



T.C.

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Plastik Sanatlar Anabilim Dalı

Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı

**GROUPE μ 'NÜN GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL
YAKLAŞIMIYLA UYGULAMALI SAYISAL
GÖRÜNTÜ ANALİZİ**

Çetin ARSLAN

Yüksek Lisans Tezi

Danışman

Prof. Dr. Adem GENÇ

İstanbul, 2021

**GROUPE μ 'NÜN GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMIYLA
UYGULAMALI SAYISAL GÖRÜNTÜ ANALİZİ**

Çetin ARSLAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

2021

“Çetin ARSLAN” tarafından hazırlanmış ve 24.05.2021 tarihinde sunulmuş
“Groupe µ'nün Görsel Göstergebilimsel Yaklaşımıyla Uygulamalı Sayısal Görüntü
Analizi” başlıklı tez Plastik Sanatlar Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak **oy**
birliği ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Adem GENÇ

Danışman

Tez Savunma Sınavı Jüri Üyeleri:

Prof. Dr. Adem GENÇ

Altınbaş Üniversitesi

Grafik

Prof. Dr. Nurcan PERDAHCI

Altınbaş Üniversitesi

Resim

Prof. Dr. Emre TANDIRLI

Beykent Üniversitesi

Grafik

Bu tezin Yüksek Lisans. tezi olarak bütün şartları sağladığını beyan ederim.

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü kabul tarihi:

____/____/____

Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik davranışlara uygun olarak edinildiğini ve sunulduğunu beyan ederim. Ayrıca, bu kuralların ve davranışların gerektirdiği şekilde, bu çalışmada, orijinal olmayan tüm materyalleri ve sonuçları tamamen alıntı yaptığımı ve referans gösterdiğimi de beyan ederim.

Çetin Arslan

[İmza]



İTHAF

Bu tez çalışmasını, lisans eğitimimde anabilim dalı hocam olmasının yanında geniş bilgi birikimi, donanımı ve tavsiyeleriyle hayatımda önemli bir yer etmiş olan; ben de dahil herkesin sevgi ve saygısını kazanmış; Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin kurucusu; bir sanatçı, bir tasarımcı ve bir bilim insanı olan; derin bir üzüntüyle kelimelere döksem de 13 Mart 2020'de yüreğimizde büyük bir acı bırakarak, vefatıyla aramızdan ayrılan Saygıdeğer Prof. Dr. Memduh Erkin'e ithaf ediyorum.



TEŐEKKÖR

Yüksek Lisans programı boyunca eğitimimde katkısı bulunan ve beni yönlendiren tüm hocalarıma ve özellikle tez danışmanlığımı üstlenen, her konuda aydınlatıp bilgilendiren ve beni süreç boyunca yalnız bırakmayarak destekleyip engin bilgileriyle katkıda bulunan Prof. Dr. Adem GENÇ'e en içten sevgi ve saygılarımı sunar, teşekkür ederim.



ÖZET

GROUPE μ 'NÜN GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMIYLA UYGULAMALI SAYISAL GÖRÜNTÜ ANALİZİ

Çetin ARSLAN

Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, Plastik Sanatlar Anabilim Dalı,

Altınbaş Üniversitesi

Danışman: Prof. Dr. Adem GENÇ

Mayıs 2021

Göstergebilim çeşitli göstergeleri ve gösterge dizinlerini araştıran bir bilim dalıdır. Göstergebilim incelediği alanlarda kendine özgü yöntemleriyle, araştırmanın kurallarını belirlemeyi, işleyiş biçimlerini saptamayı, açıklama ve analizini yapmayı hedeflemektedir. Göstergebilim kavram olarak ortaya atılmasından günümüze birçok araştırmacı tarafından kullanılmıştır, araştırmacıların her biri bu kavramı farklı bir alanda genişletmiş ve yeni kavramlar ortaya atmışlardır. Bu tezin amacı; göstergebilim ile göstergebilimin bir alt alanı olan ve görsel sanatlara ait eserleri (resim, heykel, grafik, vb) araştırma alanına katan görsel göstergebilimi kuramsal olarak incelemek ve bu alanda önemli bir katkı sunan Groupe μ 'nün (μ = Mü olarak okunur) görsel göstergebilimsel yaklaşımını incelemektir. Birinci bölümde göstergebilimin tanımı, tarihçesi ve kurucuları incelenmiştir. Görsel Göstergebilim ve Groupe μ 'nün Görsel Göstergebilimsel Yaklaşımı üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde Sayısal Sanat ve tarihi, sayısal görüntü oluşturma ve çeşitleri ele alınmış olup, kullanım alanlarına değinilmiştir. Üçüncü bölümde bilgisayar programları kullanılarak, farklı teknik ve sanatsal yaklaşımlarla sayısal görüntüler oluşturulmuş ve Groupe μ 'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı ile analizleri yapılmıştır. Son bölümde ise elde edilen bulgular doğrultusunda sonuçlar değerlendirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Groupe μ , Görsel Göstergebilim, Sayısal Görüntü, Sayısal İmgelem

ABSTRACT

APPLIED DIGITAL IMAGE ANALYSIS WITH GROUPE μ 'S VISUAL SEMIOTIC APPROACH

Çetin ARSLAN

Art and Design Master Programme, The Plastic Arts Department,

Altınbaş University

Programme Supervisor: Prof. Dr. Adem Genç

May 2021

Semiotics is a science that researches various signs and sign indexes. Semiotics aims to determine the rules of the research, to determine the functioning styles, to explain and analyze it with its unique methods in the fields it examines. Since its introduction as a concept, semiotics has been used by many researchers, each of them has been expanded in a different field and introduced new concepts. The aim of this thesis is; to analyze semiotics, and its subfield visual semiotics which adds the works of visual arts (painting, sculpture, graphics, etc.) to the research field, and to examine the visual semiotic approach of Groupe μ (read as $\mu = \text{Mu}$) which makes an important contribution to this field. In the first chapter, the definition, history and founders of semiotics are examined. Visual Semiotics and Visual Semiotics Approach of Groupe μ are emphasized. In the second chapter, Digital Art and its history, digital image formation and its types are discussed, and its areas of usage are mentioned. In the third chapter, digital images were created by using computer programs with different technical and artistic approaches and analyzed with the visual semiotic approach of Groupe μ . In the last chapter, the results are evaluated in line with the findings.

Keywords: Groupe μ , Visual Semiotics, Digital Image, Digital Imagery

İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
ABSTRACT	II
İÇİNDEKİLER	III
TABLO LİSTESİ	VI
ŞEKİL LİSTESİ	VII
RESİM LİSTESİ	VIII
KISALTMALAR	XVI
GİRİŞ	1
1. GÖSTERGEBİLİM	2
1. 1. GÖSTERGEBİLİMİN TARİHÇESİ	4
1. 1. 1. Çağdaş Göstergebilim Öncüleri	5
1. 1. 1. 1. Ferdinand de Saussure	7
1. 1. 1. 2. Charles Sanders Peirce	9
1. 1. 2. 1960'lı Yıllardan Başlayarak Yapılan Çalışmalar	13
1. 1. 3. Göstergebilimin Temel Kavramları	15
1. 2. GÖRSEL GÖSTERGEBİLİM	17
1. 2. 1. Görsel Göstergebilim Üzerine Yapılan Çalışmalar	19
1. 2. 1. 1. Emile Benveniste	19
1. 2. 1. 2. Algirdas Julien Greimas	20
1. 2. 1. 3. Roland Barthes	21
1. 2. 1. 4. Abraham Zemzsa	24
1. 2. 1. 5. Göran Sonesson	24
1. 2. 1. 6. Groupe µ	25

1. 3. GROUPE μ	26
1. 3. 1. İmge - İmgelem	28
1. 3. 2. İmgeye Göstergebilimsel Yaklaşım	32
1. 3. 3. İmgenin Göstergeleri	35
1. 3. 3. 1. Plastik Gösterge	36
1. 3. 3. 1. 1. Renk	36
1. 3. 3. 1. 2. Doku	38
1. 3. 3. 1. 3. Biçim	40
1. 3. 3. 1. 4. Biçimlerin Simgesel Anlamları	41
1. 3. 3. 1. 5. Boyut	42
1. 3. 3. 1. 6. Çerçeve	44
1. 3. 3. 1. 7. Çerçevelemek	45
1. 3. 3. 1. 8. Kompozisyon	46
1. 3. 3. 1. 9. Alan Derinliği ve Perspektif	48
1. 3. 3. 1. 10. Görüş Açısı	49
1. 3. 3. 1. 11. Işık	51
1. 3. 3. 1. 12. Devingen İmgeye Özgü Göstergeler	51
1. 3. 3. 2. İkonik Gösterge	52
1. 3. 5. 2. 1. Model	54
1. 3. 5. 2. 2. Kinezik ve Proksemik Gösterge	56
1. 3. 5. 2. 3. İmgede Ölçekler	57
1. 3. 3. 3. Dilsel İleti	60
1. 3. 3. 3. 1. Dilsel İletinin Anlam Belirleme ve Bütünleme İşlevi	61
1. 3. 3. 3. 2. Dilsel İletinin Görsel Boyutu	63

2. SAYISAL SANAT	65
2. 1. SAYISAL SANAT'IN TARİHÇESİ	67
2. 2. SAYISAL GÖRÜNTÜ OLUŞTURMA	73
2. 2. 1. Vektörel Görüntüler	74
2. 2. 2. Raster Görüntüler	75
2. 2. 3. Render Görüntüler	76
2. 3. SAYISAL GÖRÜNTÜLERİN KULLANIM ALANLARI	76
2. 3. 1. Reklam Amaçlı Kullanım	77
2. 3. 2. Mimari Amaçlı Kullanım	78
2. 3. 3. Endüstriyel Üretim Amaçlı Kullanım	80
2. 3. 4. Sanatsal Amaçlı Kullanım	80
2. 3. 4. 1. Film ve Animasyon	81
2. 3. 4. 2. Bilgisayar Oyunu	83
2. 3. 4. 3. Heykel	85
2. 3. 4. 4. Exlibris	86
2. 3. 4. 5. Foto Manipülasyon	90
2. 3. 4. 6. İllüstrasyon	91
3. UYGULAMALI SAYISAL GÖRÜNTÜLER VE ANALİZLERİ	93
3. 1. EKSLİBRİS	93
3. 2. FOTO MANİPÜLASYON	100
3. 3. İLLÜSTRASYON	107
SONUÇ	114
KAYNAKÇA	116

TABLO LİSTESİ

Tablo 1-1: Pierce'ün ana üçlülere,

Kerimoğlu, C. (2014). Genel Dilbilime Giriş: Kuram ve Uygulamalarla Dilbilim, Göstergebilim ve Türkoloji. Ankara: Pegem Akademi. 10

Tablo 1-2: Göstergebilim kuramcıları,

Kerimoğlu, C. (2014). Genel Dilbilime Giriş: Kuram ve Uygulamalarla Dilbilim, Göstergebilim ve Türkoloji. Ankara: Pegem Akademi. 14

Tablo 1-3: İmge Soyağacı,

Parsa, A. F. (2007). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. Fotoğrafya Dergisi, Sayı 19, 1-10. 29

ŞEKİL LİSTESİ

- Şekil 1-1:** Peirce ve Saussure'e ait göstergebilimsel bağıntılar,
Sığırıcı, İ. (2017). Göstergebilim Uygulamaları: Metinleri, Görselleri, Sanat Yapıtlarını ve Olayları Okuma. 2. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık. 6
- Şekil 1-2:** Saussure'ün anlam ögeleri,
Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş (Çev. Süleyman İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları. 8
- Şekil 1-3:** Saussure'ün göstergesi,
Akerson, F. E. (2016). Göstergebilime Giriş. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık. 8
- Şekil 1-4:** Peirce'ün göstergesi,
Akerson, F. E. (2016). Göstergebilime Giriş. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık. 9
- Şekil 1-5:** Peirce'ün ikinci bölümlenme üçlüğü,
<https://www.decodedscience.org/wp-content/uploads/2012/12/pierce-triadic-model-1.jpg> ,
Erişim Tarihi: 22,05,2019 11
- Şekil 1-6:** İletişim örnekçesi,
Öztoğat, N. (1999). Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergebilimsel Yöntem.
Dilbilim Araştırmaları Dergisi. 21

RESİM LİSTESİ

- Resim 1-1:** Bandırma Vapuru Müzesi,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Band%C4%B1rma_Vapuru_M%C3%BCzesi.JPG , Erişim tarihi: 01,12,2020 11
- Resim 1-2:** Kurşun deliği olan yol tabelası,
https://pbs.twimg.com/media/D-VIVLiWkAI_Bbd?format=png&name=small,
Erişim tarihi: 24,11,2020 12
- Resim 1-3:** Adaletin simgesi Tanrıça Themis,
<https://pbs.twimg.com/media/DjxX1BwXsAEWQn9?format=jpg&name=900x900>,
Erişim tarihi: 24,11,2020 12
- Resim 1-4:** Barthes'ın çözümlediği PANZANI reklam bildiri fotoğrafı,
<http://indexgrafik.fr/wp-content/uploads/Rhetorique-de-l-image-Roland-Barthes-index-grafik.jpg> , Erişim tarihi: 01,12,2020 23
- Resim 1-5:** Groupe µ üyeleri (1970),
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Groupe_Mu_1970.jpg ,
Erişim tarihi: 03,12,2020 25
- Resim 1-6:** Tlolac, Aztek yağmur tanrısı,
<https://i.pinimg.com/originals/c5/06/5e/c5065e35050ce051308764809baa650c.jpg> ,
Erişim Tarihi: 12,12,2020..... 31
- Resim 1-7:** Tlolac, Aztek yağmur tanrısı (Çizim),
https://m.blog.naver.com/mtbemt/220689656307?view=img_17 ,
Erişim Tarihi: 13,12,2020. 31
- Resim 1-8:** Self-portrait as the Apostle Paul, Rembrandt van Rijn,
https://i.la-croix.com/1399x1078/2019/02/13/1301002309/L-Autoportrait-Apotre-Paul-autoportrait-Rembrandt-expose-13-fevrier-2019-Rijksmuseum-Amsterdam_0.jpg ,
Erişim tarihi: 27,02,2021. 39

Resim 1-9: Rembrandt - The Self-Portraits, https://cdn.taschen.com/media/images/1640/rembrandt_selfies_va_image_156_157_04641_1908071619_id_1264726.jpg , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.	39
Resim 1-10: Sunu Mozaięi (Tanrı Anası), https://pbs.twimg.com/media/DI81GzVW0AAD8-U?format=jpg&name=large , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.....	41
Resim 1-11: Son Yargı, Michelangelo, https://64.media.tumblr.com/tumblr_mdzusipSdd1qhvs06o7_r1_1280.jpg , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.....	43
Resim 1-12: Dev, Francisco Goya, https://www.istanbulsanatevi.com/wp-content/uploads/2020/12/francisco-goya-dev-b.jpg , Eriřim Tarihi: 28,02,2021.....	43
Resim 1-13: Modern Roma Manzaralı Resim Galerisi, Giovanni Paolo Panini, https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/painting-of-an-art-gallery-carl-purcell.jpg , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.	44
Resim 1-14: Bir çerçeveleme örneęi, https://www.alburycity.nsw.gov.au/__data/assets/image/0012/189588/biggerpicture.jpg , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.....	45
Resim 1-15: Adem'in Yaratılıřı, Michelangelo, https://cdn.aklingolgesi.com/2020/08/michelangelo-creation-of-adam-golden-ratio-large.png , Eriřim Tarihi: 01,02,2021.....	47
Resim 1-16: Moulin de la Galette'de dans, Pierre-Auguste Renoir, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Auguste_Renoir_-_Dance_at_Le_Moulin_de_la_Galette_-_Mus%C3%A9_d%27Orsay_RF_2739_%28derivative_work_-_AutoContrast_edit_in_LCH_space%29.jpg , Eriřim tarihi: 11,02,2021	48
Resim 1-17: Cristo di San Juan de la Cruz, Salvador Dalı, https://astrofella.files.wordpress.com/2017/11/key-92.jpg , Eriřim Tarihi: 27,02,2021.....	50

- Resim 1-18:** Cristo di San Juan de la Cruz, Kelvingrove Art Gallery and Museum,
<https://www.euansguide.com/remote.axd/nucleusimagery.blob.core.windows.net%2Ffive%2F9a77a742-2f89-4844-9c2d-cf6588b49334?width=840&mode=crop> ,
Eriřim Tarihi: 27,02,2021..... 50
- Resim 1-19:** Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası, Georges Seurat,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/A_Sunday_on_La_Grande_Jatte%2C_Georges_Seurat%2C_1884.jpg , Eriřim Tarihi: 28,02,2021. 53
- Resim 1-20:** Nedimeler, Diego Velázquez,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/31/Las_Meninas%2C_by_Diego_Vel%C3%A1zquez%2C_from_Prado_in_Google_Earth.jpg/1200px-Las_Meninas%2C_by_Diego_Vel%C3%A1zquez%2C_from_Prado_in_Google_Earth.jpg , Eriřim Tarihi: 28,02,2021..... 55
- Resim 1-21:** Son Akřam Yemeęi, Leonardo da Vinci,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Leonardo_da_Vinci_-_The_Last_Supper_high_res.jpg , Eriřim Tarihi: 28,02,2021. 56
- Resim 1-22:** Yüz İfadelerimiz Yirmi İki Farklı Duygu Aktarabilir (Akt. Çaęlayan Taybař),
<https://sinirbilim.org/wp-content/uploads/2016/03/duygu-1.jpg> ,
Eriřim Tarihi: 28,02,2021..... 57
- Resim 1-23:** Çekim Ölçekleri,
<https://wallpapersafari.com/w/aJUKWC>, Eriřim Tarihi: 04,03,2021 58
- Resim 1-24:** İstakozlu ölü doęa, Jan Davidsz. de Heem,
https://kotrynaulaypa.files.wordpress.com/2013/07/jan_davidsz_de_heem_004.jpg ,
Eriřim Tarihi: 01,03,2021..... 59
- Resim 1-25:** Lincolnshire öküzü, George Stubbs,
<https://www.arthipo.com/image/cache/catalog/artists-painters/g/george-stubbs/gstbs100-George-Stubbs,-The-Lincolnshire-Ox-1000x1000.jpg> , Eriřim Tarihi: 01,03,2021..... 59

Resim 1-26: John Rose'un II. Charles'a İngiltere'de yetiştirilen ilk ananası sunuşu, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/37/Royal_Gardener_John_Rose_and_King_Charles_II_-_Hendrick_Danckerts_1675.jpeg , Erişim Tarihi: 01,03,2021.	59
Resim 1-27: Bay ve Bayan Andrew, Thomas Gainsborough, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/52/Thomas_Gainsborough_-_Mr_and_Mrs_Andrews.jpg , Erişim Tarihi: 28,02,2021.	59
Resim 1-28: İmgelerin İhaneti, René Magritte, https://www.renemagritte.org/images/paintings/the-treachery-of-images.jpg , Erişim Tarihi: 15,02,2021.....	61
Resim 1-29: İki Gizem, René Magritte, https://www.mit.edu/~puzzle/2012/puzzles/okla_holmes_a/yo_dawg_i_herd_you_like_puzzle_hunts/solution/jigsaw3.jpg , Erişim Tarihi: 15,02,2021.....	62
Resim 1-30: Türkiye Ziraat Bankası Afişi, İhap Hulusi Görey, https://cdn1.ntv.com.tr/gorsel/K0Ha6dV2z0mYMjpLRCmnjw.jpg?width=1000&mode=both&scale=both&v=1256655504000 , Erişim Tarihi: 16,02,2021.....	64
Resim 2-1: Oscillon no: 34, Laposky, https://lh3.googleusercontent.com/proxy/HCg7ps0RUXNU1IqGZ0QmLB9OWxkv8NH-Dd9Ny4VOgnBeCF6lKILBwUwhkDD-LovCRiv395QTivI5wWWYA0qbZALTSGQPwVnL61aKOFLtu1N8mNrKAnn6Ai7WpiahLTSyXxcflW , Erişim Tarihi: 24,02,2021.	68
Resim 2-2: Oscillon no: 40, Laposky, https://digitalartarchive.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/05/1952_Laposky_Oscillon.jpg , Erişim Tarihi: 24,02,2021	68
Resim 2-3: Studies in Perception, Leon Harmon ve Ken Knowlton, http://www.knowltonmosaics.com/images-slides/HKnewd.jpg , Erişim Tarihi: 24,02,2021.....	69
Resim 2-4: Eriyen Hatıralar/Veri Heykeli, Refik Anadol, http://www.knowltonmosaics.com/images-slides/HKnewd.jpg , Erişim Tarihi: 24,02,2021.....	72

Resim 2-5: Şehirlerdeki ulaşımın engelli insanlar için zorluğunu yansıtan kamu spotu, https://wmaraci.com/blog/resimler/engelliler-icin-kamu-spotu.jpg , Erişim Tarihi: 08,03,2021.....	77
Resim 2-6: 3B modelleme yöntemi ile oluşturulmuş bir mimari yapı görseli, https://cetinarslan.wixsite.com/cetinarslan/exterior?lightbox=dataItem-j3fhugye , Erişim Tarihi: 11,03,2021.....	78
Resim 2-7: Pantheon'un lazer taraması, ScanLAB Projects, https://scanlabprojects.co.uk/work/romes-invisible-city/ , Erişim Tarihi: 09,03,2021.	79
Resim 2-8: 3D yazıcı ile 54 saatte basılan 95 m ² 'lik ev, Yhnova Projesi, https://cdn.webrazzi.com/uploads/2018/09/3D-Ev_hd_hd.jpg , Erişim Tarihi: 10,03,2021.....	79
Resim 2-9: Yhnova Projesi uygulama, https://cdn.webrazzi.com/uploads/2018/09/3D-printer.jpg , Erişim Tarihi: 10,03,2021.....	79
Resim 2-10: Zaha Hadid'in ada mutfak tasarımı Z-İsland, https://www.zaha-hadid.com/wp-content/uploads/2019/12/1172_zisla_phot_0248.jpg ,Erişim Tarihi:09,03,2021.	80
Resim 2-11: İris van Herpen'in tasarımı, https://www.irisvanherpen.com/_uploaded/202002/LOOK19_Iris-van-Herpen_Couture_2-50.jpg , Erişim Tarihi: 09,03,2021.	80
Resim 2-12: Yıldız Savaşları, Cam üzerine matboyama, Christopher Evans, https://lavozdelmuro.net/wp-content/uploads/2015/12/escenas-peliculas-matte-painting-1.jpg , Erişim Tarihi: 11,03,2021.	81
Resim 2-13: Hobbit filminde yeşil perdeye eklenen fon görselinin CGI süreci, https://cinemags.co.id/wp-content/uploads/2016/09/Era-Digital-Film.png , Erişim Tarihi: 10,03,2021.....	82
Resim 2-14: Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? adlı üçlü animasyon film serisi, https://jasonsmovieblog.files.wordpress.com/2019/05/how-to-train-your-dragon-3-5bf446db4660f-e1557974163616.jpg , Erişim Tarihi: 10,03,2021.....	83

- Resim 2-15:** 3B modelle yöntemi ile oluşturulmuş bir bilgisayar oyunu,
<https://i.ytimg.com/vi/c6o8NNjGQnw/maxresdefault.jpg> , Erişim Tarihi: 10,03,2021..... 84
- Resim 2-16:** 3D Baskı Endüstrisi Ödülü, Morgan Morey, 2017,
<https://3dprintingindustry.com/wp-content/uploads/2017/05/L-R-3D-design-3D-print-in-PLA-3D-print-in-bronze-Filamet.jpg> , Erişim Tarihi: 22,02,2021..... 85
- Resim 2-17:** 3D yazıcı ile heykel yapımı ve Robotik CNC Kol ile heykel işleme,
<https://indigodergisi.com/wp-content/uploads/2017/08/3d-yaz%C4%B1c%C4%B1.jpg> ,ve
https://wi-images.condecn.net/image/rJw9YEj9RJW/crop/810/f/121-wm003_roboarm-001b.jpg , Erişim Tarihi: 12,03,2021. 86
- Resim 2-18:** Amenhotep-ekslibris MÖ.1391-1353, <http://nfgraphics.com/wp-content/uploads/2015/08/Amenophis-ex-libris.jpg> , Erişim Tarihi: 19,03,2021..... 87
- Resim 2-19:** Hans Igler-ekslibris, yak. 1470-1480,
https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_Franks-German-1786 ,
Erişim Tarihi: 19,03,2021..... 87
- Resim 2-20:** Julian Dimitrov JORDANOV, "Poetic Library" ,
<https://csmuze.anadolu.edu.tr/eser/jordanov-julian-dimitrov> , Erişim Tarihi: 20,03,2021. .88
- Resim 2-21:** 3D modelleme ile oluşturulmuş ekslibris,
http://www.aed.org.tr/wp-content/uploads/2015/05/Cem_Gul_3D.jpg ,
Erişim Tarihi: 20,03,2021.....89
- Resim 2-22:** 3D yazıcıda oluşturulmuş stampa,
https://cdn.thingiverse.com/renders/ad/4e/55/de/ac/803d65767d22fa33ec014345fd59ff84_preview_featured.jpg , Erişim Tarihi: 20,03,2021. 89
- Resim 2-23:** Johann Carl Enslen, Yaprak üzerine bindirilmiş Mesih'in yüzü,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Johann_Carl_Enslen_Jesus_on_oak_leaf.jpg , Erişim Tarihi: 20,02,2021..... 90
- Resim 2-24:** Oscar Gustave Rejlander, Two Ways of Life,
http://www.kirpi.it/archive/uploads/Photo/rejlander_the_two_ways_of_life.jpg ,
Erişim Tarihi: 20,02,2021. 90

Resim 2-25: Hunefer'in Ölüler Kitabı (Hw-nfr) çerçeve 3, https://www.mutlakbilim.com/misir-mitolojisi/ , Erişim Tarihi: 26,03,2021.	91
Resim 2-26: Muhammed Tâhirî-i Bîgamiî,Darab-nâme ve Acayib'ül Mahlukat, Kazvini, https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2019/08/minya4.jpg , Erişim Tarihi: 23,03,2021.....	92
Resim 3-1: Ekslibris, Çetin Arslan, CGD, 5x13 cm, 2021.	94
Resim 3-2: Katharsis, Çetin Arslan, 2019.	100
Resim 3-3: Katharsis adlı foto manipölasyon çalışması için kullanılan 22 görsel	101
G1: https://i.pinimg.com/originals/8d/f7/d3/8df7d394882b5057c8640f28a0dc917d.jpg , Erişim Tarihi:21,03,2021.	
G2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/Theatre_de_la_Reine_%282%29.JPG , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G3: http://shadowness.com/file/item5/145689/image.jpg , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G4: https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/026/721/284/large/tsvetomir-georgiev-pjwaterhorse.jpg?1589539326 , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G5: https://wall.alphacoders.com/big.php?i=270102&lang=Portuguese , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G6: https://www.psdgraphics.com/file/blurry-dust-particles.jpg ,Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G7: https://www.deviantart.com/wyonet/art/Blue-Fireball-Stock-2-462543293 , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G8: https://gerda1946.deviantart.com/art/Flower-bouquet-264375686 , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G9: https://i.pinimg.com/originals/f8/2e/d4/f82ed4b97f6b1572bfb1e71a87641310.jpg , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	
G10: Özel koleksiyon, Ekleme Tarihi: 21,03,2021.	
G11: https://wallhere.com/en/wallpaper/774869 , Erişim Tarihi: 21,03,2021.	

- G12:** https://www.wallpapertip.com/wdown/hobJo_magical-backgrounds/ ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G13:** <https://www.usepng.com/images/580b585b2edbce24c47b2716-space/> ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G14:** <https://www.deviantart.com/gerda1946/gallery/46716368/my-apophysis-flowers> ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G15:** <https://www.searchgfx.com/?do=search&subaction=search&story=2868523> ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G16:** https://www.searchgfx.com/?do=search&subaction=search&story=1402955849_2 ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G17:** <https://nature.desktopnexus.com/wallpaper/421156/> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G18:** <https://www.wallpapermaiden.com/wallpaper/7743/moon-water-lily-stars-light-reflection-clouds-artwork/download/3676x2456> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G19:** <https://www.deviantart.com/thy-darkest-hour/art/Winged-Fantasy-V2-Phoenix-Blue-478200548> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G20:** <https://www.deviantart.com/st3to/art/Book-of-a-Wizard-45126039> ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G21:** https://www.walpaperlist.com/search?q=ocean_sea_gulf_waves_blue_water_coast_beach_48330_3840x1200&max-results=10 , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- G22:** <https://i.pinimg.com/originals/6d/1b/3a/6d1b3a84d89e4cad483b0496929b5a06.png> ,
Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- Resim 3-4:** Keřif, Çetin Arslan, 2020. 108
- Resim 3-5:** Keřif adlı illüstrasyon çalışması için kullanılan hazır 3D modeller..... 109
- **M1:** <https://archive3d.net/?a=download&id=64f4a181> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- **M2:** <https://free3d.com/tr/3d-model/t-rex-73630.html> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.
- **M3:** <https://free3d.com/tr/3d-model/skeleton-81335.html> , Eriřim Tarihi: 21,03,2021.

KISALTMALAR LİSTESİ

TDK : Türk Dil Kurumu

YÖK : Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı

IAVS : Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği (İngilizce: International Association for Visual Semiotics)

AISV : Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği (Fransızca: Association Internationale de Sémiotique Visuelle) ve (İspanyolca: El Asociación Internacional de Semiótica Visual)

Ed. : Editör

Çev. : Çeviren, çevirmen

İng. : İngilizce

Fr. : Fransızca

Yun : Yunanca

Akt. : Aktaran

drl. : Derleyen

hızl. : Hazırlayan

vb. : Ve benzeri

2B : İki boyutlu

3B : Üç boyutlu

3D : Üç boyut (Three Dimensions)

CGI : Bilgisayarla Yaratılmış Görüntü (Computer Generated Imagery)

CNC : Sayısal Kontrollü Bilgisayar (Computer Numerical Control)

CAM : Bilgisayar Destekli Üretim (Computer Aided Manufacturing)

CGD : Bilgisayarla Oluşturulmuş Tasarım/Baskı Kodu (Computer Generated Design)

CRD : Bilgisayarla Çoğaltılan Tasarım/Baskı Kodu (Computer Reproduced Design)

GİRİŞ

Göstergebilim kavram olarak ortaya atılmasından günümüze birçok araştırmacı tarafından kullanılmıştır, araştırmacıların her biri bu kavramı farklı bir alanda genişletmiş ve yeni kavramlar ortaya atmışlardır. Bu tezde, bu kavramlardan genel olarak bahsedilecek ve göstergebilimin kurucuları olarak kabul edilen Peirce'ün ve Saussure'ün oluşturdukları kuramlar incelenecek ve ardından bu alandaki diğer kuramcılar ile katkıda bulundukları alanlar hakkında bilgi verilecektir.

Tezin amacı, Türkçede kullanılan göstergebilim teriminin semiyoloji ve semiyotik etkinlik alanları ile ilişkisini açıklamakla birlikte görsel sanatlara ait eserleri (resim, grafik, heykel, vb) araştırma alanına katan görsel göstergebilimi ve bu alanda önemli bir katkı sunan Groupe μ 'nün (μ = Mü olarak okunur) görsel göstergebilimsel yaklaşımını incelemektir.

Birinci bölümde göstergebilimin tanımı, tarihçesi ve kurucuları incelenecektir. Görsel Göstergebilim ve Groupe μ 'nün Görsel Göstergebilimsel Yaklaşımı üzerinde durulacaktır.

İkinci bölümde Sayısal Sanat ve tarihi, sayısal görüntü oluşturma ve çeşitleri ele alınacak ve kullanım alanlarına değinilecektir.

Tezin uygulama bölümünde; vektör, raster ve render olmak üzere üç farklı sayısal görüntü ve her bir görüntü çeşidi farklı bir sanatsal anlatım biçimi ile oluşturulacaktır. Ekslibris çalışması vektörel görüntülerin oluşturulduğu Adobe Illustrator programı kullanılarak; Foto manipülasyon çalışması raster görüntülerin oluşturulduğu Adobe Photoshop programı kullanılarak; İllüstrasyon çalışması da render görüntülerin oluşturulduğu Autodesk 3Ds Max programı ile üç boyutlu modelleme yapılarak oluşturulacaktır. Çağımızın düşünme biçimi ve teknolojinin gelişmesi ile oluşan bu sanatsal anlatım biçimlerinin her biri için oluşturulacak sayısal görüntülerin analizleri, Groupe μ 'nün yaklaşımı ile yapılacaktır. Uygulama bölümünde yapılan çalışmalar ve analizler, hem eseri yaratanlar hem de izleyiciler açısından bir eserin yaratım ve inceleme süreçlerine katkıda bulunan bu yaklaşımın daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Sonuç bölümünde ise yapılan araştırma, uygulama ve analizleri sonucu elde edilen bulgular doğrultusunda sonuçlar değerlendirilecektir.

1. GÖSTERGEBİLİM

Göstergebilim, oldukça geniş uygulama alanı olan ve her şeyi mercek altına alabilen bir bilim dalıdır. Bu mercek altına alınabilen “her şey” göstergeler ve göstergelerin birbirine bağlı oluşturduğu, birbiriyle uyumlu bir yapı olan dizgelerdir. Bir binanın mimari yapısı, dekorasyonu, davranış şekillerimiz, beslenme düzenimiz, giyim şeklimiz, kullandığımız markalar, eğitim sistemimize kadar her şey göstergebilimsel yaklaşımlarla incelenebilir. Yalnız, dilsel göstergelerle dil dışı göstergeler aynı yöntemle incelenemediği için yaklaşımlar farklılık gösterebilir.

Türkçede “göstergebilim” adıyla karşılık bulan bu bilim dalı, “gösterge” ile “bilim”in birlikteliği ile oluşan ya da sadece göstergeleri inceleyen bilim dalı anlamında tanımlanmamalıdır. Batı literatüründe semiyoloji ve semiyotik olarak tanımlanan etkinlik alanlarının Türkçede göstergebilim terimi ile karşılanması kavramsal bir sorun oluşturmaktadır. Bu sorun, iletişim için oluşturulmuş göstergeleri dilbilimin yöntemi ile araştıran “semyoloji”nin ve göstergelerin oluşturduğu bir dizgenin anlam oluşumu ile üretiliş şeklini ele alan “semyotik”in tek bir terimle belirtilmesidir (Rifat, 1998: 111-112).

1969'da Thomas Albert Sebeok, Algirdas Julien Greimas, Roman Jakobson, Julia Kristeva, Émile Benveniste ve Yuri Mihayloviç Lotman önderliğinde kurulan ve günümüzde 65 ülkeden 1500'den fazla üyesiyle “Uluslararası Göstergebilim Derneği”, iki sözcüğü de kapsayan “semyotik” terimini belirlemiştir ancak semiyoloji terimini de yok saymaz. Çünkü bu iki sözcük aynı kökene sahiptir: Yunancada gösterge, işaret anlamına gelen “semeion”. Ancak İsviçre’de Saussure’ün ve ABD’de Peirce’ün çalışmalarının belirlediği, göstergebilimin iki farklı geleneğine göndermede bulunur (Bourse ve Yücel, 2012: 177).

Göstergebilim, tıp göstergebilimi olarak da bilinen belirtibilim (séméiologie)*, toplumbilim, insanbilim, kültürbilim, ruhbilim, dilbilim, görsel göstergebilim ve iletişim bilimleri gibi bilim dallarının kesiştiği bir alandır ve oldukça geniş bir alt alana sahiptir. Bu özelliğiyle göstergebilim, yapılacak araştırmalarda, incelemelerde ve çözümlemelerde başvuru ve sahip olduğu alt alanlardan yararlanılan disiplinler arası yapıya sahip bir bilim dalıdır.

* **Belirtibilim (séméiologie):** Hastalık semptomları ve hastalıkların doğal belirtilerini inceleyen bilim dalı (Guiraud, 2016: 17).

Göstergeler iletişim amacıyla üretilirler ve içinde bulunduğu toplumun tarihinden kültüründen izler taşırlar, oluşturdukları dizgelerde anlam kazanırlar. Kendisi haricinde bir şey gösterebilir veya bir başka şeyin yerini tutabilirler. Göstergeler, iletişimi sağlayan Türkçe, İngilizce vb. doğal diller gibi dilsel gösterge olarak ve doğal dil dışında kalan belirti, semptom, görüntüsel gösterge gibi dil dışı gösterge olarak; ya da doğal ve yapay gösterge olarak sınıflandırılabilirler.

Tüm göstergeler insan üretimi oldukları için insan tarafından anlamlandırılmış ve bir öğrenme süreci ile anlamlı hale getirilmiştir. Bu bakış açısıyla göstergebilimin anlam taşıyan göstergeleri incelediği söylenebilir. Bir söylem, tablo ya da mimari gibi dilsel ya da dildışı gösterge dizgelerinin anlam bütünlüğünü ortaya koyarak bütün gösterenleri belirler; burada gösteren-gösterilen ilişkisinin yanı sıra üretici ve kullanıcı ile ilişkisini de inceler.

Göstergebilim söz, yazı, işaret gibi bir anlamı olan sembol ve göstergeleri inceler. Göstergeler, düşüncüyü sembolleştiren işaretler olan “gösteren” ve işaretlerin düzanlam ve yananamları olan “gösterilen” kavramlarına sahiptir. Dolayısıyla göstergebilim, anlambilimin bir başka adı olarak kabul edilebilir (Soylu, 2018: 31). Anlambilim, sırf sözcüklerin anlamlarının incelenmesi olarak değil de, göstergelerin anlam katmanlarının yeniden düzenlenmesinin amaçlanmasıdır (Rifat, 2018: 83). Dilsel veya dil dışı her türlü anlamlı bütünün çözümlenmesidir (Parsa ve Olgundeniz, 2014: 91).

Göstergebilimciler kod ya da yapısal sistemleri ya da genel adıyla gösterge dizgelerini tanımlarken dilbilimsel bir yöntem kullanırlar; sinemanın, mimarinin, resmin bir “dil” olarak tanımlanması bu duruma örnek olarak verilebilir (Monaco. 2002: 37 - 38). Bu bakış açısıyla göstergebilim araştırmalarında dikkat edilmesi gereken bir detay vardır. Bir inceleme alanında kullanılan yöntemin, kimi zaman başka alanda kullanımı mümkün olamaz. Edebiyat gibi yazınsal, mimari veya resim gibi görsel incelemelerde aynı yöntem kullanılamaz; her inceleme alanı kendine has yöntemlere ihtiyaç duyar. Fakat tüm alanlara uygulanabilecek yöntemler de mümkün olabilir. Bu göstergeler arası çeviri ile yani farklı gösterge dizgelerinin birbirlerine çevrilmesiyle mümkündür. Örneğin ezgisel bir gösterge olarak bir beste ve dizgesinin özellikleri dilsel bir yöntemle yani Türkçe ile anlatılabilir. Dil dışı bir gösterge olarak, görsel bir eser olan yağlıboya tablo aynı şekilde dilsel bir yöntemle anlatılabilir. Belli bir araç kullanılarak üretilen gösterge dizgesinin nitelikleri, farklı bir araç kullanan gösterge dizgesiyle anlatılabilir.

1. 1. GÖSTERGEBİLİMİN TARİHÇESİ

21. yüzyıl anlam, anlamlandırma ve göstergelerin sürekli ve hızlı bir değişime uğraması açısından göstergeler yüzyılı olarak adlandırılabilir. Göstergenin olmadığı bir yaşam düşünülemez fakat bu yüzyıl insanı kendinden önceki dönemlerden daha fazla göstergeyle kuşatılmıştır ve bunun sonucunda gösterge kullanımına farklı yaklaşımlar getirmişlerdir. Tarih boyu üretilen bilginin belirtilmesinde, eldeki göstergeler yetersiz kalınca göstergenin kullanımı, bir veya daha fazla düşünceyi karşılayacak şekilde değişime uğramıştır. Bir parti logosunun siyasi bir düşünceyi yansıtmaması, bilgisayar ekranındaki bir ikonun bir bilgisayar programını belirtmesi örnek olarak verilebilir.

Göstergebilim 21. yüzyılda önemli bir konuma sahip olsa da gösterge kavramı ile ilgili sorular eski çağlarda da sorulmuştur. İlk zamanlar usçular* ve stoacılar** göstergeye mantıksal açıdan; özdeksel olarak nesne, simge ve anlamı ayırt ederek yaklaşmışlardır. Göstergebilimin ilk dönemleri olarak adlandırabileceğimiz dönemde yapılan çalışmalarda semiyotik sözcüğüne rastlansa da, genel bir gösterge kuramından çok, bir dil felsefesinin geliştiği görülmektedir (Sığırcı, 2017: 29).

Antik çağdan günümüze dilsel göstergeler başta olmak üzere dilsel ve dil dışı göstergeleri, belirtileri (örneğin tıp alanındaki semptomları) inceleyen felsefeciler, bilim insanları ve hekimler, gösterge kavramı üzerine fikir üretmişlerdir. Stoacılar gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiye vurgu yaparken, Yunan bir hekim olan Galenos hastalık belirtisi anlamında semeiotike terimini kullanmıştır. Yine Yunan bir hekim olan Hippokrates ve Yunan filozof Permenidas, “kanıt”, “belirti” ve “semptom” anlamındaki Yunanca tekmerion terimi ile eşanlamlı olarak, gösterge anlamındaki semeion terimini kullanmışlardır. Bugün göstergebilim terimi ile karşılanan semiyotik sözcüğü Yunancadaki semeiotike'den, semiyoloji sözcüğü de Yunancadaki semeion ve logia sözcüklerinin birleşimi ile oluşmuştur. Ortaçağda anlamlama biçimleri (modi significandi) ile ilgili kitaplar yazan skolastik felsefeciler “modusçular” olarak adlandırılmışlardır. “Dil, dünyayı bir ayna gibi yansıtır” inancına sahip Modusçular, içerik (anlam) ve biçim arasındaki

* **Usçuluk:** Akılcılık (TDK)

** **Stoacılık:** Kıbrıslı Zenon'un kurduğu, ismini öğretiyeye ait derslerin verildiği stoa denen direkli galeriden alan, aklın egemenliğini, doğaya uygun yaşamayı, ruhun duyumsamazlığı ve dünya yurttaşlığı ülküsünü amaç edinen öğretisi (TDK)

ilişkiyi incelemişlerdir. 17. ve 18. yüzyıllarda gösterge ve anlam taşıyan biçimlerle ilgilenen Locke, Diderot, Condillac, Lambert gibi felsefeciler genel bir dil ve anlam kuramı tasarlamışlardır. Semiyotik terimi John Locke (1632-1704) ve Lock'un görüşlerinden etkilenen Johan Heinrich Lambert'in (1728-1777) çalışmaları ile 19. yüzyılda yeniden kullanıma girer (RİFAT, 2009: 27-29).

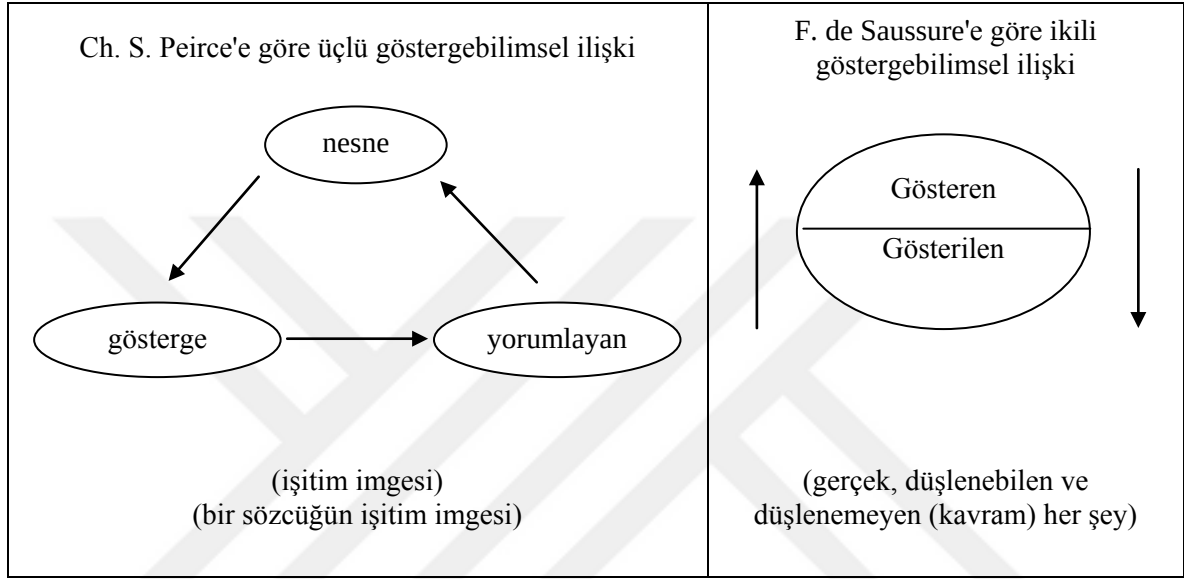
İngiliz filozof J. Locke “İnsanı Anlama Yetisi Hakkında Bir Deneme” başlıklı çalışmasında göstergeleri çözümlemeyi semeiotike terimi ile açıklamıştır. Göstergebilimin Batı dillerindeki karşılığı Almancada Semiotik, Fransızcada Semiotique ve Semiologie, İngilizcede Semiotics terimleri Yunancadaki semeion sözcüğüne dayanır. 20. yüzyılda göstergebilimin kurucuları sayılan iki isim vardır: bunlardan Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce, semeiotic terimini kullanırken, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, semeologie terimini tercih etmiştir. Peirce ve Saussure'den sonra bu yeni bilim dalının nasıl adlandırılacağı hakkındaki tartışmalar, 1969 yılında Uluslararası Göstergebilim Araştırmaları Topluluğu'nun kurulması ile son bulmuş ve kurucularının semiotics teriminde karar kılması ile uluslar arası yapılan araştırmalarda bu karara uyulmuştur. Türkiye'de ise 1960'larda belirtibilim, imbilim gibi terimler kullanılmışsa da zamanla göstergebilim terimi genel olarak kabul edilmiştir. Yalnız, tıpçılar semiyoloji terimini kullanmaktadırlar hatta tıp fakültelerinde hastalık belirtilerinin tespit edilmesi için öğretilen semiyoloji adlı bir ders okutulmaktadır (Akerson, 2016: 49-50).

Göstergebilim, Uluslararası Göstergebilim Derneği'nin kurulması ile kurumsallaşmış ve Semiotica adlı bir de dergi kurulmuştur. 1974 yılında ilk kongresini Milano'da gerçekleştirmiş ve göstergebilim, yazın göstergebilimi, hukuk göstergebilimi, görsel göstergebilim gibi alt alanlara ayrılmıştır. Ayrıca bu alanlardan bazıları Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği gibi kendi derneklerini kurmuşlardır (Bourse ve Yücel, 2012: 177).

1. 1. 1. Çağdaş Göstergebilimin Öncüleri

Aynı dönemde yaşasalar da birbirinden habersiz olarak, mantıksal ve dilbilimsel temelli yaklaşımlarıyla oluşturdukları göstergebilim kuramları ile Amerikalı Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve Avrupalı Ferdinand de Saussure (1857-1913), çağdaş göstergebilimin öncüleri olarak kabul edilir.

Peirce göstergebilime mantıksal temelli yaklaşırken, Saussure dilbilimsel yöntemle yaklaşır ve O'na göre göstergebilim, ileride kurulması gereken bir bilim dalıdır (RİFAT, 2009: 30-33). Peirce'ün göstergebilim kuramının en önemli özelliği, göstergeyle kurulan bağıntının üçlü olmasıdır; gösterge, yorumlayan ve nesne. Saussure'ün göstergebilimsel kuramının göstergeyle bağıntısı ise ikilidir; gösteren ve gösterilen. Bu bağıntılar Şekil 1'deki gibi karşılaştırılabilir:



Şekil 1-1: Peirce ve Saussure'e ait göstergebilimsel bağıntılar [Sığircı, 2017: 31]

Saussure'e göre “*dil göstergesi bir nesne ile bir adı birleştirmez, bir kavramla bir işitim imgesini birleştirir*”. İşitim imgesi; sesin anlalsal izi, duyumsal bir imgedir (Saussure, 1998: 109, Çev. Vardar). Buradaki “*işitim imgesi göstergenin ses yapısı, kavram ise anlamsal içeriğidir*” (Guiraud, 2016: 8).

Peirce'e göre “*Bir gösterge, başka bir şeyin yerine koyulabilme özelliğine ve kapasitesine sahip olan bir şeydir. Gösterge birisine seslenir, yani seslendiği kişinin zihninde denk bir gösterge ya da belki de çok daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yaratılan göstergeyi, birinci göstergenin yorumlayıcısı olarak niteliyorum. Gösterge bir şeyi, gösterdiği nesneyi temsil eder*” (Zeman, 1977, Aktaran Fiske, 2003: 65).

Peirce'ün kuramı, anlamı inceleyen bir iletişim göstergebilimidir; bu nedenle her düşünce bir göstergedir. Düşünme işlemi göstergeler aracılığıyla gerçekleştiği için dilsel olmayan göstergeler de göstergebilimin inceleme alanına girer. Peirce'ün göstergebilimi mantıksal eğilimli iken Saussure'ün göstergebilimi toplumsal niteliklidir (Sığircı, 2017: 31).

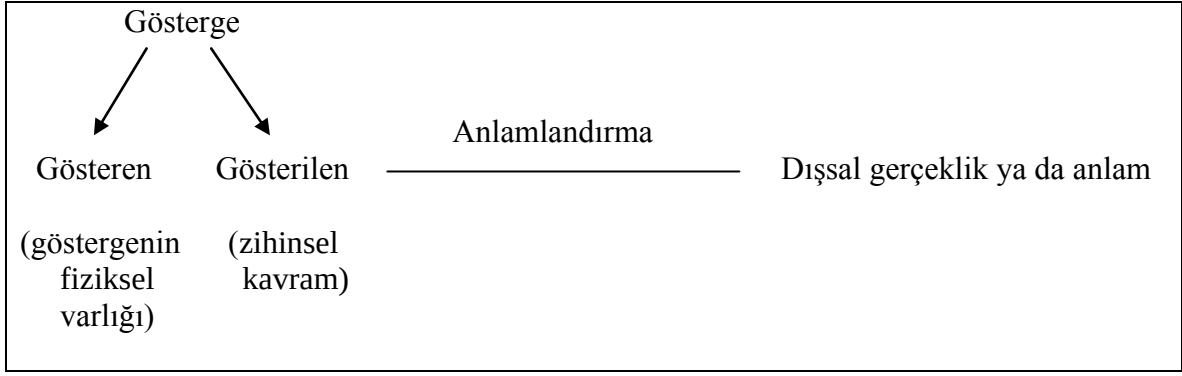
1. 1. 1. 1. Ferdinand de Saussure (1857-1913)

İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, çağdaş göstergebilimin Avrupa geleneğini oluşturan öncüsüdür. Saussure, dili dilbilimin inceleme alanına almış, dil dışı göstergeleri araştırarak bir bilim dalının kurulacağını öngörmüş, dilbilimin de bu kurulacak bilim dalının bir bölümünü oluşturacağını belirtmiştir. Bu bilim dalını da Fransızca semiologie terimiyle adlandırmıştır.

Saussure'ün öğrencileri tarafından derlenen ders notları ölümünden sonra 1916 yılında “Genel Dilbilim Dersleri” adlı eserde (Cours de linguistique générale) toplanmıştır (Rifat, 2014: 19).

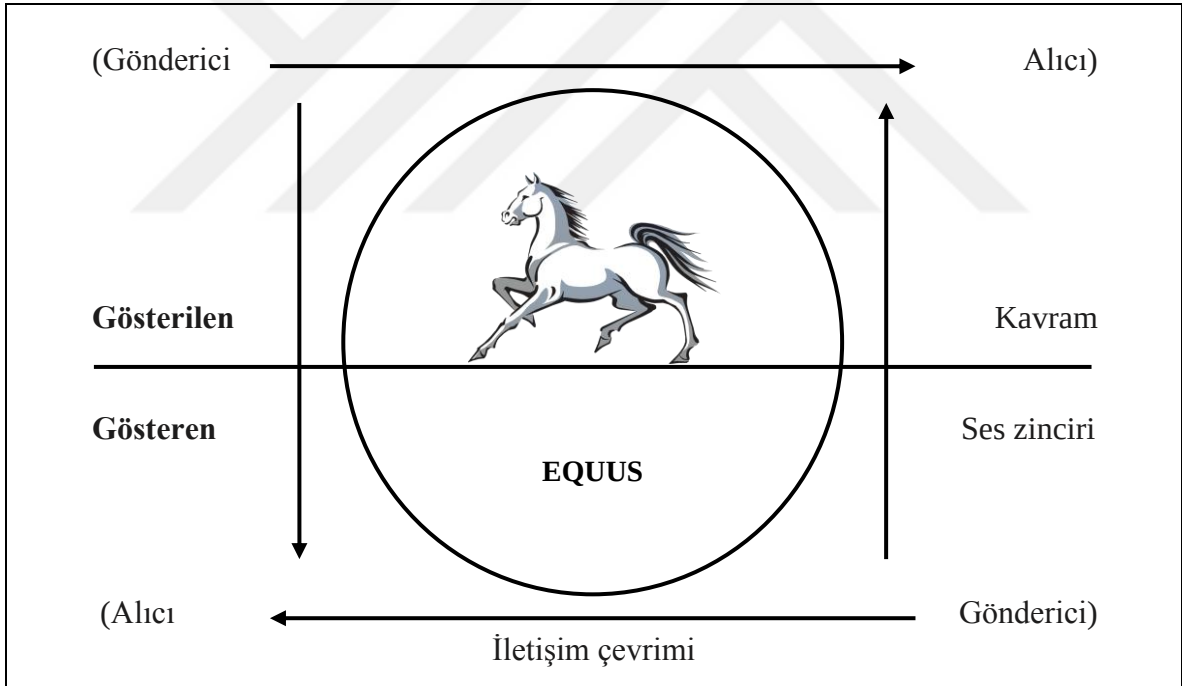
“Dil, kavramları belirten bir göstergeler dizgesidir. Onun için de, yazıyla, sağır-dilsiz abecesiyle, simgesel nitelikli kutsal törenlerle, incelik belirtisi sayılan davranış biçimleriyle, askerlerin belirtkeleriyle, vb., karşılaştırılabilir. Yalnız, dil bu dizgelerin en önemlisidir. Demek ki, göstergelerin toplum yaşamı içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir: Toplumsal ruhbilime, bunun sonucu olarak da genel ruhbilime bağlanacak bir bilim. Göstergebilim (Fr. sémiologie<Yun. sémeion ‘gösterge’den) diye adlandıracağız biz bu bilimi. Göstergebilim, göstergelerin ne olduğunu, hangi yasalara bağlandığını öğretecek bize. Henüz yok böyle bir bilim; onun için, göstergebilimin nasıl bir şey olacağını söyleyemeyiz. Ama kurulması gerekli; yeri önceden belli. Dilbilim, bu genel nitelikli bilimin bir bölümünden başka bir şey değil. Onun için, göstergebilimin bulacağı yasalar dilbilime de uygulanabilecek. Böylece, insana ilişkin olgular bütünü içinde dilbilim iyice belirlenmiş bir alana bağlanabilecek.” (Saussure, 1998: 46, Çev. Vardar).

Dilbilimci olarak Saussure öncelikle dil ile ilgilenmiş, sözcüklerin veya göstergelerin diğer göstergelerle olan ilişkisi üzerine yoğunlaşmıştır. Saussure'e göre gösterge, anlamı olan fiziksel bir varlık, bir nesnedir; bir gösteren ve gösterilenden oluşmuştur. Gösteren, göstergenin algılanan imgesi; gösterilen ise gösterenin göndermede bulunduğu -aynı kültürü ve aynı dili paylaşan insanların tümü için ortak olan- zihinsel kavramdır. Bir göstergenin fiziksel gerçekliği ile zihinsel kavramı arasındaki ilişki, gösteren ve gösterilen arasındaki “anlamlandırma” ilişkisidir. Bu ilişki kullanılan dile, dilsel biçime ve içinde bulunulan kültüre bağlı olarak dünyayı anlamlandırma ve anlama tarzıdır (Fiske, 2003: 66-68).



Şekil 1-2: Saussure'ün anlam öğeleri [Sığırıcı, 2017: 67]

Saussure'ün göstergesi dyadic bir yapıdadır, yani bir gösteren ve gösterilenden oluşan ikili bir yapıdır. Zihinde oluşan zihinsel bir imge (ya da kavram), her kültüre ait dile göre (Türkçe, İngilizce gibi) üzerinde uzlaşmış olan somut bir isimde, bir sesli ifadede (onay ya da red için kullanılan sesler gibi) ya da bir sözcükte karşılık bulur; sonuçta o kültürün dilindeki karşılığı ile dışa vurulur.



Şekil 1-3: Saussure'ün göstergesi [Akerson, 2016: 90]

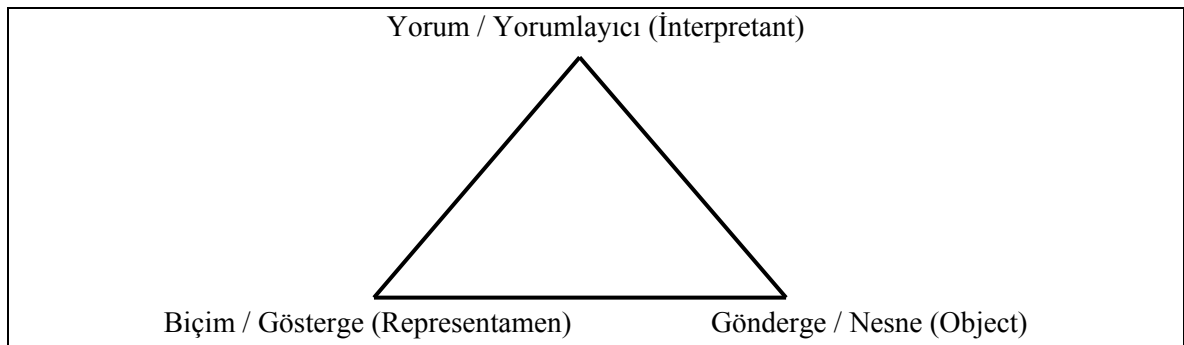
Saussure dilsel göstergeyi Şekil 3'teki gibi şema ile gösterir. Gönderici zihinsel imgeyi (kavram) dışa vurmak için ses dalgaları ile o kavramı çağrıştıran bir isim veya sözcük söyler. Alıcı, göndericiye ait ses dalgalarının oluşturduğu dizgeyi duyar, algılar ve gönderilen kavramı anlar. Yanıt verilmesi durumunda işlem tersine döner ve alıcı göndericiye, gönderici de alıcıya dönüşür (Akerson, 2016: 90-91).

1. 1. 1. 2. Charles Sanders Peirce (1839-1914)

Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce, hem dilsel hem de dil dışı gösterge üzerine bir kuram tasarlamış ve bu kuramı “semiotic” olarak adlandırmıştır. Felsefenin yanı sıra bir matematikçi ve mantıkçı olan Peirce'e göre göstergebilim “göstergelerin biçimsel öğretisidir” ve “mantık”ın diğer adıdır. Bilimsel incelemelerin her çeşidi için başvurulabilecek bir çerçeve oluşturan kapsamlı bir kuram hazırlamıştır. Kuramıyla ilgili yazılar Peirce'ün ölümünden on yedi yıl sonra “Charles Sanders Peirce'ün Toplu Yazıları” (Collected Papers of Charles Sanders Peirce) [1931-1958; 8 cilt] adıyla yayımlanmaya başlamıştır. Peirce, göstergebilimi: Salt (katıksız) dilbilgisi, gerçek anlamıyla mantık, salt (katıksız) sözbilim (retorik) olmak üzere üç bölüme ayırmıştır. Peirce'ün yaklaşımındaki en belirgin özellik, her alandaki göstergelerin eksiksiz bir sınıflandırmasını yapması ve göstergeleri ikiliklere göre değil de üçlüklere göre ele almasıdır (Rifat, 1998: 114-115). Bu üçlükleri incelemeye geçmeden Peirce'ün gösterge tanımlamasının bilinmesi önemlidir.

"Bir gösterge [İng. sign] ya da representamen, bir kişi için, herhangi bir şeyin yerini, herhangi bir bakımdan ya da herhangi bir sıfatla tutan bir şeydir. Birine yöneliktir, bir başka deyişle, bir kişinin zihninde eşdeğerli bir gösterge ya da belki daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yarattığı bu göstergeyi, ben, birinci göstergenin yorumlayıcı [İng. interpretant] diye adlandırıyorum. Bu gösterge, bir şeyin yerini tutar: Yani nesnesinin [İng. object] yerini. Söz konusu gösterge, bu nesnenin yerini, her bakımdan değil de, benim, kimi kez, representamen'in temeli diye adlandırdığım bir çeşit düşünceye iletme bakımından tutar." (Peirce 1978: 121, Aktaran Rifat, 2014: 232-233).

Peirce'ün göstergesi Şekil 4'te görüleceği üzere triadic bir yapıdadır yani gösterge, yorumlayan ve nesne gibi üç düzlemli ve gösterge, yorumlayan ve nesne kavramları Peirce'e ait en önemli ve en çok kullanılan üçlü ayrımlarından biridir.



Şekil 1-4: Peirce'ün göstergesi [Akerson, 2016: 104]

Peirce, göstergeleri biçimi ve kapsamı ile, nesne ve yorumlayıcıları ile kurdukları ilişki açısından üç bölüme ve bunları da tekrar üçe ayırıp sınıflandırarak, dilbilimle sınırlı kalmayan ve dil dışındaki birçok alana da uygulanabilen bir kuram oluşturmuştur (Akerson, 2016: 104). “Göstergeler üç ayrı üçlüğe bölümlenebilir. Birinci bölümleme, göstergenin, kendisinin yalın bir nitelik, gerçek bir varlık ya da genel bir kural olmasına göre yapılır. İkinci bölümleme, bu gösterge ile nesnesi arasındaki ilişki, ya göstergenin kendi başına bir özellik taşımasına, ya nesnesiyle varoluşsal bir ilişki kurmasına ya da yorumlayıcıyla ilişki kurmasına göre gerçekleştirilir. Üçüncü bölümleme, yorumlayanın göstergeyi ya bir olasılık göstergesi ya bir gerçek gösterge ya da bir mantık göstergesi biçiminde canlandırmasına göre yapılır.” (Peirce, 1978: 138-139, Aktaran Rifat, 2014: 233).

Peirce göstergelerin sınıflandırmasını Tablo 1'de görülebileceği üzere, üç ayrı üçlülle belirler: Birinci üçlük, nitel, tekil ve kural (kavramsal) göstergenin yer aldığı; göstergenin somut biçim ve kapsamıyla ilgili bölümdür. İkinci üçlük, görüntüsel gösterge, belirti ve simgenin yer aldığı; gösterge ile nesnenin ilişkisinin öne çıkarıldığı; en önemli ve araştırmacıların en çok başvurduğu bölümdür. Üçüncü üçlük, terim, önerme ve savın yer aldığı; ilk göstergeyle yorumlayıcı arasındaki ilişkinin kurulduğu bölümdür.

Peirce mantığa dayandırdığı üçlü ayrımında mantığın işleyişinin “birincilik (firstness), ikincilik (secondness) ve üçüncülük (thirdness) şeklinde üç basamaklı olduğunu belirterek sınıflandırmasını buna göre yapar. Birincilik özelliği başka bir şeyi temsil etmeden var olanlarda, ikincilik özelliği başka bir şeyle ilişkisi olan ancak üçüncülükle ilişkisi olmadan var olanlarda, üçüncülük ise birincilikle ilişkisi olan ikincilik ve birbiriyle ilişkisi olanlarda bulunur.” (Kerimoğlu, 2014: 123-124).

Tablo 1-1: Pierce'un ana üçlülere [Kerimoğlu, 2014: 123]

	Nitelik (quality) Birincilik	Yalın olgular (brute facts) İkincilik	Kural (law) Üçüncülük
Gösterge (representamen) Birincilik	Nitel gösterge (qualisign)	Tekil gösterge (sinsign)	Kural gösterge (legisign)
Nesne (object) İkincilik	Görüntüsel gösterge (icon)	Belirti (index)	Simge (symbol)
Yorumlayan (interpretant) Üçüncülük	Terim (rheme)	Önerme (dicisign)	Sav (argument)

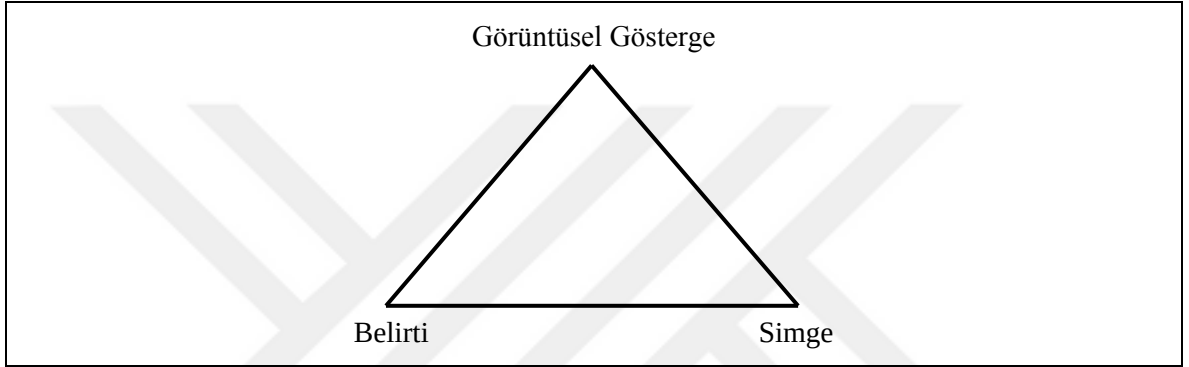
- **Birinci bölümlemedeki üçlük;** nitel, tekil ve kural göstergeleridir.

Nitel gösterge, duyumlanan ancak yorumlanmayan, gösterge olan bir niteliktir.

Tekil / yalın gösterge, bir varlığa ya da duruma göndermede bulunan göstergedir.

Kural / kavramsal gösterge, bir genellemedir. Örneğin; bir kadın resmi nitel gösterge iken, resim bir kadını gösterirse (Mona Lisa) tekil, güzellik ölçütü olursa kural göstergedir.

- **İkinci bölümlemedeki üçlük;** görüntüsel, belirti ve simge göstergeleridir.



Şekil 1-5: Peirce'ün ikinci bölümleme üçlüğü [www.decodedscience.org]

Görüntüsel gösterge, temsil ettiği şeye benzer, onu canlandırır.



Resim 1-1: Bandırma Vapuru Müzesi

Belirti , neden sonuç ilişkisine dayanan gösterge türüdür. Örneğin ateş edildiğini gösteren, bir kurşun deliği bulunan bir tabela tehlikenin ya da bir dumanın ateşin belirtisi olması...



Resim 1-2: Kurşun deliği olan yol tabelası

Simge, temsil edilen şeyle olan ilişkisinin bir uzlaşım sonucu oluşmasıdır. Örneğin; Yunan mitolojisinde adalet ve düzen tanrıçası Themis'in veya Roma mitolojisindeki Iustitia'nın (İng. Lady Justice) adalet anlamına gelen terazisi ya da sözlükte bulunan her sözcük bir uzlaşım sonucu oluşur ve aynı dili konuşanlar sözcüğün anlamı hakkında uzlaşmışlardır. Simge bu yönüyle kural / kavramsal gösterge özelliği de gösterir.



Resim 1-3: Adaletin simgesi Tanrıça Themis

- **Üçüncü bölümlemedeki üçlük;** terim, önerme ve kanıt göstergeleridir.

Terim / sözcibirim, yorumlayıcı açısından bakıldığında açık uçlu, nitel bir olasılık göstergesidir, nesnesini canlandıran bir göstergedir. Her sözcük bir terimdir. Örneğin ağaç sözcüğü bir terim ve bir genellemedir.

Önerme, bilgi ileten bir göstergedir. Terimler bir araya gelerek bilgilendirici özellikteki önermeleri oluşturur. Tümce değeri vardır (özne-yüklem).

Kanıt / sav / çıkarım, karmaşık göstergeler bütünüdür, neden-sonuç ilişkisi içerir. Önerme bir varlığı dile getirir, sav bunun doğru veya yanlışlığıyla ilgili kanıt sunar (Akerson, 2016: 105-107). Örneğin “bu yeldeğirmenli bir manzara resmi” cümlesi bir önerme iken bu cümle içindeki her sözcük bir terimdir. Ama “yel değirmeni kanatları çapraz ve simetrik ise rüzgarlı, çapraz ve asimetrik ise fırtınalı, artı biçiminde ise dingin bir manzara resmi” cümlesi ile bir sav/ kanıt sunmuş, bir neden - sonuç ilişkisi kurmuş oluruz.

Peirce, oluşturduğu bu üçlüklerle birlikte altmış altı ögeyi kapsayan çok geniş bir gösterge sınıflandırması yapmış ve zengin bir terim dizgisi oluşturmuştur. Lakin, açıklamalarının karmaşıklığı, dağınıklığı ve kimi zaman tutarsız olması, neredeyse her yıl görüşlerinde değişiklik yapması, çoğu yazısının uzun yıllar sonra yayımlanması (Yücel, 1982; 81, Aktaran Sığircı) gibi nedenlerle Avrupa’da -özellikle Türkiye’de- Peirce’ün çalışmalarından yeterince yararlanılamamıştır (Sığircı, 2017: 31-32).

1. 1. 2. 1960’lı Yıllardan Başlayarak Yapılan Çalışmalar

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları sonrasındaki toparlanma ve insan bilimleri alanında yapılan çalışmaların gelişmesiyle, göstergebilim araştırmaları hız ve çeşitlilik kazanmıştır. Kimi araştırmacı tek bir yöntemi geliştirmeyi benimserken, kimileri de sanatsal ve bilimsel yöntemleri kaynaştırmayı -özellikle sanatsal ve yazınsal nitelikli konular- uygun bulmuşlardır. 1960’tan sonraki süreçte göstergebilim ana başlığında toplanabilecek yazınbilim, yorumbilim, sözbilim, alımlama estetiği, biçembilim, okumanın yazınbilimi, anlatıbilim, metin dilbilimi, yapıbozucu eleştiri, metin çözümleme vb. araştırmalar Fransa, ABD, Rusya (SSCB), Almanya, İtalya gibi çeşitli ülkelere yayılmıştır (Rifat, 1998; 125-126). L. Hjelmslev, R. Barthes, C. Lévi-Strauss, J. Kristeva, C. Metz, A. J. Greimas ve J. Baudrillard gibi araştırmacılar Saussure’ü temel alan Avrupa geleneğini benimserken; Charles W. Morris, I. A. Richards, C.K. Ogden, U. Eco ve T. Sebeok gibi araştırmacılar Peirce’ü temel alan Amerika geleneğini benimsemiştir (Güneş, 2013: 337).

Tablo 1-2: Göstergebilim kuramcıları [Kerimoğlu, 2014: 121]

Göstergebilim Kuramcıları

İlk isimler

Avrupa: F. de Saussure

Amerika: Ch. S. Peirce

Avrupa'da

- Prag Okulu'ndan
Jan Mukarovsky
- Kopenhag Okulu'ndan
Louis Hjelmslev
- Belçika'dan
Eric Buyssens
- Alman geleneği: Biçembilim
Ernst Cassirer
Leo Spitzer
Erich Auerbach
- Kostanz Okulu (Alımlama Estetiği)
H. Robert Jauss
Wolfgang Iser
- Polonya'dan
Roman Ingarden

SSCB ve Rusya'da

- Rus biçimcileri
Vladimir Propp
Roman Jacobson
Osip Brik
Boris Eyhenbaum
Viktor Şklovski
Yuri Tinyanov
Boris Tomaşevski
Viktor Vinogradov
- Mihail Mihailoviç Bahtin
- Tartu Okulu
Yuri Mihailoviç Lotman

Amerika'da

- Charles William Morris
- Albert Sebeok
- Michael Riffaterre
- Yapı bozucu eleştiri akımı:
Paul de Man
Geoffrey Hartman
J. Hillis Miller
Harold Bloom

Fransa'da

- Emile Benveniste
- Claude Lévi-Strauss
- Roland Barthes
- Paris Göstergebilim Okulu
Algirdas Julien Greimas
Jean-Claude Coquet
Michel Arrivé
Joseph Courtés
Eric Landowski
- Bildirişim Göstergebilimi
Georges Mounin
Luis Preto
Jeanne Martinet
- Metinlerarasılık
Julia Kristeva
- Tzvetan Todorov
- Anlatıbilim, Metinlerarası İlişkiler
Gérard Genette
- Lucien Goldman
- Yorumbilim
Paul Ricœur

İtalya'da

- Umberto Eco

1. 1. 3. Göstergebilimin Temel Kavramları

Göstergeleri ve işleyiş biçimlerini merkezine alan göstergebilimin çalışmalarında üç temel alan vardır:

- i. **Göstergenin kendisi:** Gösterge çeşitleri, taşıdıkları anlam, göstergeyi üreten ve kullananların incelendiği alandır.
- ii. **İçinde göstergelerin düzenlendiği kodlar ya da sistemler:** İçinde bulunan toplumun ihtiyaçlarının karşılanması için üretilen kodlar ve bu kodların iletişim sürecindeki işleyiş biçiminin incelendiği alandır.
- iii. **Kodlar ve göstergelerin içinde işlediği kültür:** Kültürün kendisinin, varoluşunun ve biçiminin incelendiği alandır (Fiske, 2003: 62).

Gösterge

Göstergebilim için “*kısaca göstergeleri inceleyen bilim dalıdır denilebilir*”. Gösterge ise “*bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan, kendi dışında bir başka şeyi gösteren her türlü nesne, olgu ya da varlıktır*” (Günay, 2002: 181). Göstergeler doğada kendiliğinden oluşmuş ya da insan eliyle oluşturulmuşlardır ve kesinlikle anlam barındırırlar (Bağcıvan, 2018: 147).

Gönderge

Gönderge; bir göstergenin göndermede bulunduğu ya da alıcıya ilettiği şey, kavram veya nesnedir (Rifat, 2013: 95, Akt. Soylu, 2018: 35). Gösteren ve gösterilen kavramları, zorunlu olarak biri olmadan diğerrinin de olamayacağı bir bağa sahiptir. Gösterilen, göndergenin çoğu ayırt edici özelliğini taşıyarak göndergenin kavramsallaşmasını sağlar. Fakat gösteren ve gönderge arasında keyfi bir ilişki vardır (Kıran, 1994: 92). Gerçek dünyadan herhangi bir nesne, örneğin bir “kitap” ele alındığında, yazılı ya da sesli göstergesi “tikap” gibi farklı bir harf ya da ses dizisi olabilirdi; ancak varolan durumda bir uzlaşım sonucu oluşmuş Türkçedeki kitap kelimesi, nesnesine göndermede bulunan bir gösterendir. Farklı dillerdeki book (İng.), livre (Fr.) kelimelerinde gönderge ve gösterilen aynı fakat gösteren farklıdır. Bu durum, gösterge ve gönderge arasında topluma, kültüre ve kullanılan dile göre değişen keyfi ilişkinin varlığını göstermektedir.

Gösteren ve Gösterilen

Göstergeler birbirini bütünleyen iki kavramdan oluşur; gösteren ve gösterilen. Gösteren, göstergenin doğrudan algılanabilen kısmıdır. Gösterilen ise göstergenin, doğrudan algılanamayan düz ya da yan anlamlarıdır (Soylu, 2018: 35-36). Gösterenler anlatım düzlemini oluştururken gösterilenler içerik düzlemini oluştururlar. Gösteren, bir “aracı”dır, gösterilen de göstergelyi kullanan kişinin anladığı “şey”dir. (Barthes, 2018: 47-50).

Dizge

Birbiriyle uyumlu ve anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde birbirine bağı göstergelerin oluşturduğu sistemdir. (Soylu, 2018: 37)

Anlamlama

Anlamlama; gösteren ve gösterilenin birleşerek, bir ürün olan göstergenin oluşmasıdır. Bu iki öge arasında ilişki kurularak anlamlama sağlanır (Barthes, 2018: 54). Anlamı çözümlayebilecek modeli geliştiren ise, Roland Barthes'tir. Kuramında anlamlandırmanın iki düzeyi olan düz anlam ve yan anlamı merkeze alır (Fiske, 2003: 115). Her anlamlama dizgesi, bir anlatım ile içerik düzlemini kapsar; anlamlama bu iki düzlem arasında kurulan bağlantıdır (Barthes, 2018: 84).

Düz Anlam

Düz anlam, anlamlandırma sürecinin birinci düzeyidir; göstergenin göstereni ile gösterileni arasındaki ilişkisi ile birlikte göstergenin dışsal gerçekliğindeki göndergesiyle olan ilişkisini açıklar (Fiske, 2003: 116). Düz anlam herkes tarafından aynı şekilde anlaşılan, göstergenin gerçek anlamıdır; toplumsal olarak kabul görmüş ortak kodlardır (Soylu, 2018: 36). Örneğin barış kelimesi, savaş kelimesinin zıttı ve tehlikeli ya da güvensiz ortamın olmaması durumudur. Bu açıklama barış kelimesinin düz anlamıdır.

Yan Anlam

Anlamlandırmanın ikinci düzeyidir. Yan anlam, bir göstergenin toplumun geneli tarafından bilinen gerçek anlamı dışında, öznel veya farklı anlamlar taşıması, ifade etmesidir (Soylu, 2018: 36). Örneğin İkonalarda İsa'nın başındaki yuvarlak şeklin düz anlamı bir çemberdir ama bu işaret kutsal bir anlamı ifade ettiği için yan anlamı kutsallık ya da tanrısallıktır.

1. 2. GÖRSEL GÖSTERGEBİLİM

Bir disiplin olarak göstergebilim, 20. yüzyılın ikinci yarısında Uluslararası Göstergebilim Araştırmaları Derneği'ni ve dergisi Semiotica'yı kurarak kurumsallaşmış ve ilk kongresini 1974 yılında Milano'da gerçekleştirmiştir. Daha sonrasında göstergebilim, alt alanlara ayrılmış ve yazın göstergebilimi, hukuk göstergebilimi, görsel göstergebilim gibi kimi alanlarda o alana özgü, Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği gibi dernekler kurulmuştur.

1988'de Fransa-Perpignan'daki Uluslararası Göstergebilim Araştırmaları Derneği'nin konferansında Michel Costantini ve Göran Sonesson arasındaki fikir alışverişinden doğan Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği (IAVS),* Fransız hukukuna göre 1989 yılında Blois'de bir dernek olarak kurularak resmîyet kazanmıştır. Derneğin amacı, imgelerle ve genel anlamda görsel anlamlandırmayla ilgilenen dünyanın her yerinden göstergebilimcileri, göstergebilimin herhangi bir özel yorumuna ayrıcalık tanımadan ve herhangi bir göstergebilim geleneğini desteklemeden bir araya getirmektir.**

“Görüntü anlamı nasıl oluşturur?” sorusu ile ilgilenen görsel göstergebilimin amacı, görsel göstergenin taşıdığı anlamı ve diğer göstergelerle olan ilişkisini tespit etmeye çalışmak ve yorumlamaktır (Parsa, 2007: 5). Dilsel göstergeler ve dil dışı göstergeler, iletişim amaçlı kullanılmaları ve bir başka “şey”i belirtmeleri açısından benzerdirler ama aralarındaki temel zıtlık, kullanılan kodlarda kendini gösterir: Dilsel göstergelerde dilsel kod kullanılmakta, dil dışı göstergelerde ise algılamadaki farklılık nedeniyle görsel, işitsel ya da görsel-işitsel kod kullanılmaktadır. Bu zıtlık sadece kodla da sınırlı değildir. Örneğin, dilsel göstergelerin en önemli özelliği eklemli olması iken görsel anlatımlarda bu eklemlilikten söz edilemez çünkü görsel göstergelerin kendisine has yapısı ve ayırt edici özellikleri vardır. Ayrıca bütün görsel ögeler aynı işleve sahip değildir; kimi görsel öge, gösterge işlevi görürken kimisi de imge olarak adlandırılır (Günay, 2002: 184-185).

* Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği uluslar arası niteliğe sahip olması nedeniyle İngilizce, Fransızca ve İspanyolca olarak üç resmi dil tanımakta ve kısaltmaları da o dillere göre yapıldığından farklılık gösterir. IAVS : International Association for Visual Semiotics (İngilizce), AISV : Association Internationale de Sémiotique Visuelle (Fransızca) ve El Asociación Internacional de Semiótica Visual (İspanyolca).

** Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği: <https://aisviavs.wordpress.com/> Erişim Tarihi: 27,11,2020

Gösteren ve gösterilen arasında kurulan ilişki, dilsel göstergelerde nedensiz, buyrultusal ve saymaca iken; görsel göstergelerde durum farklılık gösterir. Kimi göstergelerde benzeşme, örnek alma gibi bir nedenlilik ilişkisi kurulabilir. İmgelerde bu ilişki benzeşim, örnekseme, düzdeğişmece, eğretileme yardımıyla kurulabilir. Örneğin bir nesne (imge ya da gösterge) ile gerçek veya dilsel dünyadaki bir durum arasında, gösterge ile göndergesi arasında içinde bulunduğu kültüre bağlı olarak bir nedenlilik ilişkisi kurulabilir. Kullanılan bütün gösterge, imge ve simgenin oluşumunda kullanılan benzerlik, örnekseme, karşıtlık gibi ilişkiler, içinde bulunduğu kültürün içinde geçerlidir ve anlam oluşumu uzlaşmaya dayalıdır (Greimas ve Courtes, 1979: 339, Akt. Günay, 2002: 185).

İmgelerin yayılımı ve medyatik imgenin önem kazanmasıyla görsel göstergebilim üzerine yapılan çalışmalar 1960'larda başlar. Floch'un "*toplumsal yaşamdaki göstergelerin yaşamının bilimi*" olarak adlandırdığı göstergebilim, reklamda gizlenmiş iletileri bulmak için yöntemler geliştirmiştir. Reklam imgeleri, görsel göstergebilim için ilk incelemelerin yapıldığı nesnelerden biri olmuştur (Floch, 1985: 140, Akt. Yücel). İmgenin göstergebilimi olarak da adlandırılabilir bu yöntemin ilk kaynağının Roland Barthes'in çalışması olduğu söylenebilir. Barthes, modadan yemek alanına kadar birçok gösterge dizgesini dilbilimin yöntemlerini kullanarak çözümler ve bu katkılarından dolayı imge göstergebiliminde bir öncü olarak kabul edilir. 1964'te İmgenin Retoriği (Rhetorique de L'image) başlıklı makalesini Communication adlı dergide yayınlarak görsel göstergebilimin yolunu açmıştır. Çalışmasında "anlam imgelere nasıl gelir" sorusuna yanıt aramak ve imgenin bir gösterge dizgesi olarak kodlanmasının nasıl gerçekleştiğini kavramak için Panzani reklamını incelemiştir. Bu reklam çözümlemesi görsel göstergebilimde kurucu metinlerden biri olarak kabul edilmiştir. 1960'lı yıllardan sonra imge göstergebilimi önem kazanmış ve reklam, pazarlama, sinema incelemeleri gibi birçok uygulamalı göstergebilim alanında kullanılmıştır (Yücel, 2013: 85-88).

Göstergebilimsel yöntem, görsel veya anlatsal bir söylemi inceleyen bir üst söylemdir. Göstergebilimci, bir fotoğraf, reklam panosu, tablo ya da heykel incelenirken, bunların gerçeğin kaydı veya yeniden biçimlendirilmiş olmalarını değil de nasıl anlama geldiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Görsel göstergebilim, görsel nesnelerin incelenmesi ve göstergebilimin temel eğilimlerinden olan söylem ve anlamın oluşumlarının saptanmasıdır (Öztokat, 1999: 141).

1. 2. 1. Görsel Göstergebilim Üzerine Yapılan Çalışmalar

Çağımızda dil dışı göstergeler, imgeler oldukça fazla kullanım alanına sahiptir. Türkçe, İngilizce gibi doğal dillerden farklı olarak bu göstergeler, bir evrensel dil olma özelliği kazanmışlardır. Filmler, reklamlar, haber görselleri, teknolojik aletlerdeki yazılım ikonları ya da emojiler göz önüne alındığında, bu göstergeler ile dünya üzerinde doğal bir dil kullanmadan iletişim kurmak mümkün hale gelmiştir. Yalnız bu göstergelerin de kullanım bağlamlarının bilinmesi ve öğrenilmesi gerekmektedir. Hatta sanatsal içeriğe sahip göstergeleri anlamlandırmak diğer göstergelere oranla daha zordur; hem düz anlam, hem yan anlam ve çağrışımsal anlamlar bilinmelidir.

1960'lı yıllarda imge göstergebiliminin önem kazanması sonrası görsel dilin çözümlenmesi için yapılan çalışmalar ve araştırmacılar giderek çoğalmıştır.

1. 2. 1. 1. Émile Benveniste

Fransız dilbilimci Émile Benveniste edimbilim* alanının öncü isimlerinden biridir ve “sözceleme kuramı” olarak bilinen bir kuram oluşturmuş, iletişimi merkeze alan bir dil anlayışı oluşturmaya çalışmıştır. Sözceleme edimi, bireylerin dili kendisi için kullanmasıdır ve “konuşucu” ve “bağlam” olarak iki önemli ögesi vardır. Soyut bir boyut olan dil, sözceleme edimi sonrası somutlaşır (Kerimoğlu, 2014: 142).

Benveniste'e göre göstergeyi incelemeye dil dışı dizgelerden başlanılmalıdır. Benveniste resim, heykel gibi betileyim sanatlarının birimlerini ele almıştır. O'na göre renkler “*temel dereceleri adlarıyla belirlenmiş bir dizi*” oluşturur, adları olsa da kendi başlarına bir şey belirtmezler, bir şeye göndermede bulunmaz ve bir şeyi çağrıştırmazlar. “*Sanatçı bunları seçer, kaynaştırır, istediği gibi tuvali üstünde düzenler; sonuç olarak yalnızca sanatçının oluşturduğu yapı içinde düzenlenirler ve ancak sanatçının yaptığı seçimler ve düzenlemeler aracılığıyla bir 'anlam' kazanırlar.*” Benveniste bu sözleriyle sanatçıların, kendi göstergebilimlerini oluşturduğunu vurgular. O'na göre sanatsal dizgeler kendine özgü, karmaşık bir yapıya sahiptir ve anlamlama -dil dizgelerinde olduğu gibi- belli bir yapıdaki bağıntılardan (karşıtlık ve değerlerden) oluşur (BENVENİSTE, 1995: 121, Akt. Öztokat, 1999: 135).

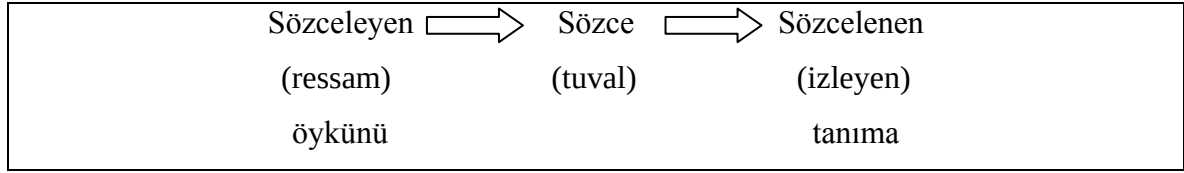
* **Edimbilim:** Dil ile dili algılayan kişi arasında kurulan ilişkiyi araştıran dilbilimi dalıdır. <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 27,11,2020.

1. 2. 1. 2. Algirdas Julien Greimas

Litvanya asıllı Algirdas Julien Greimas, 1940 sonrası, göstergebilimin merkezi Fransa'ya gelerek, göstergebilimin özerk bir bilim dalı olması için öncülük etmiş ve dilbilim, mantık, matematik ve antropoloji gibi birçok alandan yararlanarak, anlamlı olan her şeyi kapsayan bir anlamlama kuramı oluşturmuştur. Greimas, R. Barthes ile birlikte Mısır'da (1949-1958) çalışmış, sonrasında Ankara Üniversitesi'nde (1958-1962) ve İstanbul Üniversitesi'nde (1960-1962) de ders vermiştir. Sonrasında Fransa'ya geri dönerek yöntemsel açıdan göstergebilimin başlangıcı olarak kabul edilen Yapısal Anlambilim (1966) adlı kitabını yazmıştır. Greimas, göstergebilim incelemelerinde *“kavramsal ve biçimsel olarak varsayımsal ve tüm dengeli bir üstdil oluşturmuştur.”* ve *“bir gösterge sisteminin anlamını ortaya çıkarmaktan çok anlamın eklemlenmiş biçimini, anlam üretim süreçlerini belirlemeye çalışmıştır.”* Bu üstdil; incelenecek göstergenin betimlendiği “betimsel düzey”; ilk düzeydeki kavram ve işlemlerin tutarlılığının gözetildiği “yöntembilimsel düzey”; “bağıntı” kavramının merkeze alındığı, *“anlam bağıntıdaki ayrılıktan doğar”* anlayışıyla zıtlık, çelişki gibi bağıntı türlerinin mantıksal olarak saptandığı “bilimkuramsal düzey” olmak üzere üç düzeyden oluşmaktadır (Kerimoğlu, 2014: 132-133).

Greimas, görsel göstergebilim incelemelerinde kullanılacak bir ölçüt sunmuş ve “özgül görsel alanlar” olarak tanımlayabileceğimiz, anlatım aracı olarak bir düzlem kullanan (resim, fotoğraf vb.) nesneleri ele almıştır. Bunlar bir dil olarak incelendiğinde, görsellik ile ilgili karşılaşılan kavram, temsil (Fr. representation) anlamına gelen ve birçok dizgeyi kapsayan “betileyim” kavramıdır. Bu dizgeler yol belirtkeleri gibi bilgilendirme işlevi, şemalar gibi yazılım işlevi, mimarlık planları gibi oluşturma işlevi üstlenebilirler. Mantıksal betileyim örneği olan biçimsel diller ise -sadece simge olarak- yazısal birimleri kullanırlar. Biçimsel betileyimlerde betileyen ve betilenen arasındaki bağıntı nedensizken, görsel nitelikli betileyimlerdeki bağıntı nedenlidir ve “doğaya öykünü” ile açıklanabilir; bu kavram da sözbilimsel bir kavramdır. Yalnızca görsellik içeren nitelikler öykünülenebilir ve tuval gibi belli bir düzleme yansıtılabilir çünkü öykünü işlevi, dünyaya ilişkin niteliklerin belli bir biçime indirgenmesidir. Seçilen ve yansıtılan bu özellikler, dünyaya ait bir nesne olmaktan çıkmış beti'lerdir. Bir iletişim örneği olarak; doğayı betileyen ya da yeniden yaratan ressam, “sözceleyen özne”, onu algılayan, tanıyan ise “sözcelenen özne” olur. Bu haliyle üretilmiş nesne “sözce”dir (ÖZTOKAT, 1999:136).

Resim bir görsel ürün olarak ele alındığında Şekil 6'daki gibi bir iletişim örneği karşımıza çıkar:



Şekil 1-6: İletişim örnekçesi [Öztokat, 1999: 136]

Algılayım sürecinde betiye dair Greimas'ın dikkat çektiği bir detay vardır; betilerin artık dış dünyaya ait bir nesne olmadığına vurgu yapar. Örneğin resimdeki bir figürü algılayan özne, dış dünyaya dair, betiyi bir nesneye indirgememizi, ilişkilendirmemizi, sınıflandırmamızı, yorumlamamızı, dünyaya bir anlam vermemizi sağlayan bir insan ölçekli okuma yöntemi oluşturmuştur. Burada tuvale yansıtılan, dış dünyaya ilişkin “gösterilen”dir. Greimas'a göre böyle bir okuma yönteminde, görüntüsel bir ilişki değil de kavramsal bir ilişki söz konusudur. Resim gibi, bir düzlem kullanılan nesnelerde görselleştirici bir okumaya ihtiyaç vardır. Bu tür bir okumada da “semiosis” (gösteren ve gösterilenin birleşerek bir gösterge oluşturması) söz konusudur ve bu okuma yöntemi betisel göstergebilimin alanıdır. Betisel göstergebilime göre, gösteren farklı yoğunluktaki görsel betilerden oluşur ve bunları gösterge-nesneye dönüştürerek birer gösterilene çevirir. Greimas'a göre resim, plastik bir metindir. Plastik nitelikteki beti ve bağıntılar, plastik açıdan resmin biçimi hakkında bilgi verir (ÖZTOKAT, 1999:136-137).

1. 2. 1. 3. Roland Barthes

Fransa'da göstergebilim çalışmalarına önemli bir katkı sağlayan Roland Barthes, “Göstergebilimsel Serüven” olarak adlandırdığı 1950'lerden 1970'lere uzanan süreci hayranlık, bilimsellik ve metin evresi olarak üç döneme ayırmış: Yazı, okuyan-yazan özne, eleştiri, yapısalcılık “nedir?” gibi temel soruların yanıtlarını aramıştır (RİFAT, 2009: 60-63). Greimas ile aynı yıllarda, bilimsel üst dil kullanma ihtiyacı duyan yaklaşımıyla bir göstergebilim oluşturmaya çalışmış ve Saussure ile Hjelmslev'in kavramlarını geliştirmiş, moda, yazın, çağdaş söylen (mit), görüntü gibi dizgeler üstünde durarak çalışmalar yapmıştır. Ancak ilerleyen yıllarda özellikle sanatsal ve yazınsal nitelikteki metinlerin, bilimsel üst dil kullanılarak yorumlanamayacağı görüşünü benimseyerek yeni bir sunuş yöntemi, farklı bir anlatım biçimi geliştirmiştir (RİFAT, 1998: 127).

Görsel göstergebilimin inceleme alanına giren fotoğraf, afiş, reklam gibi çalışmalarda Barthes'ın yaklaşımı, anlam üzerine yoğunlaşmıştır. Görüntülerdeki anlamlandırma; düz anlam ve yan anlam düzeyleri ile ilgilidir. Anlamlandırmanın birinci düzeyi düz anlamdır ve göstergede kim'in veya ne'yin gösterildiğini belirtir, herkesçe bilinen anlama göndermede bulunur. Görünenin altındaki görünmeyen anlam olan yan anlamda ise göstergenin içerdiği kültürel değerler, fikirler ve kanaatler tespit edilmeye çalışılmaktadır (Parsa, 2008:123, Akt. Yıldırım, 2019: 346).

Görsel göstergebilimde reklam imgesi incelenen ilk nesnelerden biridir ve reklamdaki gizli iletinin tespit edilebilmesi için Barthes, imgenin göstergebilimi olarak adlandırılabilen bir yöntem geliştirmiştir. Yemek alanından moda kadar birçok gösterge dizgesini dilbilimin yöntemini kullanarak çözümleyen Barthes, imge göstergebiliminin öncüsü kabul edilmektedir. 1964 yılında Communication adlı dergide yayınladığı İmgenin Retoriği (Rhetorique de L'image) başlıklı makalesinde, imgenin bir gösterge dizgesi olarak nasıl kodlandığını anlamak ve “anlam imgelere nasıl gelir” sorusuna yanıt aramak için Panzani reklamını (Resim 4) incelemiştir. Barthes, reklam söylemindeki gizli iletileri ve yan anlamları tespit etmek, yarattığı evreni anlamak, etkili ve ikna edici bir söylem oluşturmada kullandığı yöntemleri anlamak için yeni bir yöntem sunmuştur. Bu yöntemi uyguladığı reklam çözümlemesi, görsel göstergebilimde kurucu metinlerden biri olmuş ve günümüzde de çoğu araştırmanın esin kaynağı olmasını sağlamıştır. Barthes görsel iletileri ve bunların nasıl anlam yarattığını tespit etmek için, ilk olarak bir gösterenin bir gösterilenle bağlantılı olduğunu düşünerek gösterenleri belirlemiştir. Bu bağlamda Panzani reklamında da ilk tespit ettiği gösterilen İtalyanlık olmuş ve bu gösterilene bağlı olan gösterenleri araştırmaya başlamıştır. Panzani markasının sözcük ve fonetik olarak İtalyan adı gibi gelmesi, reklamdaki hakim renklerin İtalya bayrağının renkleri olan yeşil, beyaz ve kırmızı olması, reklamda bulunan Parmesan peyniri, sebze, makarna ve domates sosu gibi nesnelerin Akdeniz mutfağını akla getirmesi öncelikli olarak İtalyanlık kavramının belirmesine neden olmuştur. Ancak bu kavram, Fransızlara ait, İtalyanların sıcakkanlı, neşeli olduklarına dair stereotiplere dayanan bir bilgiyi harekete geçirmiştir çünkü hedef kitlenin bu kavram hakkındaki ortak bilgisi kullanılmıştır. Reklamda farklı nesnelerin bir araya toplanması genel bir mutfak ürünleri hizmeti düşüncesini aktarmakta, konserve sos ise doğal ürün olduklarını yansıtıyormuş gibi gösterilmektedir. Nesnelerin bir pazar filesinin içinde gösterilmesi ile doğal ve taze oldukları düşüncesi aktarılmaktadır.

Reklamda; bir Fransız markasının İtalyan markası gibi sunulduğu ve süpermarketten alınan hazır ürünlerin sanki doğadan gelen, pazardan taze taze alınan, ev yapımı sağlıklı yiyecekler olarak sunulduğu iki çelişki bulunmaktadır (Yücel, 2013: 85-87). Barthes bu çalışmasıyla görsel göstergebilim ve reklam çözümlemesi konusunda yapılacak araştırmalarda örnek teşkil eden bir başlangıç noktası oluşturmuştur.



Resim 1-4: Barthes'ın çözümlediği PANZANI reklam bildirisi fotoğrafı

“Barthes'ın imge göstergebiliminde 'algılanan ve adlandırılan' görsel öğeler öne çıkar” (Yücel, 2013: 88). İkonik göstergeler ön plandayken, plastik göstergeler ikinci planda ve ikonik göstergelere bağımlıdır. Plastik göstergeler yalnız başlarına değil de ikonik göstergelerle ilişkilendirildiğinde ya da ikonik göstergelerin ortaya çıkmasını sağladığında önem kazanır. Barthes'ın yaklaşımında görsel gösterge olarak yalnızca ikonik gösterge vardır ve plastik gösterge ikonik göstergeden bağımsız ele alınamaz.

1. 2. 1. 4. Abraham Zemz

Görsel göstergebilim alanındaki önemli katkılarıyla Abraham Zemzs, resim konusunda Paris göstergebiliminde önemli çalışmalar başlatmıştır. Resim konusunda yazılmış makalelere ve araştırmaların farklılığına dayanarak, resim konusunu ve bir dil olarak ele alınmasını tartışmaya açmıştır (Zemzs, 1985, Akt. Öztokat). Buradaki amaç, öncelikle gerçeklik ile görüntü yani gerçekte görünenle resimde gösterilen arasındaki uzaklığa dikkat çekerek, dilbilimin ve yapısalcılığın plastik sanatlara ve özellikle resim alanına uygunluğunu sorgulamaktır. Özellikle ekinel ve toplumsal bir uzlaşının etkisi altında olan renk ve onun psikolojik, fizyolojik, betimleyici, simgesel, anlatsal, bezeyici gibi işlevlerini incelemeye almıştır. Işığı da renk kategorisinde ele alarak, simgesel bir boyut ve geniş kombinasyon olasılığı taşıyan bir gösterge olduğunu belirtmiştir. İzleyicinin uzama bakışı, göz ve beyninin algılama ve anlamlandırma gibi optik yasalarıyla ve kültürünün kavramsal ulamlarıyla yön bulur. Zemzs'e göre mutlak bir algılama yoktur; resim uzamı ekinel bakış ve optik yasalarla algılanabilir. Ressam, dış dünyadan yola çıkarak yani gerçek dünyadaki belli nitelikleri seçerek bir simgesel uzam oluşturur. Resimsel uzam, dış dünyanın ya da gerçek uzamın bir simgesel betileyimidir yani yeniden düzenlenişidir (Öztokat, 1999:138).

1. 2. 1. 5. Göran Sonesson

1989'da Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği'nin kurulmasını sağlayan İsveçli Göran Sonesson, görsel göstergebilimin önemli isimlerinden biridir. Görsel göstergebilimde imge önemli bir konumdadır ve Sonesson'a göre imgeler, aç, çizgi, köşe gibi betisel özellikler taşır (Sonesson, 1992: 154, Akt. Günay) ayrıca imge ve göstergeyi ayırmak için önerdiği üç ölçüt vardır (Sonesson, 1992: 155-156, Akt. Günay): Birincisinde, *“her birimin göndergesine değil kendisine özerk ölçütler uygulamak gerekiyor.”* Örneğin bir burunun, yerine göre bir imge ya da bir gösterge olabilmesi. İkincisinde *“imgede, dildekine benzer birinci ve ikinci eklemlilikten söz edilemez. İmgede, bir arada bulunan birimler kendi kendilerine bir şey belirtmezler. Fakat bir imgede bulunan her birim, imgenin genel anlamını oluşturmada ortak öge durumundadır. İmgenin öğeleri, bağlam (imge bütünlüğü) içinde anlam kazanır.”* Üçüncüsünde ise *“imgenin mantığı, bir tür olasılık belirten algılama biçiminin mantığıdır.”* Sonuç olarak, imgelerin dildekine benzemeyen aç, çizgi, madde, boyut gibi kendine has, ayırt edici yönleri vardır ama bu yönlerin tek başlarına işlevleri yoktur. Dolayısıyla imge bütünlüğü içinde bir özellik taşırlar (Günay, 2002: 185).

1. 2. 1. 6. Groupe μ



Resim 1-5: Groupe μ üyeleri (1970), Soldan sağa: F. Pire, J.-M. Klinkenberg, H. Trignon, J. Dubois, F. Edeline, P. Minguet

Groupe μ , 1967'den itibaren Belçika'da bulunan Liege Üniversitesi'nde göstergebilim, dilbilim, retorik, şiir, görsel iletişim gibi kuramlar üzerine araştırmalar yapan bir topluluktur. Francis Pire, Jean-Marie Klinkenberg, Hadelin Trignon, Jacques Dubois, Francis Edeline, Philippe Minguet'nin oluşturduğu grup özellikle “görsel dilbilgisi”ni oluşturma amacıyla çalışmalar gerçekleştirmiştir. Grup üyeleri dışında Göran Sonesson, Jean Winand, Semir Badir, Marcel Otte, Benedicte Vauthier, Laurence Bouquiaux, Philippe Dubois de bu toplulukta dönemsel üyeler olarak yer almışlardır. Topluluğun en önemli özelliği, farklı alanlardaki araştırmacıların bir araya gelerek çokdisiplinli bir yapı oluşturmalarıdır. Bu özelliğiyle topluluğun yaptığı ortak çalışmalarda, yöntembilimsel (metodoloji) bölünmenin aşılması sağlanmıştır. Topluluğun üyeleri bireysel çalışmalarının dışında “Groupe μ ” ortak imzasıyla, şiir retorik, genel retorik, imge retorik ve görsel göstergebilim gibi alanlarda kitap ve makaleler yayınlamışlardır (Yücel, 2009: 289-290). Groupe μ , sözel dil ve yazılı dilin etkisinde kalmadan ele aldığı görsel dili, tamamiyle bağımsızlaştırmış ve görsel göstergebilimde algılama temellerini de belirlemiştir. İkonik ve plastik gösterge olarak ikiye ayrılan görsel göstergelerden plastik göstergeye daha fazla önem vermiştir. Görsel söylem çözümlemesini geliştirmiş ve plastik göstergeleri renk, doku ve biçim olmak üzere üç ana öğeyle ele almıştır (İnceoğlu ve Çomak, 2009:14). Groupe μ 'nın görsel retorik, iki anlam dizgesi tasarlayarak; nesneye göndermede bulunan ikonik gösterge ile anlam üreten plastik göstergeyi birbirinden ayırmıştır. İkonik ve plastik göstergelerin, iki ayrı gösterge olarak incelenmesini, her birinin kendi içinde ayrı biçim ve içerik düzlemlerine sahip olması gerektiğini savunmuştur. Dolayısıyla göstergenin keyfiliği ya da nedenliliği olgularını tekrar ele almıştır (Yücel, 2009: 293).

1. 3. GROUPE µ

Groupe µ, 1967'de Belçika Liege Üniversitesi Şiir Araştırmaları Merkezi'nde kurulan ve göstergebilim, dilbilim, retorik, şiir, görsel iletişim alanında çalışmalar yapan disiplinler arası yapıya sahip bir topluluktur. Topluluğun adı Yunanca'daki “µ” (Mu) harfinden gelmektedir. Retorik* betilerinden en bilinenleri olan “metafor” (eğretileme)** ve “metonimi”nin (düzdeğişmece)*** baş harfi olmasından dolayı bu harf seçilmiştir (Bourse ve Yücel, 2012: 205). Groupe µ kuruluşunun ilk yıllarındaki incelemelerinde şiiri ele almış ve genel yapısal niteliklerini belirlemeyi amaçlamıştır. Bunu gerçekleştirmek için R. Barthes, R. Jakobson, A.-J. Greimas'ın izinden gitmiş fakat dilsel yapının, şiirsel etkinin çözümlenmesinde yetersiz kaldığını ve bu yöntemin toplumsal ve insanbilimsel (antropolojik) ölçütlerle desteklenmesi gerektiğini savunmuştur. 1970'te Genel Retorik (Rhétorique Générale) adlı ilk çalışmalarında retorik anlayışın yenilenmesine katkı sağlamış ve retorik betilerinin açıklandığı bir model oluşturmuşlardır. Groupe µ'nün üyelerinden Jean-Marie Klinkenberg, Précis de Sémiotique Générale adlı eserinde *“dilbilimleri üzerine çalışmalar her zaman insanları büyülemiştir; bunun nedeni insanın yemek yediği ya da nefes aldığı kadar doğal bir biçimde iletişim kuruyor görünmesidir”* der (Klinkenberg, 2000: 6, Akt. Yücel). Ancak bu yalınlık ve kolaylığın, kültürlerin aktardığı ve merkezine “anlam” olan düzenekleri gizlediğini belirtmiştir. Dolayısıyla Groupe µ, çoğunlukla biçimsel kaldığı yönünde eleştirilen göstergebilimi bilişsel, iletişimsel, toplumsal ve estetik kaygılarla incelemiştir (Yücel, 2009: 290).

Groupe µ kuruluşundan itibaren görsel iletişim konusunda çalışmalar yapmıştır ve retorik çalışmasını bu alana yayma gayesiyle, görsel göstergebilimsel bir kuram oluşturmaya başlamıştır. Görsel bir retorik oluşturmak için imgeyi görsel ve plastik olarak ele alan Groupe µ, nesneye gönderme yapan ikonik gösterge ile anlam üreten plastik göstergeyi ayırarak iki anlam dizgesi yaratmıştır. Görsel gösterge kuramının, dilsel göstergeden bağımsız olarak incelendiği yeni ve farklı bir retorik oluşturmuş ve görsel göstergebilim alanında bir devrim olarak nitelendirilebilecek bir yenilik getirmişlerdir.

* **Retorik:** Güzel söz söyleme, hitabet sanatı, belagat, söz sanatlarını inceleyen bilim dalı (TDK).

** **Metafor (Eğretileme):** Anlamı bilinmeyen bir durumu açıklamak için, anlamı bilinen bir durumu, olguyu, nesneyi kullanmaktır (Bağcıvan, 2018: 149).

*** **Metonimi (Düzdeğişmece):** Birbiriyle doğrudan bağlantısı olan kelimelerin veya nesnelerin birbirinin yerine kullanılmasıdır (Bağcıvan, 2018: 149).

Groupe µ üyeleri, özellikle *Traité du signe visuel* (Görsel Göstergenin Kitabı) adlı yapıtlarıyla imgenin dilbilgisini oluşturmayı amaçlamış ve görsel göstergebilim için oluşturdukları bu yaklaşımı geliştirmişlerdir (Groupe µ, 1992: 53, Akt. Yücel) ve yazarlarına göre bu kitap genel bir retorik tasarısı olarak yazılmıştır (Groupe µ, 1992: 9, Akt. Yücel). Groupe µ üyelerinin amacı, dilbilime dayanmayan bir yaklaşım, bir görsel göstergebilim geliştirmektir (Groupe µ, 1992: 10, Akt. Yücel) çünkü gruba göre sözel dil kusursuz bir kod değildir ancak görsel göstergebilimde anlatım bir görsel dürtüdür, içerik de anlambilimsel evrendir (Groupe µ, 1992: 46, Akt. Yücel). Görsel dile ait bir dilbilgisi tasarlamayı deneyen ilk çalışmalardan olan bu kitabın amacı, *“imgeyi, kendi iç düzeni olan bir anlam dizgesi olarak ele almak ve böylece, imge çözümlemesi için bu dizge üzerine kurulu olabildiğince açık ve genel bir model oluşturmaktır”* (Groupe µ, 1992: 11, Akt. Yücel, 2009: 292).

Bu kitap görsel göstergebilim alanında, yazılmış en önemli kuramsal eserlerden biridir ve Groupe µ üyelerinden Francis Edelin, Philippe Minguet ve Jean-Marie Klinkenberg tarafından yazılmıştır. Kitapta imgenin bir dil olup olmadığı sorgulanmış ve görsel iletinin çözümlenmesi üzerinde durulmuştur. Kitap, fizyolojik olarak görmenin temellerinden hareketle görsel nesnelerle anlamın nasıl yaratıldığının ve görsel söylemin de bir dilbilgisi gibi düzenlenebileceğinin ortaya koyulması açısından önemlidir. Groupe µ, görsel göstergeyi, ikonik ve plastik gösterge olarak birbirinden ayırarak iki anlam dizgesi tasarlamıştır; ayrıca plastik göstergeyi de renk, doku ve biçim olarak üçe ayırmıştır. Çünkü bunlar da plastik göstergede anlam üreten öğelerdir. Grup ikonik ve plastik göstergenin, iki farklı gösterge sınıfı olarak incelenmesini savunmuştur. Çünkü ikisinin de kendi içinde farklı biçim ve içeriğe sahip düzlemler vardır; ikonik ve plastik gösterge sınıfı içerisindeki bu düzlemler de birer göstergedir. Renk, doku, biçim, kompozisyon, boyut, görüş açısı, alan derinliği, perspektif, ışık, çerçeve ve çerçeveleme hatta devingen imgeye özgü öğeler gibi öğeler plastik gösterge sınıfında anlam üreten birer göstergedir. Model, imgede ölçekler, kinezik ve proksemik öğeler de ikonik gösterge sınıfındaki göstergelerdir.

Grup, öncü kuramları ve yöntemleriyle dünya genelinde çok önemli bir misyon üstlenmiştir ve günümüzde *“göstergebilimi bilişsel ve pragmatik temeller üzerinde yeniden kurmak kaygısıyla bilimsel imge üzerinde çalışmaktadır”* (Regueiro, 2008, Akt. Yücel, 2009: 290).

1. 3. 1. İmge - İmgelem

Türk Dil Kurumu imgeyi: “*Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal, hülya; Genel görünüş, izlenim, imaj; Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj; Duyularla algılanan, bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj.*” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2020).

20. yüzyıl filozoflarından François Dagognet'nin, “*İmge, nesne kaybolduğunda geriye kalandır*” (Dagognet, 1984, Akt. Yücel, 2013: 20) tanımlaması imgenin, anlamının bir yokluk üzerine kurulduğunu yani göndergenin yerini tuttuğunu belirtir. İngiliz yazar ve sanat eleştirmeni John Berger ise imgenin yeniden yaratılan veya üretilen bir görünüm olduğunu, “*ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan -birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzeni*” olduğunu belirtir. John Berger'e göre “*İmgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Zamanla imgenin canlandığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşılır. Böyle olunca imge bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü -böylece başkalarınca nasıl görüldüğünü de- anlatıyordu. Daha sonraları imgeyi yaratanın kendine özgü görüşü de yaptığı kaydın bir parçası olarak kabul edildi*” (Berger, 1995: 9-10). Berger'in bu anlatımını imgenin etimolojik (köken bilimi) anlamı da destekler. İmge, etimolojik anlamıyla ölümle bağlantılıdır. Latince'de, cenaze törenlerinde ya da anmalarda takılan ataların maskeleri imago olarak adlandırılır. İmge kelimesinin de bu imago (imaj) kelimesinden geldiği rivayet edilir (Yücel, 2013: 20). “*...ister bir dış nesnenin zihindeki kopyası olarak alalım, ister özerk bir yaratı olarak, her imge bir görüntüdür, bir beliriş ya da görünüştür...İmgenin Arapça karşılıkları bunu daha iyi ortaya koyar. İmge hem hayal olarak karşılanır, hem de misl olarak. Birinci karşılık, Romantizmin ve Modernizmin öne çıkardığı o özerk var etme yetisine bağlanır: Hayalgücü, imgelem. İkinci karşılığın türevleri ise imgenin doğasındaki asıl-suret ikiliğini daha açıkça belirten terimlerdir: Misal, emsal, masal, mesel, temsil, temessül.*” (Koçak, 1995: 51, Akt. Bayav, 2009: 108).

İkonoloji, resim teorisi ve görsel kültür üzerine çalışmalar yapan William John Thomas Mitchell imgeyi “*benzer olma, taklidi gibi olma, andırma*” (Mitchell, 1986: 7, Akt. Parsa) olarak tanımlar ve imgeyi, oluşturduğu “imge soyağacı” ile Tablo 3'teki gibi geniş kapsamıyla ele alıp sınıflandırır (Parsa, 2007: 4).

Tablo 1-3: İmge Soyağacı [Mitchell,1986:10, Akt. Parsa, 2007: 5]

İMGE				
“Benzer olma” , “Taklidi gibi olma” , “Andırma”				
Grafik İmge	Optik İmge	Algısal İmge	Zihinsel İmge	Sözlü İmge
Resimler	Aynalar	Duyu bilgileri	Rüyalar	Eğretilmeler
Heykeller	Projeksiyonlar	“Cinsler”	Anılar	Tasvirler
Tasarımlar		Dış görünüşler	Fikirler	
			Düşsel fikirler	

Tablo 3'teki İmge Soyağacı'nın her bir bölümünün farklı bir disiplin alanıyla ilişkisi vardır. Grafik imge görsel sanatlara; optik imge fiziğe; sözlü imge edebiyat gibi söz ve metin eleştirisine; zihinsel imge psikoloji ve epistemolojiye; algısal imge de fizyoloji, psikoloji ve nörolojinin ortak alanına aittir (Parsa, 2007: 5).

İmge bilincin bir ürünüdür ve toplumsal, tarihsel ve kültürel olarak şekillenmesiyle belli bir sosyo-kültürel ortamı belirtir (Bayav, 2009: 108). İnsan belleği de duyular vasıtasıyla edindiği şeyleri imgeleştirme yeteneğine sahiptir. *“İmgelem, edinilmiş imgeleri birleştirip kaynaştırma ve bu birleşiklerden yeni imgeler tasarlama yetisidir...bir imgeyi yeniden canlandırmaktan yaratıcılığa kadar yükselir.”* (Hançerlioğlu, 2008: 184, Akt. Bayav: 2009: 110).

İmgelem bir kurma-yeniden kurma, bir oluşturma işlemidir; yani imgeler arasında bağlantı kurarak yeni imgeler yaratma ve tekrar imgeler üzerinde oynayarak ve onları değiştirerek yeni, yaratıcı tasarımların elde edilmesidir. Foto manipülasyon ya da kolaj çalışmalarının farklı imgelerden oluşması ve sonunda bir imgeye dönüşmesi örnek olarak verilebilir.

İnsanlar imgeyi görüp yorumlama eğilimindedirler ancak imgeyi doğru anlayıp yorumlamak da önemlidir. İmgenin yorumlanması için de bir imge çözümlemesi yapmak gerekir. İmgelerin etkileme gücü, bellek ve stereotipler imgenin yorumlanmasında etkilidirler. İnsanların beklentileri de görsel söylemin çözümlenmesini yönlendirmektedir (Joly, 1993: 160, Akt. Yücel). Bellek, imgelerin veya imge anılarının depolandığı yerdir ve yorumlamada yönlendirici bir güce sahiptir. Ayrıca stereotipleri besleyen ve yönlendiren de bellektir. Stereotip, imgeye bakışı biçimlendirdiği için imgeyi nesnel bir şekilde yorumlamak zorlaşır (Yücel, 2013; 69-70). Örneğin Resim 4'teki Panzani reklamının çözümlenmesinde de görüleceği üzere Fransızların, “İtalyanların sıcakkanlı ve neşeli insanlar” olduklarına dair ortak bir bilgiye sahip olmalarının nedeni, bu bilginin

stereotiplerle biçimlendirilmiş olmasından kaynaklanır. Dolayısıyla bellek ve stereotipler, bir kültürün bir başka kültür üzerindeki imgelemine ve göndermelerini yönlendirir.

İmgelerin, resim, simge ya da gösterge olarak kullanılabileceği üç işlevi vardır; ancak bu üç terim, imge türleri değil, imgenin yerine getirdiği işlevin betimlenmesidir. Bir imge, bunlardan herhangi birini ya da birden fazlasını aynı anda kullanabilir; ancak hangi işlevi kullanacağını, kural olarak söylemez. Örneğin bir üçgen, dağ resmi, hiyerarşi simgesi ya da tehlike göstergesi olarak kullanılabilir (Arnheim, 2007: 157-158).

İmge, soyutluk düzeyine göre kendisinden daha aşağıda bulunan bir “şeyi” betimlediği zaman “resim” olarak işlev görür. Buradaki soyutluk kavramı, bir resmin, betimlediği şeyi ya da ele aldığı konuyu yorumlamasının ya da o şeyden bir anlam çıkarmasının aracıdır. Resim, betimlediği “şey”in ayırt edici özelliklerini (renk, şekil, hareket vb.) her yönü ile anlayıp sunarak görevini yerine getirir. Bir resim, salt kopya veya replika değildir ve farklı soyutluk düzeylerinde iş görebilir (Arnheim, 2007: 159). Örneğin bir fotoğraf, ele alınacak konuya uygun olarak bir çerçeveleme işlemi gerçekleştirir, o alana odaklanarak görüntüyü seçer ve gerçek nesnelerin oluşturduğu öğelerden kendi yorumladığı ya da bir anlam oluşturduğu bir görüntü yaratır; bir peyzaj resmi de aynı aynı yöntemle manzarayı düzenler ve göze batmayacak şekilde stilize ederek bir yorum ve anlam katar; bir çocuk basit bir şekilde daire, oval ve düz çizgi çizerek bir insan figürü oluşturabilir.

İmge, soyutluk düzeyine göre kendisinden daha yüksekte bulunan bir “şeyi” betimlediği zaman “simge” olarak işlev görür (Arnheim, 2007: 160). İmgenin bir forma bürünmesiyle simge oluşur yani simge, imgeyi taşıyan bir formdur. İmge form olmadan da bellekte soyut olarak varlığını sürdürür. Simge görseldir ve kendiliğinden oluşmaz, insan tarafından üretilir ya da yok edilir. Simge, bir kabuk veya kılıf gibi işleve sahiptir ve mutlaka bir imge taşır. “*İm, simgede duyusal algılanabilir olandır*” (Wittgenstein, 1996: 35, Akt. Küçüköner). Simgenin şeklini insan belirler ve bunda taşıdığı imgenin rolü büyüktür (Küçüköner, 2010: 77). “*Uygarlık tarihinde insan zekasının simgeleri sayılan nesneler – çok az bilinmeleri veya dünya ölçeğinde ünlü olmalarına bakılmaksızın – bize, dönemin düşünce tarzı ve anlayışının yanında, egemen ideolojileri hakkında da ilk elden bilgi verir.*” (Genç, 2014: 23). Örneğin antik zamanlarda tanrıların simgelendiği heykellerin yok edilmesiyle, tanrının da yok olacağı düşünülürdü. Yine antik dönem insanları, doğa olaylarından korktukları için onları imgeleştirmiş, sonrasında bu imgelere form kazandırıp

simgeleştirek görünür kılmış ve bu simgeleri üstün ve kutsal sayarak onlara tapınmışlardır. Kısaca anlayamadıkları, korktukları bu durumdan kurtulmak için imgelerini elle tutulan, uğruna kurbanlar verilen ya da yok edilen simgelere dönüştürmüşlerdir.



Resim 1-6 ve 1-7: Tlaloc, Aztek yağmur tanrısı, XIV. - XV. yüzyıl, Taş, Yüksekliği 40 cm, Etnoloji Müzesi, Devlet Müzeleri, Berlin.

Resim 6 ve 7'deki Tlaloc adlı bu heykel, Azteklerin dönemine ait olduğu düşünülen, bir yağmur ve fırtına tanrısının simgeleştirilmiş halidir. Tropikal ülkelerdeki insanlar için yağmur, eğer yağmazsa ürünlerin kurumasına ve halkın açlıktan kırılmasına sebep olabilecek bir ölüm kalım meselesidir. Bu sebeple yağmur ve fırtına tanrısı, yerel halkın imgeleminde korkunç güçlere sahip, ürkütücü ve şeytani bir görünümüne bürünmüştür. Bu imgelemin yaratılmasının sebebi gökte oluşan şimşegin devasa bir yılanla benzemesidir ve bu sebeple çoğu Amerikan topluluğu için çingiraklı yılanlar güçlü ve kutsal varlıklar olarak kabul edilir. Tlaloc figürü incelendiğinde, büyük ve ürkütücü dişleriyle birbirine bakan iki çingiraklı yılanın başlarının ağız ve çeneyi oluşturduğu, birbirine geçmiş yılanların burunu oluşturduğu, kıvrılmış yılanların da gözleri oluşturduğu görülebilir. Burada bilinenin ötesinde bir yüz oluşturma isteği gözlemlenebilir. Yağmur tanrısının imgesini simgeleştirmek için yıldırım gücünü temsil edecek yılanların vücut yapılarının uygunluğu da görülebilir. Buradaki kutsal yılanlar, sadece çingiraklı bir yılan resmi ya da yontusu değildir; şimşegi anlatan, fırtınayı hatırlatan hatta onu belki de büyü ile etkileyip kontrol edebilmek isteyen bir simge görevi üstlenirler (Gombrich, 1998: 53).

İmgenin, simgeye oranla daha kalıcı olmasının sebebi, yaşanmış ve bitmiş bir sürecin sonucunda oluşması ve bellekte kalıcı bir nitelik kazanarak yer edinmesidir. Simgeler ise

sürelerinin dolmasıyla yerlerini başka simgelere terk eder ve tarihe karışırlar. Moda örneğinde olduğu gibi simge zamanla yok olsa da imge kendisine yeni simgeler edinir (Küçüköner, 2010: 78).

İmge, bir “şey”in görsel olarak ayırt edici özelliklerini yansıtmadan o “şey”in yerine geçerse yalnızca “gösterge” olarak işlev görür. İmge gösterge olduğunda, işlevi yalnızca yerini aldığı şeye gönderme yapmak olduğu için dolaylı araç olarak çalışabilir (Arnheim, 2007: 158-159). İmge, bir içeriktir. Bir anlam, bir kavramdır yani soyut bir yapıdır. Gösterge ise duyular ile algılanabilen somut bir yapıdır. Göstergede oluşabilecek küçücük bir değişiklik imgenin anlamını da değiştirir. *“O halde imge, gerçeğin, varlığın, anlamın yerini alan şey; simge, imgeyi taşıyan, biçimlendiren, görünür, duyulur, tutulur, dokunulur kılan şey; gösterge de, imgeyi taşıyan simgenin daha anlaşılır, daha kolay algılanabilir bir seviyedeki bir şekli, hatta simgenin yerine getirilen yeni bir formdur. Bu haliyle gösterge, biçimdir. Anlamın taşıyıcısı olan biçim”* (Küçüköner, 2010: 79). *“İster konuşulan söylem, ister yazılı söylem düzeyinde olsun, hiçbir öge sadece kendi kendinde bulunmayan bir başka ögeye gönderme yapmadan gösterge olarak işlev göremez.”* (Derrida, 1994: 49).

Göstergebilimci için önemli olan imgenin anlamıdır ve imgede hangi gösterge dizgesinin kullanıldığını, neler anlatıldığını inceler. Bunun için çözümlemeler yapar ve renk, doku, biçim gibi öğeleri inceler ancak bunlar anlam oluşumuna katkı sağladığı oranda önem taşır.

1. 3. 2. İmgeye Göstergebilimsel Yaklaşım

Bir imgenin ya da “sanat yapıtının incelenmesine esas oluşturan temel ifadeleri, bakış açısı, işlev, anlam dizgeleri, ideoloji ve yaratım süreci biçiminde sıralamak mümkündür. Kuşkusuz, bu temel ifadeler, başta sanat yapıtlarının çağlar içinde ele alınışına ilişkin düşünce ve ideolojiler olmak üzere, çağların görme biçimlerine bağlı olarak da değişmektedir. Öyle ki, bu bağlamda geliştirilen yöntemler ve mutlak kabul edilen ilkeler dahi zamanla birlikte geçerliğini yitirmektedir.” (Genç, 2014: 24). Göstergebilim de tarihçesine bakıldığında, diğer alt bilim dallarına göre imge çözümlemeleri için kullanımında yeni bir yöntem olsa da sanat tarihinin yaklaşımından farklı olarak sadece sanat eserlerini değil, imgenin bütün türlerinin incelenebilmesini mümkün kılmaktadır.

Göstergebilimin bir alt bilim dalı olan görsel göstergebilim de görsel iletilerin ya da imgelerin çözümlenmesinde katkı sağlar ve yeni yöntemler sunar.

Bir imgenin işlevini anlamak için, imgeyi kendisine has kurallar yoluyla okumak gerekir. Ama imgeyi bir metin gibi okumanın sonuçları belirsizdir. Örneğin bir metnin nasıl okunması gerektiğini, bir topluluk tarafından oluşturulmuş dil ve dilsel kurallar belirler ve okuma işlemi gerçekleşir; bununla birlikte yazının okuma düzeni, metnin kendisi tarafından belirlenir. Bu okuma düzenini de yazarın oluşturduğu söz dizimi belirler. Okurların, kelimeleri, cümleleri, başlıkları atlama ihtimali olsa da yazarın oluşturduğu düzen üstün gelir. Bir metnin okunmasını metnin kendisi belirlerken, bir imgenin okunmasını genel olarak izleyici belirler (Groupe μ , 1992, Akt. Yücel, 2013: 12).

İmge ve metinlerin incelenmesi birbirinden farklıdır. Örneğin metinler, mecburi bir okuma yönünü zorunlu kılar, ancak imgelerin incelenmesi, istenilen yerden başlanıp istenilen yerde sonlandırılabilir. Sözlü ve yazılı söylem doğrusal bir yapıdayken, imge, benzerlik (andırışım) ve düzgü (kod) olarak iki kutba sahiptir ve imgenin bir anlamla birleşmesini sağlar. Düzgüyü anlayabilmek için de düzgünün anahtarı gerekmektedir.

Algıdan-Julien Greimas ve Joseph Courtes'e göre doğal evren betisel bir dildir ve betileri de dilin aracılığı olmadan etki ederler (Greimas ve Courtes, 1979: 234, Akt. Yücel, 2009: 290-291). Göstergebilimciler de dilin aracılığı olmadan bu evrenin nasıl inceleneceğini gösterebilmek için çeşitli imge çözümlemeleri yapmışlardır. İmgeyi anlama, yorumlama, yani görsel iletiyi çözümleme, imgeyi üreten toplumu anlamının yollarından biridir. Görsel iletinin çözümlenmesi için de görsel göstergebilim en tutarlı yöntemi oluşturmaktadır.

Genel göstergebilimde olduğu gibi görsel göstergebilim de anlambirimler kavramına öncelik verir ve görsel dili tanımlama ve çözümleme arayışlarında bulunur; çünkü anlambirimlerin görsel dile çevrilmesi konusu en temel sorunlardan biridir. Courtes bu konu için betisel/izleksel ayrımında bulunur. Bu ayrıma göre, anlatım düzleminde karşılık bulan, algılanan gerçekliğe ya da gerçek evrene ait bütün temsil dizgeleri, betisel olarak nitelendirilmiştir (Courtés, 1981: 37-47, Akt. Yücel). İzleksel ise doğal evrenle bir bağ içermemektedir. Betisel, algıyla tanımlandığında, izleksel de kavramsal yönü ile tanımlanır. Örneğin yağlıboya bir resim izleksel veri içerebilir ama bunu beti yoluyla yapar (Yücel, 2013: 92).

Görsel göstergebilimin gelişmesinde Barthes'ın Panzani reklam çözümlemesi büyük öneme sahiptir. Felix Thürlemann'ın 1979 tarihli tezi de, görsel göstergebilim alanında temel yapıtlar arasında yerini alır. Tezinde ressam Paul Klee'ye ait üç tabloyu çözümler ve resimde anlam oluşumunun yalın karşıtlıklar üzerine kurulduğunu, görsel yapıtların da dilsel yapılar gibi incelenebileceğini belirtir. Jean-Marie Floch, resmin bağıntılardan oluşan bir dizge ve anlamlı bir bütün olduğunu belirtir. Greimas da 1984 yılında Fransız göstergebiliminin “Actes Semiotiques” adındaki dergisinde, görsel göstergebilim ile betisel göstergebilimi birlikte ele aldığı bir inceleme yayımlar. Greimas görsel göstergebilimi, resim, fotoğraf, grafik gibi bir düzlem kullanan yapıtların incelenmesi olarak tanımlar. Greimas'a göre bu yapıtlar bir plastik söylem olarak incelenerek temel öğeleri ve bileşenleri betimlenmelidir. Örneğin renk, renkli alan, çizgi gibi biçimsel özellikler, plastik metne ait temel öğelerdir (Öztoğat, 1998: 254 - 255, Akt. Karahan, 2004: 75-76).

Barthes'ın görsel göstergebiliminde önemli olan, metnin görsel iletiyi nasıl anlamlandırdığı ve izleyicinin de görsel iletiyi nasıl algıladığıdır (Yücel, 2009: 291). Renk, doku, biçim, çerçeve, görüş açısı gibi öğelerden oluşan plastik gösterge değil de nesnelerden doğmuş olan ikonik gösterge ön plandadır. Burada plastik gösterge, ikonik göstergeye bağımlı, ikonik göstergeyi öne çıkaran, ona değer kazandıran bir öğe konumundadır. İkonik gösterge görsel içerik konumundadır; kısaca, ikonik gösterge bu yaklaşımda tek görsel göstergedir, plastik gösterge de ikonik göstergeden bağımsız ele alınamaz.

Greimas'ın izinden giden Floch ve Thürlemann ise imgenin yorumlanmasını dizgeleştiren, yapısalcı bir çözümleme yapmışlardır; görsel göstergebilimin, ikonik bir içerik düzlemi ve plastik bir anlatı düzlemine sahip olduğu bir görüş benimsemişlerdir. Floch'a göre Barthes'ın yöntemi izlenilirse, görsel sadece ikonik göstergeye bağımlı ve onunla sınırlı kalır, plastik göstergenin özerklik kazanması için yapılan çalışmalar da başarısızlıkla sonuçlanır (Floch, 1985: 143, Akt. Yücel). Floch'un yaklaşımını benimseyen Groupe μ ' de imgenin görsel ve plastik olduğunu savunmuş; göstergebilimin doğal dile başvurduğunda anlam üretiminin yalnızca bir kısmını inceleyebileceğini ve imgenin incelenmesi için yetersiz kalacağını belirtmiştir. Ayrıca Groupe μ 'ye göre, Barthes'ın yöntemine göre yapılan her çözümleme yeni kavramların ortaya çıkmasına neden olur ve dolayısıyla bu yöntemde bir genellemeye ulaşılamaz; genellenmenin olmaması da yöntemi bilimsellikten uzaklaştırmaktadır (Groupe μ , 1992: 10, Akt. Yücel, 2009: 291).

1. 3. 3. İmgenin Göstergeleri

Groupe µ ikonik ve plastik göstergeyi birbirinden ayırarak iki anlam dizgesi tasarlamış ve iki farklı gösterge sınıfı olarak incelenmesini, ikisinin de kendi içerisinde farklı biçim ve içeriğe sahip düzlemler barındırdığını savunmuştur.

“Görüntüsel (ikonik) gösterge (dış gerçekliğe ilişkin bir nesneye mimesis ya da örneksime (analogie) yoluyla göndermede bulunur) ve plastik gösterge (mimesis düzleminde herhangi bir göndermeden bağımsız, çizgi, renk ve dokusallık düzgülerini kullanır). Her iki gösterge türü tek bir bütünde karşımıza çıkabilirler (tablo, yontu, film, grafiti, posta pulu, elektrik tablosu, karikatür, halı, kilim...) ancak örnek düzleminde iki ayrı düzgü söz konusudur, bir tablo, bir fotoğraf ya da en yalınından bir resim çokdüzgümlü bir söylem örneği olarak betimlenebilir. Oysa gösterenlerinin yapılanışıyla birbirinden ayrılırlar: “Görüntüsel gösterilenler ayrık birimlerden oluşmuştur, çünkü bir görüntü dizgesine bağlıdır. Plastik gösterilenler için böyle bir şeyden söz edilemez, tözü farklıdır. Klinkenberg plastik göstergelerin simge ya da belirtke sınıflarına yakın durduğunu belirtir. Çoğu renkte önemli bir simge yükü vardır. Kuşkusuz bu göstergelerin simgesel ve belirtkesel nitelikleri belli bir ekinel bakışa bağlıdır.” (Klinkenberg, 1996, Akt. Öztokat, 1999: 138).

İkonik göstergeler gerçek dünyadaki nesnelerle benzerlik içeren ve bir bağıntısı bulunan göstergelerdir (Dubois ve Gespın, 1973: 243, Akt. Yücel). Groupe µ, ikonik göstergenin görsel söylemin temelini oluşturmadığını, aksine plastik gösterge ile de bir görsel söylemin oluşturulabileceğini belirtir (Groupe µ, 1992: 114, Akt. Yücel). Groupe µ ikonik ve plastik gösterge arasındaki ayrımın görsel göstergebilimdeki temel ayrım olduğunu belirtir. Bu kuramsal ayrım da aslında yeni değildir, daha eskiye dayanır (Damish, 1979; Sonesson, 1987, Akt. Yücel). 1980’li yıllarda Greimas Okulu görsel göstergelerde beti (betisel, doğal, görüntüsel, ikonik) ve plastik (yoğrumsal) gösterge ayrımı yapmışlardır (Floch, 1985, Akt. Yücel, 2009). Groupe µ de bu iki göstergenin artık konumunu belirleme zamanının geldiğini belirtir (Groupe µ, 1992: 120, Akt. Yücel, 2009: 293).

İmge çözümlemelerinde, ikonik ve plastik göstergelerin yanı sıra dilsel iletiler de imgeye eşlik eden, imgeye bakışı yönlendiren, anlam belirlemede katkıda bulunan öğelerden biridir. İmge çözümlemelerinde ikonik ve plastik göstergenin ayırt edilebilmesi için ilk olarak onları oluşturan öğeleri ve varsa dilsel iletileri tespit etmek gerekir.

1. 3. 3. 1. Plastik Gösterge

Plastik göstergeye özerkliğini kazandıran Groupe µ, imgedeki plastik öğeleri (renk, doku, biçim, kompozisyon, vd.) sadece ikonik göstergenin anlatımı olarak incelemeyiz; her birini bağımsız bir gösterge olarak ele alır. Groupe µ'ye göre görsel söylemin anlamı büyük oranda plastik seçimlerce yönlendirilmektedir ve grup bu yüzden imgeyi plastik nitelikleriyle sınıflandırarak değerlendirmektedir (Sonesson, 2002, Akt. Yücel, 2009: 293). Zihinsel ve algısal plastik sınıflandırmalar yaparak görsel anlam üretme üzerine yoğunlaşır. Plastik göstergede anlam, öğeler arasında kurulan bağıntılarla gerçekleşir: Öğeler tek başlarına anlam taşımazlar; ancak anlamı oluşturan aralarındaki ilişkidir (Groupe µ, 1992: 316, Akt. Yücel, 2013: 98). Bu yaklaşım tek başına incelenen kimi gösterenlerin alıcıda bıraktığı etkisine, alıcının ruhsal durumuna bağlı kalmadan anlamlandırılabilmesi için bir çözüm olarak değerlendirilebilir (Yücel, 2013: 97-98). *“Anlam, karşıtlık ve benzerlik çiftlerini dizgedeki güçlerine göre öne çıkarır”* (Groupe µ, 1992: 122 ve 191, Akt. Yücel). *“Plastik gösterge kuşkusuz ikonik göstergeye bağımlıdır, onunla birlikte var olur; ancak ikonik göstergenin bir parçası değil, başlı başına bir göstergedir. Çünkü plastik gösterge betiyle sınırlanamaz; betisiz imgeyi de kapsamına alabilir.”* (Yücel, 2009: 293-294).

Groupe µ, plastik gösterge sınıfındaki renk, doku, biçim gibi ana öğeleri ve bu öğelerin işlevlerini tanımlamıştır. Plastik gösterge sınıfındaki bu ana öğelerin yanında; biçimlerin simgesel anlamları, boyut, çerçeve, çerçeveleme, kompozisyon, alan derinliği ve perspektif, görüş açısı, ışık, devingen imgeye özgü göstergeler de plastik göstergelerdendir. Groupe µ, imgenin plastik öğelerini bağımsız göstergeler olarak ele almış ve bu göstergelerin görsel söylemin anlamını yönlendirdiğini göstermiştir.

1. 3. 3. 1. 1. Renk

Groupe µ'ye göre renk bir plastik göstergedir ve kültür şemalarının (kültürel ve simgesel anlamlar) anlamlarının rahatlığını reddederek incelenmesi gerektiğini belirtir. Halbuki örneğin Barthes'ın yönteminde *“izleyici, fiziksel ve kültürel iletiyi aynı anda alımlar.”* (Barthes, 1964: 42, Akt. Yücel, 2013: 126). Groupe µ'nün yönteminde ise renkler göstergebilimsel nesneler oluşturur. Bütün göstergebilimsel söylemlerde olduğu gibi görsel iletilerin de iki düzlemi vardır: Anlatım düzlemi (gösteren) ve içerik düzlemi (gösterilen).

Anlatım düzlemindeki her öge tek başına var olmaz; karşıtlık ilişkisi kurarak belirirler. Yalnız karşıtlıklar önceden belirlenemezler. Örnek olarak kırmızı rengin, karşıtlık gruplarından hangisinde yer aldığına bakılacak olursa; “*canlı renk/sönük renk*” karşıtlığı içinde canlı renk kutbunda; “*aydınlık/karanlık*” karşıtlığı içinde ise onun dışında kalan ögelerin özelliğine göre karanlık kutupta bulunabilir (Groupe µ, 1992: 191, Akt. Yücel, 2013: 126). Renkler gruplandırılmış biçimde ya da ayrı ayrı ele alınabilir. Renk tek başına kuramsal bir model konumundadır. Eğer plastik gösterge içinde bir doku ve biçimle birleşmediği takdirde bir varlığı olamaz. Yalnız bırakılsa da yalın bir nesne olarak görülmez. Karşıtlık, benzerlik ya da ışık gibi kavramlar yardımıyla ele alınmalıdır. Bu sayede “*sıcak/soğuk*”, “*saf/karma*” gibi karşıtlığa sahip dizgeler yaratılabilir (Groupe µ, 1992, 228, Akt. Yücel, 2009). Renklere fizyolojik ve antropolojik anlamlar yüklense de görsel göstergebilimsel analizlerde renkler, imgedeki konumlarına göre anlam kazanırlar. Bütünleyicilik ve benzerlik eksenleri, renklerin imge içerisindeki anlamını saptamak için zorunludur (Groupe µ, 1992: 246, Akt. Yücel, 2009: 294). Groupe µ'ye göre renkler “*sıcak/soğuk*” olarak ve “*karşıtlıklar*” olarak bölümlenebilirler (Groupe µ, 1992: 239, Akt. Yücel, 2013: 130).

Bütün bu karşıtlıklar imgede anlam yaratmak için kullanılırlar. İçerik düzlemi de, renkler arasındaki benzerlik ve karşıtlık ilişkilerine bağlı olarak ortaya çıkar. Anlatımın karşıtlığı, içeriğin karşıtlığı ile örtüşebilir. Güçlü/güçsüz ile etken/edilgen karşıtlıklarının örtüşmesi; sarı/mavi ile sıcak/soğuk karşıtlığında sarı rengin sıcak kutba yerleşmesi örnek olarak verilebilir. Bu durum plastik göstergelerde bir anlatım/içerik ya da gösteren/gösterilen düzleminin varlığını ortaya koyar.

Bir plastik gösterge olan renk ögesinin bağlı olduğu kurallar vardır:

- “ - Her renk, anlatımının bir birimini oluşturan ışık, egemenlik ölçütlerine göre belirlenir.
- Her renk, içeriğin bir birimi olarak bir ya da birçok anlambilimsel ekseninde yer alır. Bir başka deyişle, görsel iletinin anlam yaratmasına katkıda bulunur.
- Her renk, görsel iletide yer alan öteki renklerle bir bağıntı oluşturur. Bu bağıntılardan kimisi bir gerilim oluşturur, kimisi de denge izlenimi verir.
- Renkler plastik göstergenin öteki bileşenleri biçim ve dokuyla, aynı zamanda ikonik göstergeyle karşı karşıyadır. Bu da kimi içeriklerin öne çıkmasına, kimilerinin geriye atılmasına yol açar” (Groupe µ, 1992: 249, Akt. Yücel, 2009: 295).

Groupe µ, psikologların 1960'lı yıllarda yaptığı araştırmalara başvurarak, imgedeki hakim renklerin, imgenin anlamı üzerinde oluşturduğu etkisini kesin bir duruma getirmiştir (Groupe µ, 1992, Akt. Yücel, 2013: 111-112). Ayrıca renkli bir imge ya da görsel ileti, hangi rengin kullanıldığına göre anlam kazanır; yani anlam, rengin fiziksel özelliklerine ve algılanmasına bağlıdır (Groupe µ, 1992: 73, Akt. Yücel, 2013: 129). Renk, görsel söylemin aktarılmasında büyük bir öneme sahiptir. İmge içerisinde rengin anlam üzerindeki etkisi incelendiğinde, düz anlamı değiştirmedeği görülmektedir. Örneğin bir elmanın renginin kırmızı ya da yeşil olması onun bir elma olduğunu değiştirmez; ama elmanın farklı renklerle ifadesi ona yeni anlamlar kazandırabilir.

1. 3. 3. 1. 2. **Doku**

İmge çözümlemelerinde, Groupe µ'nün Görsel Göstergenin Kitabı* adlı yapıtına değin, doku ögesi üzerinde fazla durulmamıştır. Resim, fotoğraf, sinema gibi plastik sanatlarla uğraşan kişiler doku konusunu önemsemiş olsalar da sanat tarihi ve göstergebilim tarafından uzun süre plastik bir gösterge olarak dikkate alınmamıştır. Groupe µ doku ögesine özel bir önem verir ve onu sistemli bir şekilde inceler. Groupe µ'ye göre bir imgenin dokusu, onun mikrotopoğrafyasıdır. Bundan dolayı renk ögesine nasıl önem veriliyorsa doku ögesine de verilmeli ve dokular sınıflandırılmalıdır (Groupe µ, 1992: 197, Akt. Yücel). Groupe µ'ye göre *“doku da renk gibi bir yüzey niteliğidir; öğelerinin doğası, boyutu ve yinelenmesiyle belirlenir. Doku, izlenen nesneyle izleyici arasında bir tür uzaklık oluşturur. Kimi zaman yalnızca bir yüzey gibi betimlenebilir, izleyici dokuyu olduğu gibi algılar. Yinelenme dokunun bir ögesidir, en az üç doku ögesi birlikte var olduğunda bir ritimden de söz edilebilir”* (Groupe µ, 1992: 198-199, Akt. Yücel, 2013: 149).

“Genellikle imgelerin iki boyutlu olduğu düşünülür. Ancak dokuya bağlı olarak çok az da olsa bir derinlikten söz edilebilir. Doku üç boyutluluk, dokunsallık ve dışavurum izlenimi verebilir. Belli bir doku türü dokunsallığa gönderme yapar” (Groupe µ, 1992: 201, Akt. Yücel, 2009: 296). Tuval üzerindeki yağlıboya bir resim ile derginin parlak kağıdı üzerindeki fotoğraf arasındaki doku farkı, imgenin niteliği açısından önemlidir. Örneğin müzedeki bir tablonun (Resim 8) dokusu yoğun ve dokunsaldır ancak dokunmak yasaktır. Ancak dergi fotoğrafıysa (Resim 9) düz ve kaygan bir yüzeye sahip olması, dokusunun ince olması ve el altında olmasından dolayı tabloya kıyasla daha az dokunsal yapıdadır.

* Groupe µ (1992). *Traité du signe visuel: Pour une rhétorique de l'image*. Paris: Le Seuil.



Resim 1-8: Self-portrait as the Apostle Paul, Rembrandt van Rijn, 1661, canvas oil paint, 91 cm x 77 cm, Rijksmuseum - Amsterdam.



Resim 1-9: Rembrandt - The Self-Portraits, 25.9 x 34 cm
Hardcover with lenticular cover.

Doku, iki boyutlu bir imgenin, doğrudan veya dolaylı olarak üçüncü bir boyuta bağlanmasıdır; yani imgenin yüzey niteliğidir (Yücel, 2013: 149). Örneğin bir tabloda dokunun hissedilmesidir; duyu organlarıyla resim düzlemindeki düzlüğün, kayganlığın, pürüklülüğün algılanmasıdır. Dokunsal niteliği sağlayan yağlıboyanın kalın ve pürüklü dokusudur; fiziksel olmasa da mantıksal olarak dokunma isteği uyandırır.

Doku, görsel iletiyi sıcak/soğuk ya da düz/pürüklü karşıtlık dizgeleriyle etkiler (Yücel, 2013: 150). Dokunun ince olması, görsel iletinin soğuk olarak algılanmasına ve izleyiciyle görsel ileti arasında bir uzaklık oluşmasına neden olur. Dokunun kalın olması ise, görsel iletinin sıcak olarak değerlendirilmesini ve dokunsal bir algı yaratmasını sağlar. Kalın boya tabakaları, pürüzler gibi kullanımların belirlenmesi, dokunun anlamlandırılmasını sağlar. Resim 9'daki gibi düz ve kaygan dokuda dokunsallık söz konusu olmaz, sadece görsel temsil vardır; ancak resim 8'deki gibi tersi bir durumda pürüklü plastik gösterge dokunsaldır; yani pürüklü görünüm üçüncü boyutu doğrudan içerirken, leke dolaylı içerir.

Groupe µ'ye göre “bir beti, çevre çizgisi aracılığıyla ortaya çıktığı gibi, renk karşıtlığı ya da doku karşıtlığı aracılığıyla da ortaya çıkabilir; çünkü bu karşıtlıklar da bir çevre çizgisi oluşturur” (Groupe µ, 1992: 70, Akt. Yücel). “Doku, yüzeyin görsel açıdan uyandırdığı dokunma duygusuna göndermede bulunur. Ancak bu duyu Groupe µ'nün kuramında göstergebilimsel bir kavramdır; bir görsel itkiyle oluşan anlatıma karşılık gelen içerik birimidir. İmgelerde yalnızca doku farklılığıyla bir ayrıma gidilmesi olasıdır” (Groupe µ, 1992: 70, Akt. Yücel, 2009: 297).

1. 3. 3. 1. 3. Biçim

Groupe µ biçim konusunu göstergebilimsel açıdan ele alır ve imge çözümlemelerindeki alan, beti, fon gibi ana öğeleri açıklar. “Alan uzamsal niteliklerle belirir” (Groupe µ, 1992: 82, Akt. Yücel). “Beti ve fon, algılanan uzamın birinci derecesidir.” Groupe µ’ye göre beti, görsel iletide fonla karşıtlık oluşturur (Groupe µ, 1992: 67, Akt. Yücel, 2013, 136-137). Örneğin bir resim incelendiği sırada beti, izleyicinin ilgisini çeker ve beyinsel bir mekanizmanın çalışmasını sağlar. Ancak izleyici ilgisini göstermediği takdirde betinin yerini fon alır. Beti, imgede göze daha yakındaymış gibi görünür ve fon da betinin arkasındaymış gibi bir etki yaratır. Aslında fonun da bir biçimi vardır ancak kültürel alışkanlıklarımız algıyı yönlendirerek bazı betilerin fon gibi algılanmasına neden olur. Ayrıca betilerin konumları da görecelidir, fona ve geometrik algılamaya, yani yön ve karşıtlıklara bağlıdır; üst, alt, orta, ön ve arka ayrımları yapılır ve bu ayrımlar aracılığıyla da yüksek/alçak, sağ/sol, merkezilik/dışsallık karşıtlıkları ortaya çıkar.

“Beti/biçim ayrımıysa algılanan uzamın ikinci derecesini oluşturur” (Groupe µ, 1992: 68, Akt. Yücel). “Her biçim bir betidir; ancak bunun tersi geçerli değildir. Biçim kavramı belleği harekete geçirir. Bir beti daha önce algılanmış betileri anımsatabildiğinde artık biçimden söz edilebilir; bu durum da, biçimin bir öğrenme sonucu ortaya çıktığını gösterir. Oysa beti, beyaz bir fon üzerinde herhangi bir leke de olabilir. Gogel’in gösterdiği gibi, betinin ve biçimin ortaya çıkmasında aralarındaki uzaklık önem taşır (Gogel, 1978: 51). İkinci bir kural da daire, nokta, kare gibi görsel dürtülerin kimliğidir. Betilerin ve biçimlerin algılanması ve tanınmasında bilişsel süreç, düşünüldüğünden daha önemlidir” (Groupe µ, 1992: 69, Akt. Yücel, 2009: 298).

Uzam üç boyutlu olarak düzenlenir. Uzamın, algılanış şekline ve toplum içinde nasıl kullanıldığına bağlı olarak göstergebilimsel analizi gerçekleştirilir ve böylece biçimler oluşur (Groupe µ, 1992: 212, Akt. Yücel, 2013: 137-138).

Plastik gösterge bakımından, renk ve dokuyu dikkate alan yüksek/alçak, aydınlık/karanlık, açık/kapalı, düz/pürüzlü, saf/bileşik gibi yapısal karşıtlıklarla biçimsel çözümlemeler yapılabilir (Groupe µ, 1992: 190, Akt. Yücel) Örneğin plastik göstergede küçük/büyük karşıtlıklarında ileti içerisinde küçük bir betinin varlığı ancak büyük bir betinin varlığıyla mümkündür.

1. 3. 3. 1. 4. Biçimlerin simgesel anlamları

Groupe μ 'ye göre biçimler niteliklerini, görsel sistemin fizyolojik olarak araştırılmasıyla gerçekleşen göstergebilimsel bir betimleme ile kazanırlar (Groupe μ , 1992: 59, Akt. Yücel). Görsel sistem, Groupe μ 'nün “görsel dürtüler” olarak tanımladığı çizgi, çevre çizgisi (kontur), alan, yüzey, sınır, biçim, fon gibi öğelerin algılanışını yönlendirir (Groupe μ , 1992: 62, Akt. Yücel). Farklı bir bakış açısıyla bu öğeler görsel dilbilgisine ait öğelerdir (Yücel, 2013: 143).



Resim 1-10: Sunu Mozaïği (Tanrı Anası), 10. Yüzyıl, Ayasofya Müzesi.

Biçimler, geometrik şekiller gibi toplumsal olarak kabul edilmiş türlere yakın görünebilirler. Örneğin daire şekli, yadsıma ya da tanrısallık gibi anlamların yüklendiği simgesel olarak güçlü biçimlerdenidir (Groupe μ , 1992: 219, Akt. Yücel). Her biçim, boyutu ve konumuyla belirlenen, farklı derecelerde dikkati üzerine çekme gücüne ya da bir enerjiye sahiptir. Biçimin anlamlandırılması da fona ve diğer biçimlere göre olan boyutuna, kenarda ya da merkezde yer almasına bağlıdır (Groupe μ , 1992: 222, Akt. Yücel, 2009: 299). Örneğin Resim 10'daki Meryem ve İsa'nın merkezde ve yüksekte durması kutsal ve önemli oldukları, başlarındaki daire şekli de tanrısallık anlamındadır.

Biçim sistemli bir yapıya sahiptir. Görsel ileti, bünyesinde en sade haliyle bile bir fon ve biçim barındırır. İmgenin birimsel öğelerinden biri de lekedir. Her bir biçim de boyut, konum, yönelim olarak üç değişken tarafından belirlenir (Groupe µ, 1992: 210, Akt. Yücel, 2013: 137). Biçimin yorumlanabilmesi için, yönelim önemli bir kavramdır ve betinin fona göre olan konumuyla belirlenir. İmgede, yönelimin oluşturduğu sanal bir devinme ve merkez/merkez dışı, sol/sağ, yükselen/alçalan karşıtıllıkları ortaya çıkar (Groupe µ, 1992: 215, Akt. Yücel). Groupe µ'ye göre biçimin sahip olduğu yönelimin, içerik düzlemine yansımaları şöyle gerçekleşir:

“İtme: *Fon biçimleri öne ittiğinde önce/sonra, ön/arka karşıtıllıkları oluşur.*

Egemenlik: *Kısıtlı boyut içerik açısından varlığın azlığına ve egemenlik altına girmeyeyle bağlantılıdır. Boyutun baskınlığı da egemenlik altına alma anlamına gelebilir.*

Denge: *Çapraz yönelim dengesizliğe, kimi zaman da devinime göndermede bulunur. Durağanlık söz konusu değildir. Yönelim fona göre yatay olduğundaysa fazla devinim olasılığı yoktur; durağanlık ve tutarlılık egemendir”* (Groupe µ, 1992: 218, Akt. Yücel, 2009: 299).

Biçimlerin yorumlanmasında aynı alanı kaplayan, aynı boyuta sahip ama farklı yönelimli biçimler, birbirlerinden farklı olarak değerlendirilirler. Örneğin yapısal olarak aynı olan eşkenar dörtgen ve kare, farklı yönelimli olmalarından dolayı iki farklı biçim olarak algılanırlar (Yücel, 2013: 138).

Biçimler, imgenin konusuna, amacına, türüne, yaratıcısının niyetine, izleyicinin bakış açısına ya da kültüre, inanca, ideolojik görüşe ve hatta imgenin yapısına ve imge içerisindeki diğer öğelere göre yorumlanabilmesi gibi birçok etkene bağlı olarak simgesel anlam kazanır. Bu bakış açısıyla imge çözümlemelerinde ve biçimlerin simgesel anlamlarının belirlenmesinde bütün bu etkenler göz önünde bulundurulmalıdır.

1. 3. 3. 1. 5. Boyut

Bir imge ile izleyici arasındaki uzamsal bağıntı, imgenin plastik ve algısal boyutunu oluşturur. Müzelerdeki tablolar da görüleceği üzere, imgenin büyük boyutlu olması izleyici ile arasında bir uzaklık oluşturur, anıtsal ve dramatik bir etki yaratır; küçük boyutlu olması ise sahiplenme hissi uyandırarak yakın ilişki kurulmasını sağlar. Örneğin vesikalık

bir fotoğraf küçük boyutlu bir imgedir ve gerektiğinde cüzdanda taşınabilir. Ancak büyük boyutlu imgeler ezici ve görkemli olduğundan tarih boyunca sanatçılar bu gücü kullanarak imgeler oluşturmuşlardır. Büyük boyutlu imgelerde izleyici, göstergeleri kavrayabilmek amacıyla doğal olarak imgeden uzaklaşmak zorundadır. Bir başka örnek de büyük boyutlu imgelerin ölçek olarak izleyiciyi etkileme durumudur. Büyük boyutlu tablolar gibi cami, katedral ya da saray gibi mimari eserler de aynı şekilde izleyici üzerinde görkemli, ezici ve biat gibi etkiler yaratmaktadır.

İmgelerin yeniden üretimi de boyutun etkileyciliğinde önemlidir. Örneğin Michelangelo'nun Sistina Şapeli'ndeki Son Yargı adlı eseri, bir kitapta yer aldığı da etkileyicidir; ancak eserin boyutu işlevini ve konumunu yitirdiği için görkem ve eziciliği kaybolmuştur (Resim 11). Walter Benjamin'in belirttiği gibi yeniden üretim, imgenin aurasının kaybına neden olur (Yücel, 2013: 99).



Resim 1-11: Son Yargı, Michelangelo, Sistine Şapeli, Vatikan



Resim 1-12: Dev, Francisco Goya, 116 x 105 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1818 – 1825, Prado Müzesi, Madrid.

Boyut göreceli bir kavramdır. “*Büyük/küçük karşıtlığı, tek boyutlu ekseninde uzun/kısa, geniş/dar; üç boyutlu ekseninde hacimli/hacimsiz olarak değerlendirilebilir*” (Groupe μ , 1992: 214, Akt.Yücel). Resim 12'de de görüleceği üzere bir öge tek başına bir boyuta sahip değildir, bunu başka ögeler belirler. Bir nesnenin küçüklüğü ya da büyüklüğü, “izleyen” ve “fonun boyutu” olmak üzere iki etken tarafından belirlenir (Yücel, 2009: 299).

1. 3. 3. 1. 6. Çerçeve

Çerçeve konusu, biçimin ortaya çıkarılması bakımından önemli bir kavramdır ve göstergebilimcilerin uzun süre üzerinde durduğu bir konudur. Her imge, belli bir döneme ve biçime göre çerçeveye somutlaştırıldığı fiziksel sınırlara sahiptir. “Çerçeve, imgenin alanını, onu çevreleyen yüzeyden ayıran kapanma olarak tanımlanır” (Saphiro, 1982: 13, Akt. Yücel). Çerçeve, dikkatin odaklanması gereken yeri gösteren bir göstergedir. 18. yüzyıldaki altın çerçevelerde olduğu gibi çerçevelerin toplumsal ve dönemsel anlamları vardır ancak içinde bulunduğu topluma ve zamana göre anlamı değişir (Resim 13) (Groupe µ, 1992: 381, Akt. Yücel, 2009: 299-300).



Resim 1-13: Modern Roma Manzaralı Resim Galerisi, 244,5 cm x 170,2 cm, Giovanni Paolo Panini, 1757, Louvre Müzesi, Paris.

İmgeler sınırları olan nesnelerdir ve doğal olarak bu sınırlar da imgenin çerçevesini oluşturur. Ancak bu sınırlar haricinde, fiziksel olarak imgeden bağımsız ama imgeyi de bütünleyen nesne-çerçeveler ise imgeyi çevresinden ayırırlar; yani imgenin yer aldığı alandan yalıtılmasını sağlarlar. Bu nesne-çerçeveler imgenin anlamını bütünlediği gibi imgeden farklı olarak da anlamlar yaratabilmektedir. Kısacası çerçevelerin de kendilerine has anlatım güçleri vardır. Örneğin süslü, yaldızlı, oymalı çerçeveler -oyma ve süsleme

gibi bir sanat dalı olması haricinde- varlıklı kişilerin, resimlerinde değerli maddelerle yapılmış ve süslü çerçeveler kullanmaları, resmin kendi değeri dışında ona ayrıca çerçeve ile de değer katarak gösteriş ve zenginliklerini yansıttıkları simgesel anlamlar kazandırmaktadır.

Çerçeve ve imge, birbirlerinin anlamlarını yönlendirebilme gücüne sahiptir. Bununla birlikte çerçevenin geometrik biçimleri de söylem üretimine katkı sağlar. Örneğin Rönesans'tan beri süregelen mimari nitelikli, dikdörtgen biçimindeki pencere-çerçeve şekli, gözün gördüğü şekilde uzamsal kompozisyonun perspektif bir kodla yeniden üretimini sağlar. Klasik resimlerde çerçeveler genelde dörtgen ya da ovaldirler (Groupe µ, 1992: 393, Akt. Yücel). “Çerçeve bir göstergedir, dikkatin nereye odaklanması gerektiğini gösterir, zamana ve topluma göre de anlam değiştirir.” (Groupe µ, 1992: 381, Akt. Yücel, 2013: 102-103)

1. 3. 3. 1. 7. Çerçevelemek

Tüm imgeler çerçeveleme aracılığıyla oluşur ve çerçevelemek için içi boşaltılmış bir kağıt, dürbün, pencere gibi çok çeşitli nesneler kullanılabilir. Ellerimizle çerçeveleyerek baktığımız görüntüler bile bir imge oluşturur. Çerçevelemek, bir resim yaparken, bir fotoğraf çekerken ya da bir film karesi için oluşturulan imgenin nasıl olması gerektiğine veya ondan ne beklendiğine karar verilmesidir. Örneğin Resim 14'teki gibi bir görüntünün, bulunduğu alandan çerçeveleme işlemi için kullanılan yöntemlerle soyutlanmasıdır.



Resim 1-14: Bir çerçeveleme örneği

Çerçevelemek bir başka bakış açısıyla, üç boyutlu uzamın iki boyutlu bir yüzeyde yansıtılmasıdır. Bunun gerçekleşmesi de -uzlaşma ve öğrenmeye dayalı, bir görsel kültür ürünü olan- iletişim düzgülerinin kullanılmasına bağlıdır. Çerçeveleme imge oluşumunu sağladığı gibi bir imgenin anlamında da değişiklik yaratabilir. Örneğin bir takı, çanta, yel değirmeni gibi sıradan bir nesnenin imgesi, yapılacak farklı bir çerçevelemeyle anıtaşırılabilir (Ménard ve Duprat, 1998: 124, Akt. Yücel, 2013: 103).

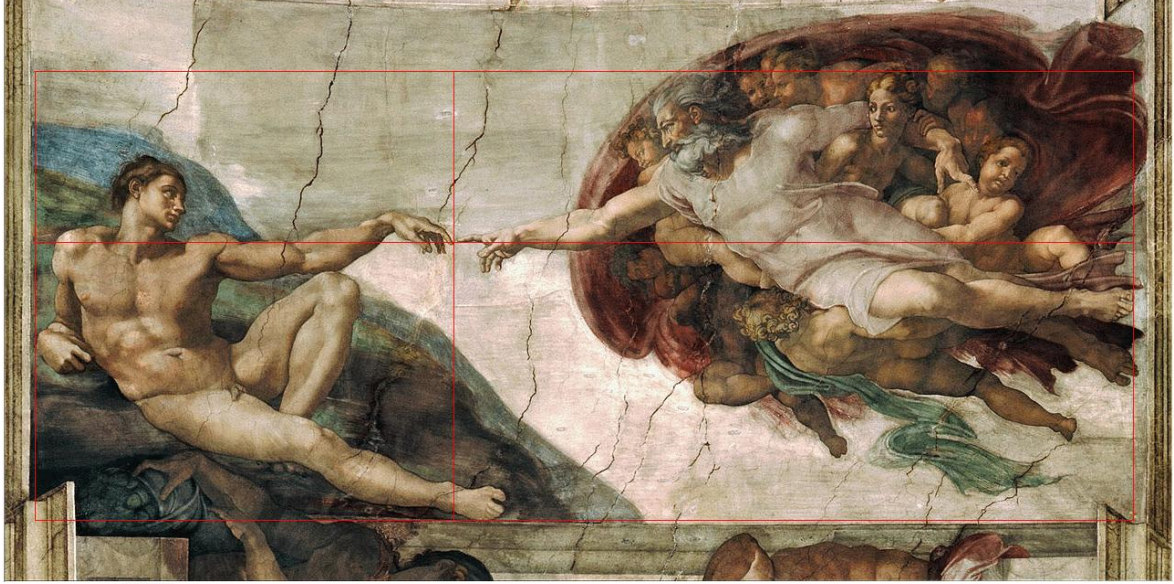
Çerçeveleme işlemi, bir imgenin oluşturulması ve çözümlenmesi bakımından büyük bir öneme sahiptir. İmgedeki uzamı sınırlar, imgede neyin görünüp neyin görünmeyeceğini belirler ve temsil edilen ile edilmeyen şeyler arasındaki bağıntı hakkında bilgi verir. Kısacası çerçeveleme işlemiyle, imgede neyin yer alıp almayacağına karar verilir ve bir alanın seçilmesiyle, bir alan ve alan-dışı oluşturulur. Bu durum da imgenin algılanmasında ve yorumlanmasında etkilidir. Ancak imgeler izleyiciler tarafından farklı bir anlamda algılanıp yorumlanıyorsa, imgenin yarattığı imgelemin farklı olmasından kaynaklanır; çünkü imgelem, izleyicilerin kendi bilgi, izlenim ve duygularına dayalı olarak gerçekleşir.

“Algılama görüntüyü düşsel bir çerçeveye sınırlar; dolayısıyla bakma ediminin kendisi bir çerçeveleme sayılabilir, algının seçici etkinliği bir tür karelemedir” (Ergüven, 1998: 98, Akt. Yücel, 2013: 104). *“Bakmak bir seçme edimidir”* sözleriyle John Berger de sadece bakma eylemiyle bile bir çeşit çerçeveleme işlemi yapıldığı, bunun da bir alan yaratma ve alan-dışı oluşturma olduğuna göndermede bulunur (Berger, 1995: 8). *“Her imgede bir görme biçimi yatar. Fotoğraflarda bile. Çünkü fotoğraflar çoğu zaman sanıldığı gibi mekanik kayıtlar değildir. Her bir fotoğrafa baktığımızda, ne denli az olursa olsun, fotoğrafçının sınırsız görünüm olanakları arasından o görünümü seçtiğini farkedebiliriz”* (Berger, 1995: 10). *“Çerçevenin bakışla, devinimle, görsel alanın sınırlanmasıyla özdeşleşmesi, çerçeveleme kavramını ortaya çıkarır.”* (Yücel, 2013: 104).

1. 3. 3. 1. 8. Kompozisyon

Çerçeve ve çerçeveleme ile yakından bağlantılı plastik bir gösterge olan kompozisyon, imgenin öğelerinin yerleştirilme yöntemidir. Groupe µ'ye göre bir kompozisyon çözümlenmesi, betilerin fon üzerindeki konumlarıyla, boyut, yönelim, ritim ve kutupların oluşumuyla yapılmalıdır. Ayrıca imgenin sınırları ya da çerçevesi (dikdörtgen, oval) de kompozisyon kullanımını (dikey, kavisli vb.) etkileyen bir öğedir (Yücel, 2013: 150-151).

Örneğin resim 15'te de görüleceği üzere Michelangelo Sistina Şapeli tavanında Adem'in Yaratılışı adlı duvar resminde, parmakların dokunduğu yerden başlayarak, yükseklik ve genişliğin altın oranda olduğu Tanrı ve Adem'i bir dikdörtgene yerleştirerek kompozisyon oluşturmuştur. Tavanın mimari formunun ve tavandaki diğer resimlerin sınırının, Michelangelo'nun resminin sınırlarını yani çerçevesini belirlediği ve dolaylı olarak da yapılacak resmin de kompozisyonunu etkilediği görülmektedir.



Resim 1-15: Adem'in Yaratılışı, Michelangelo, Fresk, 2,8 m x 5,7 m, Rönesans Dönemi, Sistina Şapeli, Vatikan.

Bir kompozisyon çözümlemesinde betilerin yönelimi önemlidir. İmgeler incelendiğinde betilerin merkeze yönelim veya yatay ya da dikey yönelim oluşturdukları görülür. Kompozisyonun anlamının çözümlemesine biçim çözümlemesi de katkı sağlar. Groupe μ 'ye göre, biçimler arasındaki bağıntıların yoğunluğu ya da kesişimi “*kompozisyon kutupları*” adını verdikleri bir olgu yaratır ve bu da kompozisyon çözümlemesine katkıda bulunur. İmgedeki fon ve betiler, hacim ya da yüzey olarak ele alınabilir. İmge içerisinde betiler konumlarını geometrik merkeze veya odak noktasına göre merkezde ya da kenarda; imgedeki diğer betilere göre ön, arka, aşağı ya da yukarıda alabilirler (Yücel, 2013: 154).

Groupe μ 'ye göre çözümlemelerde betilerin boyutları da önemli bir faktördür. İmgenin büyüklüğü (Resim 15) ve imgeye bakanın ölçeği (Resim 11), boyutun algılanmasını belirler. Bir betinin varlığını yalnızca boyutu değil, baskınlığı ve yoğunluk derecesi, rengi, çizgilerinin kalınlığı ve diğer öğelerle olan karşıtlıkları da belirler (Yücel, 2013: 156).

1. 3. 3. 1. 9. Alan derinliđi ve perspektif

Alan derinliđi, imgenin üçüncü boyutudur; imgenin perspektif, rakursi, ışık ve netlik-fluluk gibi ögelerinin belli bir şekilde yansıtıldığı uzaklık alanıdır. Kısaca, imgede flu alanla karşıtlık ilişkisi kurularak oluşturulmuş netlik alanıdır. Örneđin resim 16'da da görüleceđi üzere bir imgede nesnelerin yakınlaştıkça büyümesini, uzaklaştıkça da küçülmesini sağlayan perspektif unsurudur. Ayrıca ışık da uzaklaşan nesnelerle birlikte silik bir hal alır ve doğal olarak da imgede net ve flu bir ortam oluşur. Bu durum da alan derinliğini oluşturur.



Resim 1-16: Moulin de la Galette'de dans, Pierre-Auguste Renoir, Tuva üzerine yağlıboya, 131 cm x 175 cm, 1876, Orsay Müzesi, Paris, Fransa.

İmge üreticisi, izleyenin dikkatini bir yere çekmek ya da farklı bir ortam oluşturmak istediğinde netlik-fluluk karşıtlıklarını kullanır ve imgenin ögelerini önem sırasına koyarak düzenler. Bu sayede imgenin flu bölümleri, net olmayan bir alan-dışı görevi görür; uzama bir hareket ve zamansallık katarak net görüntünün şimdiki zamanla, flu görüntünün de geçmiş ya da gelecek zamanla bağlantı kurmasını sağlayabilir. Filmlerde de geçişler,

anılar, hatırlamalar bu yöntemle sağlanır. Bu sayede imgede, şimdiki zamanın ya da anlatının dışına çıkarak bir uzak-yakın karşıtlığı oluşturulur. Üzerinde odaklanılan nesnenin önünde ya da arkasındaki netlik alanı, alan derinliğini oluşturur. Teknik bakış açısıyla fotoğraf ve film makinelerindeki diyafram, objektif odağı, uzaklık gibi etkenlerle alan derinliği sağlanır ve bunlarla yapılan ayarlamalarla gizemli veya simgesel imge üretimleri yapılabilir (Yücel, 2013: 159).

Anlam üretiminde görsel düşünme biçimlerini ele aldığı çalışmalarında Rönesans dönemi ve sanat tarihinin belli dönemlerindeki eserleri inceleyen Adem Genç, resmin ufuk çizgisi ve kaçış noktası gibi perspektif öğeleri ile renk ve biçimlerle elde edilen resimsel derinliğin de anlam üretiminde etkili olduğunu belirtmiştir (Genç, 1994: 95). Sanat, rakursiye ve sahne derinliğini sağlamaya hakim olmasıyla, bilinçli ve mantıklı olarak, düzlemlere ayırarak tasvir etme şeklini benimsemiştir (Wölfflin, 2015: 90). Perspektifin oluşturduğu bir diğer kavram da rakursi'dir. Rakursi, bir sanat terimi olarak, alttan, üstten veya yandan bakış açısına göre bir nesnenin kısa/küçük ya da daha uzun/büyük görünmesidir. Rakursi resimde derinlik duygusu yaratmak amacıyla kullanılır.

Rönesans'tan beri perspektif, uzamın imgede gösterilmesinde hakim konumdadır. Yansıtılacak nesnenin perspektif kuralına uygun görünebilmesi için, nesnenin ortamından ayrılması ve uzamın boşaltılması gerekir. Çerçevelemek anlamına da gelen bu işlem ile yansıtılmak istenen nesne soyut bir uzama girer ve içeriği değişir (Yücel, 2013: 160-161).

1. 3. 3. 1. 10. Görüş açısı

Görüş açısı bir bakış, bakma eylemi olarak bir varlığın görsel olarak incelendiği konumdur. Görüş açısı, imge üreticisi için biçimsel içeriğin düzenlenmesini ve iletinin anlamını yönlendirmeyi sağlar (Resim 17); izleyicinin de imgeyi yorumlamasını sağlar (Resim 18).

Görüş açısında görsel alan; üst aç, alt aç ve göz düzeyi olarak üç bölümde incelenebilir:

- **Üst aç:** Ezici ve gördükleri üzerinde egemenlik kuran bir görüş açısidir. Küçülmüş biçimler edilgin ve durağan bir görünüm sunar. Temsili kolaylaştırma amacıyla yukarıdan görülen plan gibi bir anlatıma sahiptir ve reklamlarda ürün tanıtımı için de kullanılır. Ancak imgede insanlar söz konusu olduğunda, imgede tehdit, güvensizlik, güçsüzlük, ezilme, tehlike gibi negatif izlenimlerin oluşmasına neden olabilir.

- **Alt açı:** İmgedeki betileri görkemli hale getiren, yücelten bakış açısıdır. Bir çocuğun bakış açısı ya da egemenlik veya tehdit altındaki kişilerin görüş açısını gösterir.
- **Göz düzeyi:** Bu görüş açısı, ayaktaki bir kimsenin görüş açısına denk gelen en nesnel ve en doğal görüş açısıdır. Bu sayede izleyici kendini imgedeki betilerle özdeşleştirir.



Resim 1-17 ve 1-18: Cristo di San Juan de la Cruz, Salvador Dalí, 1951, Oil on canvas, 205 cm × 116 cm, Kelvingrove Art Gallery and Museum, Glasgow

Bu görüş açıları anlatımın bir nitelik kazanmasını sağlar ancak vurgu arttıkça anlatımda yaratabilecekleri şiddetli etkilerden dolayı dengeli bir şekilde kullanılırlar (Yücel, 2013: 162).

Görüş açısı da içinde bulunduğu toplumun ve kültürün kodlarını taşır. Görüş açısı bir bakıma çerçeveleme işlemidir ve imge üretimindeki bakışın belirmesini sağlar; burada önemli olan bakışın kime ait olduğunun bilinmesidir. Herhangi bir kişinin göz yüksekliği olarak da kabul edilebilir.

1. 3. 3. 1. 11. Işık

Işığın bir plastik gösterge mi yoksa ikonik gösterge mi olduğu göstergebilimciler arasında tartışma konusu olsa da ışık, bir imgenin veya optik olarak algılanan her şeyin maddesidir. Ünlü göstergebilimci Joseph Courtes'e göre ışık, ikonik gösterge olarak değerlendirilmelidir çünkü ışık gölgeden, gölge de biçimlerden ayrılamaz, dolayısıyla gölgede bir gerçeklik, bir benzetim etkisi vardır (Courtés, 1995: 200, Akt. Yücel). Ancak Groupe µ'ye göre ise optik dönüşüm, imgenin fiziksel niteliğini etkiler, dolayısıyla ikonik göstergenin algılanmasında değişikliğe neden olur. Bu yüzden ışıklandırma, optik dönüşüm için çok önemli bir kavramdır (Groupe µ, 1992: 174, Akt. Yücel). Çoğu göstergebilimciye göre ışık, renkle doğrudan ilişkilendirilen bir plastik göstergedir. Dolayısıyla ışık ögesi, renk ve biçimle olan yakın bağıntısından dolayı plastik gösterge olarak değerlendirilir (Yücel, 2013: 162-163).

Işık, imge çözümlemelerinde çoğunlukla aydınlatmaya indirgense de aydınlatma aslında ışık konusunun boyutlarından sadece biridir. Dikkate alınması gereken bir başka boyut da ışığın, uzamdaki enerji yoğunlaşmasını simgeleyebilmesidir. Örnek olarak bir parıltı, imgenin ve uzamın anlamlandırılmasını sağlar (Fontanille, 1995: 29-30, Akt. Yücel). Bu nedenle ışık, ikonik göstergenin de değerlendirilmesinde önemli bir ögedir; ikonik göstergelerde hiyerarşiyi sağlamakla birlikte, yönelimi, yaygınlığı, azlığı ve çokluğu ile imgenin duygusal tepkiler oluşturmalarını sağlar. Işık yardımıyla imgede umut, karamsarlık, hüzn, neşe, tehlike, gizem gibi duygu durumları yaratılabilir (Yücel, 2013: 166).

Kısaca ışık ögesi, imge çözümlemelerinde kullanılış amacına ve etkisine göre değerlendirilmelidir. Işık yalnızca aydınlatma amacıyla kullanıldığında plastik göstergedir. Ancak ışık (açısı, şiddeti) yardımıyla imgede çeşitli duygu durumları yaratmak amacıyla kullanılıyorsa ikonik göstergeye dönüşmektedir. Toplumsal, kültürel, dinsel gibi herkesin net bir şekilde okuyabileceği bir amaçla kullanılıyorsa ikonik göstergedir. Örneğin dini resimlerde kullanılan ışık herkesin net bir şekilde okuyabileceği bir ikonik göstergedir.

1. 3. 3. 1. 12. Devingen imgeye özgü göstergeler

Durağan imge ile devingen imgeyi birbirinden ayırmak gerekir. Örneğin sürekli bir devinime sahip bir film imgesi, durağan olan resim ve fotoğraf imgelerinden farklıdır. Devingen imge kendine has bir dile ve bundan kaynaklı farklı plastik göstergelere sahiptir.

Devingen imgenin çözümlenmesinde çerçeveleme, plan ölçeği, çekim açısı ve yapı terimlerinin haricinde devinimle ortaya çıkan göstergeler de eklenir. Durağan imge kendi zamanına ve ağırlığına sahipken, devingen imge ise zamanın tutsağıdır; başı ve sonu bulunan bir süreye, sürekli devinen varlıklara, değişim gösteren çerçevelemelere ve sese bağlı göstergelere sahiptir. Söz, dilbilimsel olarak incelenebilse de ses tonu da göz önünde bulundurulmalıdır. Müzik de yarattığı atmosfer ile bir anlam üretir (Yücel, 2013: 168).

1. 3. 3. 2. İkonik Gösterge

İkonik göstergeler, nesnelerden doğan, nesnelere göndermede bulunan, nesnelerle benzerlik içeren ve bir bağıntısı olan göstergelerdir. İkonik göstergeler, evrendeki nesnelerin imge düzleminde yeniden oluşturulması ya da dönüştürülmesidir. İkonik göstergeler herkes tarafından bilinen betiler ya da varlıklardır ve kendilerini resim, tablo ya da piktogramlarda gösterirler. Bu yüzden belirlenmeleri, imge betimlendiği sırada gerçekleşir. İçerik düzleminde ikonik göstergelerin düz ve yan anlamlarının saptanması, görsel iletinin çözümlenebilmesi için önemlidir.

İkonik göstergeler, öncesinde uzlaşmaya gerek duymadan tanınabilen bir özelliğe sahiptir; çünkü temsil ettiği nesneye benzer, görsel biçimler ve izleyenin önceki deneyimleri tanınmalarını sağlar (Vaillant, 1999: 15-16, Akt. Yücel). Benzerlik algılamaya, bilişe ve kültüre bağlıdır. Hatta kültürler arasında farklılık göstermesi imgenin ikonikliğin sınırlılığını gösterir. “*Groupe µ "gerçeğin kopyası" düşüncesinin safdilce olduğunu; çünkü "gerçek" kavramının bile safdillik olduğunu belirtir. "Gerçek" algılanır, onu oluşturan nesneler, aklın nesneleridir. Göstergelerin göndermeleri varsa da bunlar kültürelleşmiş nesnelerdir. İkonik göstergenin göstereni bir göndergeye dönüşüm ilişkisiyle bağlıdır*” (Groupe µ, 1992: 121, Akt. Yücel, 2013: 169).

Groupe µ, bir beti ikonik olarak nitelendiriliyorsa, bunun nedenini türünün tek örneği olmamasına bağlar; böylece kendisi dışında bir düşünceye göndermede bulunabileceğini belirtir. Ama görsel bir olgunun, bir ikon durumuna ne zaman geldiği önemli bir sorun teşkil eder. Groupe µ de bu sorun için, söz konusu görsel uyaranlar dizisi olduğunda, bu uyaranların gösterge oluşturabilmesi için bir tür ve bir göndergeyle nasıl bağdaştırıldığını sorgular ancak bu bağdaştırmanın pek de gerekli olmadığı sonucuna ulaşır. Örneğin bir yol tabelasındaki geyik fotoğrafını görünce “işte bir geyik ikonu” demeyiz çünkü bu

deneyimin belirlediği bir kuraldır. “Nesnelerin gösteren ve gösterilen işlevlerini üstlenmesinin nedeni için nitelikleri değildir. Toplumsal açıdan gösterge diye sınıflandırılan bir nesne, örneğin bir resim, bir başka göstergenin göndergesi olabilir. Vitrindeki giysiler aynı zamanda göstergedir. Bir lokantada garsona işaret edilen boş bir bardak, istenen dolu bir bardağın göstergesi olabilir; ancak bir kutu kibrit, bir başka kutunun göstergesi değildir” (Groupe μ , 1992: 144, Akt. Yücel, 2009: 300-301). Nesne, eylemi yönlendiren, bir özellikler bütünüdür. Bu bakış açısıyla nesne ve gösterge kavramlarının birleştiği söylenebilir. Groupe μ , görsel göstergebilimde nesne ve gösterge kavramlarının birbirlerinden ayrılamayacağını belirtir (Groupe μ , 1992: 80-81, Akt. Yücel). Nesne yalnız gözleme dayalı gerçeklik değil, mantığın varlığıdır. Bu sebeple ikonik göstergenin göndergesi gerçekliğe ilişkin nesne değil, kültüre ilişkin nesnedir (Groupe μ , 1992: 130, Akt. Yücel, 2009: 301).



Resim 1-19: Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası, Georges Seurat, 1884-1886, Tuval üzerine yağlı boya, 207,6 cm × 308 cm, Şikago Sanat Enstitüsü, Chicago, ABD.

Groupe μ 'ye göre ikonik gösterge için kimi durumlarda kinetik dönüşüm de önemlidir. Kinetik dönüşüm, izleyen kişinin imgeye göre yer değiştirmesidir. İmgeye yakınlığı ya da imgeden uzaklaşılması, algının değişmesine neden olabilir. İzlenimcilerin ya da noktacı ressamın eserlerinde olduğu gibi algılamayı uzaklık yönlendirir (Resim 19).

“İkonizm, gönderge ve gösteren arasına belirli bir uzaklık koyar ve bu da bir dönüşümler dizisiyle gerçekleşir” (Groupe µ, 1992: 177, Akt. Yücel, 2013: 172).

İkonik ve plastik göstergenin iki farklı gösterge sınıfı olarak incelenmesini savunan Groupe µ, her birinin kendi içerisinde farklı biçim ve içeriğe sahip düzlemler olduğunu ve bunların da birer gösterge olduklarını belirtmiştir. Renk, doku, biçim ve diğer ögeler plastik gösterge sınıfındaki anlam üreten göstergelerdir. Model, imgede ölçekler, kinezik ve proksemik gösterge gibi ögeler de ikonik gösterge sınıfındaki göstergelerdir.

1. 3. 3. 2. 1. Model

İmge ve izleyici arasındaki bağıntı biçimi; imgedeki insan betisinin sahneye konulma şekli, pozu ve konumu ile belirlenir. Görsel göstergebilimde uzman isimlerden biri olan Fransız göstergebilimci Pierre Fresnault-Deruelle'e göre *“imgede insan imgeleri varsa yüzler aranır, yüzler varsa bakış aranır”* (Fresnault-Deruelle, 1993, Akt. Yücel, 2013: 173).

İmgelerde insan betilerinin ya da modellerin cepheden görünüş, dörtte üçlük görünüş ve profil görünüş gibi anlamlandırmaya katkı sağlayan duruş biçimleri vardır. Bu duruş biçimleri izleyicilerin imgedeki bir modelle ya da insan betisiyle özdeşleşmesini sağlar. Bu durum varsayımsal olarak imgedeki diğer insan betileriyle de bir iletişim kurulmasını sağlar. İzleyicinin katılımı, modelin duruşuna ya da pozuna göre değişir. Bu noktada katılımı sağlayan modelin duruş biçimleridir.

Modelin cepheden gösterilmesi bakışın izleyiciye yönelmesini ve onun da imge kapsamına dahil olmasını sağlar. Dolayısıyla temsil uzamı ortadan kalkmış ve izleyici ile yüz yüze bir ilişki kurulmuş olur. Modelin fotoğrafta objektife, resimde izleyicinin gözlerine bakması durumunda göz göze bir ilişki kurulmuş olur. Bu göz göze, yüz yüze duruş sen/ben üzerine temellenen kişiler arası bir ilişki izlenimi yaratır ve imgede, insan betisinin imgenin geri kalanına üstünlük kurduğu bir hiyerarşi kurulmasını sağlar. Modelin yüzünün dörtte üçlük ya da yandan görünmesi, izleyicinin sahneye girmeden, kişisel bir bağıntı kurmadan sahneye tanık olmasını, imgeyi izlemesini sağlar. İmgede modelin bakışlarını çevirmesiyle bir “o” yani üçüncü kişi belirir ve bu durum modelin kendisini üçüncü kişi tarafından izlenmeye sunmasına neden olur; sen/ben ilişkisi ortadan kalkar ve artık izleyicinin gözlemlediği insan imgesi üçüncü kişi durumuna gelir (Resim 20) (Yücel, 2013: 173).



Resim 1-20: Nedimeler, Diego Velázquez, 1656, Yağlı boya, 318 cm × 276, Prado Müzesi, Madrid

Paris Göstergebilim Okulu'ndan, reklam imgelerini temel alarak araştırma yapan Georges Péninou'ya göre izleyicinin katılımı, modelin pozu ve bakışları gibi göstergelere göre değişir. Reklam imgelerinde, genellikle “yüz yüze”de olduğu gibi iletişim kurma isteği ya da bir “gösteri” durumunda olduğu gibi modele öykünme, modelin özelliklerine sahip olma isteği ortaya çıkar. Péninou, reklamlardaki modellerin duruşlarını izleyicilerin algılarına göre (yandan görünüş, yüzden görünüş, 3/4'lük görünüş) sınıflandırarak bu duruşların hangi gösterilene karşılık geldiğini gösterdiği çözümlemesi ile ünlüdür. Péninou'ya göre reklamlardaki insan kategorilerinin temelinde birbirinden farklı iki düzeni vardır: “*İnsan imgesi kendini birinci şahıs olarak sunup kameraya baktığında “söylem düzeni” söz konusudur; kameraya bakmayıp kendini izlenmeye bırakan üçüncü kişi gibi sunduğunda ise “anlatı düzeni” söz konusudur*” (Péninou, 1970; 27-43, Akt. Yücel, 2013: 173-174).

1. 3. 3. 2. 2. Kinezik ve proksemik gösterge

İkonik gösterge incelemelerinde, imgede özellikle insan betisinin yer aldığı durumlarda kinezik (devinimsel) ve proksemik (uzamsal) göstergeleri incelemek önem arz eder; çünkü insan betisi ya da beden, devinim ve uzaklıkla belirlenen, imgedeki bireysel ve topluluksal göstergelerin kaynağıdır. Devinimsel göstergeyi oluşturan hareket türlerinin ve uzamsal göstergeyi oluşturan kişiler arası uzaklık çeşitlerinin bilinmesi; ayrıca bunların toplumsal ve kültürel anlamlarının da bilinmesi, ikonik göstergelerin incelenebilmesi için önemlidir.

İmgedeki insan betisi ile izleyici arasındaki uzaklık, proksemik düzgüyü belirler; hatta imgede bulunan diğer insan veya canlı betiler arasındaki uzaklık da belirleyicidir. Bu durum betilerin, birbirleri ve çevresiyle olan ilişkilerinin çözülmesinde katkıda bulunur. Betiler arasındaki uzaklık toplumsal konum, duygusal ilişki, düzen gibi iletişim biçimlerinin yansıtıldığı göstergeleri ortaya koyar (Resim 21) (Yücel, 2013: 174).



Resim 1-21: Son Akşam Yemeği, Leonardo da Vinci, 1495 - 1498, 700 cm x 880 cm, Tempera tekniği duvar resmi, Santa Maria delle Grazie (Kutsal Meryem Ana Kilisesi), Milan.

İtalyan göstergebilimci Paolo Fabbri'ye göre Proksemik, göstergebilimin bir dalıdır ve insan uzamına ait anlamlı yapılanmayı inceler. “*Proksemik modeller, düzgülenmiş, uzlaşım sal davranışlardır, uzamda devinimler bu uzlaşım sal modeller temelinde yorumlanır*” (Fabbri, 1968: 66, Akt. Yücel). İmge çözümlemelerinde bu düzgüler dikkate alınmalıdır. Proksemik, kişiler arası uzaklıkların ve uzamsal yönelimlerin bir anlam iletmesinden dolayı bir dildir. (Dorner, 1958, Akt. Yücel). Kişiler arası uzaklık mahrem,

kişisel, toplumsal ve kamusal uzaklık olarak dörde ve her biri de kendi içinde yakın ve uzak olarak ikiye ayrılan uzaklık olarak ele alınabilir (Yücel, 2013: 174-175).

Kinezik göstergelyi oluşturan hareket türleri de “keşfedici hareket” ve “bir işi yapma hareketi” olarak iki bölümde incelenebilir. İlki görmeye ikincisi de anlamaya/algılamaya yöneliktir. Bu hareket türlerini oluşturan kassal sistemlerin de bilinmesi gerekir; duruş sistemi (denge sağlama), yöneylem inceleme sistemi (amaçlı hareket), lokomotor sistemi (yaklaşma, uzaklaşma gibi eylemler), iştah ve isteğe yönelik hareket sistemi (yemek yeme, nefes alma), uygulama/iş yapma hareket sistemi (alet kullanma), dışavurumcu hareket sistemi (yüz ifadesi, duruş şekli, korku, sevinç vb ruhsal davranışlar), semantik hareket sistemi (konuşmada yüz ifadesi ve vücut dili hareketleri) (Genç, 2010: 5).

İmgede yer alan modelin devinimleri kinezik düzgüyü belirler. Kinezik düzgü, göz, kaş ve ağız devinimleriyle birçok duygunun yansıtılabildiği mimiklere bağlıdır; örneğin bir bakışla neşe, korku, acıma, kaygı gibi birçok duygu yansıtılabilir. Yüz anlamları (mimik) (Resim 22), beden kullanımı(devinim), giysi, araçlar ve uzam kullanımı kinezik kodlardır ve proksemik göstergeler gibi kültüre ve topluma göre değişiklik gösterir.



Resim 1-22: Yüz İfadelerimiz 22 Farklı Duygu Aktarabilir (Akt. Çağlayan Taybaş)

1. 3. 3. 2. 3. İmgede ölçekler

Ölçekler, imgedeki nesne ile izleyici arasındaki uzaklığı belirler; ancak bu yönüyle proksemik düzgüler gibi görünebilirler ve bu yüzden proksemik göstergeleri tamamlayan bir öge olarak da değerlendirilebilir. İnsanlar arasındaki uzaklığa bağlı proksemik göstergelerde olduğu gibi, insan bedeni baz alınarak düzenlenen farklı ölçekler de vardır.

Perspektife bağılı bir bakış açısında uzamsal göstergelerin tespit edilmesi için ya da psikolojik çıkarımlarda bulunmak için, insan bedeninin göz önüne alındığı ölçeklerden yararlanılır. Bunlar; Çok uzak plan, Uzak plan, Boy plan, Amerikan plan, Bel plan, İtalyan plan, Omuz plan, Yakın plan, Çok yakın plan gibi ölçeklerdir (Resim 23). Çok uzak plan'da, konum olarak uzak bir noktadan geniş bir alan görüntülenir ve panoramik ya da geniş bir bütün sunulur. Uzak plan'da, olayın geçtiği ortamın (bir oda, bir sokak vb.) kapsadığı öğeler sunulur. Boy plan'da, çevre önemini korusa da insan betileri ve ilişkileri sunulur. Amerikan plan'da, kişi üst bacak ortasına kadar gösterilir. Western filmlerinde kullanılan ve sahnedeki kişilerin tabancasına kadar gösterildiği görüntülerdir. Bel plan'da, kişilerin ne yaptığı ve birbirleriyle etkileşimleri gösterilir. Bu plan seçimi izleyiciyi imgedeki kişiye yakınlaştırır, özdeşleşmeyi sağlar. İtalyan plan, göğüs plan olarak da bilinir ve göğüs hizasından itibaren yüz anlatımlarını da kapsayan bir görüntü sunar. Omuz plan'da, yüz anlatımları daha belirgindir. Yakın plan'da, yüzün çerçevelenerek duyguların yansıtılması elverişli hale gelir. Çok yakın plan'da ise bir nesnenin ya da insan bedeninin ayrıntıları gösterilir. Tüm bu düzgüler, kuralların belirsiz olmasından ve yeniden yorumlanabilecek nitelikte olmasından dolayı zamana ve bağlama göre incelenmelidir (Yücel, 2013: 177).



Resim 1-23: Çekim Ölçekleri [<https://wallpapersafari.com/w/aJUKWC/>]



Resim 1-24: İstakozlu ölü doğa, Jan Davidsz. de Heem, 1606-1684.



Resim 1-25: Lincolnshire öküzü, George Stubbs, 1790, 68 x 99 cm, Panel üzeri yağlıboya.



Resim 1-26: Saray bahçivani John Rose'un II. Charles'a İngiltere'de yetiştirilen ilk ananası sunuşu Hewart Danckert, 1603-1678.

İmgedeki bazı ikonik göstergeler, sosyo-kültürel ikonik göstergeler olarak da nitelendirilebilir (Yücel, 2013: 178). İmgedeki insan betilerine ya da uzama ait öğeler, imgenin toplumsal ve kültürel anlamı hakkında bilgi veren göstergelerdir. Örneğin betilere ait giysi, üniforma, takı gibi öğeler ve uzama ait mimari yapı ve eşya gibi öğeler, yaşam biçimini açıklamada ve imgenin anlamının aydınlatılmasında göstergeler oluşturur.



Resim 1-27: Bay ve Bayan Andrew, Thomas Gainsborough, 1748, 69.8 cm x 119.4 cm. Tuval üzerine yağlıboya, National Gallery, Londra

Berger Görme Biçimleri adlı kitabında, Jan Davidsz. de Heem'in İstakozlu ölü doğa (Resim 24) adlı eseri ile resim sahibinin alıştığı yaşam biçimi ve zenginliğini; George Stubbs'ın Lincolnshire öküzü (Resim 25) adlı eseri ile hayvan sahiplerinin değerli cins hayvanlara sahip olduğu ve böylece toplumsal sınıfı ile gösterişte bulunduğunu; Hewart

Danckert'ın Saray bahçivani John Rose'un Kral II. Charles'a İngiltere'de yetiştirilen ilk ananası sunuşu (Resim 26) adlı eseri ile mimari bir yapıt değil de babadan oğula kalan mülkün gösterildiğini; Thomas Gainsborough'nun Bay ve Bayan Andrew (Resim 27) adlı eseri de tablodakilerin toprak ağası olduklarını ve bu üstün tutumun, duruşlarından ve yüz ifadelerinden okunduğunu belirtir (Berger, 1995: 99-107).

1. 3. 3. 3. Dilsel ileti

İmge gibi dilsel ileti de her yerdedir; reklam, logo veya afişte imge kadar dilsel ileti de kendini gösterir. Geleneksel anlayıştaki imgenin metinle, dilsel iletiyle karşılaştırılması, imgeyi tanımlamada ilk engeli oluşturur. Bu anlayışta imgeye alanını benimseten metindir dolayısıyla imgenin “*metin-dışı*” gibi görülmesine neden olmuştur (Menard ve Duprat, 1998: 41, Akt. Yücel). Ama artık yüzeysel kalan bu geleneksel anlayıştaki imge-metin karşıtlığı yerini yeni bir anlayışa bırakır. Bu yeni anlayış imgelerin sözcükleri beslediğini, metnin kullanımına ve yorumlanmasına katkı sağladığını savunur. Örneğin kitap ve imge karışımı olan çizgi romanlar Mezopotamya ve Antik Mısır'daki illüstrasyonlara benzer. Anlatım biçimlerinin birlikte kullanıldığı uçaklardaki güvenlik talimatı, bilgisayarlardaki grafik arayüzleri gibi görsel biçimler günümüzde de yaygın olarak kullanılmaktadır (Yücel, 2013: 178).

Fransız göstergebilimci Louis Marin imge üzerine yazılmış yazılardan hareketle bir imge tanımlaması yapar. Marin'e göre imge, varlığının gücüdür. İmgenin metinleri değiştirdiğini, metinlerin de imgeyi dönüştürdüğünü belirtir (Marin, 1993, Akt. Yücel). İmgenin yorumlanmasını imge ve dil arasındaki bağıntı belirler. Örneğin metinsiz bir haber imgesinin birçok anlamı olabilir ve bu yüzden imgeye eşlik eden bir metin, bir bağlam vardır (Yücel, 2013: 179). Dilsel ileti, imgeye eşlik eden öğelerden biridir ve imgeye bakışın değişmesini, yönlendirilmesini sağlar. Dolayısıyla imgedeki göstergeleri sorgulama ya da anlama sürecindeki düşünceleri de etkiler. Metin-imge ilişkisine tablo isimleri örnek verilebilir çünkü tablonun ismi ve ne içerdiği bakışı yönlendirir. İsimsiz tablolar ya da sanatçının eserini dilsel olarak adlandırmaması da dilsel bir seçimdir. Sergideki bir tablonun adının “*İsimsiz*” olarak yazılması, neden isim verilmemiş?; anlamı açık olduğu için mi adı yok?; yoruma açık kalması mı istenmiş? gibi zihinde çeşitli soruların sorulmasına neden olur. İnsanların bu durumu metinsel bir seçim olarak değerlendirmesi, imgeyle metnin birlikte ele alındığını gösterir.

1. 3. 3. 3. 1. Dilsel iletinin anlam belirleme ve bütünleme işlevi

İmge eleştirilerinde metin ve imge genellikle birbirlerine karşıt kavramlar olarak değerlendirilir. Metnin gerçekleştiremeyeceği bir işlevi imge yapabilir. Örnek olarak herhangi bir imgenin yer aldığı sayfa, sadece metnin yer aldığı sayfadan daha fazla duygusallık içerir; dilsel ileti ya da metin ise daha ciddi ve yansız bir görüntü sunar ancak imgeyi bütünleme özelliğine sahiptir. Doğal evrenin betisel bir dil olduğunu söyleyen Greimas ve Courtés'e göre betiler dilin aracılığı olmadan etki ederler (Greimas ve Courtés, 1979: 234, Akt. Yücel, 2013: 180). Ama imgede göndergenin algılanması genellikle dile bağımlıdır. Dilsel ileti ya da metin, izleyicinin imgeyi yanlış yorumlamasını önler ve imgede anlamın belirlenmesine katkı sağlar. Dolayısıyla bir imgenin dilsel bir iletiyle bağlantısının olup olmaması, farklı biçimlerde yorumlanmasına neden olur.



Resim 1-28: İmgelerin İhaneti, René Magritte, Tuval üzerine yağlı boya, 63,5 cm × 93,98 cm, Brüksel, Belçika, 1928-1929, Los Angeles County Güzel Sanatlar Galerisi, Los Angeles, ABD

İmge ve metnin birlikte kullanıldığı iletilerde metin, imgedeki gösterilenleri tanımlamak için önemli bir işlev üstlenir. René Magritte'in İmgelerin İhaneti (Resim 28) isimli tablosu, gösteren ve gösterilen ilişkisinin sorgulandığı önemli bir yapıttır.

Magritte bu tablosunda, bir pipo resmi çizer ve altına yazdığı “Bu bir pipo değildir (Ceci n’est pas une pipe)” yazısıyla bunun bir pipo değil, aslında piponun imgesi olduğunu gösterir. Gerçeği temsil eden ya da temsil etmeye çalışan görsel sanatlar, gerçek olmasa da izleyeni gösterdiği şeyin gerçek olduğuna inandırır. Dolayısıyla Magritte'in imgeyi gizemli bir duruma getirmesi, eserlerine şaşırtılmasının nedenini oluşturur. Magritte, İmgelerin ihaneti adlı tablosu için “*Pipo deseydim yalan olurdu*” sözleriyle, bir yokluğun varlığına göndermede bulunur; çünkü burada sadece bir pipo temsil edilir. Benzerlik de farklılık üzerine kurulmuştur çünkü nesnenin kendisi de değildir. Bu duruma, “Annesine benziyor” sözlerinin “Annesi değil” anlamına geldiği bir örnek verilebilir (Yücel, 2013: 182).

Magritte'in “İmgelerin İhaneti” tablosuna göndermede bulunduğu diğer önemli eseri ise “İki Gizem” isimli tablosudur (Resim 29).



Resim 1-29: İki Gizem, René Magritte, Tuval üzerine yağlı boya, 65 cm x 80 cm, Belçika, 1966.

Magritte “İki Gizem” isimli tablosunda, bir tablo içerisinde pipo olmayan bir pipo resmi ve “Bu bir pipo değildir” yazısı bulunan bir tablo ve bu tablo içerisindeki tablonun dışında geniş bir yer kaplayan başka bir pipo resmi yer alır. Tablodaki iki pipo da şekil olarak benzer olsalar da, tablonun üst kısmındaki piponun boyutu, ölçülü tonlaması, yalın biçimi, süslemeden uzak olmasıyla farklılık gösterirler. Üst kısımdaki pipo, tablonun içinde yer almadığı için tablo içindeki yazının kapsamına girmez. Bunun sebebi tablo içerisindeki tablonun çerçevesinin, yazıyı geçerli kılan sınırları belirlemesidir. Bu mantıkla, tablo dışındaki uzamda kalan pipo resmi, yazıya bağımlı olmayacağı için gerçek bir pipo olarak değerlendirilebilir. Tablodaki iki pipo betisinden biri pipo olmayan pipo resmi, diğeri ise gerçek pipodur; ikincisi ressam tarafından kavramsallaştırılmıştır. Bir pipo imgesinin bir başka pipo imgesiyle temsil edilmesi farklı bir gizem oluşturur. İzleyici için ikisi de yorumlamada aynı değerde değildir. Tablo içerisindeki tablodaki resim canlı renklerden oluşmaktayken, aksine izleyen genellikle bunun tersine alışkındır; tablo içerisindeki tabloda yer alan resim daha soluk olmalıdır. Ancak tabloda yer alan resmin dokusu daha yoğun ve daha dokunsal olmasından dolayı izleyende daha gerçek izlenimi uyandırır; diğerinin ise dokusu daha düz, yerçekiminden bağımsız, uçucu bir görünüme sahiptir. Magritte resimde alt yazı da kullanarak izleyicinin yorumlama özgürlüğünü kısıtlar ve dikkati gerçekte temsil arasındaki -göndergenin söz konusu olmadığı, gösteren ve gösterilenin açık bir şekilde anlaşılmadığı- farka yoğunlaştırır (Yücel, 2013: 183).

1. 3. 3. 3. 2. Dilsel iletinin görsel boyutu

İmgeler plastik öğeleriyle bir okuma düzeni sunar. Metin de yazının imge gibi işlendiği ideografik alfabeler gibi bazen imgeyle yaklaşır. Kimi tezler, yazının bir imge olduğunu savunur (Christin, 2007, Akt. Yücel). Bu görüşe göre toplumlar, abecesel olmayan bu en eski yazı biçimlerini zamanla kültürlerine uyarlamışlardır; günümüz alfabelerindeki harfler de bir beti gibi değerlendirilebilir. Bu durum tipografiye verilen önemi de destekler. Metin imge bağıntısında, metnin biçimsel olarak imgeye nasıl katıldığı da önemlidir. Türk grafik sanatının ve reklamcılığının ilk isimlerinden İhap Hulusi Görey, metin imge bağıntısını reklamlarında yaratıcı bir şekilde kullanmıştır. Örneğin bir Ziraat Bankası reklamında (Resim 30) bir köylünün Z harfine yaslanması dilsel iletiyi ikonikleştirirken; metin de görsel iletinin güçlenmesini sağlar. Sözel dil ile görsel dilin birlikte sunulduğu bu reklamda harfler, plastik ve ikonik özellikleriyle kullanılmıştır (Yücel, 2013: 186).



Resim 1-30: Türkiye Ziraat Bankası Afişi, İhap Hulusi Görey (Para Biriktiren Rahat Eder, 1945)

Ünlü tipograf Ladislav Mandel'e göre harflerin biçimleri, her görsel biçim gibi bir duygu, düşünce ya da gerçeklik anlatır; çünkü uzlaşım sal anlamlar taşır (Mandel, 1998, Akt. Yücel). Harfler anlam yaratırlar; dolayısıyla her sözcük için, anlamı sözcüğün içeriğiyle uyumlu olan farklı imge-sözcükler oluşmasını sağlar (Yücel, 2013: 187). Tipografide yazı tipi (font) kadar renge de dikkat edilmelidir; çünkü renklerin anlamı tipografinin ek bir değer kazanmasını sağlar. Tipografik çalışma ile, harflerin ve metinlerin görsel algı açısından hazırlanması, diğer bir deyişle dilsel gösterge ile görsel göstergenin birleşmesi sağlanır. Yazı biçiminin de bir anlamı vardır ve metin, görsel boyutu ile bir iletişim kanalı özelliği gösterir; el yazması, kurumsal ya da endüstriyel baskı söz konusu olduğunda bir yazının farklı anlamlar kazanmasını sağlar. Tipografi bir görsel göstergedir ve görsel göstergelerin anlatımsal özelliği de yazıların yarattığı anlamın çözümlemesinde etkilidir. Örneğin zarif ya da seçkin bir görüntü için dar bir karakter kullanmak gerekir; kalın karakter ise plastik bir ağırlığa sahiptir. Tipografi, sözcükler ve nesneleri arasında plastik nitelikleriyle ilişki kurar; biçimleriyle de anlamın ortaya çıkmasını sağlar.

2. SAYISAL SANAT

Sanat ve Zanaat (ya da teknik) kavramları arasında ayrımın olmadığı Antik çağlarda, her ikisi de yapmak, üretmek anlamına gelen “techne” kavramı içerisinde değerlendirilmiştir. Marcel Duchamp'ın her nesnenin bir sanat eseri, Joseph Beuys'un da her insanın sanatçı olabileceğini ileri sürdüğü 20. yüzyılda (Barnard, 2010: 10-11) sanatçı ve zanaatçılar, yüzyıllar sonra mühendislerin sanatçılaştığı, sanatçıların da mühendisleştiği bir dönemde tekrar buluşmuşlardır. Bilim, teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbirleriyle etkileşim kurarak gelişmişlerdir. Yağlı boya olmazsa yağlı boya resmin, döküm tekniği olmazsa bronz heykelin, kamera ya da projeksiyon olmazsa da sinemanın düşünülemeyeceği gibi sanat da bilimsel ve teknolojik gelişmelerden ayrı düşünülemez. Sanatçıların bu ilişkileri fark etmeleri ve yenilerini yaratmaları, bilimin ve teknolojinin sanatın konusu olabileceğini de göstermektedir (Kurtuluş, 1996: 18-19). Sanatsal öngörüler ve bu doğrultuda yapılan uygulamalar teknolojik icatlara kılavuzluk ederken; teknolojik icatların yaratılması da yeni sanatsal üretim biçimlerinin doğmasını sağlamaktadır. Bu yeni üretim biçimleri de sanatsal üretim sürecinde yeniliklere yol açmaktadır. Fotoğraf sanatının ortaya çıkmasını sağlayan gelişme kameranın icadıdır; sonrasında film kamerası sinema sanatının, televizyon video sanatının, sayısal teknolojiler de sayısal sanatın ortaya çıkmasını sağlamıştır (Mc Charty ve Ondaatje, 2002: 25, Akt. Yüce ve Yüce, 2008: 56) ve bunların her biri önceki buluşlara göre “yeni” gelişmelerdir.

Sanat eserleri tarih boyunca, döneminin teknolojik yeniliklerine bağlı olarak gelişim ve çeşitlilik göstermiştir. Elektronik teknolojisindeki gelişmeler de, geleneksel görüntü oluşturma süreçlerine getirdiği yeniliklerle sanatçılara yeni anlatım biçimleri sunarak deneysel çalışmalar yapabilecekleri imkanlar sağlamıştır. 20. yüzyılda elektronik teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan sayısallaşma, sanat ve tasarım alanlarını da etkilemiştir. Tasarım alanında bu değişim normal karşılanmış ancak sanatta aynı oranda normal karşılanmamıştır. Çünkü geleneksel olandan farklı olması nedeniyle önceleri reddedilmiş olsa da -fotoğrafın da önceleri reddedilmesi ve bir sanat olarak görülmemesi gibi- zamanla teknolojiye uyum sağlama isteği ağır basmıştır. Geçmişte fotoğraf, sinema, televizyon gibi buluşlar, sanatta nasıl yeni anlatım biçimleri oluşturmuşsa, günümüzde de teknoloji ve sanat alanındaki gelişmeler sayısal sanatın anlatım biçimlerini oluşturmaktadır.

“Dilimizde 'sayısal' ifadesine karşılık gelen 'dijital' kelimesi, ilk olarak 20. yüzyılda elektronik teknolojisiyle birlikte kullanılmaya başlanır. Elektronik sistemler analog ve sayısal olmak üzere ikiye ayrılmaktadır” (Şangüder, 2018: 35). Sanat, 1960'lara kadar analog bir boşluğu kendine çalışma alanı olarak seçerken, bilgisayarın icadıyla sayısal alanı da buna dahil etmiştir. Analog ve sayısal alan, sayısal görüntü sistemlerinin gelişmesi ile birlikte hibrit bir özellik kazanmış, 1990'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte sayısal alanda yapılan deneysel çalışmalar ve sayısal üretimler artış göstermiştir (Erkal, 2018: 694).

Başlangıçta neredeyse tamamı analog olan elektronik sistemler, sayısal devrelerin çoğalmasıyla birlikte yerini sayısal sistemlere bırakmıştır. Bilgisayar da sayısal elektronik bir sistemdir ve sanatçılar için sayısal görüntü oluşturmada sürekli gelişim gösteren önemli bir araçtır. Bilgisayar donanımlarının ve yazılım programlarının sürekli gelişmesi, sanatçılara görüntü oluşturmada oldukça zengin olanaklar sunarken, oluşturdukları bu sayısal görüntüleri CD, DVD, baskı ya da internet ortamında sunma ve dağıtma imkanı sağlamaktadır.

Sayısal sanat kısaca elektronik ya da sayısal ortamda üretilen sanat olarak tanımlanabilir (Sağlamtimur, 2010: 213). Sayısal görüntü ise tamamen sayısal ortamda üretilir ya da örneksel görüntünün farklı yöntemlerle sayısal ortama aktarılmasıyla gerçekleşir (Erbaş, 2011: 231). Sayısal sanatın matematik, fizik gibi pozitif bilimlere olan yakınlığı, geleneksel anlamdaki sanat, sanatçı, sanat eseri ve izleyici kavramlarını da değiştirmiştir. Resim, baskı, fotoğraf, heykel, video, müzik gibi geleneksel sanat formlarını dönüştüren bilgisayar teknolojisi, ayrıca net sanatı, piksel sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik ve sayısal ortam sergilemeleri gibi yeni kavramların da kabul görmesini sağlamıştır (Sağlamtimur, 2010: 214). Bilgisayarlar, teknolojik gelişmelerin bu denli hızlı ilerlemesi, kullanımının kolaylaşması ve görüntü oluşturmada kazandırdığı hız gibi nedenlerle vazgeçilemeyecek bir sanat aracına dönüşmüştür. Sayısal görüntü üreten sanatçıların teknoloji ile ilişkisinin en önemli özelliği, eserlerini yaratırken kullandıkları tekniklerin elektronik ve sayısal bir ortama taşınmış olmasıdır ve bunu gerçekleştirmeleri hayal gücünün yanında bilgi birikimine sahip olmalarına ve hakimiyet kurabilmelerine bağlıdır. Kısacası sanatçıların teknolojiye adapte olabilmeleri ve onu üretimlerinde kullanmaları, sayısal sanatın da teknolojiye paralel olarak geliştiğini gösterir.

Bruce Wands'e göre sayısal sanat, “genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına) bürünmektedir. Bazen bu -eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere– nihai form olarak ortaya çıkar. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği (genellikle ‘çoklu-formlar’ ya da ‘üst-formlar’ şeklini alarak) artmaktadır” (Wands, 2006, s.14).

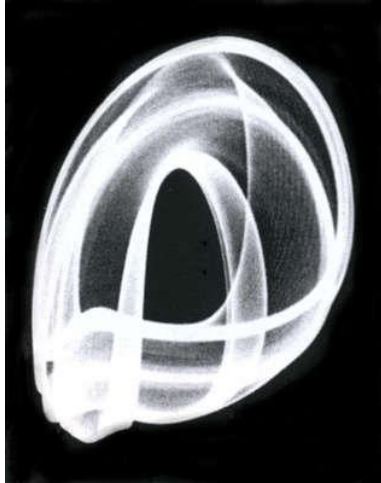
Sanat tarihçisi Schwartz'a göre sayısal görüntü, kodlama diline indirgenerek yeniden oluşturulmuş imgedir. Bir başka deyişle “Orijinalin doğa olduğu yerde, imge -el, mekanik, fotoğrafik ya da elektronik biçimde oluşturulmuş olsun- sanat eseridir” (Schwartz, 1997, Akt. Erkal, 2018: 701). Sayısal sanatın kısa sürede ve hızla gelişmesi, bir sanat olup olmadığı ya da sadece sanatsal bir akım olabileceği gibi kavramsal tartışmalara da neden olmuştur. Ancak bu tartışmaların sonucunu zaman gösterecek olsa da sayısal sanatın, sanatsal bir anlatım biçimi olduğu reddedilemez (Sağlamtimur, 2010: 213). Bruce Wands'e göre “sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, sayısal sanat çağdaş sanatın bir alt-kümesi olarak değerlendirilebilir” (Wands, 2006: 11).

2. 1. SAYISAL SANAT'IN TARİHÇESİ

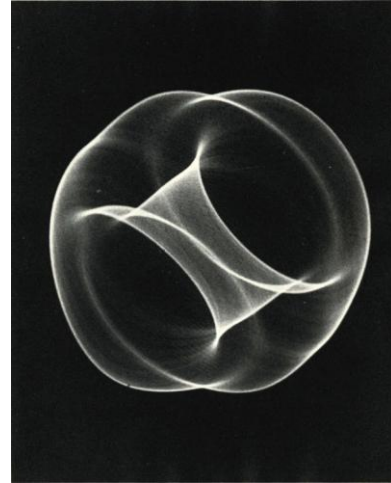
Toplumlar tarih boyunca dönemlerinin kültür, inanış, yönetim biçimi, düşünme tarzı, etkileşim ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanatsal anlatım biçimleri oluşturmuşlardır. Örneğin ilk çağlardan itibaren Neolitik çağa ait siteler ve Stonehenge gibi anıtlar, Klasik Antikite sanatı ile bu döneme ait anıtlar, Mayaların takvim sistemi, Sümerlerin Ziggurat adlı tapınak ve gözlemevleri, piramitler, denizci haritaları örneklerinde olduğu gibi bütün toplumlar astronomi, bilim ve matematik disiplinlerini kendi kültürlerine ve sanatlarına yerleştirmişlerdir. Monarşinin egemen olduğu dönemlerde hükümdarların kudretini yansıtan yönetici odaklı resimlerin yapıldığı sanat anlayışı, Aydınlanma Çağı ve sonrasında Sanayi Devrimi'nden etkilenecek değişim göstermiş ve yeni sanatsal üretim biçimleri doğmuştur. Bilim ve teknolojinin gelişimi de, sanat tarihi ile paralel olarak sayısal sanatın tarihini oluşturur. Sayısal sanat kavramını da ortaya çıkaran elektronik teknolojisinin gelişmesiyle ortaya çıkan sayısal ortam ve bu ortamda üretilen sanat eserlerinin üretim aracı olan bilgisayarlardır. Bilgisayarlar da akademik kuruluş ve araştırma merkezlerinde yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır.

Bilimsel ilerlemenin ve icatların dönemi olan 19. yüzyılda, Charles Babbage bilgisayar devriminin temelini oluşturan altyapıyı oluşturmuş ve 1834'te, günümüz bilgisayarların atası sayılan, otomatik hesaplama yapmak için uygun ve elle çalıştırılan Analitik Motor adını verdiği makineyi tasarlamıştır. İlerleyen süreçte mekanik ve elektronik bir medya çağının oluşmasını sağlayan birçok gelişme yaşandı. Telgraf ve Mors alfabesinin icadı, başlangıçta daktilo için olsa da ilk klavyenin tasarlanması, 1786 yılında Alexander Graham Bell'in telefonu icadı, hesaplama tarihiyle ilgili gelişmelerdir. Ayrıca 1888'de George Eastman'ın Kodak kamerası ile film makarasını bulması, George Méliés'in 1895'te kare kare çekim yaparak yaratılan animasyonu icat etmesini sağlamıştır (Wands, 2006: 20).

İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesiyle silah endüstrisi için kullanılan sistemler farklı amaçlara uyarlanmış ve bilgisayar teknolojisinin başlangıcını oluşturmuştur. Örneğin 1945'te Penssylvania Üniversitesi, dünyanın ilk sayısal bilgisayarı olan Elektronik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar'ı (ENIAC - Electronic Numerical Integrator and Computer) sunmuştur ve bu icat sayısal sanatın başlangıcını temsil eden bir gelişmedir (Erkayhan ve Belgesay, 2013: 3). Bu gelişmeyle sanatçılar, ileri matematiksel hesaplamalar yapabilen bilgisayarı, estetik amaçları için kullanmışlardır.



Resim 2-1: Oscillon no: 34, Laposky, 1952,
25.4 cm x 20.2 cm



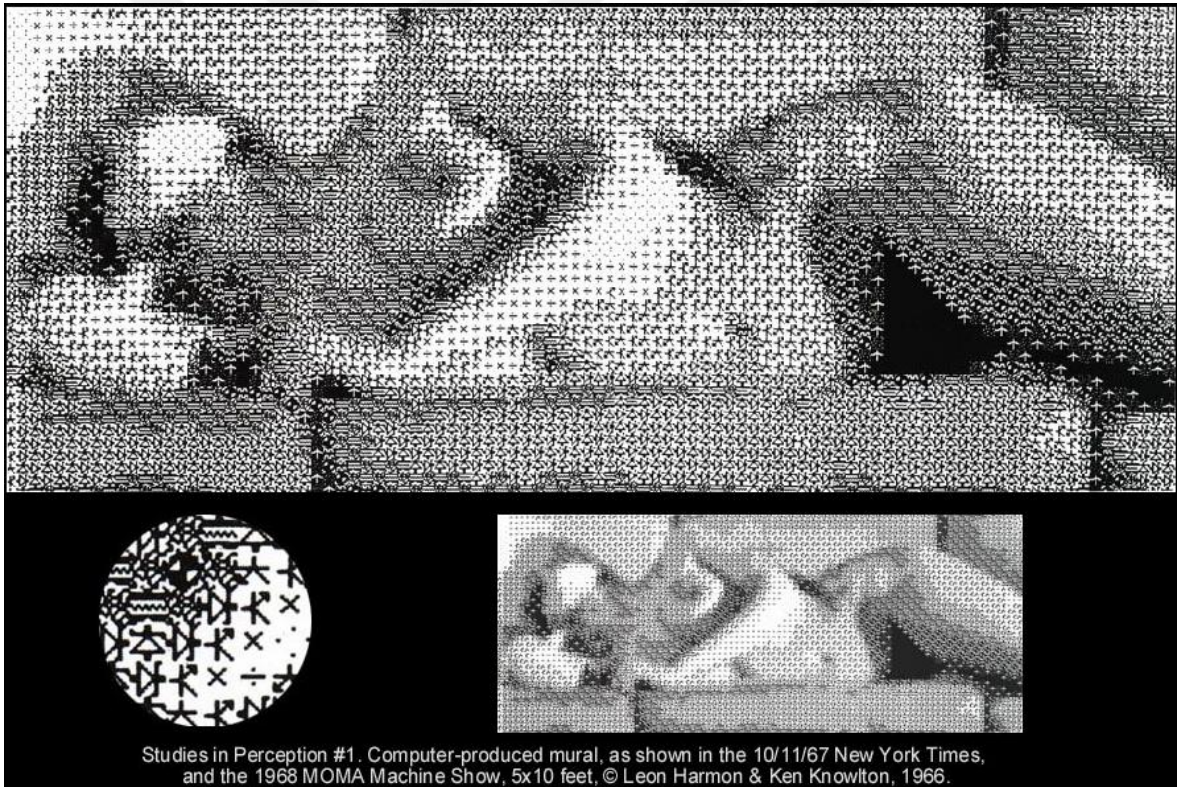
Resim 2-2: Oscillon no: 40, Laposky, 1952,
20.3 cm x 25.1 cm

1950'lerin başlarında Ben Laposky oskiloskop* üzerine dalga formlarını kullanarak elektronik görüntüler yaratıp sonra da bu görüntüleri fotoğraflayarak teknolojiyi kendi sanatsal uygulamalarında ilk kullananlardan birisidir (Resim 31 ve 32) (Wands, 2006: 24).

* **Oskiloskop:** Floresanlı bir ekran üstündeki elektrik akımının görüntüsünü almak için katot ışını tüpü kullanan cihaz (Wands, 2006: 24).

Işıkla resim yapma fikrini tasarlayan Laposky, ekranda beliren görüntülerin şekil, boyut ve yerlerini değiştirerek birbirinden farklı görüntüler elde etmiştir. Laposky'ın ürettiği bu görüntüler sayısal sanat alanındaki ilk örnekler olarak kabul edilir (Türker, 2011: 146).

1958'de başlatılan NASA uzay programının etkisiyle 1960'lı yıllarda bilgisayar teknolojisi büyük bir gelişim göstermiştir ve bu gelişme sanatçıların bilgisayarla üretilen sanata duydukları ilginin artmasını sağlamıştır. Leon Harmon ve Ken Knowlton 1966 yılında, *Studies in Perception* isimli uzanan bir çıplak kadın resmini yaratmışlardır (Resim 33) (Wands, 2006: 24). 1966 yılında, sanatçı ile mühendis etkileşimini teşvik etmek amacıyla, içlerinde Andy Warhol, Billy Klüver, Robert Rauschenberg, Robert Whitman ve John Cage'in de yer aldığı bir grup, Sanat ve Teknolojide Deneyler'i (EAT) kurmuştur (Erkayhan ve Belgesay, 2013: 3).



Resim 2-3: *Studies in Perception*, Leon Harmon ve Ken Knowlton, 1966, 152.4 cm x 304.8cm

1968'de sanatta bilgisayarların yaratıcı kullanımını teşvik etmek amacıyla Bilgisayar Sanatları Topluluğu kurulmuştur (<https://computer-arts-society.com>). Yine 1968 yılında Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde "Cybernetic Serendipity" adlı ilk bilgisayar sergisi açılmıştır. Bu tarih itibarıyla dünya genelinde bilgisayarla üretilmiş sanat eserleri müze ve galerilerde sergilenmeye başlanmıştır (Deborah, 1990, Akt. Türker, 2011: 151-152).

1970'li yıllarda teknolojiyi keşfeden sanatçıların sayısı artmış ve sayısal sanatın gelişmesini sağlayan önemli bir etmen olmuştur. Bilgisayara ulaşmak zor olsa da yaratıcı deneyler çoğunlukla araştırma merkezlerinde yapılmaya devam etmiştir. 1970 yılında Xerox Corporation, California Stanford Üniversitesi'nde bilgisayar grafik uygulamaları üzerine araştırma yapmak için Palo Alto Araştırma Merkezi'ni (PARC) kurmuştur. General Electric Company de 1970 yılında ilk yüksek çözünürlü ve renkli grafik sistem olan Genigraphics'i geliştirmiştir. Sanatçılar da yüksek kalitede görüntüler üretmek için bu imkanı kullanmışlardır. Ayrıca 1975'te IBM'de bir araştırmacı olarak çalışan Benoit Mandelbrot, matematiksel olarak tanımlanarak doğal formlar oluşturmayı sağlayan fraktal geometri olarak tanımlanan kavramı geliştirmiştir. 1977 yılında da Apple II bilgisayarı ile sanatçılar ilk renkli grafik özelliklere sahip kişisel bilgisayarla tanışmışlardır (Wands, 2006: 25-26).

Ayrıca 1970'ler, sayısal sanata destek verip ciddi etkilerde bulunan meslek örgütlerinin kurulduğu yıllardır. Başlangıçtan itibaren bilgisayar grafiği alanındaki gelişmelerde ön sıralarda yer alan ve Association for Computing Machinery'nin (ACM) bir bölümü olan Special Interest Group for Graphics (SIGGRAPH) 1974'te kurulmuştur (siggraph.org). 1979'da da Avusturya, Linz'de, elektronik alanda üretilen sanatların geliştirilmesi ve bu alanda üretilen eserlerin sergilenmesini desteklemek amacıyla kurulan Ars Electronica, yıllık bir festival düzenleyerek bu tür çalışmalara vitrin sağlamıştır (ars.electronica.art). Özetle 1970'ler hem sayısal sanat hem de sayısal sanat eseri üreten sanatçılar açısından resmi ve kurumsal desteğin ilk adımlarının atıldığı yıllar olmuştur.

1980'ler kişisel bilgisayarların pazara sokulduğu ve yaratıcı amaçlarla kullanılmasında hızlı ilerlemelerin yaşandığı, bu gelişmelere destek veren kurumların da artmaya devam ettiği yıllar olmuştur. IBM 1981 yılında ilk kişisel bilgisayarı piyasaya sürerek sanatçılara renk ve çözünürlükte sınırlı olan bir makine sunmuştur (Wands, 2006: 26). Nicholas Negroponte 1985'te disiplinler arası bir yapıya sahip MIT Medya Laboratuvarı'nı kurarak mühendis, tasarımcı ve bilim insanlarının yanında sanatçıları da bünyesine katmıştır (media.mit.edu). Günümüzde yazılım olarak sayısal görüntü oluşturmada lider konumda olan Adobe Systems de 1982'de kurulmuştur (adobe.com). Ayrıca bu dönem sanatçıların telekomünikasyon ve animasyona da odaklandığı, bilgisayar animasyonunun süratle geliştirildiği yıllar olmuştur. Tokyo'da 1983 yılında Yoichiro Kawaguchi bir dizi

animasyonunun ilki olan Growth'u yaratmıştır (Wands, 2006: 27). 1986 yılında George Lucas'a ait Lucasfilm Computer Graphics Division, Apple Computers'tan Steve Jobs tarafından satın alınarak Pixar kurulmuş ve buradaki ilk araştırmalar üç boyutlu grafik resim oluşturulması ve animasyonun geliştirilmesi açısından çok önemli bir yere sahip olmuştur (pixar.com). 1985 yılında AT&T, sanatçılar için çok önemli bir gelişme olan 16-bit görüntü ve 32000 rengin oluşumunu mümkün kılan TARGA 16 grafik kartını geliştirmiştir. Ancak bilgisayarların gerçek fotoğraflık renk çözünürlüğü ve çoğaltmayı gerçekleştirebilmeleri, birkaç yıl sonra 24-bit rengin piyasaya sürülmesiyle mümkün olmuştur (Wands, 2006: 27). Adobe, resim yaratmada ve işlemede bir endüstri standardı oluşturan Thomas ve John Knoll kardeşlerin yarattığı Photoshop yazılımını 1987'de satın alıp geliştirmiş ve 1990 yılında piyasaya sunmuştur (chip.com.tr). Resim ve animasyon oluşturmadaki bu gelişmeler daha çok sanatçıyı kişisel bilgisayarlarıyla yaratma ve deney yapmaya yöneltmiştir.

1990'lar sayısal sanata olan ilginin daha da arttığı, grafik tasarım gibi yaratıcı mesleklerde artık bilgisayarların ciddi anlamda yer aldığı yıllar olmuştur. Hızla gelişen internet, sanatçıların küresel çapta izleyici kitlesine ulaşabileceği yeni yaratıcı alanları olmuştur. 1992 yılında Hyper Text Markup Language (HTML) geliştirilerek World Wide Web'in (www) yolunu hazırlamıştır. 1993'te internette metin ve görüntünün bir arada görülmesini sağlayan Mosaic, bir grafik web tarayıcısının ilk örneği olmuştur, ilerleyen süreçte onu da Netscape tarayıcısı takip etmiştir. Dirk Paesmans ile Joan Heemskerk bir sanatçı ekibi oluşturarak net sanatı ile deney yapan ilk sanatçılar arasında yer almışlardır. Bu dönemde sayısal sanata yer veren mekanlar ve sergiler artmış hatta New York Sanat Yönetmenleri Kulübü'nde de ilk New York Dijital Salonu açılmıştır. 1996 yılında John F. Simon, Jr., matematiksel olarak eşsiz ve sanat camiasının dikkatini net sanatına çeken, 32x32 piksel ızgara temelinde rastgele görüntüler oluşturan Every Icon'u yaratmıştır. Ayrıca Simon'un bu eseri amazon.com sitesinde satması da geleneksel sanat pazarında gündem yaratmıştır. Simon haricinde Eduardo Koc, Rafael Lozano-Hemmer, John Klima gibi sanatçılar yapmış oldukları yazılımlarla ve net sanatı çalışmalarıyla, sayısal sanatın galeri, müze ve küratörler arasında önemli bir sanat formu olmasını sağlamışlardır (Wands, 2006: 28-29). Teknolojinin gelişmesiyle yeni buluşlar ve sayısal alandaki gelişmeler plastik sanatlar haricinde sinema, tiyatro, opera, dans gibi çoğu sanat alanını da etkilemiş ve sanat da sayısal teknolojik gelişmelere adapte olmuştur.

2000'li yıllarda sayısal sanat, etkinliğini tamamen arttırmış ve teknoloji, sanat ve tasarımın bir araya geldiği disiplinler arası bir özellik kazanmasını sağlayan bir ortam yaratmıştır ve bu durum sayısal sanatın önemli özelliklerinden biridir. Örneğin filmler fotoğraflardan, videolar film ve fotoğraflardan, internet de fotoğraf, video, film, animasyon, metin ve seslerden faydalanmaktadır ve bu yönüyle disiplinler arası bir ilişki içerisindedirler. Kendisini sayısal sanat alanında geliştirmek isteyen sanatçılar için yaratıcılığın sınırları da bir hayli genişlemiştir ve illüstrasyon, manipülasyon, animasyon, enstalasyon gibi sayısal teknolojiye adapte olan birçok alanda üretilen eserde de bu etki görülmektedir (Resim 34). Elbette ki bu üretimler için sanatsal, tasarım ve teknik bilgiye sahip olmakla birlikte bilgisayar teknolojisinin gelişiminin takip edilmesi ve sayısal sanatın üretiminde kullanılan programlara da hakim olunması gerekmektedir.



Resim 2-4: Eriyen Hatıralar/Veri Heykeli, Refik Anadol, 6m x 5m, 2018, Özel LED Medya Duvarı

Günümüzde alışılmış görünümlerinden uzaklaşan sanat eserleri, sınırsız ve beklenmedik biçimlerde sunulmaktadır. Örneğin yerleştirme sanatı (enstalasyon) çalışmalarında izleyicinin interaktif katılımı da sayısal ortama dahil olabildiğini sağlamıştır. Dolayısıyla farklı dünyalar ve mekânlar keşfeden izleyici aynı anda eserin bir parçası da olmuştur. Sayısal teknoloji, izleyicinin görme duyusu haricinde işitme ve dokunma duyularına da hitap ederek çok boyutlu sunumlar hazırlanabilmesini sağlamış ve sergileme biçimlerini de değiştirmiştir (Bulut, 2014: 123). Örneğin parametrik veri heykel yaklaşımıyla kamusal sanat, hareketli enstalasyon ve görsel/işitsel performans alanlarında çalışan Refik Anadol,

sayısal ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı araştırdığı eserler üretmektedir (Resim 34) (Anadol, <http://refikanadol.com/about>, 2021). 2018 yılında Anadolu, insanoğlunun anı-bellek ilişkisini ele aldığı ve sayısal ortamda oluşturduğu veri heykellerini sunduğu Eriyen Hatıralar adlı sergisini İstanbul'da açmıştır. Anadolu, San Francisco California Üniversitesi'ndeki Neuroscape laboratuvarının sağladığı gelişmiş teknolojik imkanlarla deneyler yapmıştır. Anadolu beyin dalgalarının değişimini ölçen EEG (elektroensefalogram) ile topladığı verileri, bir anının hatırlanması sırasında beynin oluşturduğu hareketleri algoritmalara dönüştürmekte kullanmıştır. Sergilenen eserlerin satın alınması ile alıcılar hem görünmeyen bir sayısal verinin görselleştirilmesini hem de bir başkasının hatırasını izlemek için satın almışlardır (Çoban ve Kılıçoğlu, 2018: 239-240).

Günümüzde internet ve iletişim araçları sayesinde sanat, herkesin ulaşabileceği bir duruma gelmiştir. Öyle ki, sanat eserleri sanal ortama aktararak sanal müzeler oluşturulmuş ve böylece izleyicilere bu eserleri sanal olarak gezebilme fırsatı sunulmuştur. Günümüz teknolojisinin bu yenilikleri, izleyicinin sanatı deneyimleme algısında da değişikliğe neden olmuştur; yalnızca müze ve galerilerde edinilebilen bu deneyim, internet sayesinde yer ve zaman sınırlılığı olmadan sunulmuştur.

2. 2. SAYISAL GÖRÜNTÜ OLUŞTURMA

Sayısal görüntüler, yazılım yardımıyla sanal ortamda üretilen veya örnek sel görüntülerin farklı yöntemlerle sanal ortama aktararak oluşturulan görüntülerdir. Sayısal görüntüler sayılarla ifade edilirler ve “BIT” (Binary Digit) adı verilen ikili sayı sistemi (0 ve 1) kullanılarak oluşturulurlar. Sayısal görüntüler, bilgisayar ortamında vektör ya da raster olarak oluşturulan ve gerektiğinde vektör-raster olarak dönüştürülebilen iki boyutlu (2B) görüntüler ya da üç boyutlu modelleme yazılımlarıyla oluşturulan üç boyutlu (3B) render görüntülerdir. Sayısal ortamda resim, fotoğraf, video ve üç boyutlu modeller üzerinde yapılan değişimler (modifikasyon), sayısal görüntü işleme olarak adlandırılır. Bu değişim işlemini yapan yazılım da görüntü işleme yazılımıdır ve görüntüyü oluşturma, çoğaltma, değiştirme, filtreleme, renklendirme, ışıklandırma, doku oluşturma gibi işlemleri gerçekleştirir (Erbaş, 2011: 232-234). Sayısal teknolojiyi kullanan sanatçılar, görüntü yaratmada daha fazla kontrol olanağı sunan, sürekli gelişen donanım ve yazılımlarla oldukça geniş bir araç çeşitliliğine sahiptirler. Örneğin grafik tablet bunlardan biridir: kalem çeşitlerini ya da fırçayı taklit etmesinin ötesinde, çeşitli çizim yolları, tükenmeyen

boya ve sonsuz renk olanağı sunan, incelik-kalınlık ya da tip ayarı yapabilmeyi sağlayan, basınç duyarlılığına sahip iğne ucu özelliği bulunan bir çizim aracı vardır. Sanatçılar, çalışmalarını Photoshop, İllustrator, Sketchbook, 3D programlar gibi araçların sunduğu çizim gereçleriyle sayısal ortamda gerçekleştirmektedir. Sayısal alanın, sanatçıları ve tasarımcıları kendisine çeken en önemli özelliği, simülasyon ortamında yaratılan işlerin etkisinin doğrudan görülebiliyor olması ve hata yapıldığında işlemin geri alabilmesidir.

Sanat eseri, sanatçının yaratıcılığını ortaya koyduğu bir olgudur ve sonucu sanatçının seçimi belirler; kullanılan teknik yalnızca bir araçtır (Türker, 2011: 164). Sayısal teknolojiyi kullanan sanatçılar, piksel tabanlı yazılım, vektörel yazılım ya da üç boyutlu (3D) modelleme yazılımı kullanarak sayısal görüntü üretmeyi tercih edebilirler. Örneğin sanatçı sayısal ortamda 3B modelleme ve animasyon yazılımı ile ürettiği bir sanal nesneyi, sayısal görüntü olarak kullanabilir, bir animasyon görüntüsüne dönüştürebilir, 3D yazıcı ile bir heykel ortaya çıkarabilir ya da bir baskı aracıyla istediği boyutta ve istediği malzemede somutlaştırabilir. Hatta animasyonu ve görüntüyü bir web sitesinde birleştirerek bir “net sanatı” da oluşturabilir. Bilgisayarda üretilen sayısal görüntü ya da sanal nesneler, gerçek bir malzemeye dönüştüğünde daha da anlam kazanır.

2. 2. 1. Vektör Görüntüler

1957 yılında Christopher Jones'un Dizgesel Tasarım (Systematic Design) makalesi, tasarım süreçlerinin bilgisayar ortamına taşınmasını sağlamıştır. 1962 yılında da Çizim Levhası (SketchPAD) sistemini geliştiren Ivan Sutherland teknolojiye, kullanıcının elindeki ışık kalemiyle doğrudan ekran üzerinde çizim yapabileceği, etkileşimli ve gerçek zamanlı (real-time) ilk grafik sistemi kazandırmıştır. Bu sistemle ilk vektör görüntüler oluşturulmuştur (Erbaş, 2011: 233).

Vektör görüntüler yazılım programlarında matematiksel formüllere dayalı olarak oluşturulan görüntülerdir. Vektör görüntü oluşturmak için Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Corel Draw, AutoCad gibi vektör tabanlı yazılım programları kullanılmaktadır. AutoCad genelde teknik çizimler ve görseller yapmak için kullanılır. Vektörel programlar nokta, doğru, eğri gibi şekiller kullanan noktasal çizim yöntemiyle görüntü üretirler. Vektör görüntülerin ölçüleri istenen her boyutta ayarlanabilir ve kalitesinde hiçbir kayıp, bozulma olmaz. Vektör görüntülerin bu özelliği animasyonlarda daha fazla tercih

edilmesini sağlar. Koordinat sistemiyle çalışan vektörel programlarda, tasarım ya da çizime en ve boy değerlerinin yanında bir yükseklik değerinin verilmesi ile üç boyutlu görüntü de elde edilebilir. Dolayısıyla tasarım ya da çizim bir kütle elde etmiş ve bir modele geçiş sağlanmış olur. Vektör görüntüler, yüksek boyutlu çalışmaların yapılabilmesi ve görüntüde bir kayıp ya da bozulmanın olmaması nedeniyle grafik tasarımın her alanında kullanılır. Reklam sektörü, baskı, web tasarımı ve animasyon gibi alanlarda vektör görüntülerden yararlanılır.

2. 2. 2. Raster Görüntüler

Raster görüntüler de sayılarla ifade edilen piksel tabanlı görüntülerdir. Ancak arka planda vektör görüntülerde olduğu gibi matematiksel formüller bulunmaz. Video kamerayla çekilmiş hareketli ya da hareketsiz görüntüler, sayısal kamera görüntüleri, taranmış görüntüler raster görüntü örnekleridir. Raster görüntü oluşturmak için sanatçılar Adobe Photoshop gibi piksel tabanlı yazılım programları kullanmaktadır.

Pikseller, raster görüntüye ait yapıtaşlarıdır yani görüntünün kare şeklindeki en küçük ögesidir. Piksellerin oluşturduğu dosyalar da her pikselin bir renkle karşılandığı çözünürlüğe sahiptir. Piksel sayısı çözünürlüğü ve görüntü kalitesini belirler. Çözünürlük görüntüdeki dikey ve yatay piksellerin sayısıdır. Dolayısıyla piksel sayısı ve dosya formatına bağlı olarak küçültme-büyültme gibi boyutlandırmalarda bozulmalar gerçekleşir. Aynı şekilde görüntünün boyutu da piksel sayısına bağlıdır. Örneğin 1280x720 piksel görüntü, HD (High Definition) görüntü olarak tanımlanır ve 1280 yatay, 720 dikey pikselden oluşmaktadır. Baskıda da bir dosyanın yüksek çözünürlüklü olması için çözünürlüğün yani her inç'teki nokta sayısının 300 dpi (Dots per inch) olması gerekir.

Ekran modunda ve baskıda, bir görüntünün renklerini tanımlamada kullanılan RGB ve CMYK gibi renk modelleri vardır. RGB (Red, Green, Blue) ekran modunda kullanılan kırmızı, yeşil ve mavi rengin karışımı ile elde edilen bütün renklerin kullanıldığı renk modelidir. RGB renk modelinde üç renk belli oranda karışarak piksellerin taşıdığı renkleri ortaya çıkarır; 0-100 değerleri arasında kurulan oran, sayısal olarak da 0-255 değer aralığına karşılık gelir. %0 oranı 0 değerini, %100 oranı ise 255 değerini gösterir. CMYK ise baskı modunda ya da baskı endüstrisinde kullanılan cam göbeği (cyan), magenta, sarı (yellow) ve siyah (black/key) renklerin kullanıldığı renk modelidir (Erbaş, 2011: 232-233).

2. 2. 3. Render Görüntüler

Vektör ve raster gibi iki boyutlu görüntü oluşturan programları kullananlar haricinde başka bir grup sanatçı da üç boyutlu program yani Maya, 3ds max, ZBrush gibi modelleme ve animasyon programları kullanarak render görüntüler oluşturmaktadır. Bu programlar matematiksel uzamda, nesnenin ya da görüntünün bütün parametrelerini kontrol eden bir veritabanına sahiptir. Sanatçılar bu uzamda kamera, ışık ve nesnelerle bir form oluştururlar sonrasında da bilgisayarın bu formdan bir görüntü oluşturmalarını sağlarlar. Formun son hali farklı dosya formatları olarak saklanabileceği gibi, sanatçı tarafından bir render görüntüye, bir animasyona ve hatta üç boyutlu bir heykele dönüştürülebilir (Wands, 2006: 34-35).

Programlarda oluşturulan formun ya da 3D nesnenin bilgisayarda görüntülendiği son hali o formun render görüntüsüdür ve bu görüntü -ekranda vektörel özellikte çalışma fırsatı sunsa da- aslında iki boyutlu bir raster görüntüdür. Form ya da 3D nesne üzerinde hem değişiklik yapılabilir hem de forma farklı bakış açılarından bakılabilir. Render görüntüler bu özelliklerinden dolayı güzel sanatlar haricinde mimari ve endüstriyel tasarım alanlarında da sıklıkla kullanılır. Formun tasarım ve modelleme kısmı, sürecin en vakit alan kısmını oluşturur. Render süresi, bilgisayarın donanım özelliklerine, hızına, modellenen formun karmaşıklığına ve alınacak renderin çözünürlüğüne ya da boyutuna bağlı olarak kısa ya da uzun sürebilir. Program, görüntüdeki her bir noktayı tek tek işleyerek render işlemini gerçekleştirir. Düzgün bir render görüntü oluşturabilmek için iyi bir bilgisayar sahibi olmanın yanı sıra ve modellemenin haricinde iyi bir renk, doku, ışık, kamera ve render ayarı bilgisi gereklidir. Formun gerçeğe uygunluğu, render işlemi sonrasında ortaya çıkar. Ortaya çıkan bu görüntü, aynı ya da farklı programlarda görüntü işleme teknikleri (post production) kullanılarak amacına uygun hale getirilebilir.

2. 3. SAYISAL GÖRÜNTÜLERİN KULLANIM ALANLARI

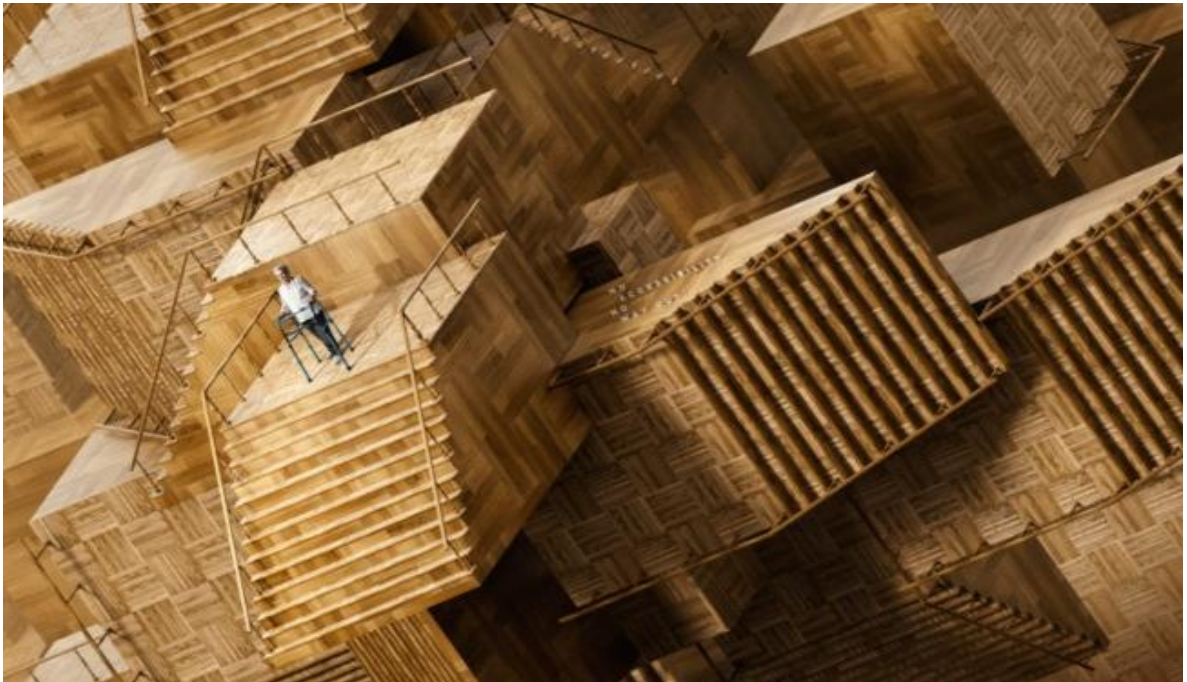
Sayısal görüntülerin hayal edildiği şekliyle oluşturulmasını ve bunların ürün olarak (sanatsal, mimari vb) ortaya çıkmasına kadarki sürecin kontrolünü sağlayan bilgisayarlar, aynı zamanda birçok mesleğin işbirliğini yani çok disiplinliliği gerektirmektedir.

Sayısal görüntüler, film, animasyon, bilgisayar oyunu, heykel, exlibris, foto manipülasyon, illüstrasyon gibi sanatsal amaçlı kullanımlarının yanında reklam, mimari ve endüstriyel üretim gibi hemen hemen bütün alanlarda kullanılmaktadır.

2. 3. 1. Reklam Amaçlı Kullanım

Reklamların üç temel özelliği vardır. Bunlar; iletinin akılda kalıcı olması, ikna etmeye yönelik olması ve bilgi verici nitelikte olmasıdır. Topluma, gündelik yaşamı ve eğilimleri aktaran reklamlar, hem bilgi aktarır hem de ürünü/hizmeti satın almaya ya da kullanmaya yönlendirir; bir başka ifade ile tüketiciyi ikna eder (Küçükdoğan, 2005: 8-9). Reklamları, reklamı yapan açısından, amaç açısından, hedef pazar açısından, taşıdığı mesaj açısından, zaman kriteri açısından, coğrafi kapsam açısından sınıflandırmak mümkündür (Özkan, 2014: 45). Ancak ticari amaçlı olmayan, toplumsal konularda kamunun dikkatini çekmek amaçlı ya da toplumu bilgilendirmek ve ortak bir bilinç oluşturmak amacıyla yapılan kamu spotu ya da sosyal reklamlar da vardır. Sosyal reklamlar toplumun sağlığını, refahını, mutluluğunu, huzurunu, eğitimini, kültürünü, yaşam standardının yükselmesini sağlayan reklamlardır (Resim 35) (Yıldırım, 2020: 51).

“Birey duygu, düşünce ve tutkularıyla eyleme geçer. Bu nedenle, özellikle reklam görüntüsünde ve diğer kitle iletişim araçlarında yer alan görüntülerde tutkuların, duyguların görselleştirilmesi söz konusudur.” (Küçükdoğan, 2005: 7-8). Bu etkili görselleştirme işlemi de, gerçekleştirilmesi mümkün olmayan ya da zorlu ve maliyetli yapımların uygulamasını kolaylaştıran yazılımlar ve sayısal görüntüler aracılığı ile gerçekleşmektedir.



Resim 2-5: Şehirlerdeki ulaşımın engelli insanlar için zorluğunu yansıtan kamu spotu.

2. 3. 2. Mimari Amaçlı Kullanım

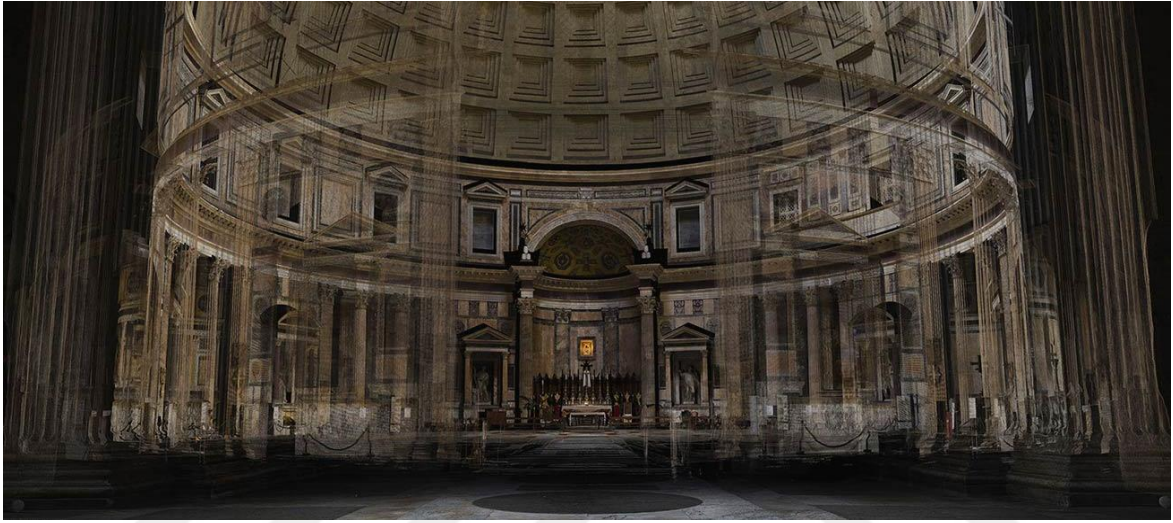
Mimari projeler hata kabul etmeyen, disiplin ve zaman gerektiren yüksek maliyetli projelerdir. Ancak mimari çizim programlarının hata, zaman ve maliyeti azaltması, bu konuda büyük bir avantaj sağlamıştır. Programların diğer bir avantajı ise projenin bitmiş haliyle nasıl bir görünüme sahip olacağının bilinmesidir. Bilgisayar destekli tasarım (CAD) sürecinde sanal uzamda biçimler oluşturulup manipüle edilebilir, üç boyutlu bir simülasyon oluşturulabilir, yapı farklı açılardan görüntülenebilir hatta yapı içinde gezinerek tasarım kararları gözden geçirilebilir. Projenin çizim, modelleme ve görselleştirilmesiyle (render görüntü) nihai kararların alınması sağlanır (Resim 36). Günümüzde inşaat sektöründe genellikle Autocad, 3ds Max, Sketch Up, Rhino, Revit gibi programlar kullanılmaktadır.



Resim 2-6: 3B modelleme yöntemi ile oluşturulmuş bir mimari yapı görseli. (Çetin Arslan-2014)

Üç boyutlu modelleme ve görselleştirme programları mimari bir projeyi başlangıcından itibaren oluşturmasının yanı sıra modern ya da tarihi yapıların onarımında ve restorasyon çalışmalarında da kullanılmaktadır. Günümüz teknolojisi, projelerin sayısal ortama aktarımını, yapıların detaylı incelenmesini ve üç boyutlu modellerinin sayısal olarak arşivlenmesini mümkün kılmaktadır. Arşivlenen bu dosyalar yeri geldiğinde kentsel tasarım uygulamalarında da kullanılmaktadır.

Günümüz teknolojisinde bu mimari (ya da endüstriyel) formların bilimsel verilere dayanarak sanal ortamda üç boyutlu modellerinin oluşturulması, Sayısal İkiz (Digital Twin) olarak bilinen, “fiziksel dünya ile sanal dünya arasındaki bağlantı” olarak tanımlanabilecek kavramı ortaya çıkarmaktadır. Sayısal ikizler akıllı telefon, video kamera, lazer tarama (Resim 37), insansız hava araçları (İHA/UAVs/Drone), sanal gerçeklik (VR- Virtual Reality) ve arttırılmış gerçeklik (AR- Augmented Reality) gibi teknolojilerle oluşturulabilirler (Ceylan, 2019: 53-59).



Resim 2-7: Pantheon'un lazer taraması, ScanLAB Projects, Roma, İtalya

Gelişen teknolojinin bir diğer avantajı da genelde endüstriyel üretim amaçlı kullanılsa da 3D yazıcı teknolojisinin inşaat sektöründe de uygulanabilmesidir. Austin merkezli bir girişim olan ICON, 2018'de Amerika'da gerçekleştirilen “Programlama ve kaynakları keşfedin” sloganıyla oluşturduğu SXSW(South by Southwest) adlı konferans ve festivallerde, 3D baskı ile ev üretebileceğinin prototipini sunmuştur. Bir süre sonra da Fransa'nın Nantes kentinde Yhnova projesiyle bilgisayar ortamında oluşturulan 95 m²'lik bir ev 3D yazıcı ile 54 saatte basılmıştır (Resim 38-39) (<https://webrazzi.com>).



Resim 2-8 / 2-9: 3D yazıcı ile 54 saatte basılan 95 m²'lik ev, Yhnova Projesi, 2018, Nantes, Fransa.

2. 3. 2. Endüstriyel Üretim Amaçlı Kullanım

Bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu modeller, .stl, .obj gibi uzantıları olan dosyalara dönüştürülerek 3D yazıcılarda ve sayısal kontrollü bilgisayar (CNC-Computer Numerical Control) makinelerinde işlemeye hazır hale getirilmektedir. CNC ya da 3D yazıcılarda işlenerek gerçekteki formlarına dönüşen bu dosyalar, kalite ve pratiklik sunması, zamandan ve üretim maliyetinden tasarruf sağlamasının yanında yeni iş alanlarının da oluşmasını sağlamaktadır. Sayısal görüntüler ya da dosyalar mobilya (Resim 40), moda (Resim 41), otomotiv, temapark heykelleri, dekor yada cephe malzemeleri -hatta yapının kendisi (Resim 38-39)- gibi mimari elemanlar, sağlık sektörü, askeri sanayi, teknolojik ürünlerin üretimi gibi hemen her alanda kullanılmaktadır.



Resim 2-10: Zaha Hadid'in ada mutfak tasarımı Z-İsland, **Resim 2-11:** İris van Herpen'in tasarımı

2. 3. 3. Sanatsal Amaçlı Kullanım

Sayısal sanat sinema, animasyon, bilgisayar oyunu, heykel, fotomanipülasyon, illüstrasyon, ekslibris gibi birçok anlatım yöntemini kapsayan bir kavramdır. Örneğin çok eski tarihli dönemlere ait mekanların ya da gerçekte var olmayan hayal ürünü (fantastik) ve masalsı mekanların yaratılması maliyetli ya da fiziksel olarak imkansız olduğunda, bilgisayar ve programlar aracılığıyla bu yöntemler kullanılmaktadır. İki ve üç boyutlu sayısal görüntü ya da dosyaların sanatsal amaçlı kullanımlarının ele alındığı bu bölümde film, animasyon, bilgisayar oyunu, heykel, illüstrasyon, fotomanipülasyon ve ekslibris alanlarına değinilmiştir. Ancak yaratım süreçleriyle bu alanları da kapsayan illüstrasyon, fotomanipülasyon ve ekslibris alanları daha detaylı ele alınacaktır.

Film ve Animasyon

Sayısal sanat, iki ve üç boyutlu çalışmalarıyla oluşturduğu özel efektlerle sinema ve animasyon sektörüne büyük katkı sağlamıştır. Sinema sektöründe sahnelerdeki fon görselleri, bir fon oluşturma yöntemi olan mat boyama tekniği ile gerçekleştirilir.



Resim 2-12: Yıldız Savaşları: Jedi'nın Dönüşü (1983), Cam üzerine matboyama, Christopher Evans.

Mat boyama (matte painting), sahnelerin inşasının fiziksel olarak mümkün olmadığı ya da aşırı maliyetli olduğu durumlarda fon görsellerinin resmedilmesidir. Bu teknik 19. yüzyılın sonlarında kullanılmaya başlanmış, önceleri geleneksel boyama yöntemleri ile cam üzerine resmedilmiş (Resim 42), teknolojik gelişmelere paralel olarak bilgisayar ortamına taşınmıştır. Gerçeklik algısı oluşturmada büyük rolü olan görsel üretimler, hayali olanın ya da gerçekte olması istenilenin betimlenmesinde büyük önem taşıyan, görsel olarak konuyu destekleyecek veya manipüle edecek efektlere ihtiyaç duymaktadır. “*Önceleri görsel efektler, gerçeğin etkisini arttırmak, gerçeklikten uzaklaştırmak ya da hayal ürünü bir unsuru/mekânı görselleştirmek için dönemin teknolojisinin imkanları dahilinde tasarlanmıştır. İnsan gücü, çeşitli teknik ve malzemelerin yardımıyla tasarlanmış kurgusal ve mekânsal unsurlar, özellikle bilgisayarın icadı sonrasında büyük oranda dijital (sayısal) ortamda tasarlanmaya başlanmıştır*” (Kara, 2018: 79-80). Bilgisayar ortamında iki ya da üç boyutlu olarak üretilen fon görselleri, hazırlanan kapalı stüdyolarda yeşil ya da mavi perdeler üzerine eklenerek sınırsız sayıda ve çeşitlilikte sahnelerin çekilebilmesine olanak sağlamıştır (Resim 43).



Resim 2-13: Hobbit filminde yeşil perdeye eklenen fon görselinin CGI sürecini gösteren bir sahne.

Sinema sektöründe teknolojik gelişmelere paralel olarak kendine gelişim olanağı bulan bir diğer alan da “canlandırma” (TDK, 2021) anlamına gelen animasyondur. Teknolojinin ve bilgisayar destekli sayısal programların da gelişmesiyle hem sinema hem de animasyon, sektörün altın çağına girmiştir. Animasyon ve karakter tasarımlarında kullanılan araçlar üç bölümde incelenebilir: Donanım (bilgisayar, tablet vb), yazılım ve yardımcı gereçler. Yazılımlar 3ds max, Maya, Cinema 4D, Unreal Engine, ZBrush, Mudbox, After Effects gibi programlardır ve karakter tasarımı, mekan tasarımı, hareketlendirme ve görsel efekt oluşturmak için kullanılırlar. Photoshop, Illustrator gibi programlar da kaplama ve fon görseli oluşturmak için kullanılan yardımcı gereçlerdir.

Animasyonlar geleneksel, stop motion ve bilgisayar tabanlı olmak üzere iki ve üç boyutlu yöntemlerle oluşturulmaktadır. Günümüzde, geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında animatör ve çizerlere sağladığı kolaylıktan dolayı bilgisayar tabanlı animasyonlar daha fazla kullanılmaktadır. Walt Disney'den aldığı destekle animasyon sektörüne giren PIXAR, 1980'li yıllar ve sonrasında sayısal ortamdaki animasyonlarda, sektörde devrim yapan çalışmalar yapmıştır (Şenler, 2005: 108). Oyuncak Hikayesi serisi, Kayıp Balık Nemo, Ters Yüz gibi çalışmalar yapmış olan Pixar, animasyon sektöründe ilk akla gelen yapımcılardandır. Diğer bir yapımcı da DreamWorks Animasyon şirkettir ve Karınca Z, Shrek, Madagaskar, Kung Fu Panda serisi, Ejderhanı Nasıl Eğitirsin serisi (Resim 44) gibi çalışmalara imza atmıştır. Türkiye'de de Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu ve Rafadan Tayfa: Göbeklitepe gibi animasyonlar yapılmıştır.



Resim 2-14: Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? adlı üçlü animasyon film serisi (2010-2014-2019), DreamWorks Animation SKG.

Animasyonlar ve filmler, sinema sektörü dışında mimari, heykel, oyuncak, baskı (okul malzemeleri), dekor, giyim, bilgisayar oyunu gibi birçok alanı da etkilemiştir. Örneğin Walt Disney, yarattığı birçok film ve animasyon haricinde Kaliforniya'da Disneyland ve Florida'da Walt Disney World Resort adıyla, yaratılan karakterlerin heykele dönüştürüldüğü ve hayali dünyaların ve mekanların yansıtıldığı tema ve eğlence parkları oluşturmuştur. Ayrıca birçok bilgisayar oyunu da film ve animasyonlardan uyarlanmıştır. Avatar filminden uyarlanan James Cameron's Avatar: The Game, Yüzüklerin Efendisi filminden uyarlanan Lord Of The Rings: Return of The King ve The Lord Of The Rings: The Battle For Middle Earth, Jurassic Park filminden uyarlanan Jurassic Park: Operation Genesis gibi bilgisayar oyunları örnek olarak verilebilir. Bir başka örnek de dünya genelinde çok bilinen bir oyuncak firması olan Danimarka merkezli LEGO, ürettikleri ürünlerden yola çıkarak yeni hayali dünyalar yaratmış ya da çok bilinen film ve oyunları oyuncaklarına uyarlayarak animasyon filmler ve Lego Star Wars: The Skywalker Saga gibi bilgisayar oyunları yaratmıştır.

Bilgisayar Oyunu

Film ve animasyonların bilgisayar oyunlarını etkilediği gibi bilgisayar oyunları da film ve animasyonlara uyarlanarak sinema sektörü ve diğer endüstriyel üretim alanlarını etkilemiştir. Örneğin Tomb Raider, Warcraft, Silent Hill, Resident Evil, Prince of Persia, Mortal Kombat, Street Fighter gibi birçok bilgisayar oyunu aynı isimle film ve animasyona uyarlanmışlardır. Bilgisayar oyunları statü, yaş, cinsiyet ayrımı yapmadan herkesin istediği karaktere bürünebildiği hatta kahraman olabildiği, fantastik bir dünyanın ya da tarihi bir dönemin parçası olabildiği (Resim 45), gerçek dünyada gerçekleşmesi mümkün olmayan

ya da yapılması yasak olan ne varsa (örneğin büyü, şiddet, uçmak vb.) yapılabildiği sanal ortamlardır. Bireyler oyuna katıldığında artık bir oyuncu olmakta ve bir karaktere bürünerek oyunu yaşamaktadırlar. Oyunda sunulan iyi, kötü, suçlu, masum gibi karakterlerden birini seçip özdeşleşen oyuncu, karakterin kimliğini de üstlenerek onu ve oyunu yönlendirmektedir.

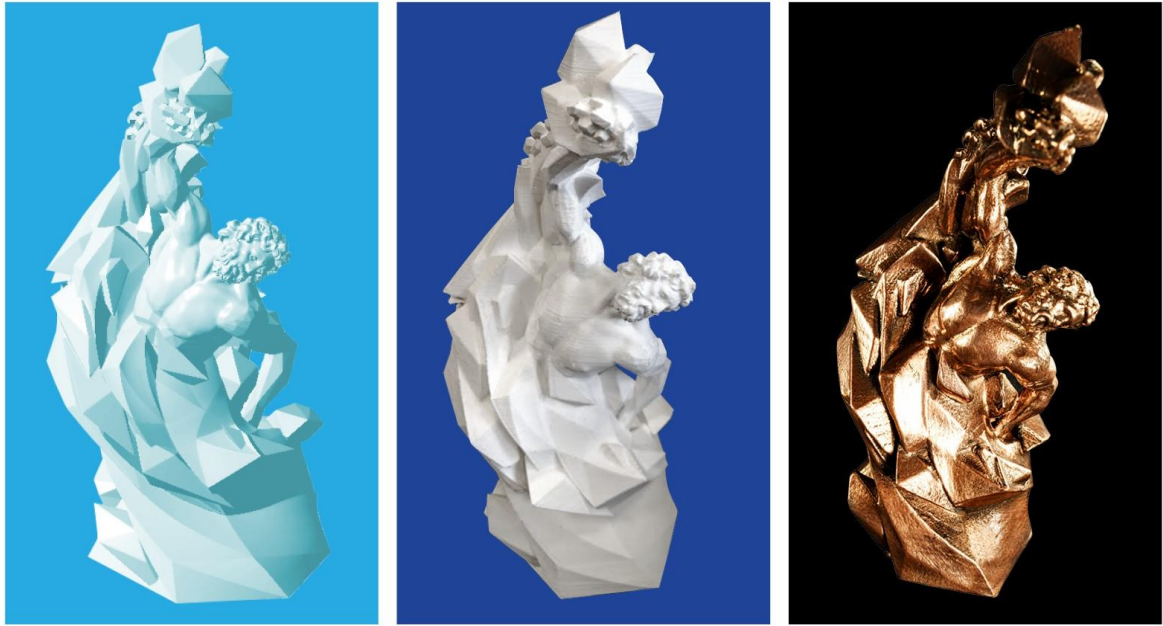


Resim 2-15:3B modelle yöntemiyle oluşturulmuş bir bilgisayar oyunu olan Battlefield 1-Gelibolu.

“Her ne kadar video oyunları eğlence amaçlı olsa da, bu oyunun mekanı olarak hizmet edecek olan son derece karmaşık ve gerçekçi dünyalar yaratmak için büyük bir sanatsal girdi gereklidir. Sanatçı ve tasarımcılar, yeni yabancı dünyalar hayal etmek ve en yeni bilgisayar yazılım programları kullanarak bunları gerçekleştirmek için istihdam edilirler.” (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone ve Cayton, 2013, s.273, Akt. Erkal, 2018: 702). Oyunların yapımında Unity, CryEngine, Unreal Engine gibi oyun motoru adı verilen programlar kullanılır. Oyunlar için modelleme konusu çok önemlidir, modelin, kaplamanın, detayların iyi olması, oyunun tutma şansını da artıracaktır; bunun için de 3ds max, ZBrush, Mudbox, Maya gibi programlar kullanılır. Bir bilgisayar oyununu yaratmak, konsept tasarımlar ve eskizlerle başlayıp üç boyutlu modelleme ve görselleştirmelerle devam eden bir tasarım sürecidir. Yaratılan dünyanın inanılır ve gerçekçi olması da oyunun etkililiği için önemlidir. Günümüz teknolojisinin sayısal görüntüleri işleme ve oyuncuyla eş zamanlı tepkileri sağlayabilme becerisi sürekli gelişmekte, dolayısıyla bu etkililiği de artırmaktadır.

Heykel

Sayısal heykel kavramı ilk başlarda askeri savunma, CAD (Bilgisayar Destekli Tasarım) ve CAM (Bilgisayar Destekli Üretim), uzay ve otomotiv gibi alanlarda bilgisayarın ilk pratik uygulamalarıyla ortaya çıkmıştır. Heykeltıraşlar da modelleme ve animasyon programlarında tasarımlarının simüle edilebildiği bu imkanlardan yararlanmışlardır. “Bu ilk bilgisayar simülasyonlarının cazibesi, bir ölçüde, sanatçıların ağırlık, ebat ve yer çekiminin doğal kısıtlamalarından azade olan formları yaratabilmeleri ve görselleştirebilmelerinden geliyordu: Artık yalnızca kendi tahayyülleriyle sınırlanan üç boyutlu eserler ortaya koyabilecek durumdaydılar. CAD/CAM ayrıca, endüstri tasarımcılarıyla heykeltıraşların üç boyutlu yazılım dosyalarından fiziksel nesne modelleri yapmalarını sağlayan bilgisayarlı sayısal kontrol (CNC) freze tezgahını ve hızlı prototiplemeyi çoğaltıyordu. İşte, o zamandan beri bu teknolojilere kolaylıkla ulaşılacak durumdayız ve heykeltıraşlar da artık üç boyutlu bir dijital dosyayı servis bürosuna sunma imkânına sahip fiziksel bir model ortaya koyabilmektedirler.” (Resim46)(Wands, 2006:76).



Resim 2-16: 3D Baskı Endüstrisi Ödülü'nün modelleme-üretim süreci, Morgan Morey, 2017.

Animasyonların modellemeye ihtiyaç duyması ve bilgisayar programlarının da heykeli üç boyutlu bir sanal nesne gibi ele alması, heykel ve bilgisayar teknolojisinin sağlam bir ilişki kurmasını sağlamıştır (Şumnu, 2018: 18). Örneğin bir modelleme programı, heykeltıraşın sanatsal bilgi ve yaklaşımını kullanarak sayısal ortamda modelleme yapabilmesini

dolayısıyla gerek dnyada amura ekil vererek oluřturduėu karakter ya da formları sanal ortamda da yapabilmesini saėlamıřtır. Bu sayede heykeltrař elini amura srmeden alıřmalar yapabilmiřtir.

Sayısal heykeller, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, ZBrush ve Mudbox gibi  boyutlu modelleme programlarında tasarlanarak bir sayısal grntye, sanal bir animasyon karakteri veya mekan objesine, 3D yazıcı ya da CNC iřleme makinelerinde gerek malzemelerle (mermer, tař, strafor vb.) iřlenerek ya da katmanlı dkmle enstalasyon veya heykel gibi gerek bir forma dnřtrlebilir (Resim 47). Modelleme programlarında oluřturulmuř bu sanal dosyalar reklam, mimari, endstriyel retim ya da sanatsal amalı kullanılabilir.



Resim 2-17: 3D yazıcı ile heykel yapımı ve Robotik CNC Kol ile heykel iřleme.

Ekslibris

“Ekslibris, kitap sahibini tanıtan, onu ycelten bir sanat dalıdır. Kitapseverlerin kitaplarının i kapaėına yapıřtırdıkları zerinde isimlerinin ve deėiřik konularda resimlerin yer aldıėı kk boyutlu baskı resimlerdir. Szck olarak ...’nın kitaplıėından, ...’nın ktphanesine ait anlamına gelir.” Ekslibrisler kitabın sahibi hakkında bilgi veren

ve ödünç alınan kitabı geri getirmesi hususunda kişiyi uyaran resimlerdir. Bu yönüyle kitabın tapusu ya da kartviziti olarak da değerlendirilebilir (Pektaş, 2014: 2).

Latince'de 'Exlibris', İngilizce'de 'Bookplate' olarak adlandırılan ekslibris uzun bir geçmişe sahiptir. Kayıtlara geçen en eski ekslibris örneğinin, Mısır, Amarna'da olduğu tahmin edilen bir yerde yapılan kazıda çıkarılan, MÖ. 1391'den 1353'e kadarki dönemde hüküm sürmüş Firavun Amenhotep III (Amenophis III) ve Kraliçe Tiye'e (Teie) ait küçük emaye seramik plakalar olduğu bilinmektedir (Resim 48) (www.historyofinformation.com). Ancak 15. yüzyılda Almanya'da Igler (Kirpici) lakabıyla bilinen Alman papaz Johannes Knabenberg için, üzerinde Gotik bir yazıyla yazılmış bir söz bulunan ve çiçek ısıran bir kirpi resmedilmiş bir ekslibris, gerçek anlamda, kağıt üzerine ekslibrisin ilk örneğini teşkil etmektedir (Resim 49) (Pektaş, 2019: 38).



Resim 2-18:Amenhotep-ekslibrisMÖ.1391-1353. **Resim 2-19:**Hans Igler-ekslibris, yak.1470-1480.

15. yüzyıla kadar yalnızca dini kurumlar ve soylulara ait kütüphanelerde bulunan el yazması kitapların kaybolması gibi bir sorun yokken, matbaanın icat edilmesiyle kitap sayılarının artması ve artık insanların kitaba ulaşabilmesi, kitap kayıplarının yaşandığı yeni bir sorunu beraberinde getirmiştir. Çözüm olarak da kişi ya da kurumlara ait, bir iletişim aracı görevi de üstlenen ekslibrisler hazırlanmıştır. Matbaanın icadı kitap sayısının artmasını, kitaplıkların büyümesini ve yeni kitaplıkların oluşmasını sağladığı gibi ekslibrisin yaygınlaşmasını da sağlamıştır. Ekslibrisler ihtiyaçtan doğmuş, zamanla sanatsal özellikler kazanmış, ilerleyen süreçte de kitap sahipleri için statü belirten bir sembol haline gelmiştir. 16. yüzyılda altın çağını yaşayan ekslibris, 17. ve 18. yüzyılda da varlığını sürdürmüş, 19. yüzyılda baskı teknolojisinin gelişmesi ile yerini arma ve mührürlere bırakmıştır (Yaban, 2012: 979-982). Ancak 19. yüzyılda ekslibrisin kullanımı

azalsa da yüzyılın sonlarında ekslibris koleksiyonculuğu başlamış ve yaygınlaşarak değeri artmıştır (Okur, 2013: 41).

Kitapların basımında kullanılan ağaç kalıplar gibi ilk ekslibris de ağaç baskı ile yapılmıştır. Ekslibrisler geleneksel bir baskı tekniği olan ağaç baskı haricinde, gravür, linolyum, litorgrafi (taş baskı) gibi baskı teknikleriyle de oluşturulmuşlardır. Bununla birlikte teknolojik gelişmelere paralel olarak serigrafi, ofset, fotoğraf, bilgisayar destekli tasarım (CGD) gibi yeni tekniklerle de oluşturulmaktadırlar.

Ekslibrisler sanatsal kaygılarla tasarlanırlar ve kullanılan teknik yalnızca bir araçtır. Önemli olan ekslibrisin, sahibini betimlemesi, özgünlüğü, estetikliği, resim ve yazıdaki uyumudur. *“Tasarımcının nasıl yarattığı değil, neyi yarattığı önemlidir”*(Pektaş, 2019: 34)

Ekslibrisler sipariş ya da armağan olarak yapılırlar ve ekslibrislerin altına kurşun kalemle (Resim 49), kullanılan tekniğin kodu, baskı adedi, sanatçının adı ya da imzası ile ekslibrisin yapıldığı yıl yazılır. Kabul edilen ekslibrislerin çoğaltılmasında baskı adedi ekslibrisin değerini belirler.



Resim 2-20: Julian Dimitrov JORDANOV, "Poetic Library", C3+C5, 2002, 12,6x9,7 cm.

Ekslibrislerin yaratılmasında kenar uzunluğu ve kullanılan teknik kodu gibi ölçütler vardır ve Exlibris baskı teknikleri bazı simgelerle gösterilmektedir. “Ekslibrislerde resim alanı uzun kenarının 13 cm’den, baskı kağıdının ise A5’ten (210x148 mm) büyük olmaması tavsiye edilir. Bu sınırlama ekslibrisin işlevini yerine getirmesi ve kolay arşivlenebilmesi için gereklidir. Çoğaltmak için gravür/C3, ağaç baskı/X2, linolyum baskı/X3, litografi/L, serigrafi/S, ofset/ P7, fotoğraf/P8, bilgisayarla oluşturulan tasarım/CGD kullanılmaktadır. Karışık teknik/MT de kullanılabilir.” (Pektaş, 2019: 38).

Bilgisayar ortamında yaratılan sayısal ekslibrislerin oluşturulma sürecinde, zengin filtre, yazı tipi, kullanım kolaylığı ve çeşitliliği sunan Photoshop, İllüstratör gibi programlar kullanılmaktadır. Sayısal ekslibrislerde genellikle, bilgisayarda oluşturulan/CGD (Computer Generated Design) ve bilgisayarla çoğaltılan/CRD (Computer Reproduced Design) kodlu iki yöntem kullanılmaktadır. CGD kodlu tasarımlarda her öge bilgisayar ortamında oluşturulmaktadır, CRD kodlu tasarımlarda ise elle yapılmış bir çizim tarandıktan sonra bilgisayar ortamında görüntü işleme programlarıyla oluşturulmaktadır. Ekslibrisin oluşturulma sürecinde kullanılan bilgisayar ortamı, çoğaltılma sürecinde de katkı sağlamaktadır. Sayısal ekslibrisler, inkjet yada lazer yazıcılardan çıktı alınarak çoğaltılabilmektedir.

Sayısal ekslibrislerin yaratılmasında kullanılan yazılımlardan Photoshop gibi piksel tabanlı programlarla raster görüntüde ekslibris; İllüstratör gibi vektör tabanlı programlarla vektör görüntüde ekslibris; 3ds Max gibi üç boyutlu programlarla -son haliyle raster görüntü olsa da dosya formatı olarak- üç boyutlu ekslibris oluşturulmaktadır (Resim 50). Üç boyutlu dosyanın katkısı, çoğaltım sürecinde kullanılan 3d yazıcı ya da CNC işleme makinesiyle stampanın kendisinin basılabilmesi/işlenebilmesidir (Resim 51).



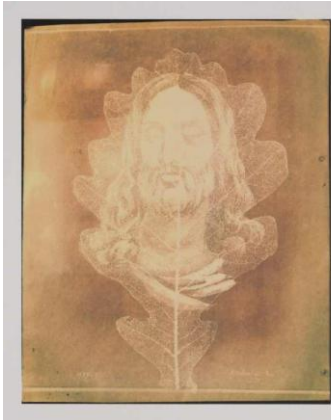
Resim 2-21:3D modelleme ile oluşturulan ekslibris. **Resim 2-22:**3D yazıcıda oluşturulan stampa.

Foto Manipülasyon

Türk Dil Kurumu'na göre “*yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim*”(https://sozluk.gov.tr) anlamına gelen manipülasyon, öğelerin bir amaç doğrultusunda düzenlendiği/değiştirildiği bir tasarım yöntemidir. Foto manipülasyon ise izleyicinin algısının yönlendirilebilmesi amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Kısacası fotoğraf üzerinde yapılan her değişiklik bir foto manipülasyon işlemidir.

Foto manipülasyonun tarihine bakıldığında ticari, sanatsal ve politik amaçlarla kullanıldığı görülmektedir. Ticari amaçlı kullanımlar stüdyo fotoğrafçılarının kullandığı bir yöntemken, sanatsal amaçlı kullanımlar Yüksek Sanat Dönemi ve modernizmin hakim olduğu dönemde kullanılmış, politik amaçlı kullanımlar ise özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında propoganda için kullanılmış bir yöntemdir.

1830'larda Henry Fox Talbot'un üst üste bindirilen iki negatifle gerçekleştirdiği ve fotojenik çizimler olarak adlandırdığı baskılar foto manipülasyonun ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir (Resim 53). Bu yöntem, deniz ve gökyüzünün ayrı ayrı pozlanarak romantik manzaraların oluşturulabilmesi için de kullanılmıştır. Çok sayıda ve birbirinden farklı negatiflerin kullanıldığı foto manipülasyonlar ise Yüksek Sanat Dönemi'nde (1850-1870) gerçekleştirilmiştir. 1857 yılında Manchester Sanat Hazinesi Sergisi'nde (Manchester Art Treasures Exhibition), Oscar Gustave Rejlander'in birbirinden farklı otuz negatifle oluşturduğu Two Ways of Life adlı çalışması (Resim 54), resim, heykel gibi diğer sanat eserleriyle birlikte sergilenerek döneme damga vurmuştur. 20. yüzyılda Dadacılar ve Sürrealistler de bu yöntemden faydalanmışlardır (Böcekler, 2013: 138-139).



Resim 2-23: Johann Carl Enslen, 1839, Yaprak üzerine bindirilmiş Mesih'in yüzü.



Resim 2-24: Oscar Gustave Rejlander, 1857, Two Ways of Life.

Teknolojik gelişmelere paralel olarak Photoshop gibi görüntü işleme programları, sunduğu zengin seçeneklerle foto manipülasyon çalışmalarında önemli bir katkı sağlamaktadır. Bilgisayar ortamında oluşturulan foto manipülasyonlarda, kullanılacak görsellerin tema, perspektif, doku, ışık ve açı gibi detaylarda birbirleriyle uyumlu olması ve çözünürlüklerinin yüksek olması gerekmektedir. Ayrıca sanatçının, sanatsal bilgisi ve programa hakimiyeti de yaratılacak çalışmanın kalitesi ve etkililiğinde önemlidir. Foto manipülasyon çalışmaları, sanatçının isteğine bağlı olarak gerçekçi ya da gerçekdışı çalışmalar olarak üretilebilirler.

İllüstrasyon

İllüstrasyon kelimesinin kökeni Latince'dir. Köken olarak *illustrātiō* kelimesinden türeyen *illustrātiōn*, hemen her dile aynı şekilde ancak farklı telaffuzlarla geçmiştir. İllüstrasyon kelimesi, Fransızca 'illustration' kelimesinin tellafuzu ile dilimize yerleşmiştir ve aynı telaffuzla illüstrasyon çizerlerine de 'illustratör' denilmiştir (Gönüllü, 2017: 910-911). Türk Dil Kurumu'na göre “resimleme” anlamına gelen illüstrasyon (<https://sozluk.gov.tr>), bir veya birden fazla teknik kullanılarak metin, fikir ya da hikayelerin görselleştirilmesidir.



Resim 2-25: Ölüler Kitabı'nda Hunefer'in öte alemde yargılanmasını anlatan bir papirüs, Hunefer'in Ölüler Kitabı (Hw-nfr) çerçeve 3, Mısır, MÖ 1450, British Müzesi.

Henüz yazının keşfedilmediği zamanlarda bir iletişim aracı, bir kayıt (iz bırakma) ya da dini bir ritüel olarak resmedilen/kazınan mağara ya da kaya resimleri, illüstrasyonların ilk örneklerini oluşturmaktadır. Sonrasında Sümerler'in kil tabletleri, Antik Mısır hiyeroglifleri (Resim 52), Antik Yunan çömleri ve yakın çağ kilise duvar resimleri (metinlerden uyarlanan resimler olduğu için), Sanayi Devrimi sonrası Arts and Crafts, Art Nouveau, afiş sanatı ve sonrasındaki akımlar ile illüstrasyon günümüze kadar gelişim

göstermiştir (Wigan, 2012: 277-281, Akt. Baldaş ve İpek, 2017: 227). Türk Sanat Tarihi'nde de illüstrasyona en yakın alan minyatürlerdir ve ilk illüstrasyon örnekleri olarak kabul edilebilir. İllüstrasyon ve minyatür sanatçılarının eserleri, ele aldıkları konularla dönemlerinin olaylarını yansıttıkları için belge niteliği de taşımaktadır.



Resim 2-26: Muhammed Tâhirî-i Bîgamî, "Darab-nâme"ve Acayib'ül Mahlukat, Kazvini.

İllüstrasyonlar sanatsal üretim haricinde, reklam, moda, sağlık, eğitim gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Dikkat çeken, bilgilendiren ve hafızada yer edilmesini sağlayan illüstrasyonların, eğitim alanında da önemli bir yeri bulunmaktadır; *"tanımı ve işlevlerine bakıldığında; konuların, kavramların, duyguların ve gerçekte karşılaşılmaması mümkün olmayan hayal ürünü olayların öğretilmesinde, özellikle okul öncesi dönemden başlamak üzere, çocukların eğitilmesi ve eğlenerek vakit geçirmelerini sağlaması yönüyle etkili bir materyal olduğu görülmektedir."* (Gönül ve Kınık, 2017: 1702).

İllüstrasyon sanatı geleneksel üretim yöntemleri haricinde sayısal teknolojiye uyum sağlamış ve programlar aracılığıyla bilgisayar ortamına taşınmıştır. İllüstrasyonların yaratımında Photoshop, Illustrator gibi vektör ve piksel tabanlı programlar ile üç boyutlu programlar da kullanılmaktadır.

İllüstrasyonlar kendi içinde akademik, ticari ya da sanatsal amaçlı; reklam illüstrasyonları, basın-yayın illüstrasyonları, özel alan illüstrasyonları, bilimsel illüstrasyonlar, mimari illüstrasyonlar, moda illüstrasyonları ve fantastik illüstrasyonlar olarak sınıflandırılabilir.

3. UYGULAMALI SAYISAL GÖRÜNTÜLER VE ANALİZLERİ

Sayısal görüntülerin sanatsal amaçlı kullanımlarında film, animasyon, bilgisayar oyunu ve heykel gibi alanların da temelini oluşturan görüntü çeşitlerinin oluşturulacağı bu uygulama bölümünde her bir görüntü çeşidi farklı bir sanatsal anlatım biçimi ile ele alınmıştır. Birinci uygulama vektör görüntünün oluşturulduğu bir Ekslibris çalışmasıdır ve Adobe Illustrator programı kullanılarak oluşturulmuştur. İkinci uygulama raster görüntünün oluşturulduğu bir Foto manipülasyon çalışmasıdır ve Adobe Photoshop programı kullanılarak oluşturulmuştur. Üçüncü uygulama da render görüntünün oluşturulduğu bir İllüstrasyon çalışmasıdır ve üç boyutlu bir modelleme, görselleştirme ve animasyon programı olan Autodesk 3Ds Max programı kullanılarak oluşturulmuştur. Her bir anlatım biçimi için oluşturulan görüntülerin analizleri Groupe µ'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı ile yapılmıştır.

3. 1. EKSLİBRİS

Ekslibrisler, tezin başlığı ve amacı göz önünde bulundurulduğunda, iletişim aracı görevi üstlenmesinin haricinde, anlam oluşturan öğeleri ve simgesel anlatımıyla bir gösterge sistemi olarak da değerlendirilebilir. Çünkü simgesel veya sembolik anlatımlar, biçimlerin kendi anlamı ve temsil edilen şeyin anlamını içeren iki anlama sahiptir. Bu çalışmada da kullanılan öğeler, kendi anlamları haricinde ekslibris sahibinin betimlendiği simgesel anlamlar taşımaktadır. Ekslibriste kullanılan öğelerin her biri, ekslibris sahibinin özelliklerini gösteren birer göstergedir. Ekslibrisin kendisi de bir göstergeler bütünü olarak sanatçıyı betimleyen bir göstergedir.

Tezin ekslibris uygulama çalışması, Adobe Illustrator 2020 programında vektörel çizim yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli tasarım yöntemi kullanıldığı için baskı simgesi CGD (Computer Generated Design)'dir.

Geleneksel tekniklerin dışında, teknolojinin gelişmesiyle ekslibris alanında kolaj, sanal hareketli grafik, hologram, 3d gibi yeni tekniklerle deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bu deneysel çalışmalardan biri de QR kod ya da barkodun Türkçedeki karşılığı olan kare kod'dur. Tezin ekslibris uygulama çalışması, CGD koduyla oluşturulmuş deneysel bir çalışma olan karekodlu ekslibris çalışmasıdır.



Resim 3-1: Ekslibris, Çetin Arslan, CGD, 5x13 cm, 2021.

Çalışmanın göstergebilimsel analizinde Groupe µ'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı kullanılarak plastik ve ikonik göstergeler belirlenmiştir. Ayrıca anlamı etkilemesi ve imgeye bakışı yönlendirmesinden dolayı dilsel ileti de incelenmiştir.

Plastik Göstergeler

Renk

Çalışmada hakim olan renkler yalnızca siyah ve beyazdır. Bunun amacı yalnızca ışık ve gölge ile biçimlerin ortaya çıkartılmasıdır. Bunun haricinde tek bir stampa ve tek bir renk (siyah) ile baskı alınmasının amaçlanmasıdır.

Doku

Bilgisayar ortamında oluşturulan bu çalışma, bilgisayar ekranında görüntüleneceği ya da baskı alındığı kağıt veya sticker (çıkartma) gibi bir yüzeyde yer alacağından dokunsal nitelikte değildir. Dokunsal niteliği yalnızca stampa üzerinde kazanacaktır; ancak bu durum teknik bir amaca hizmet ettiği için çözümleme sürecinde dokunsal olarak nitelendirilemez.

Biçim

Çalışmanın genelinde dairesel formda biçimler hakimdir. Kule ve fırçanın birleşimi dikey öğelerken, yazılar yatay öge konumundadır. Buradaki kule İspanya'nın Barselona şehrindeki La Sagrada Familia (İspanyolcada Kutsal Aile) bazilikasının kulelerinden biridir. Bunun dışında ejderha, ejderhanın kıvrımlarıyla ortaya çıkan sol anahtarı, fırça ucu ve fırça izi dairesel formdaki biçimlerdir. Karekodu ortaya çıkaran nokta ve şekiller ile fırça izinin ucundan etrafa saçılan birler ve sıfırlar dağınık biçimleri oluşturmaktadır.

Biçimlerin Simgesel Anlamları

Çalışmadaki biçimlerden her biri, ekslibris sahibinin ilgi alanlarının gösterenleridir. Çalışmadaki göstergeler taşıdıkları anlam haricinde, bir göstergeler bütünü oluşturarak farklı anlam ve simgesel anlatımlar oluşturmaktadır. Çalışmada ilk göze çarpan ejderhadır. Ejderhalar farklı hayvanların önemli özelliklerinin bir araya getirildiği yaratıklardır. Genelde ejderhalar, doğu ve batı kültürlerinde, kanatlı veya kanatsız ya da uğurlu veya kötülük getiren gibi birbirine zıt simgesel anlamlar taşımaktadır. Bu çalışmadaki ejderha

ise fantastik ve gerçeküstü edebiyatta önemli bir isim olan Michael Ende'nin Bitmeyecek Öykü isimli kitabındaki koruyucu ve yol gösterici bir karakterdir. Ekslibris sahibi için fantastik ve gerçeküstü kitapların göstergesi niteliği taşımaktadır; dolayısıyla da kitaplara olan ilgisini simgelemektedir. Ejderhanın kıvrımları da dış hatlarıyla, müziğin sembolü olan sol anahtarını ortaya çıkarmaktadır. Bu da ekslibris sahibinin müziğe olan ilgisini simgelemektedir. Ejderhanın etrafını çevrelediği kule ise Barselona'daki -İspanyolcada Kutsal Aile anlamına gelen- La Sagrada Familia bazilikasına ait kulelerden biridir. Antoni Gaudi'ye ait olan bu mimari yapı Art Nouveau akımının önemli bir örneği olduğu için, ekslibris sahibinin bu akıma ve mimariye olan ilgisini simgelemektedir. Kulenin ve ejderhanın alt bölümünde görünen fırça ise kule ile birlikte bir bütünlük sağlayarak tek bir fırçaymış gibi bir algı yaratmıştır. Bu fırça ve devamındaki fırça izini oluşturan boya efekti ekslibris sahibinin geleneksel resme olan ilgisini simgelemektedir. Fırçanın ucunda görünen boya efektinin parçalanıp etrafa 1 ve 0 sayılarıyla dağılması ise sayısal sanatı simgelemektedir. Çalışmadaki bütün öğelerin yönelimi ekslibris sahibinin ismini göstermektedir. Yazıların hemen üstünde yer alan karekod ise ekslibris sahibi hakkında daha fazla bilgi alınabilmesi ve eserlerinin incelenebilmesi için, ekslibris sahibinin kişisel web sitesine yönlendirmektedir.

Boyut

Ekslibrislerde kenar uzunluğu ve teknik kod gibi ölçütlerden biri olan boyutlandırmada tavsiye edilen ölçüt, uzun kenarın 13 cm'den büyük olmamasıdır. Bu çalışmada da baskı boyutunda resim yüzeyinin genişliği 5 cm, yüksekliği de 13 cm olarak; baskı kağıdının ölçüleri ise genişliği 7 cm, yüksekliği de 16 cm olarak belirlenmiştir. Bu durum da boyut konusunda yapılacak yorumları etkilemektedir. Çalışmanın küçük boyutta olmasının yarattığı duygu durumu, bir sahiplenme hissi uyandırmasıdır. Çalışmanın iç öğelerindeki boyutlar, gerçek dünyadaki boyutlarıyla kıyaslandığında, gerçeklik algısıyla zıtlık oluşturmaktadır. Ancak öğelerin birbirine göre oranları, konumu ve yarattığı anlamlar ile gözü rahatsız etmemekte ve birbirleriyle uyum göstermektedirler. Çünkü çalışmanın amacı gereği, öğeler kendi içinde simgesel anlamlar taşıırken, bir bütün olarak da simgesel bir anlatıma sahiptir.

Çerçeve

Ekslibrislerin kullanım amacı göz önünde bulundurulduğunda, bir çerçeveye ihtiyaç duyulmadığı görülmektedir. Çünkü kitaba, bir stampa aracılığıyla baskısı alınmakta ya da kağıt veya sticker ile yapıştırılmaktadır. Ancak kullanım alanı dışında sergilenme amacı güdüldüğü takdirde, tavsiye edilen ölçütlere uygun olarak -çalışma boyutları küçük olduğu için- bir paspartu yardımıyla çalışmaya uygun bir çerçeve kullanılabilir.

Çerçevelemek

İmgenin yer aldığı alanı sınırlayan çerçeveleme işlemi bir alan ve alan dışı oluşturmakta, imgede neyin yer alacağını belirlemektedir. Bu çalışmadaki çerçeveleme işleminde bütün öğelerin tamamının görünebileceği bir alan oluşturulmuş ve alan dışının bir anlam yaratması ya da anlamı etkilemesi engellenmiştir; buradaki alan dışı sonsuz bir boşluktur.

Kompozisyon

Çalışmada kavisli kompozisyon tercih edilmiştir. Merkezde yer alan ejderhanın kafası ile başlayıp ve vücudu ile oluşturduğu sol anahtarı, çalışmada kültürümüze ait okuma yönünü ve kavisli bir kompozisyonu zorunlu kılmıştır. Merkezdeki kafa ile başlayan ve sol anahtarının belirlediği doğrultuda ilerleyen bir okuma yönüne sahip olan çalışmada bütün öğeler, aynı yönelimle bir bütün oluşturmuş ve bu kurguyla ekslibris sahibinin ismi ve ona ait karekod ile sonlanmıştır. Bu kavisli kompozisyon ve okuma yönü, başlangıç ve bitiş konumlarıyla çalışmada gözün rahatça hareket ettiği ve süreklilik gösteren bir hareketlilik kazandırmıştır.

Alan Derinliği ve Perspektif

Çalışmada alan derinliği yaratmak için özel bir müdahalede bulunulmamıştır. Öğeler keskin bir şekilde kullanılan ışık ve gölgelerle oluşturulmuştur ve ortaya çıkan formlar öğelerin net görüntüsü gibi bir algı yaratmaktadır. Dolayısıyla izleyici bir öğeye odaklandığında zihinsel olarak alan derinliği oluşacaktır. Çalışmada genel bir perspektif uygulanmasa da öğelerinin bazılarında bir boyutlu (noktalı) perspektif kullanılmıştır; ancak her öğenin perspektifinin kaçış noktası farklı olsa da tüm öğeler uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiştir. Ayrıca karekod, yazı ve fırça izinde perspektif uygulanmamıştır. Çalışmanın geneline bakınca, bütünsel olarak aşağıdan yukarıya doğru bir boyutlu

perspektif uygulanmış etkisi yaratılmıştır. Bu haliyle çalışma, kullanım amacı dışında, bir zeminde bulunmayan veya sonsuz bir boşlukta yer alan fantastik ve gerçeküstü bir resimleme olarak da düşünülebilir.

Görüş Açısı

Çalışmada göz düzeyinde görüş açısı kullanılmıştır. Bu bakış açısı, izleyicinin göz hizasından yani karşıdan izlendiği, imgedeki betilerle özdeşleşmenin sağlandığı bir açıdır.

Işık

Bu çalışmada sahnede görünmeyen ancak biçimleri ortaya çıkartan ışık ögesi, öğelerin formunu kazanmasında keskin gölgelerin ve formun ortaya çıkmasını sağlayan keskin ışık yansımaları oluşturmaktan dolayı bir plastik göstergedir ve simgesel bir anlam taşımamaktadır.

Devingen İmgeye Özgü Göstergeler

Bu çalışma bir durağan imge örneğidir. Ancak film, animasyon ve bilgisayar oyunları devingen imge örnekleridir.

İkonik Göstergeler

Model

Çalışmada bir insan modeli yoktur ancak bir insanın (ekslibris sahibi) ilgi alanları simgeleştirilmiş ve insana dair bir betimleme yapılmıştır.

Kinezik ve Proksemik Gösterge

Kinezik (devinimsel) ve proksemik (uzamsal) düzgüyü belirleyen, izleyici ve model arasındaki etkileşimdir. İzleyici ve model arasındaki uzaklık proksemik düzgüyü belirlerken, modelin hareketleri ve mimikleri de kinezik düzgüyü belirler. Ancak bu çalışmada model kullanılmadığı için yapılacak yorumlar imge ve öğeleri üzerinden yapılacaktır. Çünkü çalışmadaki öğeler, modele ait niteliklerdir ve verilen mesaj bu öğeler aracılığıyla iletilmektedir. Öğelerin bütünü, modelin varlığını yansıtmaktadır. Bu çalışmada kinezik düzgüyü belirleyen ejderhanın hareketleridir ve çalışmanın bütün öğelerinin yönelimini belirler. Proksemik düzgüyü belirleyen ise izleyici ile kurulan, tam

karşıdan ve göz düzeyindeki görüş açısidir. Bu açı izleyici ve model (ekslibris sahibi) arasındaki özdeşleşmeyi ve etkileşimi sağlar. Her bir öge, bir ilgi alanı ya da yeteneği yansıttığı için, aslında izlenen simgeler aracılığıyla yansıtılan modelin kendisidir.

İmgede ölçekler

Proksemik göstergelerin tamamlayıcısı olarak da değerlendirilebilen ölçek kavramı, insan bedeni göz önünde bulundurularak tanımlanan ölçek çeşitlerinin kullanılmasıdır. Bu çalışmada bir model olmadığı için, çalışmadaki ögeler bütünü bir modelmiş gibi ele alındığında, boy plan ölçeği kullanıldığı söylenebilir. Çünkü boy plan'da model söz konusu olduğunda çevre önemli olsa da insan betileri ve aralarındaki ilişkiler sunulmaktadır. Ancak bu çalışmadaki ögeler bütünü, boy plandaki model gibi çerçevelenmiştir ve ögeler ile ögeler arasındaki ilişkiler sunulmuştur; ayrıca önemli olan bir çevre yoktur çünkü ögeler haricinde alan tamamen boşluktur. Çalışmadaki ögeler, sosyo-kültürel ikonik göstergeler olarak da değerlendirilebilir. Çünkü bu ögeler ekslibris sahibinin ilgi alanı, kültürü, yaşam biçimi hakkında bilgi veren simgesel ögeler ve ikonik göstergelerdir.

Dilsel İleti

Bu çalışmanın dilsel ileti, “Ekslibris Çetin Arslan”dır ve “Çetin Arslan'ın kitaplığından” ya da “Çetin Arslan'ın kütüphanesine ait” anlamı taşımaktadır. İmgelerde dilsel iletiler, imgenin adı ya da imge içerisindeki bir metin olabilir. Bu çalışmada da normalde iki dilsel ileti bulunması gerekir ancak hem çalışma içindeki yazı hem de çalışmanın ismi aynı olduğu için tek bir dilsel ileti olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın dilsel ileti bu çalışmanın ve onu oluşturan ögelerin kimi betimlediğini ve kitabı ödünç alan kişinin teslim etmesi gereken kişiyi belirtmektedir. Çalışma içerisindeki ögelerden biri olan “Ekslibris Çetin Arslan” yazısı ile 1 ve 0 rakamlarında, sayısal alanı görsel olarak simgelemesi amacıyla “OCR A Std” yazı tipi kullanılmıştır. Dilsel ileti imge içerisinde diğer ögelerle oransal olarak uyumlu ve okunabilir bir boyuttadır. İmge içerisindeki iletinin aynısı olsa da çalışmanın adı, yalnızca bilgi vermek amaçlıdır ve kim tarafından, ne zaman, hangi teknik kod ve ölçülerde yapıldığı ile ilgilidir. Bununla birlikte belli kurallar dahilinde yazılmıştır. Tez'in yazılmasında uygulanan kurallar (yazı tipi, yazı tipi boyutu, aralık vb.), çalışmanın dilsel iletisinin görsel boyutunun algılanmasında etkilidir; bu durum çalışmaya bir resmiyet kazandırır.

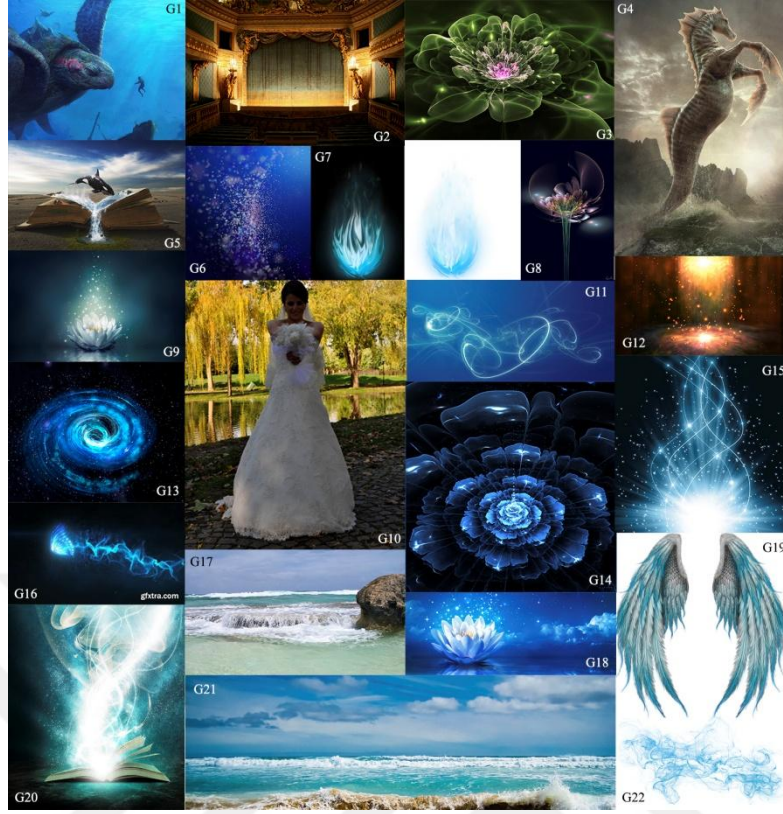
3. 2. FOTO MANİPÜLASYON

Tezin foto manipölasyon uygulama çalışması, Adobe Photoshop CS6 programında oluşturulmuştur. Bir tiyatro sanatçısının betimlendiği çalışmanın adı, arınma anlamına gelen Katharsis'dir. Bir tiyatro terimi olan katharsis, seyretmenin üç sonucundan biridir: Katharsis (arınma), mimesis (özdeşleşme) ve yabancılaşma. Oyuncunun yaşadığı arınma seyircinin oyuncu ile özdeşleşmesini, oyuncu ile özdeşleşen seyircinin de oyuncu ile birlikte arınmasını sağlar.



Resim 3-2: Katharsis, Çetin Arslan, 2019.

Photoshop programında oluşturulan bu foto manipölasyon çalışmasında yirmi iki farklı görsel kullanılmıştır (Resim 60). Kullanılan görsellerin her birinin kendi içerisinde bir konusu ve anlamı vardır; hatta görsellerin seçilen bölümlerinin de o konu içerisinde bir anlamı ve anlam oluşturan bir görevi vardır. Birbirlerinden renk, biçim, ışık ve tema olarak oldukça farklı yapıdaki bu görsellerden, programın sunduğu seçme, kesme, filtreleme gibi araçlarla çalışmada kullanılacak bölümler alınmış, ışık efektleriyle yeniden kurgulanmış ve gerçek üstü bir ortam yaratılarak bu çalışmada yeniden sahnelenmiştir. Bu yeni sahnede, seçilen her öge yeni anlamlar kazanmış ve anlam kazandıracak yeni görevler üstlenmiştir.



Resim 3-3: Katharsis adlı foto manipölasyon çalışması için kullanılan yirmi iki görsel.

Çalışmanın göstergebilimsel analizinde Groupe µ'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı kullanılarak plastik ve ikonik göstergeler belirlenmiştir. Ayrıca anlamı etkilemesi ve imgeye bakışı yönlendirmesinden dolayı dilsel ileti de incelenmiştir.

Plastik Göstergeler

Renk

Çalışmada hakim renkler mavi, beyaz, sarı, mor, yeşil ve siyahtır ancak çalışma mavi renk ve tonlarının egemenliğindedir. Mavi renk sakinleştirici, rahatlatıcı ve göz dinlendirici etkiye sahip bir renktir. Ayrıca dingin, yumuşak ve barışçıl bir niteliğe de sahiptir. Çalışmada da rahatlatıcı ve dinlendirici etkinin sağlanması için mavi tonları kullanılmıştır. Çünkü çalışmanın adını ve konusunu oluşturan katharsisin hem oyuncu hem de izleyici için gerçekleşmesini sağlamıştır. Soğuk bir renk olan mavi, kontrast bir etki yaratarak diğer renkleri ortaya çıkarmış ve büyülü ortamın etkililiğini artırmıştır. Yalın, aydınlık veya ışıklı bir etkiye sahip olan beyaz renk ise cezbetmek amaçlı kullanılmıştır. Çalışmada beyaz renk ışık olarak kullanılmasının haricinde, hem fantastik ve büyülü ortamın yaratılmasında hem de yeteneğin simgeleştirildiği dalga ve köpüklerin oluşturulmasında

kullanılmıştır. Ayrıca beyaz renkli elbise ve sunulan beyaz çiçeklerle barışçıl bir ortam oluşturulmuş ve pozitif bir etki yaratılmıştır. Neşeli, tinsel, dinamik, uyarıcı ve çok görünür bir etkiye sahip olan sarı renk, altın sarısı olarak dekor işlemlerinde kullanılmıştır. Çalışmada mor renk, tutku, kendini adama olarak anlam taşırken, yeşil renk ise sabır ve yaratıcılık anlamlarında kullanılmıştır. Siyah renk karanlık ve gizem gibi çağrışımları olsa da, bu çalışmada sınırı olamayan, sonsuzluk anlamıyla kullanılmıştır. Tiyatro sahnesinin fonunu oluşturan siyah renk sonsuz bir derinliği simgelemektedir.

Doku

İmgenin bulunduğu düzlemdeki bir yüzey niteliği olan doku, bir baskı kağıdı (dergi, kitap vb.) ya da bir tuval üzerinde bulunduğu durumlara göre dokunsal olma ya da olmama olarak nitelendirilir. Bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü de dokunsal değildir ancak bir baskı aracı ile çoğaltıldığında kullanılan malzemeye göre bu durum değişiklik gösterebilir. Örneğin bu çalışma bilgisayar ekranında ya da kuşe kağıdı, fotoblok gibi bir yüzeyde alınan baskıda dokunsal nitelikte değildir. Ancak bir tuval üzerine ya da daha kabartılı bir yüzeye baskısı alındığında dokunsal bir nitelik kazanabilir.

Biçim

Çalışmada yatay ve dikey biçimler mevcut olsa da ağırlıklı olarak dikey biçimler hakimdir. Mekan olarak Fransa, Versailles'da bulunan Petit Théâtre de la Reine (Kraliçe'nin küçük tiyatrosu) kullanılmıştır. Bu mekan herkesçe “ekmek yoksa pasta yesinler” sözleriyle tanınan Kraliçe Marie-Antoinette'in, Mimar Richard Mique'ye yaptırdığı özel tiyatrosudur. Mekanda, resmin ana ögesi ve merkezi konumda yer alan tiyatro oyuncusu (model), denizati, ışık taşıyan güzeller ve payanda heykelleri, tiyatronun sütunları ve balkonları taşıyan payandalar dikey biçimleri oluştururken; sahne zemini ve dışarı taşan su, nilüferler, giriş ve balkonlar, sahne perdesi, kitap, kaplumbağa ve kelebekler yatay biçimleri oluşturmaktadır. Işık efektleri hem yatay hem dikey hem de dairesel biçimler olarak kullanılmıştır. Fonda ve pencere arkasında bir bütün olarak siyah bir alan kullanılmıştır.

Biçimlerin Simgesel Anlamları

Tiyatrodaki heykel ve tüm dekor “güzeller ve perilerle çevrili Apollon”u temsil etmektedir ve Apollon sanat, müzik, ışık, dürüstlük ve kehanet tanrısıdır. Sahnenin sol ve sağındaki

heykellerde güzeller ışığı taşımaktadırlar ve bu da çalışmada ışık efektleri haricinde ışık kaynağı olarak kullanılmıştır. Fonu oluşturan siyah alan, pencerelerin arkasında da devam ederek bir bütünlük sağlanmış ve sahnede bir sonsuzluk etkisi yaratılmıştır. Buradaki sonsuzluk kavramı yeteneğin ve zihnin, dolayısıyla hayal gücünün sonsuzluğunu yani bir sınırı olmadığını simgelemektedir. Sahnenin zeminini oluşturan su ve suyun sahneden taşması, tiyatro oyuncusunun yeteneğini; izleyicilerin (dolaylı olarak resmi izleyen) üzerine dökülerek onları sarması ise izleyicileri etkileme gücünü simgelemektedir. İzleyici bölümündeki nilüferler ya da lotus çiçekleri, izleyicilerin, oyuncunun etkisi altına girerek kendisiyle özdeşleştiklerini ve bu noktada izleyicilerin de arındıklarını simgelemektedir. Lotus çiçeklerinin de renklerine göre anlamları vardır: Beyaz saflığın, kırmızı sevgi ve tutkunun, pembe aydınlanmanın ve mavi de bilgeliğin sembolüdür. Dolayısıyla izleyiciler de özdeşleşme sonrasında bir değişim geçirmektedirler. Nilüferler üzerinde uçan kelebekler bir değişim ya da yeniden doğuşu simgelemektedir. Çünkü oyuncu sahnede kendisi dışında biri olmaktadır; bu herhangi bir insan, bir lider, bir varlık ve hatta bir tanrı bile olabilir. Oyuncunun solundaki deniz atı fedakarlığı, sağındaki kaplumbağa sabrı, zemindeki kitap ise birikimi simgelemektedir; çünkü bunlar iyi bir oyuncu olabilmenin gereklilikleridir. Oyuncunun kanatları melekleri, melekler de saflığı, masumiyeti ve iyi kalpliliği simgeler. Mitolojilerde de melekler iyi, saf, masum ve güvenilirlerdir; dolayısıyla haberci olarak görev yaparlar yani aktaran kişidirler. Çalışmada da bir tiyatro oyuncusu haberci, aktaran kişidir. Saflık ve masumiyetin simgesi olan beyaz renk ve beyaz renkli elbise, melek kanatlarıyla anlamsal olarak da uyumludur. Işık efektleri, fantastik ve büyülü ortamın yaratılması için kullanılmıştır; yatay, dikey ve dairesel olarak dağınık bir yönelime sahip, izleyiciyi etkisi altına alan ve gözle görülebilen bir enerjidir.

Boyut

Boyut ögesini iki yönüyle değerlendirmek gerekir: Birincisi çalışmanın kendi boyutu yani ölçüleri, ikincisi de çalışmanın iç öğelerinin boyutu. Geleneksel yöntemlerle tuval, ahşap ya da duvar üzerine yapılan resimlerin büyük boyutlu olması dramatik veya anıtsal bir etki yaratırken, küçük boyutlu olması da sahiplenme hissi uyandırır. Ancak sayısal görüntülerde bu durum vektör ya da piksel tabanlı yaratıma bağlı olarak yaratılan görüntünün kalitesine ve alınacak baskı boyutuna bağlıdır. Örneğin bu çalışmada büyük boyutlu bir baskı alınarak etki artırılabilir, küçük boyutlu baskıyla sahiplik hissi

uyandırılabilir, bilgisayar ekranı ya da telefon gibi teknolojik araçlarda ekran görüntüsü olarak kullanılabilir. Çalışmanın iç öğelerinde dikkati çeken, mekan içerisinde oyuncunun sahneye göre, kitap, deniz atı ve kaplumbağanın da hem birbirlerine hem oyuncuya hem de sahneye göre büyük olmasıdır. Bu durum, gerçeküstü bir ortam yaratmak amacıyla ve izleyiciyi rahatsız etmeyecek şekilde tasarlanmıştır.

Çerçeve

Bu çalışmada çerçeve kullanılmamıştır. Çünkü çerçeve, resmin alanının sınırlarını belirler yani bu sınır odaklanması gereken yerdir ve orasıyla sınırlıdır, çevresindeki yüzeyden ayrılmıştır. Ancak bu çalışmada izleyici de ortama dahil edilmek istendiği için çerçeve kullanılmamıştır. Çünkü resim dışındaki dünya da sahnenin devamıdır ve resme bakan kişi de bir izleyicidir.

Çerçevelemek

Çerçeveleme, görünen ile görünmeyen ya da alan ile alan dışının belirlenmesidir. Resimde neyin yer alacağına karar verilmesidir. Bu çalışmada da tiyatronun yarısı çerçevelenmiştir. Ancak tiyatronun görünmeyen kısmı, resmin orda bittiğini göstermez; çünkü bu şekilde çerçevelenmesinin amacı tiyatronun kalan kısmında resmi izleyen kişinin bir tiyatro seyircisi gibi hissetmesinin amaçlanmasıdır.

Kompozisyon

Çalışmada merkezi kompozisyon tercih edilmiştir. Odak noktası, merkezde yer alan tiyatro oyuncusudur. Resimdeki diğer betilerin de yönelimleri merkeze doğrudur. Işık efektlerinin kaynağı ve geri dönüş noktası, kelebekler, deniz atı ve kaplumbağa merkezdeki tiyatro oyuncusuna doğru yönelmişlerdir. Bu nedenle de oyuncu, bu çalışmanın kompozisyonun kutbunu oluşturur. Bir başka önemli detay da resmin okuma yönüdür. Her kültürün soldan sağa doğru, sağdan sola doğru veya yukarıdan aşağıya doğru bir okuma yönü bulunur ve bu durum imgenin iletisinin çözülmesinde etkilidir. Örneğin soldan sağa doğru yükselen bir açıda resmedilen bir imge başarı, yükseliş gibi olumlu mesajlar verirken, tersine düşen bir açıda resmedilen bir imge başarısızlık, düşüş gibi olumsuz mesajlar verir. Bu çalışma da kültürümüzün okuma yönüne göre değerlendirildiğinde, soldan sağa doğru deniz atı, model ve kaplumbağanın oluşturduğu yükselen açı başarıyı temsilen pozitif bir

etki yaratmaktadır. Ancak sağdan sola okuma yönüne sahip kültürlerde bu çalışmanın etkisi negatif olacaktır.

Alan Derinliği ve Perspektif

Alan derinliği imgedeki netlik alanıdır yani netlik-fluluk karşıtlığı kullanılarak oluşturulur. Resim düzleminin sınırları içerisinde bir alan ve alan dışı görevi üstlenir. Bu çalışmada alan derinliği yaratmak için netlik-fluluk gibi özel bir müdahalede bulunulmamıştır çünkü göz, bir ögeye odaklandığında zihinsel olarak bu etki oluşacaktır. Bu nedenle her öge net haliyle kullanılmıştır. Merkezi kompozisyon kullanıldığı için de bütün öğelerin tek bir merkezde (oyuncuda) bulunduğu, bir boyutlu (noktalı) perspektif kullanılmıştır. Perspektif kuralına göre nesne, uzaklaştığı kadar küçülür ve bu yönüyle alan derinliği de sağlanmış olur. Ancak bu çalışmada oyuncu, kitap, deniz atı ve kaplumbağa birbirlerine ve sahneye oranlandığında perspektif kuralına aykırı bir durum ortaya çıkar. Bu durum, fiziki kurallara göre rahatsız edici olsa da gözü rahatsız etmeyecek şekilde gerçeküstü bir ortam yaratılmıştır. Bu durum tiyatro oyununu dürbünle izlemekle oluşan görüş açısının resim düzlemine yansımaları olarak da değerlendirilebilir.

Görüş Açısı

İmgelerin analizinde görüş açısı önemli bir öğedir. Bu çalışmada da resmi izleyen için göz düzeyinde bir görüş açısı kullanılmıştır. Çünkü bu görüş açısı imgenin betileriyle özdeşleşmeyi sağlar ve dolayısıyla oyuncunun etki alanına girilmesi amaçlanmıştır. Çalışma imge içerisindeki izleyenler açısından ele alınacak olursa; alt kattaki izleyiciler oyuncuyu alt görüş açısından izlerken, balkondaki izleyici üst açıdan izlemektedir. Hiyerarşik etkisinin haricinde (balkon, loca/seçkinlik) psikolojik olarak üst açı ezici bir görüş açıdır ve egemenlik altına alma söz konusudur. Alt açı ise edilgendir; imgedeki betinin görkemli bir duruma geldiği, egemenliğin dikkate alındığı, sahnedeki kişinin yüceltildiği bir görüş açıdır. Bu çalışma, imgeyi izleyen için göz düzeyindeki görüş açısının; ancak imge içerisinde ise alt ve üst bakış açısının kullanıldığı bir çalışmadır.

Işık

Işık ögesi, kullanılış amacına ve simgesel bir nitelik taşımasına göre plastik ya da ikonik gösterge olarak değerlendirilir. Örneğin sahnenin sol ve sağındaki ışıklar, aydınlatma

amacı güden bir plastik göstergedir; ancak ışığın ve sanatın tanrısı Apollon'un güzelleri tarafından taşınan bir ışık olarak anlam yüklenilirse ikonik göstergeye dönüşecektir. Işık efektleri ise aydınlatma amacı olmayan ancak gerçek üstü bir ortam olduğunu ispatlayan, büyüsel bir etki yaratan ve enerji yoğunluğunu simgeleyen bir ikonik göstergedir.

Devingen İmgeye Özgü Göstergeler

Bu çalışma bir durağan imge örneğidir. Ancak film, animasyon ve bilgisayar oyunları devingen imge örnekleridir.

İkonik Göstergeler

Model

Çalışmanın merkezinde yer alan modelin (oyuncu) cepheden gösterilmesiyle resmi izleyen kişinin de etki altına alınarak oyuncu ile özdeşleşmesi ve resme dahil olması sağlanmıştır.

Kinezik ve Proksemik Gösterge

İzleyici ile model arasındaki uzaklık, proksemik (uzamsal) düzgüyü belirlemektedir. Sahnedeki oyuncu etkin, aktaran ve etkileyen kişi; izleyici de edilgen, alıcı ve etkilenen durumundadır. Resimdeki izleyicilerin konumları da toplumsal konum ve görüş açısı olarak bilgi verir. Modelin hareketleri ve mimikleri de kinezik (devinimsel) düzgüyü belirlemektedir. Oyuncunun gözleri kapalı ve gülümseyen yüz ifadesi ile mutluluğun simgelenmesinin yanında, resmi izleyen kişi ile arasında yüz yüze ve olumlu bir ilişki kurulması sağlanmıştır.

İmgede ölçekler

İmgede ölçekler, izleyici ve model arasındaki uzaklığın belirlenmesinde proksemik göstergelerin tamamlayıcısı olarak değerlendirilebilir. İnsan bedeninin göz önüne alındığı ölçek türlerinden uzak plan ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçek çeşidinde olayın gerçekleştiği ortam sergilenmiş ve bunu sağlayan öğeler ve sosyo-kültürel göstergeler sunulmuştur.

Dilsel İleti

Bu çalışmanın dilsel ileti yalnızca adıdır ve bu da izleyicinin imgeye bakışını yönlendirir. Çalışmanın adının Türkçe karşılığı olan “arınma” değil de Yunancadaki “katharsis”

olması, kültürel ve sanatsal bir bilgi birikimine sahip olunmasının gerekliliğini gösterir; çünkü çalışmayı karşılayan kelime tam olarak budur. Eğer arınma olarak adlandırılırsa, ucu açık ve teolojik anlamda günahlardan arınma gibi farklı yorumlamalara neden olabileceken; katharsis olarak adlandırılması, tinsel ya da duygusal bir boşalım yaşandığına kavramsal olarak karşılık gelmektedir. Bir imgenin göndergesinin algılanması ve dilsel ileti birbirine bağımlıdır. Dilsel ileti yanlış yorumlamayı önleyebileceği gibi anlamın belirlenmesinde de katkıda bulunur. Bu nedenle çalışmanın adı ve dilsel ileti olan Katharsis, işlevini yerini getiren bir seçimdir. Ayrıca bu çalışmanın dilsel ileti, bilgi vermek amaçlıdır ve belli kurallar dahilinde yazılmıştır; çalışmanın adı, kim tarafından ve ne zaman yapıldığı ile ilgilidir. Tez'in yazılmasında uygulanan kurallar (yazı tipi, yazı tipi boyutu, aralık vb.), çalışmanın dilsel iletinin görsel boyutunun algılanmasında etkilidir. Bu durum da çalışmaya bir resmiyet kazandırır.

3. 3. İLLÜSTRASYON

Tezin illüstrasyon uygulama çalışması, Autodesk 3ds max 2016 programında ve Vray 3.50 render (işleme) motoru kullanılarak üç boyutlu modelleme yöntemiyle oluşturulmuştur. İllüstrasyon çeşitlerinden de sanatsal amaçlı üretimlerden fantastik illüstrasyon tercih edilmiştir. Çalışmanın adını da oluşturan bir “keşif” süreci resimlenmiştir. Fantastik bir dünyanın yaratıldığı bu çalışmada, -uçan (gemi ve zeplin karışımı) araçta- bir grup kâşifin, dağlara yontulmuş devasa kafataslarının bulunduğu, büyük bir tehlikeyi engellemek amacıyla örülmüş surların bulunduğu ve bitki, hayvan, insan adına hiçbir yaşam belirtisinin olmadığı ya da sona erdiği bir kara parçasının keşif süreci resimlenmiştir.

Çalışmanın üç boyutlu modellenmesi tamamlandıktan sonra ışık, kaplama ve render işlemlerinde Vray 3.50 render motoru kullanılmıştır. Modellenen taş, kemik, ağaç, su gibi her 3D nesneye malzeme editöründe (material editor) hazırlanan kaplamalar atanmıştır. Aydınlatma olarak da gün ışığını taklit eden, günün her saatine, açısına ve şiddetine göre ayarlanabilen VRay Sun aydınlatma aracı kullanılmıştır. Çalışmanın görüş açısını ve çerçevelemesini sağlayan kamera olarak da VRay PhysicalCamera kullanılmıştır. Modellemenin bitmesi, kaplama ve ışıklandırmanın tamamlanmasıyla birlikte görüntü kalitesi, boyutları ve render ayarlamaları yapıldıktan sonra render işlemine (görüntü işleme süreci) bırakılmış ve nihai görüntü elde edilmiştir.



Resim 3-4: Keşif, Çetin Arslan, 2020.

Çalışma tamamen 3ds max programında modellenerek oluşturulmuştur ancak bazı öğelerde hazır modellerden yararlanılmış ve sahneye uygun bir şekilde deforme edilerek kullanılmıştır (Resim 61). Hazır model kullanımının, zamandan tasarruf edilmesini sağlaması haricinde yeni modelleme tekniklerinin öğrenilmesi ve farklı bakış açıları kazandırması gibi avantajları vardır.

Çalışmanın göstergebilimsel analizinde Groupe μ 'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı kullanılarak plastik ve ikonik göstergeler belirlenmiştir. Ayrıca anlamı etkilemesi ve imgeye bakışı yönlendirmesinden dolayı dilsel ileti de incelenmiştir.



Resim 3-5: Keşif adlı illüstrasyon çalışması için kullanılan hazır 3d modeller.

Plastik Göstergeler

Renk

Çalışmada gri, siyah, beyaz tonları ve mavi tonları hakimdir ancak çalışmanın neredeyse genelinde egemen olan gri renk kasvetli, terk edilmiş, ürkütücü, tehlikeli ve çorak bir ortamın yaratılması için kullanılmıştır. Sahnedeki bütün nesneler gökyüzü ve denizin mavi renginin yansımasının etkisindedir ve dolayısıyla bu durum kasvetli ve ürkütücü etkinin yaratılmasına katkı sağlamıştır. Siyah renk gölge olan yerlerde, beyaz renk ise ağaç ve iskeletler haricinde nesnelerden yansıyan ışığın olduğu yerlerde görülmektedir. Sahnenin ürkütücü etkisinin sağlanması için ışık ve gölgenin keskin olması sağlanmıştır. Siyah rengin keskinliği karanlık ve gizem çağrışımını da karşılamaktadır. Mavi renk, kapalı bulutlar ile ışık arasındaki açıklıkta koyu tonlarda belirirken, denizde de kirli suyun bulaşmadığı açıklık alanlarda görülmektedir. Çalışmada tek renkli olan bölüm, uçan aracı oluşturan kahverengi ahşaplı gemi ve deriden yapılmış kirli, sararmış bir balonun olduğu öğelerdir; bu da sahnedeki ölü bir ortamda yaşama dair ipucu veren bir durumdur.

Doku

Bu çalışma bilgisayar ortamında oluşturulduğu için ya bilgisayar ekranında görüntülenir ya da kuşe kağıt veya fotoblok gibi bir yüzeye baskı alınır ve bu nedenle dokunsal nitelikte değildir. Ancak bir tuval üzerine ya da kabartılı bir yüzeye baskı alınmasıyla dokunsal nitelik kazanabilir.

Biçim

Çalışmada yatay ve dikey biçimler mevcuttur. Soldan sağa uzanan dağ, sur, kanyon üzerindeki köprü, deniz ve uçan araç yatay biçimleri oluştururken; surdaki kuleler, sur

kapısı, kafatasları ve gözlerinden akan şelaleler, ağaçlar, denizde ve dağda dikine uzanan kayalar dikey biçimleri oluşturmaktadır. İskeletler ise hem yatay hem de dikey biçimler olarak kullanılmıştır. Çalışmanın geneline bakıldığında ilk dikkati çeken, koyu tonların kullanılmış olmasıdır. Bu durum ilk bakışta, ortamın güvensiz, tehlikeli, ürkütücü, kasvetli vb. olduğunu düşündürmektedir. Çalışmanın detayları incelendiğinde de; büyük bir kara parçası, dağlara yontulmuş devasa kafatasları ve gözlerinden akan şelaleler, etrafına örülmüş surlar ve kuleler, surların üstünde ve dışında yaratık ve insan iskeletleri, ölmüş ağaçlar, kirli deniz ve kapalı bir gökyüzü, gün ışığının geliş açısı gibi detaylar bu durumu kanıtlamaktadır.

Biçimlerin Simgesel Anlamları

Çalışmadaki öğelerden ilk dikkati çeken kafataslarıdır. Devasa boyutlardaki bu kafatasları, o kara parçasının yerlileri tarafından çok uzaklardan görülebilecek bir şekilde, orasının güvenli olmadığını belli etmek ve korkutmak amaçlı yontulduğunu göstermektedir. Dağlardan akan su da kafatası yontusunun gözlerinden akıtılarak verilen mesajın etkisi artırılmıştır. Kafatasları ve dağların etrafındaki surlar ve kuleler, yaratıkların gelmesini engellemek amacıyla yapıldığını göstermektedir. Surdaki kapı da gemilerin giriş çıkışını sağlayan, dağların arasındaki kanyonun güvenli bir bölge olduğunu ve liman olarak kullanıldığını göstermektedir. Kurumuş ve ölmüş ağaçlar o toprakların verimsiz ve artık yaşama uygun olmadığını göstermektedir. Deniz, kayalık, sur, kapı ve kulelerdeki yaratık ve insan iskeletleri, uzun zaman önce yaratıklarla savaşıldığını ve orada yaşamın sona erdiğini göstermektedir. Fonda görülen karanlık bulutlar kasvetli ortamın etkisini artırmaktadır ancak uçan aracın bulunduğu yerde seyrekleşen bulutlar arasındaki beyaz ışıklı alan, bir değişimi simgelemektedir. Yaşam belirtisi olmayan ya da sona ermiş bir yerde, yaşayanların ürettiği bir araç ve yaşayanlar yani kâşifler belirmektedir.

Boyut

Çalışmanın iç öğelerinin boyutları incelendiğinde, öğelerin birbirlerine göre oranları çalışmanın yorumlanmasında etkilidir. Boyut konusunda yorum yapılırken göz önünde bulundurulacak ilk referans noktaları denizdeki yaratıklar, kulelerdeki ve kayalıklara düşmüş insan iskeletleri, sur ve kulelerin büyüklüğü, devasa kafatasları ve uçan araçtır. Psikolojik olarak, boyutlar değerlendirilirken öncelikle insan referans alınır; bundan dolayı izleyici de

öğelerin boyutlarını belirleyebilmek için ilk olarak insan figürü arar ve yorumlamasını buna göre yapar. Örneğin kafataslarının devasa olarak nitelendirilmesi, insanların boyutlarının küçük olması ve bu büyüklükteki bir kafatasının küçük bir insan tarafından yontulmasının hayretle karşılanmasıdır. Çalışmanın kendi boyutu ise yüksek çözünürlükte çalışılmış olmasıyla birlikte istenilen ölçülerde baskı alınabilir ya da bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik araçlarda ekran görüntüsü olarak da kullanılabilir. Yapılacak seçim, eserde anıtsal ya da sahiplenme hissi oluşturacak etkiyi belirleyecektir.

Çerçeve

Çalışmanın sergilendiği yüzeyden ayrılabilmesi için siyah ve düz bir çerçeve kullanılabilir; bu durum odaklanmayı sağlar ve fantastik bir çalışma olduğu için gerçek dünyadan soyutlanarak yorumlanmasına katkıda bulunur.

Çerçevelemek

Çalışmada karesel çerçeveleme işlemi uygulanmıştır. Göz genelde bu tarz resimlerde dikdörtgen çerçevelemeye alışkındır; ancak karesel çerçeveleme, alanı sıkıştırdığı için izleyicide tedirginlik yaratmaktadır. Bu durum da çalışmanın etkililiğini artırmaktadır.

Kompozisyon

Çalışmada, farklı yükseklikler bulunduğu için gözü rahatsız etmeyen bir görüş açısı ayarlanarak kademeli kompozisyon ve eksensel kompozisyon tercih edilmiştir. Merkezin boş bırakılması gerilimi artırmıştır çünkü izleyicinin ilk baktığı yer merkezdir ve psikolojik olarak burası doldurulmak istenir. Çalışma, kültürümüzün okuma yönüne göre değerlendirildiğinde, kara parçası soldan sağa doğru alçalan bir açıda resimlendiği için olumsuz etkide bulunurken; uçan aracın soldan sağa doğru yükselen açıda resimlenmesi olumlu bir etki yaratmaktadır. Bu yönüyle ölüm ve yaşamı simgelemektedirler.

Alan Derinliği ve Perspektif

Çalışmada iki boyutlu (noktalı) perspektif kullanılmıştır ve perspektif görüntü dolaylı olarak alan derinliği de sağladığı için netlik-fluluk gibi bir işlemde bulunulmamıştır. Çalışmadaki öğelerin net olarak bırakılmasının sebebi, ogeye odaklanıldığında zihinsel olarak netlik-fluluk etkisinin oluşacak olmasıdır.

Görüş Açısı

Çalışmada görüş açısı olarak alt görüş açısı kullanılmıştır. Çünkü alt görüş açısında imge ve betileri yüce veya görkemli hale gelir, bununla birlikte egemenlik ya da tehdit içeren görüş açısıdır. Bu nedenle çalışmada tehdit içeren bir görüntünün sağlanabilmesi, ürkütücü ortamın etkililiğinin artırılabilmesi ve gerçek dünyadaki gibi bir insanın göz hizasından bakışının yansıtılabilmesi için alt görüş açısı kullanılmıştır. Kaşifler ortama üst görüş açısında konumlandırılmış ve etkin durumdadır, izleyici ise alt görüş açısıyla dahil olduğu keşif sürecinde edilgin durumdadır. İzleyici alt görüş açısıyla olumsuz bir ortamı izlerken, uçan araç da bu görüş açısıyla yüceltilen ve kurtarıcı görevi gören bir rol üstlenerek olumlu bir etki yaratmaktadır.

Işık

Çalışmada gün ışığı yalnızca aydınlatma amacıyla kullanıldığı için bir plastik göstergedir. Ancak sahnede görünmese de yansıma ve gölgelerle dramatik bir etki yaratmada katkıda bulunduğu için ikonik gösterge işlevi de görür. Ayrıca bulutlar arasından sızan ışık, bu ölü ve ürkütücü ortamda yaşamın belirişini simgeleyen bir ikonik göstergedir.

Devingen İmgeye Özgü Göstergeler

Bu çalışma bir durağan imge örneğidir. Ancak film, animasyon ve bilgisayar oyunları devingen imge örnekleridir.

İkonik Göstergeler

Model

Çalışmada insan iskeletleri haricinde bir insan modeli yoktur. Ancak çalışmada insan olduğunu düşündüren tek öge uçan araçtır; bu da araçta insanlar gözükme de onu uçuran ve keşfi gerçekleştiren kaşiflerin ya da insanların olduğunu gösteren bir durumdur.

Kinezik ve Proksemik Gösterge

Bu çalışma keşif sürecinden uzun zaman önce insanlarla yaratıkların arasında yaşanmış bir savaşın ve şu andaki (izleyicinin sürece dahil olduğu) bir keşif sürecinin resimlenmesidir. Kinezik (devinimsel) düzgüyü belirleyen üst ve alt bölümdeki hareketliliklerdir; bunlar

geçmişin ve “şu an”ın gösterildiği hareketlerdir. Üst bölümdekiler şu anı gösteren kaşiflerin hareketleridir, uçan bir araçta ve bir yönelim halindedirler. Alt bölümdekiler ise geçmişini gösteren hareketlerdir. İskeletlerin duruş ve yönelimlerinden saldırı halindeki yaratıkların ve savunma halindeki insanların yaptığı bir savaş sahnesi okunabilmektedir. Proksemik (uzamsal) düzgüyü gösteren izleyici ile model arasındaki uzaklıktır. Model görevi üstlenen uçan araç ve izleyici arasındaki bağ, alt görüş açısı ile sağlanmaktadır.

İmgede ölçekler

Bu çalışmada ölçek türlerinden çok uzak plan ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçek türü, panoramik ya da geniş bir bütünün sunulduğu görüntülerdir. Keşif süreci, savaş, yaratılan mekan gibi bir çok olay, varlık ve nesne birlikte gösterilmiştir.

Dilsel İleti

Dilsel ileti izleyicinin imgeye bakışında etkilidir ve “Keşif” adı da bu çalışmanın dilsel iletisini oluşturmaktadır. Dilsel iletiler, imgenin yaratılmasını sağlayan bir yazı, imge üzerindeki bir yazı ya da imgenin adı da olsa imgenin yorumlanmasını etkileyen bir öğedir. Bir imgenin dilsel iletisi, göndergesinin algılanmasında önemli bir faktördür. Bu çalışmanın dilsel iletisi ve adı olan Keşif, anlamı belirlemede işlevini yerine getiren bir seçimdir. Ayrıca bilgi vermek amaçlıdır; çalışmanın adı, kim tarafından ve ne zaman yapıldığı ile ilgilidir ve belli kurallar dahilinde yazılmıştır. Tez’in yazılmasında uygulanan kurallar (yazı tipi, yazı tipi boyutu, aralık vb.), çalışmanın dilsel iletisinin görsel boyutunun algılanmasında etkilidir. Bu durum çalışmaya bir resmiyet kazandırır.

SONUÇ

“Groupe µ'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımıyla uygulamalı sayısal görüntü analizi” başlıklı bu tez çalışmasında, göstergebilim ve sayısal sanat alanları ana başlıklar olarak ele alınmış ve tarihçeleriyle birlikte yetkin bir literatür taraması yapılmıştır. Görsel göstergebilim ile sayısal görüntüler ise bölüm başlıklarını oluşturmaktadır. Görsel sanatlara ait eserleri araştırma alanına katan görsel göstergebilim ve bu alana katkı sağlayan göstergebilimciler ile birlikte sayısal görüntüler ele alınmıştır. Görsel göstergebilime, yaklaşımıyla önemli bir katkı sağlayan Groupe µ ile birlikte sayısal görüntü çeşitleri ve kullanım alanları bu tez çalışmasının asıl konusunu oluşturmaktadır. Tezin uygulama bölümünde, her bir sayısal görüntü çeşidi farklı bir sanatsal anlatım biçimi ile oluşturulmuş ve her birinin göstergebilimsel çözümlemesi yapılarak Groupe µ'nün yaklaşımının daha iyi anlaşılması sağlanmıştır.

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları sonrasındaki süreçte yaşanan toplumsal ve teknolojik gelişmeler, göstergebilimi ve sanatı da etkilemiştir. Özellikle 1960'lı yıllar hem göstergebilim araştırmalarının hız kazandığı ve çeşitlilik gösterdiği hem de bilgisayar ve teknolojik gelişmelerin hız kazandığı bir dönemdir. Çok yönlü gelişimin yaşandığı bu süreçte göstergebilim ana başlığı altında bir çok alt alan kurulmuştur; görsel göstergebilim de bunlardan biridir. Yine bu süreçte bilgisayar teknolojisinin gelişmesi sayısal alana geçişi sağlarken, bilgisayarların yaygınlaşması da sayısal alanda yapılan deneysel çalışmaları ve sayısal üretimleri artırmıştır. Bu iki gelişme de sanat alanındaki önemli gelişmelerdir. Bu gelişmeler 21. yüzyılın hem göstergeler hem de teknolojik gelişmeler yüzyılı olarak değerlendirilebilmesini sağlamıştır. Görsel göstergebilim sanat eserlerini çözümlemede çeşitli yaklaşımlar sunmuştur. Teknolojik gelişmeler de sayısal sanatın ve sayısal sanat eserlerinin doğmasını ve sürekli gelişmesini sağlamıştır. Bu tez çalışmasında sayısal sanat eserlerinin çözümlenmesinde, kullandığı ayrıntılı yöntemden ve yorumlamaya sağlayacağı katkıdan dolayı Groupe µ'nün görsel göstergebilimsel yaklaşımı kullanılmıştır.

Tezin uygulama ve analiz bölümünde vektör, raster ve render görüntü çeşitlerinin her biri farklı bir sanatsal anlatım biçimiyle ele alınmıştır. Her bir görüntü biçimi “Sayısal Görüntülerin Kullanım Alanları” bölümünde detaylandırılmış reklam, mimari, endüstriyel üretim ve sanatsal amaçlı kullanımların da temelini oluşturmaktadır. Örneğin uygulama bölümündeki üç boyutlu modelleme yöntemiyle oluşturulan illüstrasyon çalışması sanatsal

amaçlı kullanımıyla değerlendirildiğinde; bir render görüntü olarak sergilenebilir; sahnedeki 3D nesneler ya da sahnenin tamamı bir film, animasyon ya da bilgisayar oyununda kullanılabilir; sanatsal amaçlı kullanımının haricinde değerlendirildiğinde ise; bir temaparkta CNC makinelerle oluşturulabilecek strafor ve fiberglas gibi malzemelerle mimari ve endüstriyel bir amaçla kullanılabilir; bu temaparkın reklamı için render görüntüsü kullanılabilir; çalışma içerisindeki öğeler, küçük heykel ya da hediyelik eşya gibi 3D yazıcılarla endüstriyel amaçlı kullanılabilir. Bu örnekler vektör ve raster görüntüler için de geçerlidir. Raster görüntüler vektör görüntüye, vektör görüntüler de 3D modele çevrilebilir. Raster-vektör-render dönüşümleri yapılarak farklı amaçlarla kullanılabilirler.

Bilgisayar programlarında farklı teknik ve sanatsal anlatım biçimleriyle oluşturulmuş sayısal görüntülerin analizlerinin yapıldığı bu tez çalışması, sanat eserlerinin çözümlenmesinde, yaratıcı ve izleyici açısından, imgenin yaratılma ve inceleme süreçlerine ve yorumlamaya katkısından dolayı önem arz etmektedir. Çalışmanın konusu olan bu görsel göstergebilimsel yaklaşım, geleneksel ya da sayısal sanat fark etmeksizin bütün sanat eserlerinde kullanılabilse de bu tez çalışmasında bilgisayar ortamında üretilen sayısal sanat ürünleri ele alınmıştır. Çünkü sayısal sanat ürünleri geleneksel sanat ürünlerinden belli noktalarda farklılık göstermekte ve bu durum yaratılan eserin analizini ve yorumlanmasını etkilemektedir. Bu nedenle göstergebilimsel çözümleme, sanat eleştirilerinde önemli bir konumdadır. Eleştirinin birçok çeşidi bulunsa da sanat eleştirisinde genellikle Edmund Feldman'ın yöntemi kullanılır. Bu yöntemle göre sanat eleştirisinin dört aşaması vardır: Betimleme, çözümleme, yorumlama ve yargı. Göstergebilimsel analizler de bu dört aşamadan sanat eserlerinin derinlemesine incelendiği çözümleme basamağına hizmet eder. Bu nedenle göstergebilimsel analizlerde yorum ya da yargı yapılmaz; çünkü çözümlemenin yapıldığı bölümdür. Ancak yapılacak yorumlamayı etkileyeceği için sağlıklı bir analizin yapılması önem arz etmektedir. Groupe µ'nün yaklaşımı, sanat eleştirisinin betimleme ve çözümleme basamaklarına hizmet ederek eserlerin analizinde bilimsel bir zemin oluşturmuş ve yorumlamalara da büyük katkı sağlamıştır; dolayısıyla da keyfi yorumlamayı engelleyen bir yöntem sunmuştur.

Tezin uygulama bölümünde yaratılan eserler ve analizleri, araştırmacılar için eserlerinin hem yaratım sürecinde hem de analiz sürecinde yararlanabilecekleri kapsamlı bir kaynak niteliği taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Akerson, F. E. (2016). Göstergebilime Giriş. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık.
- Arnheim, R. (2007). Görsel Düşünme (Çeviri: Rahmi Ögdül). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bağcıvan, H. (2018). İletişim Tasarımında İmgelerin Anlamlandırılması. Çukurova Üniversitesi II. Uluslararası Sanat Araştırmaları Sempozyumu, 145-151, Adana.
- Baldaş, B., ve İpek, M., (2017). Bir İllüstrasyon Sanatçısı: Nazan Erkmek. Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 9, 225-238.
- Barnard, M. (2010). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür (Ed. Mehmet Yılmaz, Çev. Güliz Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de L'image. Communication, No:4, Paris: Seuil.
- Barthes, R. (2018). Göstergebilimsel Serüven (Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat). 9. Baskı, İstanbul: YKY Yayınları.
- Bayav, D. (2009). Resim Sanatında ve Sanat Eğitiminde İmge. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 11 Sayı 2, 105-122.
- Benveniste, E. (1995). Genel Dilbilim Sorunları (Çev: Erdim Öztokat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (1995). Görme Biçimleri (Çev. Yurdanur Salman). 6. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Bourse, M. ve Yücel, H. (2012). İletişim Bilimlerinin Serüveni. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Böcekler, B. (2013). Magnum Fotoğraf Ajansı'nda Foto-Manipülasyon: Martin Parr Örneği. Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 1. Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, 137-143, Sakarya.
- Bulut, İ. (2014). 21. yüzyılda yeni teknolojilerin yarattığı sanat anlayışları ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren kurumların eğitim programlarındaki yeri. Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi, Cilt:4 Özel Sayı:1, 117-132.
- Ceylan, E. Z. (2019). Dijital İkizler ve İnşaat Sektöründeki Yeri. Yapı Bilgi Modelleme, Uluslararası Hakemli Akademik Dergi, Cilt: 1 Sayı: 2, 53-61.

- Christin, A.-M. (2007). La Lettre et l'image. Nouvelles approches, Figures de l'alphapet. Christin, A.-M.; Miura, Atsushi (Der.), Textuel, no: 54, Centre D'étude De L'écriture Et De L'image université Paris Diderot-Paris 7, Paris.
- Courtés, J. (1981). Deux niveaux du discours: le thématique et le figuratif, Le développement du concept d'isotopie. Documents de recherche du GRSL, EHESS/CNRS, no: 29, Paris, 37-47.
- Courtés, J. (1995). Du lisible au visible. Brüksel: De Boeck Université.
- Çoban, İ. ve Kılıçoğlu B. (2018). Dijital Çağda Sanatın Akışı: Refik Anadol'un Eriyen Hatıralar Sergisi Örneği. Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science Yıl: 5, Sayı: 25, 230-243.
- Dagognet, F. (1984). Philosophie de l'image. Paris: Editions Vrin.
- Damish, H. (1979), Théorie du nuage. Paris: Le Seuil.
- Deborah, G. (1990), Computers in the Artroom: A Handbook for Teachers. Massachusetts: Davis Publications.
- Derrida, J. (1994). Göstergebilim ve Gramatoloji (Çev. Tülin Akşin). İstanbul: Afa Yayınları.
- Dorner, A. (1958). The Way Beyond Art. New York: Wittenborn. Schultz, Inc.
- Dubois, J.ve Gespin, L. (1973). Dictionnaire de linguistique. Paris: Larousse.
- Erbaş, S. K. (2011). Sayısal Görüntü ve Sayısal Görüntü İşlemenin Tasarım Eğitimine Etkisi. 2nd International Conference on New Trends in Education and Their Implications, 231-237, Antalya.
- Ergüven, M. (1998). Görmece. İstanbul: Metis Yayınları.
- Erkal, O. (2018). Yaratma Dürtüsünün Dijital Boyutları: Bilgisayar Oyunları ve Sanat İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme. Yıldız Teknik Üniversitesi, 5. Yıldız Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi, İstanbul, 694-708.
- Erkayhan, Ş. ve Belgesay, M. Ç. (2013). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler. Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, sayı 14, Aralık 2014, 45-62.
- Fabbri, P. (1968). Considérations sur la proxémique. Langages, No: 10, 65-75.
- Ferdinand de Saussure (1998). Genel Dilbilim Dersleri (Çev. Berke Vardar). İstanbul: Multilingual Yayınları.

- Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş (Çev. Süleyman İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Floch, J. M. (1985). Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit: pour une sémiotique plastique. Paris: Hadés.
- Fontanille, J. (1995). Sémiotique du Visible. Paris: Presses Universitaires de France.
- Fresnault-Deruelle, P. (1993). L'Eloquence des images. Paris: Presses Universitaire de France.
- Genç, A. (1994). Figüratif Resimde Görsel Anlam. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı: 8-9, 97-99.
- Genç, A. (2010). Algı Sistemleri ve Görüntü Estetiği. Sanat Dergisi, 0 (3), 1-22.
- Genç, A. (2014). Figüratif Resimde Temsilin İdeolojik Göstergeleri. Yedi, Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, (12) , 23-40.
- Gogel, W. C. (1978). Le principe de la proximité dans la perception visuelle. Pour la science, No: 9, 49-57, Paris.
- Gombrich, E. H. (1998). Sanatın Öyküsü (Çeviren: Erol Erduran, Ömer Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gönül, F. ve Kınık, M. (2017). İşitme engellilerin sanat eğitiminde illüstrasyonun katkısı. Ulakbilge, 5(16), 1699-1713.
- Gönüllü, A. B. (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak. I.Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, Muğla, Tam metin bildiri kitabı içinde (909-919 ss.). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Greimas, A.-J. ve Courtés, J. (1979). Dictionnaire raisonné de la théorie du langage. Paris: Hachette Université.
- Greimas, A.-J. ve Courtés, J. (1979). Sémiotique. Dictionnaire Raisonné de la Théorie du Langage. Paris: Hachette Université.
- Groupe μ (1970). Rhétorique générale. Éditions Larousse, Yeni Basımı 1992, Paris: Editions Le Seuil.
- Groupe μ (1992). Traité du signe visuel: Pour une rhétorique de l 'image. Paris: Editions Le Seuil.
- Guiraud, P. (2016). Göstergebilim (Çev: Mehmet Yalçın). 3. Baskı, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Günay, V. D. (2002). Göstergebilim Yazıları. İstanbul: Multilingual Yayınları.

- Güneş, A . (2013). Göstergebilim Tarihi. Humanities Sciences, 8 (4) , 332-348.
- Hançerlioğlu, O. (2008). Felsefe Sözlüğü. 16.Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- İnceoğlu, Y. ve Çomak, N. A. (2009). Metin Çözümlemeleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Joly, M. (1993). Introduction à l'analyse de l'image. Paris: Nathan.
- Kara, M. (2018). Fantastik Dünya Yaratmanın Ekonomik Yolu: Dijital Fon Oluşturma Tekniği (Matte Painting), 1E. Başkent Üniversitesi Dijital Çağda Sanat ve Tasarım Sempozyumu, Başkent Üniversitesi Yayınları, 79-86.
- Karahan, Ç. (2004). Dil Dışı Gösterge Olarak Sanat/Resim. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı,3.
- Kerimoğlu, C. (2014). Genel Dilbilime Giriş: Kuram ve Uygulamalarla Dilbilim, Göstergebilim ve Türkoloji. Ankara: Pegem Akademi.
- Kıran, A. (1994). Dil İle Resmin Buluştuğu Yer. Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 2, 89-104.
- Klinkenberg, J.-M. (1996). Précis de Sémiotique Générale. Paris: Seuil.
- Klinkenberg, J.-M. (2000). Précis de Sémiotique Générale, Paris: Seuil.
- Koçak, O. (1995). İmgenin Halleri-Mithat Şen'in Resmine Doğru Üç Deneme. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kurtuluş, Ö. (1996). Yirminci Yüzyılın Etkileşim Ortamında Sanatçı ve Teknoloji. Bilim ve Teknik Dergisi/Ağustos, sayı 345, 18-23.
- Küçükkerdoğan, G. R. (2005). Reklam Söylemi. İstanbul: Es Yayınları.
- Küçüköner, M . (2010). Sanatta İmge, Simge ve Gösterge İlişkilerine Bir Bakış. Sanat Dergisi , 0 (7) , 76-82.
- Mandel, L. (1998). Ecritures-Miroir des hommes et des sociétés. Besançon: Atelier Perrousseaux.
- Marin, L. (1993). Les pouvoirs de l'image. Paris: Seuil, Gloses.
- Ménard, M. ve Duprat, A. (1998). Histoire, images, imaginaires (fin XVe siècle - début XXe siècle). Le Mans: Université du Maine.
- Mitchell, W. J. T. (1986). Iconology: Image, Text, Ideology. Chicago and London: The University of Chicago Press.

- Monaco, J. (2002). Bir Film Nasıl Okunur? (Çev. Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Ocvirk, O., Stinson, R., Wigg, P., Bone, R. ve Cayton, D. (2013). Sanatın Temeleri Teori ve Uygulama (Çev. Kuru, N. B. ve Kuru, A.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Okur, G. (2013). İletişim Açısından Exlibris. Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (5), 40-49.
- Özkan, A. (2014). Reklam Yönetimi. İstanbul: İstanbul Ticaret Odası Yayınları.
- Öztokat, N. (1998), Göstergebilim ve Plastik Sanatlarda Çözümleme. 12. Dilbilim Kurultayı Bildirileri, 254-255.
- Öztokat, N. (1999). Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergebilimsel Yöntem. Dilbilim Araştırmaları Dergisi, No. 9, 135-141.
- Parsa, A. F. (2007), Göstergenin Gücü / Gücün Göstergesi: İmge Reklam Bildirilerinde Göstergebilimsel Yaklaşımla Durağan İmgeleri Çözümlemek. VIII. Uluslararası Görsel Göstergebilim Kongresi, İstanbul.
- Parsa, A. F. (2007). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. Fotografya Dergisi, Sayı 19, 1-10.
- Parsa, S. (2008). Film Çözümlemeleri. İstanbul: Mutlilingual Yabancı Dil.
- Parsa, A. F. ve Olgundeniz, S. S., (2014). İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme. Ahmet Güneş (Ed.), İletişim Araştırmalarında Göstergebilim içinde (89-109 ss.). İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Peirce, Ch. S., (1978). Écrits sur le signe. Paris: Seuil.
- Pektaş, H. (2014). Türkiye'de Ekslibris . EX-LIBRIST - Uluslararası Ekslibris Dergisi, 1 (1) , 1-9.
- Pektaş, H. (2019). Görsel İletişim Tasarımı Olarak Ekslibris ve Dijital Dönüşümü. Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi Etkileşim, (4) , 34-42.
- Péninou, G. (1970). Nouvelle approche de l'image publicitaire, Journées d'etudes de l'IREP. April, 27-43.
- Regueiro, M. (2008). Le Groupe µ. Quarante ans de recherche collective. Belçika: l'Universite de Liege.
- Rifat, M. (1998). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: YKY Yayınları.
- Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'Sİ. 3. Basım, İstanbul: Say Yayınları.

- Rifat, M. (2013). Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Rifat, M. (2014). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 2. Temel Metinler. 5. Baskı, İstanbul: YKY Yayınları.
- Rifat, M. (2018). Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları. 3. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, vol.10, 213-238.
- Schwartz, G. (1997). Digital Imagery and User-Defined Art. Art Bulletin, Cilt:79, Sayı: 2.
- Sığircı, İ. (2017). Göstergebilim Uygulamaları: Metinleri, Görselleri, Sanat Yapıtlarını ve Olayları Okuma. 2. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sonesson, G. (1987). Notes sur la macchia de Kandinsky: le probleme du langage plastique. Actes sémiotiques 44, 23-28, Presses Universitaires de Limoges
- Sonesson, G. (1992). Le mythe de la triple articulation. Modèles linguistiques et perceptifs dans la sémiotique des images. Balat, Michel, Deledalle-Rhodes, Janice, & Deledalle, Gérard, Signs of Humanity/L'homme et ses signes. Proceedings of the Fourth congress of the International Association for Semiotic Studies, Barcelona/Perpignan, Mars-April 1989 içinde, Berlin: Mouton de Gruyter. Cilt I, 149-156.
- Sonesson, Göran (2002). Au-dela du montage filmique-la rhetorique du cinema. Visio 7, No. 1-2, Universite de Laval, Quebec, Canada.
- Soylu, R. (2018). Göstergebilim Sanat Eseri Çözümleme Şemaları. Karabaş, P. A. (Ed.). Güzel Sanatlarda Örnek Araştırmalar El Kitabı içinde (31-56 ss.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Şangüder, M. K. (2018). Sanatta ifade biçimi olarak görüntü üretimi ve teknoloji. Akdeniz, H. B. (Ed.). Güzel Sanatlarda Akademik Araştırmalar içinde (33-51 ss.). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD) , (3) , 99-114.

- Şumnu, E. A., (2018), Heykelin Dijitalleşmesi ve Heykel Eğitimi İçindeki Yeri. Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, 3. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu: Dijital Çağda Sanat Ve Tasarım, 17-24.
- Türker, H. İ. (2011). Tuvalden Sayısala. Sanat ve Tasarım Dergisi. 1 (1), 145-167.
- Vaillant, P. (1999). Sémiotique des langages d'icônes. Paris: Honoré Champion.
- Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı (Çeviri: Osman Akınhay). İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- Wigan, M. (2012). Görsel İllüstrasyon Sözlüğü. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Wittgenstein, L. (1996). Tractatus-Logico Philosophicus (Çev. Oruç Aruoba). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Wölfflin, H. (2015). Sanat Tarihinin Temel Kavramları. 2. Baskı, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yaban, N. T. (2012). Sanat ve Görsel İletişimin Buluşma Noktası: Ekslibris. Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, 1 (1), 973-984.
- Yıldırım, E. (2020). Televizyonda Yayınlanan Sosyal Reklamların İdeolojik Yapısı ve Örnek Reklam Çözümlemesi. Aksaray İletişim Dergisi , 2 (1), 51-65.
- Yıldırım, Ş. (2019). Reklamlardaki Kültür Aktarımının Göstergebilimsel Bir İncelemesi. International Journal of Languages' Education and Teaching, Volume 7, Issue 2, 344-357.
- Yüce, A. ve Yüce, T. (2008). Sanatsal Etkinlikler İçerisinde Yeni Medya Olgusu. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi, sayı 19, 55-63.
- Yücel, T. (1982). Yapısalcılık. İstanbul: Ada Yayınları.
- Yücel, H. (2009). Groupe µ: Edelin, Klinkenberg, Minguet. Y. G. Inceoğlu ve N. A. Çomak (Ed.). Metin Çözümlemeleri içinde (287-311 ss.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yücel, H. (2013). İmgeden Yoruma. İstanbul Ayrıntı Yayınları.
- Zeman, J. (1977). Peirce's theory of signs. T. Sebeok (der.). A Perfusion of Signs, Bloomington: Indiana University Press.
- Zemzs, A. (1985). Les Optiques coherentes. Actes semiotiques Documents, VII, 68., Paris: CNRS.

İnternet Kaynakları

- Adobe Photoshop: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: https://www.chip.com.tr/forum/photoshop-tarihi_t64792.html
- Adobe Systems: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: <https://www.adobe.com/tr/about-adobe/fast-facts.html>
- Anadol, R: Erişim Tarihi: 05,03,2021.
Erişim Adresi: <https://refikanadol.com/about>
- Ars Electronica: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: <https://ars.electronica.art/about/de/history/>
- Bilgisayar Sanatları Topluluğu: Erişim Tarihi: 24,02,2021.
Erişim Adresi: <https://computer-arts-society.com/>
- Ekslibris: Erişim Tarihi: 24,02,2021.
Erişim Adresi: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3185>
- ICON / YHNOVA: Erişim Tarihi: 22,02,2021.
Erişim Adresi: <https://webrazzi.com/2018/09/26/3d-evde-yasamaya-baslayan-fransiz-aile/>
- İllüstrasyon: Erişim Tarihi: 24,02,2021.
Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- İmge Tanımları: Erişim Tarihi: 12,12,2020.
Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Manipülasyon: Erişim Tarihi: 24,02,2021.
Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- MIT Medya Laboratuvarı: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: <https://www.media.mit.edu/about/overview/>
- Pixar: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: <https://www.pixar.com/our-story-pixar>
- Retorik Tanımı: Erişim Tarihi: 12,12,2020.
Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- SIGGRAPH /ACM: Erişim Tarihi: 03,03,2021.
Erişim Adresi: <https://www.siggraph.org/about/>
- Uluslararası Görsel Göstergebilim Derneği: Erişim Tarihi: 27,11,2020.
Erişim Adresi: <https://aisviavs.wordpress.com/>