

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL VE SERİ ÜRETİM

Hazırlayan
Aykut ERGİN

Danışman
Doç. Arzu ATIL

İzmir / 2020

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL VE SERİ ÜRETİM

Hazırlayan
Aykut ERGİN

Danışman
Doç. Arzu ATIL

İzmir / 2020

YEMİN METNİ

Sanat ve Tasarım Programı Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Tasarım Nesnesi Olarak Heykel ve Seri Üretim” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

... / ... / ...

Aykut ERGİN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün / /..... tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Aykut ERGİN'in 'Tasarım Nesnesi Olarak Heykel ve Seri Üretim' konulu tezi incelenmiş ve aday /..... /...../ tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin Olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Tasarım Nesnesi Olarak Heykel ve Seri Üretim

Bu tez çalışmasında, birçok sanatçı tarafından gerçekleştirilmiş ve günümüzde heykeltıraşlığın ayrı bir kolu olduğu düşünülen üç boyutlu karakter tasarımları, sanatsal amaçla bir heykeltıraşlık problemi olarak ele alınmıştır.

Karakter tasarlarken, karakterin var olmasını sağlayan bir hikâye ile temellendirilerek, gelişimi ve ortaya çıkışı incelenmiştir. Tez kapsamında, üretilmiş karakter tasarımlarından yola çıkarak özgün tasarım nesneleri meydana getirmeye çalışılmıştır. Bir karakter tasarlarken, karakterin var olmasını sağlayan bir hikâyeye bağlı kalarak, sanatsal unsurlar dâhilinde gelişimi, ortaya konması ve üretimi esas alınmıştır.

Literatür taramasına dayalı araştırılan tüm veriler ışığında tasarım nesnesi olarak endüstriyel üretimin bir kolu sayılabilecek heykel, edebiyat, sinema ve animasyon sektöründeki konumu, gündelik hayattaki ve günümüz sanat piyasasındaki yeri açısından workshoplar ve sanatçılar üzerinden örneklendirilerek incelenmiş ve sonuçta özgün heykel ve tasarım uygulamaları gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Nesnesi, Heykel, Karakter Tasarımı, Üretim

ABSTRACT

Sculpture As A Design Object and Mass Production

In this thesis study, three-dimensional character designs that are carried out by many artists, and can be classified as a different section of sculpture nowadays, are discussed as a sculpture problem with an artistic purpose.

While designing a character in this context, establishing it with a story that provides the character's existence, its appearance and improvement within cases are essential. In this study, it is attempted to create an original design object based on character designs that are already produced. When designing a character, founding it with a story that allows character to exist, its development, exposure and production in accordance with artistic values, are taken as a basis in this thesis.

In the light of all the data based on literature review, sculpture that can be regarded as an industrial manufacture section, its position in literature, cinema and animation sector, in terms of its position in daily life and modern-day art industry, is examined with examples through workshops and artist. Consequently, genuine sculptures and design applications are carried out.

Key Words: Design object, Sculpture, Character Design, Production

ÖNSÖZ

Tez çalışmam süresince eğitimimin başlangıcından sonuna kadar araştırmalarımın her aşamasında bilgisini ve tecrübesini benimle paylaşan, beni yüreklendiren, yönlendirici ve teşviklerini esirgemeyen tez danışmanım Doç. Arzu Atıl'a yürekten teşekkür ediyorum. Ayrıca maddi ve manevi her türlü desteği içtenlikle gösteren sevgili aileme teşekkür ederim.

Aykut ERGİN

İzmir, Mayıs 2020

İÇİNDEKİLER

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL VE SERİ ÜRETİM

	<i>Sayfa No</i>
YEMİN METNİ.....	II
TUTANAK	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	V
ÖNSÖZ	VI
İÇİNDEKİLER	VII
GÖRSELLERİN LİSTESİ.....	IX
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL

1.1.	Heykelde Karakter Tasarımı.....	3
1.2.	Heykelde Karakter Tasarımının Sanat, Sinema ve Figür Koleksiyonculuğu Üzerine Etkisi.....	11
1.3.	Takashi Murakami ve Karakter Heykelleri.....	24

2. BÖLÜM

ÜRETİLEN TASARIM HEYKELLER

2.1.	Kavram Olarak Çirkinlik ve Üretilmiş Tasarım Heykeller Üzerine.....	36
2.2.	Tasarlanmış Karakterler Üzerinden Özgün Heykel Uygulamaları.....	43
2.2.1.	Azog The Defiler (Kirletic Azog)	43

Sayfa No

2.2.2. Dain Ironfooot (Demirayak Dain)	50
2.2.3. Hellboy.....	55
2.2.4. Zonbi.....	60
2.2.5. Frankenstein.....	65
2.2.6. Wun Wun.....	71
2.3. Üretilmiş Özgün Karakter Tasarım Heykel Uygulamaları.....	75
2.3.1 Denek001.....	77
2.3.2 Denek002.....	79
2.3.3 Denek003.....	81
2.3.4 Denek004.....	84
2.4. Diğer Karakter Tasarım Heykel Uygulamaları.....	86
2.4.1. Kolosus.....	86
2.4.2. Trol Kralı.....	89

3. BÖLÜM**ÜÇ BOYUTLU TASARIMLARIN SERİ ÜRETİMİ**

3.1. Üç Boyutlu Tasarımların Seri Üretimi Üzerine.....	92
SONUÇ	103
KAYNAKÇA	108
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLERİN LİSTESİ

<i>Sayı</i>	<i>Sayfa No</i>
Görsel 1: Paolo Rivera ‘nın “Punisher Soviet 4” Verisyonu Karakter Tasarımı ve Referansları.....	4
Görsel 2: Ian McQue, Karakter Eskizleri.....	5
Görsel 3: Kim Jung Gi, Karakter Tasarım İllüstrasyonu	6
Görsel 4: Karl Kopinski, Savaşçı İllüstrasyonu.....	6
Görsel 5: Cyril Roquelaine, Karakter Portreleri.....	7
Görsel 6: Scibor Telezynski, Gorilla, 2015.....	8
Görsel 7: Andrea Blasich, Hellboy, 2016.....	8
Görsel 8: Simon lee, Four Eyes, 2016.....	9
Görsel 9: Prime 1, Joker, Lee Berjemo Tasarımı, 2019.....	10
Görsel 10: Figurama, Hellsing Ultimate Elite Exclusive Figürü, 2018.....	10
Görsel 11: Aris Kolokontes, Karakter Heykelleri, 2017.....	11
Görsel 12: Willis O'Brien ve King Kong Maketi, 1933.....	12
Görsel 13: King Kong Filminde Kullanılan Armatür, 1933.....	13
Görsel 14: Sideshow Dart Wader Legendery Scale Figürü, 2017.....	15
Görsel 15: Prime1, Sauron Legendary Scale Figürü, 2019.....	16
Görsel 16: Stan Winston, Alien Filmi Setinden Bir Fotoğraf, 1978.....	17
Görsel 17: Steve Wang, Artas the Lich King, 2016 Taichung, Tayvan.....	17

<i>Sayı</i>	<i>Sayfa No</i>
Görsel 18: Steve Wang, Predator, Stan Winston Studio, 1986.....	18
Görsel 19: Steve Wang, Predator, Stan Winston Studio, 1985.....	18
Görsel 20: Steve Wang, Kerrigan, 2008 Versay, Fransa.....	19
Görsel 21: Alliance Studio, The Orc, 2007, Irvine, Kaliforniya.....	20
Görsel 22: Alliance Stduio, Tracer, 2016 Hollywood Highland.....	20
Görsel 23: Witch King, 2006, Wellington, Yeni Zelanda.....	21
Görsel 24: Weta Workshop, Azog, 2014, Te Papa Museum, Yeni Zelanda.....	22
Görsel 25: Weta Workshop, Dağ Trolleri, 2014, Te Papa Museum, Yeni Zelanda.....	23
Görsel 26: Gallipoli, 2017, Te Papa Museum, Yeni Zelanda.....	23
Görsel 27: Tetsu Katsuda, Evening, 1934, <u>Adachi</u> Museum of Art, Japonya.....	24
Görsel 28: V işareti.....	25
Görsel 29: Takashi Murakami, Miss Ko, 1997.....	26
Görsel 30: Takashi Murakami, Mr. Dob, Edition 750, 2017.....	27
Görsel 31: Takashi Murakami, Tan Tan Bo Puking a.k.a. Gero Tan, 2002.....	29
Görsel 32: Takashi Murakami, Mr. Pointy and The Four Guards, 2003, Rockefeller Center, New York, A.B.D.....	30
Görsel 33: Takashi Murakami, DOB in the Strange Forest (Blue DOB), 1999.....	31
Görsel 34: Takashi Murakami, GYATEP², 2013 Beverly Hills.....	32
Görsel 35: Takashi Murakami, Oval Buddha, 2010, Versay Sarayı, Fransa.....	33

*Sayı**Sayfa No*

Görsel 36: Takashi Murakami, Flower Matango, 2006, Versay Sarayı, Fransa.....	33
Görsel 37: Takashi Murakami, Jellyfish Eyes Saki, 2004.....	34
Görsel 38: Takashi Murakami, The Simple Things, 2008.....	34
Görsel 39: Takashi Murakami, Louis Vuitton Tasarımı, 2001.....	35
Görsel 40: Eiffel Tower, 1889, Mars Aını, Fransa.....	37
Görsel 41: Agesander, Athanadoros, Polydorus, Athenodoros, Laokoon ve Oğulları, 1506, Vatikan.....	39
Görsel 42: Albrecht Dürer, Sanatçının Annesi, 1514.....	41
Görsel 43: Gian Lorenzo Bernini, Medusa, 1630, Roma.....	42
Görsel 44: John Howe, Ork Deseni.....	44
Görsel 45: Alan Lee, Ork Desenleri.....	45
Görsel 46: Nick Keller, Azog İllüstrasyonu, 2011.....	46
Görsel 47: Jamie Beswarick, Azog Heykeli, 2011.....	47
Görsel 48: Weta Workshop'un Final Azog Konsept Tasarımı	48
Görsel 49: Aykut Ergin, Azog, 2017.....	48
Görsel 50: Aykut Ergin, Azog, 2017.....	48
Görsel 51: Aykut Ergin, Azog, 2017.....	49
Görsel 52: Aykut Ergin, Azog, 2017.....	49
Görsel 53: John Howe, Dain Ironfoot.....	51

<i>Sayı</i>	<i>Sayfa No</i>
Görsel 54: Billy Conolly Weta Tarafından Dain'e Dönüştürülürken, 2011.....	52
Görsel 55: Nick Keller, Dain Ironfoot Tasarımı.....	53
Görsel 56: Weta Workshop Dain Ironfoot Konsept Tasarımı.....	53
Görsel 57: Aykut Ergin, Dain Ironfoot, 2017.....	54
Görsel 58: Aykut Ergin, Dain Ironfoot, 2017.....	54
Görsel 59: Mike Mignola, Hellboy, 2015.....	56
Görsel 60: Jean Meydanı'nda Bir Binada Bulundan Grotesk Figür, Paris.....	57
Görsel 61: William Paquet, Hellboy 20th Anniversary Büst, 2014.....	58
Görsel 62: Aykut Ergin, Hellboy, 2018.....	59
Görsel 63: Aykut Ergin, Hellboy, 2018.....	59
Görsel 64: Michael Jackson, Thriller, 1982.....	60
Görsel 65: Yürüyen Ölüler İsimli Televizyon Disinden Bir Sahne, 2018.....	61
Görsel 66: Tomek Radziewics, Zombie, 2019.....	62
Görsel 67: Aykut Ergin, Zonbi, Monster Clay, 2018.....	63
Görsel 68: Aykut Ergin, Zonbi, 2018.....	64
Görsel 69: Aykut Ergin, Zonbi, 2018.....	64
Görsel 70: Aykut Ergin, Zonbi Detay, 2018.....	65
Görsel 71: Frankenstein, 1930.....	67
Görsel 72: Jack Pierce ve Boris Karloff, 1930.....	68

<i>Sayı</i>	<i>Sayfa No</i>
Görsel 73: Tomek Radziewics, Frankenstein, 2019.....	68
Görsel 74: Aykut Ergin, Frankenstein, 2019.....	69
Görsel 75: Aykut Ergin, Frankenstein, 2018.....	70
Görsel 76: Aykut Ergin, Frankenstein, 2018.....	70
Görsel 77: Wun Wun, Taht Oyunları, 2017.....	71
Görsel 78: Wun Wun, Taht Oyunları, 2018.....	72
Görsel 79: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018.....	73
Görsel 80: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018.....	73
Görsel 81: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018.....	74
Görsel 82: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018.....	74
Görsel 83: Denek000 Serisi Genel Fotoğraf, 2019.....	76
Görsel 84: Peygamber Devesi Diğer Bir Adıyla “Mantis”	77
Görsel 85: Aykut Ergin, Denek001, 2017.....	78
Görsel 86: Aykut Ergin, Denek001, 2017.....	78
Görsel 87: Gergedan Böceği.....	79
Görsel 88: Down Sendromlu Bir Genç.....	80
Görsel 89: Aykut Ergin, Denek 002, 2020.....	80
Görsel 90: Aykut Ergin, Denek 002, 2020.....	81
Görsel 91: Tespih Böceği.....	82

<i>Sayı</i>	<i>Sayfa No</i>
Görsel 92: Ağaç Adam Hastası Bir Çocuk.....	82
Görsel 93: Aykut Ergin, Denek003, 2019.....	83
Görsel 94: Aykut Ergin, Denek003, 2019.....	84
Görsel 95: Örümcek Fotoğrafı.....	85
Görsel 96: Aykut Ergin, Denek004, 2020.....	85
Görsel 97: Aykut Ergin, Denek004, 2020.....	86
Görsel 98: Koral İlhan'a Ait Referans Olarak Kullandığım Karakter Tasarımı.....	87
Görsel 99: Blizzard, Abomination.....	88
Görsel 100: Aykut Ergin, Kolosus, 2017.....	88
Görsel 101: Aykut Ergin, Kolosus, 2017.....	89
Görsel 102: Aykut Ergin, Trol Kralı, 2017.....	90
Görsel 103: Aykut Ergin, Trol Kralı, 2017.....	90
Görsel 104: Aykut Ergin, Trol Kralı, 2017.....	91
Görsel 105: Andy Warhol, Campbell's Soup Cans, 1962.....	94
Görsel 106: Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1967.....	97
Görsel 107: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, 2018.....	98
Görsel 108: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, Black & White Edition, 2018.....	98
Görsel 109: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, Gold Edition, 2018.....	99

*Sayı**Sayfa No*

Görsel 110: Takashi Murakami, Mr. DOB, Gold & Blue verisons, 2016.....	99
Görsel 111: Aykut Ergin, Frankenstein, 12. Edisyon, 2018.....	101
Görsel 112: Aykut Ergin, Zonbi, 11. Edisyon, 2018.....	101
Görsel 113: Aykut Ergin, Azog, 4. Edisyon, 2018.....	102
Görsel 114: Aykut Ergin, Hellboy, 2. Edisyon, 2018.....	102



GİRİŞ

Bugüne kadar birçok sanatçı tarafından gerçekleştirilmiş ve günümüzde heykeltıraşlığın ayrı bir kolu olarak görülebilen üç boyutlu karakter tasarımları, heykel sanatının yeni bir uygulama alanıdır. Konuyu ele alırken öncelikle doğru bir tasarım tanımı yapılması gerekmektedir. Tasarım; algı ile kavram arasında bağ kurup, bir olgunun zihinde biçimlendirilmesi ve bu yaratıcı sürecin devamlılığını sağlayan çalışmalar neticesinde ortaya çıkan ürünlerin tümüdür. Bu tanımdan yola çıkarak, tasarım sürecinde öncelikle ele alınacak konunun belirlenmesi esastır.

Uygulamalı tez çalışması konusu; çirkin ve bunun alt başlıkları olan kötü ve korkunç gibi kavramlarla, toplum tarafından ötekileştirilmiş tiplerden almıştır. Tarihsel ve popüler olarak çirkinlik, güzelin doğrudan çelişkisi olan estetik bir yüklem olarak görülmüştür. Güzellik; mükemmellik, estetik değer ve içimizdeki haz hissini doğuran şey olarak yorumlanırken, buna karşın çirkinlik; bir dizi negatif terim olan kusur, önemsizlik, başarısızlık, korkunç, hatta kötülük şeklinde nitelendirilmiştir. Bununla birlikte estetikteki eğilim ya da estetik dışı bir kategori olarak ya da her halükârda zıt, güzel olmayan bir özellik olarak da ele alınmıştır. Tüm yorumlamalarla, bu tez çalışmasında tasarlanan karakterler üzerinden; çirkinlik gerçekten güzelliğin tam tersi mi? ve bunun tersi olur mu? kendi içeriğine mi, yoksa sadece güzelliğin yokluğuna mı? şeklinde sorular ortaya atılarak çirkinlik öncelikli bir kavram olarak ele alınmıştır.

Bu kavramlar bize her ne kadar olumsuz çağrışımlar yapsa da onlar, günümüz toplumunun birer yansımasıdır. Öyle ki, insanların bu karakterlere karşı tutum ve davranışlarındaki olumsuzluk, onları gördükleri ile aynı oranda gerçekleşmiştir ve bu durum bugüne kadar birçok sanatçı ve yazara konu olmuştur. Konu üzerine üretilen eserlerin büyük çoğunluğu geniş kitlelere ulaşarak günümüzde birer kült olarak kabul görmüştür. Burada en önemli nokta ele alınan konuyu doğru kavrayıp benimserken, yaratıcılığın sınırlarını zorlamaktan geçmektedir.

Araştırılan tüm bu veriler ışığında üretilmiş karakter tasarımları üzerinden öncelikle özgün heykel uygulamaları meydana getirilmiştir. Buradan yola çıkarak daha

sonra da uygulamalı tez çalışması içerisinde ele alınan kavramlar doğrultusunda tarafımdan kurgulanmış bir hikâye üzerinden yeni karakter tasarımları ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Uygulamalı tez çalışması üç bölümden meydana gelmektedir. Birinci bölümde; karakter tasarımı ve tasarım sürecinde bir karakterin ne gibi özellikler doğrultusunda ortaya çıktığı ve ortaya çıkan üç boyutlu tasarımların öncelikle sanat piyasası içinde nasıl yer edindiği ele alınmıştır. Karakter tasarımlarının kendine farklı bir yön vermesiyle, başta galeriler ve meydanlardaki alışlagelmiş heykel anlayışının yıkılması ve sonraki süreçte ise; sinema, animasyon ve dijital oyun sektörü üzerine etkisi örneklerle araştırılmıştır. Takashi Murakami'nin sanat anlayışı ve popüler tasarım karakterleri ve Hasbro, Alliance Studio, Stan Winston Studios ve Weta Workshop üzerinden örneklerle heykeltıraşların günümüzde farklı sektörlere yönelebilmeleri anlatılmıştır.

İkinci bölümde; kavram olarak ele alınmış çirkin ve bunun alt başlıkları olan kötü ve korkunç kavramları, sanat tarihinden örnekler üzerinden tartışılmıştır. Tartışmalar sonucunda daha önce var olan karakter tasarımları çirkinlik kavramı üzerinden sınıflandırılarak yeniden yorumlanmıştır. Bu bağlamda kişisel kurgu hikâyemin karakterlerinin de içinde bulunduğu karakter tasarımları yine aynı kavram üzerinden ele alınarak referanslar ve örnekler ile açıklanmıştır.

Üçüncü bölümde, üretilen karakter tasarımları, endüstriyel seri üretim ile beraberinde tartışma açan biriciklik kavramı, sanatçılar; Takashi Murakami ve Andy Warhol'un popüler kültür üzerine üretimleri ve "kitsch" üzerinden tartışılmıştır.

1. BÖLÜM

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL

1. BÖLÜM

TASARIM NESNESİ OLARAK HEYKEL

1.1. Heykelde Karakter Tasarımı

Heykelde karakter tasarlarırken önceliğimiz özgün bir tasarım yaratmaktır. Bu nedenle, bir kavram ve bu kavramı destekleyecek sağlam bir hikâye önemlidir. Birbirini destekleyecek olan kavramlar bütünü sağlam bir hikâyenin de ortaya çıkmasına büyük rol oynayarak daha anlamlı bir bütün oluşturur. Böylece fiziksel özellik ve stil, karakterin ihtiyaç duyduğu formata bağlı olarak devreye girer.

Karakter yaratırken, belirlenen hikâyenin ihtiyaçlarına en uygun karakteri yaratmak için insan anatomisi hakkında ileri düzeyde bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Çünkü üretilen karakter tasarımları insan temellidir. Bu nedenle ilk olarak doğru görsel anatomi referansları araştırılmalıdır.

Karakterin görsel olarak gerçekleştirilme sürecinde ilk aşama ise doğru referans kullanımı ve bu referanslara bağlı olarak gerek duyulan karakter eskizleridir. Referans alınacak anatominin, ortaya çıkması planlanan eserin doğruluğu ve estetik açıdan izlenebilirliği büyük önem taşır. Ayrıca karakter eskizi üretmek, karakteri üç boyuta aktarma sürecinde iyi bir referans olacağı için önemsenmesi gereken bir aşamadır. Karakter yaratırken, sadece insan tasarlamak şeklinde düşünülmemesi gerekir. Bu karakter, bir hayvan, böcek veya bir yaratık olabilir. İnsanlaştırılmış bir böcek ya da yaratığa dönüşmüş bir insan şeklinde hibrid¹ bir karakter de tasarlayabiliriz. İster insan ister robot ister canavar yaratın, izleyicinin dikkatini çekmek için karakter tasarımınızın görsel anlamda güçlü ve ilginç olması gerekir. Ayrıca estetik olarak da göze hitap edebilen tasarımlar sanatsal algı açısından görünürlük kazanmaktadır.

Tasarlarırken karakterin gerçekçi olması dışında animasyon, anime hatta karikatür tarzında bir heykele dönüştürüldüğünde, heykelde poz ve ifade önem kazanmaktadır.

¹ Hibrit: Melez anlamına gelen, karakter tasarımında; iki veya daha fazla farklı ırk, çeşit, tür veya cinsten unsurların bir araya getirilmesinden meydana getirilen karakter.



Görsel 1: Paolo Rivera'nın "Punisher Soviet 4" Versiyonu Karakter Tasarımı ve Referansları

Kaynak: <https://paolorivera.blogspot.com/>, Erişim: 28,04,2020

Bir karakterin duygu yelpazesini gösteren, iniş ve çıkışlarını tasvir eden ifadeler karakteri daha da gerçekçi kılmaktadır. Bir ifade ile modellenen karakterin kişiliğine bağlı olarak, bir figürün duyguları susturulabilir, alaycı veya patlayıcı olabilir ve hatta çılgınca abartılabilmektedir. Karakter tasarımının tanımlayıcı özellikleri abartılarak veya karikatürize edilerek bazı kişilik özellikleri vurgulanabilir. Böylece izleyicilerin karakterin temel özelliklerini belirlemelerine de yardımcı olunur.

Aksesuarlar ve kıyafetler karakter özelliklerini ve karakterin arka planlarını vurgulamaya yardımcıdırlar. Örneğin, kirli giysiler, saç tarzı, bazı takılar, vücudun belli

bölgelerinde yara ve izleri karakterin özelliklerini ortaya çıkarma konusunda oldukça faydalı olmaktadır.



Görsel 2: Ian McQue, Karakter Eskizleri

Kaynak: <http://scotchcorner.blogspot.com/2013/07/sketchbook-heids.html>

Erişim: 26,04,2020



Görsel 3: Kim Jung Gi, Karakter Tasarım İllüstrasyonu

Kaynak: <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-2/kim-jung-gi>
Erişim: 27,04,2020



Görsel 4: Karl Kopinski, Savaşçı İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/n3NAo>, Erişim: 26,04,2020

Karakter tasarımınızın tanımlayıcı özelliklerini abartarak veya karikatürize ederek bazı kişilik özellikleri vurgulanabilir. Böylece izleyicilerin, karakterin temel özelliklerini algılamasına olanak sağlanmaktadır. Ek olarak aksesuarlar ve kıyafetler karakter özelliklerini ve karakterin arka planlarını vurgulamaya yardımcı olabilmektedir. Örneğin, kirli giysiler, saç tarzı, bazı takılar, vücudun belli bölgelerinde yara ve izleri karakterin özelliklerini ortaya çıkarma konusunda oldukça faydalı olmaktadır (Bknz: Görsel 5).



Görsel 5: Cyril Roquelaine, Karakter Portreleri

Kaynak: <https://www.pinterest.at/pin/108156828536156300/>, Erişim: 27,04,2020



Görsel 6: Scibor Teleszynski, Gorilla, 2015

Kaynak: <https://i.pinimg.com/564x/1b/0f/c8/1b0fc864cbac4275c3c1ae5b2a33c58c.jpg>

Erişim: 28.04.2020



Görsel 7: Andrea Blasich, Hellboy, 2016

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/xeE0E>, Erişim: 27,04,2020

Heykelde karakter tasarlarırken renklendirme aşaması en az modelleme kadar önemlidir. Şöyle ki, klasik anlamda üretilen bir heykel genellikle mermer heykeldeki monokrom ya da bronz patine ile açık-koyu dengesi içerisinde malzemenin gerektirdiği şekilde bir renk yelpazesine sahiptir. Ancak tasarlanan karakter için gerçekçi olma durumu söz konusu olduğunda karakter heykeli renklendirilirken çeşitli cinsten; akrilik, yağlı boya veya su bazlı maket boya, gölge tabancası ve fırça ile belirli bir teknik ile üretilen malzeme üzerine uygulanır. Bunun sebebi heykelde gerçekçi bir ten dokusu yakalamaktır (Bknz: Görsel 8-11). Ancak üretilmiş olan heykel daha çok karikatürize, çizgi roman veya anime karakteri ise, renklendirme aşamasında karakteri sanki bir çizgi romandan üç boyutlu hale gelmiş gibi göstermek için daha canlı ve vurucu renk kullanımı gerekmektedir (Bknz: Görsel 9-10).



Görsel 8: Simon lee, Four Eyes, 2016

Kaynak: <https://twitter.com/SpiderzeroSimon/status/684655477842513920/photo/1>

Erişim: 28,04,2020

Tasarımda seçilen renkler de bir karakterin kişiliğini vurgulu bir şekilde göstermekte etkilidir. Örneğin; siyah, morlar ve griler gibi koyu renkler, kötü niyetleri olan kötüleri tasvir eder. Ayrıca tasarlanan heykel üzerinde gerçekleştirilen renklendirme ile yapay ışık dengesi sağlanabilmektedir.



Görsel 9: Prime 1, Joker, Lee Bermejo Tasarımı, 2019

Kaynak: <https://www.pinterest.pt/pin/17029304826644235/>, Erişim: 28,04,2020



Görsel 10: Figurama, Hellsing Ultimate Elite Exclusive Figürü, 2018

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/dXw0w>, Erişim: 28,04,2020



Görsel 11: Aris Kolokontes, Karakter Heykelleri, 2017

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/XBGrry>, Erişim: 26,04,2020

1.2. Heykelde Karakter Tasarımının Sanat, Sinema ve Figür Koleksiyonculuğu Üzerine Etkisi

1900’lü yılların başında gelişen teknolojinin Amerika’da sinema sektörüne doğrudan etki etmesiyle birlikte bilim kurgu ve fantastik türde filmler beyaz perdede gösterime girmeye başlamıştır. Sinema sektöründeki bu yeni kategori filmler hızlı bir şekilde büyük kitleleri peşinden sürüklemeyi başarmıştır. Bu filmlerden biri olan “King Kong” canlı aksiyon tekniği adı verilen bir tür çekim tekniği kullanılarak çekilmiştir. Canlı aksiyon; animasyon veya bilgisayar tarafından üretilen efektlerin aksine gerçek insanları, hayvanları filme alındığı bir teknik olmasına karşın Hollywood özel efektler öncüsü ayrıca bir heykeltıraş olan Amerikalı Willis O’Brien, sinema sektörü içerisinde kendi geliştirdiği gerçekçi ve hareketli bir goril heykeli ile canlı aksiyon filmi çekmeyi başarmıştır.

“O’Brien canlı aksiyon film çekimi için, bilyeli ve soket mafsallı iskelet üzerine köpük kullanarak modelleyip ardından tavşan kürkü ile kaplamış olduğu sadece 45cm. yüksekliğinde hareketli bir Kong heykeli tasarlamıştır. Daha sonra

O'Brien gorilin tipik hareketlerini incelemek için hayvanat bahçelerini sık sık ziyaret etmiştir. Aynı şekilde, etkileşimlerini gözlemlemek ve yaratıklarının savaşlarının koreografisini geliştirmek için güreş karşılaşmalarına katılmıştır.

Ayrıntılara gösterilen önem hem karakterin şekillenmesinde hem de çekim sırasında gerçek bir goril izlenimi vermede çok önemli bir etki yaratmaktadır” (<https://www.animateclay.com/index.php/articles/11-stop-motion-pioneers/44-willis-o-brien-the-man-who-created-kong>).



Görsel 12: Willis O'Brien ve King Kong Maketi, 1933

Kaynak: <https://www.imdb.com/name/nm0639891/mediaviewer/rm2319268352>

Erişim: 28,04,2020

Geliştirilmiş hareketli figür, el ile hareket ettirilerek yaşam yanılsamasını yaratmak için her seferinde tek kareye alınarak çekim yapılmıştır. Büyük ölçüde teknik bir süreç olmasına rağmen, Kong'un başarısı O'Brien'in izleyiciyle özdeşleşebildiği cansız bir kukla verme yeteneğinden kaynaklanmaktadır. Kong'un zengin karakteri, izleyicileri heyecanlandıran ve hayrete düşüren yeni tür bir arka projeksiyon filmi efektleriyle birleşmiştir.

“Willis O'Brien tarafından geliştirilen özel efekt teknikleri sinema tarihi açısından çığır açıcı olmuştur. Ayrıca, canlı çekimlerin arkasında mavi ekranları kullanmaya başlayarak mevcut çekimlere katılmalarını sağlamıştır. Bu

teknik, arka ve minyatür projeksiyonun yanı sıra optik işlemi de geliştirmiştir. O'Brien'in gerçekleştirmiş olduğu öncü model ve minyatür, animasyon canlandırma alanında bir ilk olarak kabul edilmiştir. Bilgisayar animasyonu yaygın olarak kullanılana kadar, bu teknikler 1990'lara kadar çoğu canavar filminde kullanılmıştır.

O'Brien'in gerçekleştirdiği atılım sayesinde heykeltıraşların sinema sektörü içerisinde özel efekt ve animasyon üzerine yönelmelerinin de önünü açılmıştır” (<https://www.animateclay.com/index.php/articles/11-stop-motion-pioneers/44-willis-o-brien-the-man-who-created-kong>).



Görsel 13: King Kong Filminde Kullanılan Armatür, 1933

Kaynak: <http://fleacircusdirector.blogspot.com/2009/09/king-kong-auction.html>

Erişim: 28,04,2020

Sinema sektöründeki bu atılımdan sonra insanların filme gösterdiği ilgiyi fark eden dünyaca ünlü oyuncak şirketi Hasbro, o dönem Amerika'da sevilen sinema ve çizgi roman karakter oyuncakları üretmeye başlamıştır. İlerleyen zamanlarda Hasbro

bünyesine heykeltıraşları da katarak aksiyon figür olarak adlandırılan üç boyutlu karakterlerin üretimine başlamıştır.

“Bir aksiyon figürü, kurgusal veya tarihsel olarak; plastikten yapılmış ve genellikle bir film, çizgi roman, askeri, video oyunu veya televizyon programındaki karakterlere dayanan olumlu bir karakter bebeğidir. 1964 yılında Hasbro tarafından pazara sunulan G.I. figürleri dünyanın ilk aksiyon figürü olma özelliğini taşımaktadır. Bu aksiyon figürler genellikle erkek ve yetişkin koleksiyonculara yönelik pazarlanmaktadır.

Geleneksel erkeksi özellikleri gösteren aksiyon figürleri öncelikle erkekleri hedef almış ve yaygın olarak bir çocuk oyuncağı olarak pazarlanmıştır. Günümüzde ise cinsiyet farkı gözetmeksizin hatta yetişkinleri de kapsayacak şekilde bir koleksiyoncu ürünü olarak da kabul görmektedir. Bu durumda ürün, sadece koleksiyon olarak gösterilmek üzere satın alınacağı ve bir çocuğun oyuncağı gibi oynanmadığı varsayımıyla üretilebilir ve tasarlanabilir” (<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/now-you-know-the-history-of-gi-joe-and-knowing-is-half-the-battle-11506463/>).

Hasbro firmasının gerçekleştirdiği bu atlımdan sonra, bunu örnek alan diğer firmalar popüler film karakterlerinin figürlerini üretmeye başlamıştır. İlerleyen süreçte film karakterlerinin yanına popüler kültürün ikonları haline gelmiş müzisyenler, sporcular, çizgi roman, animasyon ve anime karakterlerinin üretimine de başlanmıştır. Öyle ki aksiyon figürü üretimi, sinema da gösterime girmiş olan bir filmin lisanslı karakterlerinin üretilerek satışa sunulmaya başlamasıyla birlikte firma ve yapımcılarının kazanç sağlamaya çalıştığı bir sektör haline gelmiştir.

Günümüzde Japon aksiyon figür firması Hot Toys’un hali hazırda ürettiği figürlerin yanı sıra bir alt firması olan “Sideshow” ve rakip bir firma olan “Prime 1” günümüzde sosyal medya üzerinden ün edinmiş heykeltıraşlarla anlaşmalar yapmaktadır. Modelleyen heykeltıraşın kendi imzasının da bulunduğu el işi karakter heykelleri sınırlı bir sayıda edisyonlanarak üretime geçilir. Sonraki süreçte üç boyutlu yazıcıların ortaya çıkışıyla üretilen figürler el işi ürünlere göre oldukça detaylı olma avantajı elde ederek

firmalar tarafından ayrı bir kategoride satışa sunulmuştur (Bknz: Görsel 14-15). Dünyanın herhangi bir yerindeki heykeltıraş, atölyede şahsi işlerini üretirken aynı zamanda da bu tarz firmalarla çalışma imkânı bulmaya başlamıştır.



Görsel 14: Sideshow, Dart Wader Legendery Scale Figürü, 2017

Kaynak: <https://www.sideshow.com/collectibles/star-wars-darth-vader-sideshow-collectibles-400103>, Erişim: 28,04,2020

Firmalar tarafından üretilmiş olan aksiyon figür ve karakter heykelleri Amerika’da ilki 1970 yılında başlamış olan ve her yıl düzenlenmekte olan Uluslararası “San Diego Comic Con” festivalinde özel stantlarda yer bulmaya başlamıştır. Böylece San Diego Comic Con günümüzde büyük firmaların tamamının katılmakta olduğu dünyadaki en büyük karakter tasarım fuarı haline gelmiştir.

Öyle ki yine Amerika’da düzenlenmekte olan diğer bir karakter tasarım fuarı olan “Monsterpalooza”, karakter tasarımcısının ister büyük ister küçük çaplı firma adı altında ya da şahsi olarak katılabildiği ve işlerini sergileyebilmektedir. Monsterpalooza

ayrıca sektörde önde gelen isimleri davet ederek ve bu isimlerle birlikte workshoplar, söyleşiler, stantları ziyaretler şeklinde etkinlikler düzenlenmektedir. Böylece büyük firmalar bu fuar içerisinde yeni yetenekli heykeltıraşlar ve tasarımcıları keşfetme olanağı bulmaktadır.



Görsel 15: Prime 1, Sauron Legendary Scale Figürü, 2019

Kaynak: <https://www.bigbadtoystore.com/Product/VariationDetails/116440>

Erişim: 29,04,2020

1972 yılında Amerikalı görsel efekt süpervizörü, makyaj sanatçısı ve film yönetmeni Stan Winston kurduğu “Stan Winston Studios” la; günümüzde kült filmler Jurassic Park, Predator, Alien ve Terminator gibi ünlü filmlerin yaratık tasarımlarını, makyajlarını ve animatronik görsel efektlerini büyük çoğunluğunu heykeltıraşların oluşturduğu farklı disiplinlerden sanatçılar ve tasarımcılar ile gerçekleştirmiştir. Ölümünden sonra Stan Winston Studios adını “Stan Winston School” olarak değiştirmiştir ve günümüzde internet üzerinden ücretli olarak üç boyutlu karakter tasarımı, dijital ve geleneksel heykel modellemeleri, heykel üretim teknikleri ve heykel renklendirme dersleri veren bir tür online okul haline gelmiştir. Bununla beraber her yıl internet üzerinden üç boyutlu karakter tasarım yarışmaları düzenlemektedir.



Görsel 16: Stan Winston, Alien Filmi Setinden Bir Fotoğraf, 1978

Kaynak: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/aliens-30th-anniversary>

Erişim: 29,04,2020

Stan Winston Studios'da çalışmış heykeltıraş Steve Wang, Stan Winston Studios'tan ayrılarak, dünyanın sayılı bilgisayar oyunu firmalarından biri olan Blizzard ile anlaşmalı kendi stüdyosu Alliance Studio'yu kurmuştur. Böylece Blizzard oyunlarının heykel ve aksiyon figürlerini piyasaya sürmeye başlamıştır.



Görsel 17: Steve Wang, Artas the Lich King, 2016, Taichung, Tayvan

Kaynak: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/21348206/statues-of-blizzard>

Erişim: 28,04,2020



Görsel 18: Steve Wang, Predator, Stan Winston Studio, 1985

Kaynak: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/predator-30th-anniversary-behind-the-scenes>, Erişim: 28,04,2020



Görsel 19: Steve Wang, Predator, Stan Winston Studio, 1986

Kaynak: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/predator-30th-anniversary-behind-the-scenes>, Erişim: 28,04,2020

Blizzard ve Steve Wang'ın kurduđu “Alliance Studio” büyük fan kitlelerine sahip oyun karakterlerinin anıt heykelleri dünyanın çeşitli şehirlerindeki meydanlarda halka açık bir biçimde üretip ardından da sergilemiştir. Oyun karakterlerinin anıt heykellere dönüştürölerek meydanlara yerleştirilmesi durumu, saygın kiři veya önemli bir olayın hatırasını gelecek kuşaklara aktarması için yapılan anıt heykel geleneđi günümüzde yeni kuşađa hitap edecek şekilde dönüştürölmüştür (Bknz: Görsel 17- 20-21-22).



Görsel 20: Steve Wang, Kerrigan, 2008, Versay, Fransa

Kaynak: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/21348206/statues-of-blizzard>

Eriřim: 28,04,2020



Görsel 21: Alliance Studio, The Orc, 2007, Irvine, Kaliforniya

Kaynak: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/21348206/statues-of-blizzard>

Erişim 28,04,2020



Görsel 22: Alliance Stduio, Tracer, 2016, Hollywood Highland

Kaynak: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/21348206/statues-of-blizzard>

Erişim: 28,04,2020

1987 yılında Yeni Zelanda’lı ünlü yönetmen Peter Jackson, Ricard Taylor ve Jamie Selkirk’in kurdukları “Weta Workshop” stüdyosu, hedeflerini daha ileriye taşımak adına sadece sanatçılar ile yetinmeyip dekoratör, moda ve takı tasarımcıları gibi farklı mesleklerden bin kişilik büyük bir ekip oluşturmuştur. Böylece firma çatısı altında kendileri film çekebilecek bir stüdyo haline gelmiştir.

2001 yılında yazar J.R.R. Tolkien’in kült romanı “Yüzüklerin Efendisi” serisinin yönetmenliğine yapan Peter Jackson ve Weta ekibi kazandığı sayısız akademi ödülü ile hem bir heykel stüdyosunun neler başarabileceğini göstermiş olup hem de filmin çekimlerini yapıldığı Yeni Zelanda’ya turizm anlamında büyük katkı sağlamıştır.



Görsel 23: Witch King, 2006, Wellington, Yeni Zelanda

Kaynak: <https://photos1.blogger.com/blogger/7904/1183/1600/lotr1.jpg>

Erişim: 28,04,2020

“1992 yılında Wellington’da kurulmuş olan Te Papa Tongrewa adında hizmet veren otel, yine Yeni Zelanda’da bulunan Te Papa veya “Bizim Yerimiz” olarak bilinen ulusal müze ve ulusal sanat galerisinin birleştirilmesinde Weta Workshop’ın başarılarının etkisi çok büyüktür. Böylece Te Papa, içerisinde Yüzüklerin Efendisi başta olmak üzere, Yeni Zelanda’nın antik tarihi, Maoriler, pasifik kültürü, sanat, fotoğrafçılık, canlı yaşamı ve son olarak meydana getirdikleri “Gelibolu” temalı heykellerin ve maketlerin bulunduğu, her yıl bir buçuk milyondan fazla ziyaretçisi olan müze haline gelmiştir” (https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_of_New_Zealand_Te_Papa_Tongarewa).



Görsel 24: Weta Workshop, Azog, 2014, Te Papa Museum, Yeni Zelanda

Kaynak: <http://scottswargaming.blogspot.com/2015/05/>, Erişim: 28,04,2020



Görsel 25: Weta Workshop, Dağ Trolleri, 2014, Te Papa Museum, Yeni Zelanda

Kaynak: https://media.tourispo.com/images/ecu/entity/e_sight/sight_museum-of-new-zealand-te-papa-tongarewa-wellington_n68079-132428-1_1.jpg, Erişim: 28,04,2020



Görsel 26: Gallipoli, 2017, Te Papa Museum, Yeni Zelanda

Kaynak: <https://blog.tepapa.govt.nz/2015/07/21/writing-gallipoli-the-scale-of-our-war-part-3/>, Erişim: 28,04,2020

1.3. Takashi Murakami ve Karakter Heykelleri

“1962’de Japonya’nın Tokyo kentinde doğan Murakami, sanata değer veren bir evde büyümüştür. Aynı zamanda, Japon popüler kültürü bakış açısından oldukça bilgi sahibi olmuştur. Murakami’nin ilkökul döneminde manga okuyup, anime izlemeye olan aşırı ilgisi, Tokyo Sanat Üniversitesi’nde eğitime başladığı döneme kadar ciddi bir şekilde devam etmiştir. Ancak akademi eğitimi başlamasıyla beraber rekabetçi bir bölümü seçerek geleneksel 20. yüzyıl Japon resminin ya da “Nihonga²”nın tarihini incelemek zorunda kalmıştır. Murakami, akademiye girişi ile beraber Geleneksel Japon resminin genel bir terimi olan Nihonga üzerine öğrenim görmüştür” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).



Görsel 27: Tetsu Katsuda, Evening, 1934, Adachi Museum of Art, Japonya

Kaynak: <https://japanobjects.com/features/nihonga>, Erişim: 29,04,2020

² Nihonga kelimenin tam anlamıyla “Japon resmi” anlamına gelir. Bu terim, Japon resmini Batı tarzı yağlı boyadan ayırt etmek için Meiji döneminde ortaya çıkmıştır.

Üniversitedeki yüksek lisans eğitimi ile beraberinde Nihonga eğitimine devam eden Murakami üniversitede okuduğu geleneksel tarzda çalışırken kendi tarzını da araştırmıştır.

“Murakami gittikçe manga ve anime dünyasına çekilerek ve aynı zamanda kabaca ‘zekâya’ çevrilen Japonca bir terim olan kawaii kavramından da etkilenmiştir. Kawaii, sevimli, çocukça, özgür ve kolay diye adlandırılan sistematik bir duygu kavramıdır. Kawaii japon manga ve anime kültüründe yer alan duygusal tepki zaferi işareti olan “V-işareti” gibi görüntüleriyle vurgulanmaktadır” (Bknz: Görsel 28).
(<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).



Görsel 28: V işareti

Kaynak: <https://images.alphacoders.com/977/thumb-1920-977855.png>

Erişim: 29.04.2020

“Murakami, zamanla bir Otaku³ haline gelerek Otaku’nun alt kültürüne karışmaya başlamasıyla beraber 1995 yılında üç asistanı ile beraber ‘Hiropon’ isimli ilk atölyesini Tokyo’da kurmuştur. Murakami’nin bu süreçteki

³ Japonya’da Otaku diye addedilen insanlar fantezi dünyasında yaşayan, sosyal açıdan beceriksiz, seksüel açıdan da tatminsiz erkekler olarak bilinmektedir.

alışmalarından zerinden konuřacak olursak; Murakami, saplantılı bir manga hayranı olduėunu gstermektedir. Dolayısıyla bu kltr benimsemiř olan Murakami, manga fantezi kızı olan “Miss Ko” ve versiyonları bir sre retmiřtir” (Thorton, 2008: 199).



Grsel 29: Takashi Murakami, Miss Ko, 1997

Kaynak: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-evening-n10149/lot.46.html> , Eriřim: 28,04,2020

Bir dnem gerek bir otaku olarak yařamıř olan Murakam’nin fantezisinin bir rn olan “Miss Ko” adlı eserinde “kawaii” kavramının etkisi aık bir řekilde grlmektedir (Bknz: Grsel 29).

“Ayrıca, kawaii incelemelerinde, Soichiro Ishihara, Kazuyuki Obata ve Kayoko Kanno bir Japon kltrnn farklı fenomenlerinin olabileceėi kawaii trleri ve seviyelerinin koordinatları sistemi yerleřtirdi. Sistem iki lekle

koordine edilir: dikey ölçekte iç yakınlık dereceleri, maksimum tutkulu ibadetle, yatay ölçekte, ruh hali artış dereceleri, moe sempati (sıcak, sevimli sempati) şeklindedir. Bu koordinat sistemine dahil edilen fenomenlerin çoğu sadece Japon kitle kültürü için tipiktir, ancak yabancı etkiler de vardır. Disneyland ve örneğin; Mickey Mouse, kesinlikle Japon olmayan fenomenlerdir, ancak ağırlıklı modern Japon kitle kültürü, bu nedenle kawaii çerçevesine sığarlar ve böylece tutkulu takdiri kışkırtır ve ruh halini hafifletirler. Çocuklar ve hayvanlar da ruhları yükseltir ve anime karakterlerindeki gibi içsel bir yakınlık hissi uyandırır” (Ishihara- Obata- Kanno, 2007: 8).

Böylece Kawaii sistemine göre Murakami’nin en tanınmış karakteri, yuvarlak başlı ve büyük, yuvarlak kulaklı fare benzeri bir yaratık olan Dob’u meydana getirmiştir. Dob, parlak, neredeyse plastik görünümlü bir yüzeye sahip parlak renklerle boyanmış karikatür benzeri karaktere sahiptir.



Görsel 30: Takashi Murakami, Mr. Dob, Edition 750, 2017

Kaynak: <https://hanguppictures.com/contemporary/artists/takashi-murakami/takashi-murakami-mr-dob.jpg?Action=thumbnail&Width=1200>

Erişim: 28,04,2020

Öyle ki Manga'nın yüz, göz, yüzün çeşitli ifadeleri ile görsel-sembolik bir sözlük olduğu kabul edilmektedir. Bunu takiben, kawaii estetiğinin Manga'nın gelenekselliğinden etkilendiğine dikkat çekmek gerekir. Kawaii ile en basit görsel formlar, akıcı adaptasyonları sayesinde popüler hale dönüşmektedir ve bu aşırı duygusal durum Modern Japon kitle kültürünün çekiciliğinden kaynaklanmaktadır. Öyle ki günümüzde kawaii normalde onunla ilişkisi olmayan fenomenleri bile etkileyerek belirli duyguları çevirmek için kullanılan özellik, çağdaş sanatın ifade şekillerinden biri olduğunu düşünen sanatçılara ilham kaynağı olmaktadır.

Murakami New York'a taşındıktan sonra, Amerikan Pop Sanatı'nın ürettiği işleri üzerinde etkisi oldukça fazla olmuştur. Ancak bu etkileşim Murakami, babasının bir Amerikan deniz üssünde çalışmış olmasından dolayı izlediği filmler ve dinlediği müzikler aracılığı ile aslında daha eskiye dayanmaktadır. Öyle ki;

“Geçenlerde Steven Spielberg'den ne kadar etkilendiğimi fark ettim” diyen Murakami, 2001 yılında ‘Interview’ dergisine verdiği demeçte bunu dile getirmiştir. “Murakami'nin çalışmalarının çoğu, çocukluk masumiyeti ile yetişkinlik deneyimi arasındaki gerilimi yakalar, karikatür benzeri görüntüleri bazen karanlık ve biraz ürkütücü bir alt ton ile sergiler” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).

Bu bağlamda Murakami'nin Mr. Dob adlı eserinde bu etkilenme açıkça görülmektedir (Bknz: Görsel 30).

1960'larda ve 1970'lerde New York'ta zirvesine ulaşan bir hareket olarak Pop Art, bazı sanatçıların iddialı, seçkin sanat dünyasına karşı bir isyan olarak ortaya çıkmıştır. Pop sanatçıları daha önce güzel sanatların değersiz olduğu düşünülen konularına yönelirler: tüketici ürünleri, çizgi film karakterleri ve reklam panolarında veya dergi reklamlarında görülen ticari sanatlar. Pop sanatçıları, sanatı halkın bakkalda, televizyonda veya gazetelerde ödünç aldığı görüntüleri ödünç alıp gündelik hayata veya günlük hayatı sanat dünyasına getirmeye çalıştılar. Pop sanatçıları, popüler kültürden esinlenerek, karikatürler, billboard reklamları ve tüketim malları gibi kaynaklardan konu seçerken Murakami, normalde müzelerde ve galerilerde görülen eser türleri ile çizgi

filmlerde veya reklamlarda görülen gibi “düşük” sanat arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. Bu bağlamda aynı zamanda yarattığı karakterleri içeren kupalar, anahtarlıklar ve tişörtler gibi kitlesel ürünler üretmektedir.

“Murakami’nin sanatı geniş bir medya yelpazesini kapsar ve genellikle süper düz olarak tanımladığı Japon geleneksel ve popüler kültüründen motiflerin dahil ederek resim üretme yöntemi, derinliği veya perspektifi olmayan eserlerle sonuçlanır. Görüntüler düz ve iki boyutlu görünür. Murakami, kısmen, bazı Japon çizgi filmlerinin iki boyutlu stiline bir övgü olan bu stil “süper düz” olarak adlandırmıştır” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).



Görsel 31: Takashi Murakami, Tan Tan Bo Puking a.k.a. Gero Tan, 2002

Kaynak:[http://wikiooimg.wikioo.org/ADC/Art-ImgScreen-4.nsf/O/A-AE3NMW/\\$FILE/Takashi-murakami-tan-tan-bo-puking.Jpg](http://wikiooimg.wikioo.org/ADC/Art-ImgScreen-4.nsf/O/A-AE3NMW/$FILE/Takashi-murakami-tan-tan-bo-puking.Jpg), Erişim: 29,04,2020

“Murakami’nin eserleri “sevimli”, “psychedelic” veya “satirical” olarak tanımlanabilen içerik ile belirtilmiştir. En iyi bilinen yinelenen motifleri arasında gülümseyen çiçekler, ikonik karakterler, mantarlar, kafatasları, Budist ikonografisi ve Otaku kültürünün cinsel kompleksleri bulunmaktadır” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).

“Murakami, Rockefeller Center meydanında Reversed Double Helix adlı bir kamu sanat sergisi kurmuştur. Ekranda iki otuz üç ayaklı balon, ziyaretçiler için koltuk olarak ikiye katlanan mücevher, renkli mantar heykelleri ve Murakami’nin Japonca Tongari-kun olarak bilinen yirmi üç ayak yüksekliğinde Mr. Pointy heykeli yer almıştır. Büyük bir başlığa ve parlak renkli bir gövdeye sahip büyük bir yuvarlak kafaya sahip olan Mr. Pointy, People dergisi tarafından “Hello Kitty’nin, bir Buda’nın ve bir portabello mantarının tuhaf aşk çocuğu” olarak tanımlandı” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).

Bu tanımlı Murakami’nin animasyon ve çizgi romanlardan meydana getirdiği soyut ve figüratif motifleriyle, kültürel ve politik anlamların tek bir işte toplanması şeklinde yorumlayabiliriz (Bknz: Görsel 32).



Görsel 32: Takashi Murakami, Mr. Pointy and The Four Guards, 2003, Rockefeller Center, New York, A.B.D

Kaynak: https://www.perrotin.com/fr/artists/Takashi_Murakami/12/vue-de-lexposition-double-helix-reversal-a-rockefeller-center-new-york-usa-2003/100000454,

Erişim 29,04,2020



Görsel 33: Takashi Murakami, DOB in the Strange Forest (Blue DOB), 1999

Kaynak: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/takashi-murakami-b-1962-dob-in-5496998-details.aspx>, Erişim: 29,04,2020

Klasik Japon sanatını çağdaş Japon pop kültürüyle birleştiren yenilikçi “Superflat” estetiği, birçok kişinin onu bugün de çalışan en yenilikçi sanatçılardan biri olarak görmesine yol açtı. Savaş sonrası toplumda geleneksel baskı teknikleri ve Japon mangaları arasındaki bağlantıları araştıran Murakami’nin sanatı, yıkıcı alt tonlara ve imgelere sahip kültürel bir barometredir. Japon animasyonu ve manga, Japon çizgi romanlarından esinlenerek, Murakami’nin resimleri ve heykelleri, büyük gözlü ve abartılı vücut parçalarına sahip çizgi film karakterlerinin parlak, şeker renkli görüntülerine sahiptir. Ancak, bir sanatçının titizlikle benzersiz bir eser yaratmak için bir stüdyoda uğraştığı geleneksel bir fikirle çelişmektedir. Murakami ürettiği renkli heykel, oyuncak ve resimlerin üzerlerinde ne kendinin ne de başka bir ressamın el izi olmamasına özen göstermiştir.

“Warhol’un dehası kolay resim yapma yolunu bulmasıydı. Tasarım ekibime sorarım Warhol ne kadar resim yapma dünyası yarattı, bizim için niye bu kadar zor oluyor? Ama tarih biliyor! Benim zayıf noktam doğulu geçmişim.

Doğu zevkinde aşırı sunum vardır. Bu çağdaş sanatın savaş alanında bana bir haksızlık ama başka seçeneğim yok. Çünkü ben Japonum!” (Thorton, 2008: 199).

Murakami işlerine olan takıntılı derecede titizliğini ve Warhol’a bu konuda nasıl imrendiğini bu sözlerle net bir şekilde açıklamıştır.

“2001 yılında New York’da kurduğu ‘Kai Kai Kiki’⁴ isimli atölyesini kurmasının ardından, 2002 yılında Tokyo’daki “Hirogen Fabrikası”nında adını ‘Kai Kai Kiki’ olarak değiştirerek atölyesini pazarlama ve iletişim şirketi şeklinde bir konsept haline getirmiştir. Böylece Murakami’nin iş modeli Disney’s Pixar Animasyon stüdyosu ve Geroge Lucas’ın LucasFilm’ine yakınlaşmaya başlamıştır. Kai Kai Kiki stüdyoları artık sanat eseri üreten, animasyon filmleri çeken hatta oyuncak, ayakkabı ve el çantası üreten yaratıcı bir ticaret firmasına dönüşmüştür” (Simmons, 2007: 33).



Görsel 34: Takashi Murakami, GYATEI², 2013, Beverly Hills,

Kaynak: <https://gagosian.com/exhibitions/2019/takashi-murakami-gyatei2/>

Erişim: 29,04,2020

⁴ Kai Kai Kiki: "cesur, güçlü ve hassas" anlamına gelen, Takashi Murakami tarafından kurulan bir sanat üretimi ve sanatçı yönetim şirketidir.



Görsel 35: Takashi Murakami, Oval Buddha, 2010, Versay Sarayı, Fransa

Kaynak: https://live.staticflickr.com/5161/5251637570_f6391d1e8c_b.jpg

Erişim: 29,04,2020



Görsel 36: Takashi Murakami, Flower Matango, 2006, Versay Sarayı, Fransa

Kaynak: <https://contemporaryart106.files.wordpress.com/2015/05/flower-matango.jpg>

Erişim: 29,04,2020



Görsel 37: Takashi Murakami, Jellyfish Eyes Saki, 2004

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/originals/7d/b7/94/7db794a1d59177b49876efc6e4a75490.jpg>,

Erişim: 29,04,2020



Görsel 38: Takashi Murakami, The Simple Things, 2008

Kaynak: <https://www.monsterchildren.com/wp-content/uploads/2019/11/monster-children-takashi-murakami-pharell-williams.jpg>, Erişim: 29,04,2020

Amerikalı moda tasarımcısı Mark Jacobs, bir çanta firması olan Louis Vuitton'un ünlü modeli olan 'monogram tuval'ini Murakami'den yeniden yorumlamasını istemiştir. Louis Vuitton için bir giyim hattına yön veren tasarımcı Marc Jacobs ile Murakami'nin oluşturduğu görkemli lüks tasarımlar şirketi yeniden canlandırarak, Louis Vuitton çantalarını zengin ve modaya uygun, sıcak, yeni, olmazsa olmaz bir ürün haline getirmiştir.

“Murakami, parlak, taze renklerin ticari marka kullanımını, iç içe geçmiş “LV” logosu ile geniş açık çizgi film gözleri ve gülümseyen çiçekler gibi imza görüntüleri birleştirmiştir. Murakami tarafından tasarlanan ilk çantalar mağazalara ulaşmadan önce satılmıştır. Öyle ki sonraki birkaç ay içinde on binlerce müşteri, gelecekteki Murakami ürünlerini almak için isimlerini bekleme listelerine yazdırması ile birlikte büyük şehirlerin sokak köşelerinde ve Web sitelerinde çok sayıda taklit versiyonu filizlenmiştir. Murakami çanta satışları, Louis Vuitton'un yıllık gelirlerinin yaklaşık yüzde onunu oluşturmuştur. Tasarlanan üç desenin üretime sokulmasının ardından “canlı renkli” olan modeli başarılı olunca Louis Vuitton firması koleksiyonları arasına girmiştir” (<https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>).



Görsel 39: Takashi Murakami Louis Vuitton Tasarımı, 2001

Kaynak: <https://www.purseblog.com/louis-vuitton/louis-vuitton-is-finally-discontinuing-murakamis-monogram-multicolor-line/>, Erişim: 29,04,2020

2. BÖLÜM

ÜRETİLEN TASARIM HEYKELLER

2. BÖLÜM

ÜRETİLEN TASARIM HEYKELLER

2.1. Kavram Olarak Çirkinlik ve Üretilmiş Tasarım Heykeller Üzerine

İnsanlar toplum içerisinde çeşitli değer yargıları geliştirmişlerdir. “İnsanlar, kendileri ve doğa ile olan ilişkileri sonucunda duygularını ve fikirlerini tanımlayacak çeşitli değer yargıları geliştirirler. Oluşturdıkları iyi, güzel, hoş, yararlı, kötü, çirkin vb. değer yargıları doğada bulunmayan insani nitelikler barındırır” (Tunalı, 1998: 131). Bu nedenle toplum içerisinde her birey psikolojik açıdan iyi hissedebilmek için beğenilme arzusuna ihtiyaç duyar. Kimi bireyler, çeşitli sağlık sorunları veya farklı sebepler ile var olan güzellik normlarına uymadıklarının farkında olmalarına rağmen temel bir insani hak olarak çevresindeki insanlardan kabul görmeyi istemekte ve toplum tarafında normal karşılanmayı beklemektedir. Bu durum tamamen görsel ve biçimsel anlamda bir güzellik kaygısıdır.

“Güzelliğin çirkinlikten, biçimin biçimsizlikten kaynaklandığı sezgisi doğrultusunda, uyumsuz bir Güzellik peşindedirler. Kısacası, asıl sorun, dinamik bir bağlamda yeniden işleyebilmek amacıyla, düşünce konusundaki klasik antitezlerin nasıl düzenlenmesi gerektiğidir” (Eco, 2006: 315).

Öyle ki, bir çağın çirkinlik olarak kabul ettiği şeyler, bir sonraki çağda güzel olarak nitelenebilmektedir. Bir zamanlar çirkin ve korkunç kabul edilip “cadı” olarak nitelendirilen doğada ver olmayan saç renkleri, vücuda geçirilmiş iğne ve metaller, günümüzde popüler kültür anlayışı içerisinde gençler için güzellik sembolü haline gelmiştir. Örneğin; Eyfel Kulesi bir yapı olarak yapılmaya başlanırken estetik kaygılı protestoların hedefi haline gelip, yapıyı hiçbir estetiği olmayan devasa bir demir kütlesi olarak görülmüştür (Bknz: Görsel 40). Ancak yapı itibari ile büyük ihtişama sahip olan bu devasa konstrüksiyon, yapıldıktan birkaç yıl sonra insanlar tarafından kabul edileceğini düşünülerek tasarlanmıştır. Öyle ki sonradan bir yayın istasyonu olarak ne kadar işlevsel olduğu ve çektiği turist sayısını görülünce bu karardan vazgeçilmiş.

Günümüzde dünyanın en ünlü yapısı haline gelerek bir güzellik referansı haline dönüşmüştür.



Görsel 40: Eyfel Kulesi, 1889, Mars Alanı, Fransa

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Eiffel_Tower%2C_full-view_looking_toward_the_Trocadero%2C_Exposition_Universal%2C_1900%2C_Paris%2C_France.jpg, Erişim: 01,05,2020

Güzellik antik dönemden bu yana kusursuzluk ve orantının bir bütünü olarak tanımlanmaktadır. Estetik kavramı tanımlanırken genellikle güzelliğin temeli olarak belirtilmiştir. Buna karşın çirkinlik üzerinde pek durulmamış, genellikle güzelliğin zıttı olarak tarif edilmiştir. Bu doğrultuda çirkinlik terimi bozulmanın, eksikliğin, asimetrisinin, tükenmenin ya da çürümenin bir yansıması olarak düşünülebilmektedir. Güzel kelime anlamı itibariyle göze ve kulağa hoş gelen, biçimindeki uyum ve ölçülerindeki dengeyle hoş giden, keyif verici, hayranlık uyandıran, çirkin karşıtı, beğenilen, kalite gibi

kavramlarla ilişkisi çerçevesinde tanımlanmıştır. Peki çirkinlik yalnızca güzelliğin karşıtı olarak tanımlanabilir mi ya da güzel tanımı üzerinden değerlendirilebilir mi? Tabi ki güzeli çirkinliğin karşıtı olarak göremeyiz ancak güzelliğin içerisinde değerlendirebiliriz. Çünkü Tarih boyunca güzellik ve çirkinlik her ne kadar birbirine zıt iki kavram olarak karşımıza çıksa da aslında birbirlerini tamamlayan özelliklere sahiptirler.

Bu duruma en iyi örneklerden biri, Helenistik döneme ait ve günümüzde Vatikan müzesinde sergilenen Laokoon ve Oğulları, üç insan ve iki yılan figüründen oluşmaktadır. Bu heykel Rahip Laokoon'un içi Yunan askerleri ile dolu olan tahta at figürünün Truva'ya girmemesi için halkı ayaklandırması üzerine planlarının engellendiğini gören tanrıların, denizden gönderdikleri iki devasa yılan tarafından rahip ve iki oğlunu boğarak öldürülmelerini konu almıştır. Rahip Laokoon ve iki oğlunun yilandan kurtulmaya çalışırken, figürlerin harcadığı enerji ile birlikte çektikleri acıyı güçlü bir şekilde bize aktarabilmek için hem suratlardaki ifadeler hem de boğulmadan dolayı vücutların bükülmesi ve kasların vurgulanması şeklinde tragedyalara uygun bir şekilde betimlenmiştir.

“Çirkinliğin estetik açıdan derinlemesine ele alındığı ilk örnek, Lessing'in Laokoon'udur (1766). Winckelmann (Taklit Üzerine Düşünceler, 1955) Neoklasik poetikasını destekleyen bir öge olarak, heykelin Laokoon'un acısını nasıl klasik sanata özgü bir dinginlik ve 'bastırılmış, kaygılı bir mırıltı'yla anlattığını belirtmişti. Lessing ise, şiir yoluyla anlatım ile heykel yoluyla anlatım arasında şöyle bir fark görme eğilimindeydi: Zamanın sanatı şiirde, bir eylemin betimlenmesi söz konusudur (bu betimlemede, itici olaylar dayanılmaz bir şekilde belirgin hale getirilmeden duyumsatılabilir), oysa resim gibi uzamın sanatı olan heykel, tek bir ânı tasvir edebilir. Ve o ânı betimlerken itici şekilde çirkin bir yüzü gösteremez, çünkü fiziksel acının biçim bozucu şiddeti, görsel tasvirin güzelliğiyle bağdaşmayacaktır.

Ama biz burada tartışmanın özünden çok şu noktayla ilgileniyoruz: Lessing, tezini savunabilmek için karmaşık bir çirkinlik fenomenolojisiyle

geliştirir, çirkinliğin çeşitli sanatlardaki anlamlarını analiz eder ve iticiliğin sanatsal olarak yansıtılmasındaki güçlük üzerine düşünür” (Eco, 2009: 271).



Görsel 41: Agesander, Athanadoros, Polydorus, Athenodoros, Laokoon ve Oğulları, 1506, Vatikan

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/Laocoon_and_His_Sons.jpg,
Erişim 01,05,2020

“Sanatsal çirkinlikten söz etmişken, en azından Eski Yunan’dan günümüze neredeyse bütün estetik kuramda kabul edildiğini hatırlayalım: Herhangi bir çirkinlik biçiminin aslına bağlı ve etkili bir sanatsal tasviri, onu çirkin olmaktan çıkarabilir. Aristoteles, Poetika’da (1448 b) tiksinti verici şeyi ustaca taklit ederek güzelliği gerçekleştirme olanağından söz eder. Keza

Plutarkhos, *Şiir Nasıl Öğretilmeli?*’de sanatsal tasvirde taklit edilen çirkinliğin çirkinlik olarak kaldığını, ama sanatçıların ustalığıyla bir tür güzellik yansıması edindiğini belirtir” (Eco, 2009: 19).

Bu bağlamda çirkinliği bir kavram olarak form ve düşünceler içerisinde saklı bir kod olarak var olduğunu söyleyebiliriz. Bundan yola çıkarak çirkinlik kavramını sanat içerisinde bir değer ve kuram içine yerleştirememesinin sebebi, belki de kavramın her dönemde farklılıklar göstermesidir.

“Maniyerist dönemin başlarından itibaren, erkeğin yaşlılığı üzerine hüznü düşünceler giderek yaygınlık kazanır Michelangelo ya da Gryphıs’un kendi yaşlılık dönemi çirkinliklerini betimledikleri dizelerde hüznü bir acıma kendini duyurur. Acıya ve aynı zamanda kötülüğe yol açan bir çirkinlik üzerine şefkatli bir düşünme de başlar; bu Romantizmin yeniden ele alacağı bir başka temadır” (Eco, 2009: 177).

Öyle ki, Sanatsal yaratım ve değer kavramı, öznenin üretim ile olan duyuşal diyalogundan ileri gelmektedir. Sanatçı eseriyle iç dünyası ile birleştirerek hayata bakış açısına dair yeni anlamlar yeni değerler üretmektedir. İnsana ait pek çok değer, sanat eserinin içinde yer alır, ele alınan değerler sanatçının bakış açısı ile harmanlanarak yeni bir anlam kazanmaktadır.

Bu bağlamda Albrecht Dürer’in 1514 yılında annesini çizdiği deseninde kadın figürü kırışmış cildi, yaşlılıktan dolayı büyümüş bir burun, bir gözü diğerine göre orantısız olması ile güzel bir kadın imgesinden uzak bir tasvirdir (Bknz: Görsel 42). “Fakat Dürer’i annesini çizmeye iten neden muhtemelen annesine karşı duyduğu sevgi ve minnet duygusudur” (Gombrich, 2011: 17).

Çizgisel güzelliğin dışında annenin yorgun yüzünden etkilenmemek mümkün görünmemektedir. Güzele bakma tutkumuzu anlamsız kılan ressam, annesine hissettiği duyguları bizimde hissetmemizi istemesi insana ait her meseleyi konu edinebilen sanatın içeriğini genişletmekte ve değerini arttırmaktadır. Burada önemli olan husus çirkin, güzel

yansıtabilme gücüdür. Burada amaç çirkinliği onu icra eden sanatın onu güzel olarak tasvir etmesiyle, birçok kişi tarafından keyif verici ve kabul edilebilir kılmaktır.



Görsel 42: Albrecht Dürer, Sanatçının Annesi, 1514

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/originals/e3/09/d3/e309d36a51d4fdf637b81c399e73c83f.jpg>,

Erişim: 01,05,2020

“Romantizm belirli bir sanat hareketini ya da tarihin belli bir dönemini ele alan, en önemli farklılıklarını doğalarından, özellikle de kendi aralarındaki ilişkilerden alan bir yaklaşımlar ve duygular dizisi değildir. Romantik güzellik kavramının Medusa’nın korkunç, kasvetli, melankolik, şekilsiz güzelliği gibi bazı özellikleri orijinaldir, ancak asıl orijinal tarafı farklı şekilleri birbirine bağlayan mantık dışında duyguların ve mantığın dayattığı ilişkidir. Bu ilişkilerin amacı, zıtlıkları ayıklamak ya da antitezleri (sonlu/sonsuz, bütün/parça,

yaşam/ölüm, akıl/yürek) çözümlmek değil, bütün bu zıtlıkları bir araya getirmektir. Romantizmin gerçek yeniliği de bu çabadan doğar” (Eco, 2006: 299).



Görsel 43: Gian Lorenzo Bernini, Medusa, 1630, Roma

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/originals/9b/67/47/9b67479b90a32e01266e19d245c2eeba.jpg>,

Erişim: 01,04,2020

Bu bağlamda çirkinlik bir kavram olarak sanatta farklı dönemlerdeki örnekler üzerinden açıklanmıştır. Bu noktadan hareketle çirkinlik kendi içerisinde kategorilere ayrılarak daha önce tasarlanmış karakterler üzerinden tarafımdan oluşturmuş özgün heykel tasarımları ile açıklamaya ihtiyaç duyulmuştur.

2.2. Tasarlanmış Karakterler Üzerinden Özgün Heykel Uygulamaları

2.2.1. Azog The Defiler (Kirletici Azog)

Azog, J. R. R. Tolkien'in kurgusal "Orta Dünya" evreninde; ork olarak adlandırılmış bir ırkın acımasız komutanıdır. Kişisel sergimden yer alan 'Azog' kurgusal karakterinin heykelini neden ve ne gibi referanslar kullanarak meydana getirdiğimi daha doğru ifade edebilmek için öncelikle "ork" kelimesinin etimolojik olarak kökenini açıklamak gerekir.

"Ork(ing.orc), eski İngilizce de 'orcneas' sözünden esinlenilmiş bir addır. Beowulf destanında orcneas, Grendel'in tanıtıldığı bölümde, Kabil'in soyundan gelen ırklardan birisi olarak anlatılır" (Vickrey, 2009: 62).

1954'te kaleme aldığı bir mektupta Tolkien, ork sözünü "şeytan" manasında kullanmıştır. Yine 1954 yılında "elf" dilleri üzerine yazdığı bir makalede Tolkien "ork" kelimesini "kötü ruh veya öcü" olarak vermiştir. Kendisi bu eski İngilizce sözün kökeni olarak ise Latince yeraltı tanrısı Oreus'u göstermiştir. Bu nedenle Tolkien'in yazılarında orklar; acımasız, kötü, nefret dolu, kara kalpli, herkesten ve her şeyden, özellikle de düzenli ve refah içindeki şeylerden nefret eden varlıklar olduğunu belirtmiştir.

Bu bağlamda orklar tipolojik olarak; sivri kulaklı ve kabaca insansıdırlar. Fiziksel olarak ise; genellikle bodur, çarpık bacaklı, uzun kollu, keskinleştirilmiş dişlere ve pençelere sahip olmalarının yanı sıra, geniş ağızlı, yassı burunlu ve eğimli gözlere sahiptirler. Orklar, tüneller açıp maden çıkarabildikleri için bu tip karanlık yerlerde yaşarlar. Bu yüzden gün ışığına duyarlı soluk ve koyu tenlidirler.

Bir insanda güzelliğin ne olabileceği düşünüldüğünde; en başta dış görünüş ve dış görünüşün altındaki fikirleri yani ruhsal ve zihinsel değerleri ve de davranışları hakkındaki izlenimleri gelmektedir. Bu ahlaki bir soruna dönüşmektedir. Azog karakterinin hikâye bağlamında tek gayesi cüce neslini yok etmektir. Bu gayesine ulaşmak için her türlü fikir ve donanıma sahiptir. Öyle ki, kirletici lakabını; girdiği muhaberelede alt ettiği düşmanlarının cansız bedenlerine yaptığı iğrenç şeylerden dolayı

edinmiştir. Bu bağlamda Azog karakteri ahlaki çirkinliği net bir örnektir. Buna ek olarak takındığı ifade ve vücudundaki büyük işkence yaraları onun, ahlaki açıdan çirkinliğinin dış görünüşüne yansıması şeklinde nitelendirebiliriz.

Çirkinliğe diğer bir örnek ise her ırkın kendi içinde fiziki açıdan ortak yanları güzellik arayışlarının da temel noktalarıdır. Bu durum toplulukların çirkin imgesini kendi ırksal özelliklerinin dışında aramasıdır. Avrupa kaynaklı roman ve çizgi roman ve fantastik öğelerinde siyah tenli doğulu milletleri şeytani bir kötülük olarak görürken sarı benizin hastalıklı olduğu bu nedenle de itici olduğu düşünülmektedir. Bundan yola çıkarak İngiliz yazar Tolkien; orkların doğuda yükselen ve iyi olarak nitelendirilen batılı halkın egemenliğini tehdit etmekte olan ırksal bir kötülük şeklinde vurgulamıştır.



Görsel 44: John Howe, Ork Deseni

Kaynak:https://www.johnhowe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=109&mode=search, Erişim:01,05,2020

Dünyaca ünlü illüstratörler. John Howe ve Alan Lee ilk defa Tolkien'in referanslarından yola çıkarak kendilerine has tarzlarıyla ork karakterini tasarlamışlardır (Bknz: Görsel 44-45). Böylece Tolkien'in kaleme aldığı başta “Hobbit” ve “Yüzüklerin Efendisi” olmak üzere birçok kitap, içlerinde ek açıklamalar ve illüstrasyonların yer verildiği özel koleksiyonlar şeklinde yeniden basıma girmiştir. Bu özel baskı kitaplar defalarca kez okuyup zihnimde canlandırdığım karakterlerin görsel olarak da hafızama kazınmasına yardımcı olmuştur.



Görsel 45: Alan Lee, Ork Desenleri

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/607423068467651135/>, Erişim: 01,05,2020

Alan Lee' nin ork karakalem illüstrasyonlarında da John Howe'un yaptığı illüstrasyonlara olan benzerliği açıkça göze çarpmaktadır. Her iki illüstrasyon ustasının kara kalem ork illüstrasyonlarında, benzer deforme olmuş suratlar, sivri dişler ve bu

anatomik özellikleri tamamlayan agresif zırh tasarımlarını görmekteyiz. Bu bağlamda her iki sanatçının işlerindeki tutarlılık Tolkien projeleri dâhilinde beraber çalışmış olmalarının etkisi ortadadır.

Azog, 2012’de gösterime giren “The Hobbit An Unexpected Journey” filmi ile konsept çizimlerini Nick Keller’ın, heykeltıraşlığını ise Jamie Beswarick’in yaptığı ve dijital animasyonlarının Weta Workshop çatısı altında ortaya çıkmıştır. Azog, tasarımlarında diğer orklardan daha iri, soluk beyaz renkli, küt burunlu ve vücudu yara izleri ile dolu bir ork olarak betimlenmiştir. Bundan yola çıkarak illüstratör Nick Keller kafasının ortası kel yanlardan uzamış beyaz saçları ve sakalları ile ilk Azog tasarımını ortaya koymuştur.



Görsel 46: Nick Keller, Azog illüstrasyonu, 2011

Kaynak: <http://conceptartworld.com/news/the-hobbit-the-desolation-of-smaug-concept-art-by-nick-keller/>, Erişim: 01,05,2020



Görsel 47: Jamie Beswarick, Azog Heykeli, 2011

Kaynak: <https://www.instagram.com/beswarick/?hl=tr>, Erişim: 01,05,2020



Görsel 48: Weta Workshop'un Final Azog Konsept Tasarımı

Kaynak: <http://www.mubis.es/comunidad/thedarklord93/fotos/azog-the-defiler>,
Erişim: 01,05,2020

Tüm bu tasarımlardan yola çıkarak iki farklı disiplinden gelen sanatçıların ortak tutumu belli bir tipolojinin yakalanmasında oldukça etkili olmuştur. Bu bağlamda içindeki intikam duygusu ve hırsı özellikle tasarımı ile dikkat çeken Azog karakteri ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak, tüm bu referanslardan dahilinde kendi Azog karakterini kendi tarzım ile tarafımdan yeniden üretilmesi imkânı gerçekleşmiştir.



Görsel 49: Aykut Ergin, Azog, 2017



Görsel 50: Aykut Ergin, Azog, 2017



Görsel 51: Aykut Ergin, Azog, 2017



Görsel 52: Aykut Ergin, Azog, 2017

2.2.2. Dain Ironfoot (Demirayak Dain)

Tolkien'in bir diğ er "Orta D nya" kurgusal karakteri bir c ce lordu olan "Dain", aynı evren i erisinden se mi  olduėu ikinci karakterdir. Dain kurgusal bir karakter olduėu i in, bu karakteri meydana getirmenin en doėru yolu, Azog karakteri gibi incelemek gerekir.       c celer Tolkien evrenindeki rol  itibari ile en ilgin  ırk konumundadır.

C celer, Tolkienin kurgusal hik yelerinde yer alan kendileri Mahal dedikleri Yunan mitolojisindeki volkan tanrısı ve ilahi demirci tanrısı Hephaistos'u anımsatan "yapımcı" anlamına gelen "Aule" adındaki zanaat tanrısı tarafından yaratılmıştır.

Aule hik yeye g re, sabırsızdır ve ustalığını ve el sanatlarını  ğretecek birisine sahip olmak istemi tir. Bu nedenle c celerin ilk yedi babasını orta d nya daėlarının altındaki bir salonda demiri i ler gibi anatomileriyle oynayarak gizlice yapmıştır. Ancak, yaşam yaratma g c  Aule'nin d hilinde deėildir. Ancak en b y k yaratıcı olan Iluvatar onları kabul ederek c celere kendi hayatlarını vermiştir. C celerin  zelliklerine gelecek olursak Tolkien c celeri kurgularken, İskandinav mitolojisinden esinlenmiştir. C celer ile Vikinglerin giyim tarzları, tipolojik g r n  leri ve kullandıkları R n alfabeleri birbirlerine olduk a yakındır.

Aule onları hem beden hem de karakter a ısından  ok g  l  kılmıştır. C celer yapı itibari ile kısa, bodur oldukları gibi ayrıca geni  ve hız anlamında aėır bir ırktır. Bu nedenle Sava  alanında kısa mesafelerde etkindirler. C celerin  oėu, gurur duydukları kalın, bereketli sakallara sahiptirler. Aynı zamanda C celer gururlu ve sert bir ırktır ve o d nemin tehlikelerine kar ı dayanıklı olmaları i in yaratılı larından sonra buna zorlanmışlardır. Bu y zden fiziksel olarak madenciliėinde verdiėi  ok g  l , v cutlarına oranla iri ellere sahiptirler.  yle ki  zellikle sıcaėa ve soėuėa diren  g sterme kabiliyetine sahiptirler.

T m bu veriler ı ıėında, sınıfsal a ıdan  irkinliėe i aret edebiliriz. Eco'ya g re  st sınıflara mensup ki iler, alt sınıfların beėenilerini  irkin olarak damgalamaktadır ki

bu orta dünya kurgusunda güzel ve estetiği temsil eden yüksek Elf⁵ ırkının madenci cüceleri çirkin bulmaları ile örtüşmektedir. Öte yandan alt sınıflar, zor yaşam ve çalışma koşullarının ağırlığı altında anatomik olarak da deforme olmaktadır. Bu nedenle cüceler özgür bir halk olmalarına rağmen, yaratılışlarından gelen beceri ve görünüşleri gereği işçi sınıfını temsil etmektedir.



Görsel 53: John Howe, Dain Ironfoot

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/originals/b7/46/31/b746319b70c12500ff33335c427bfea1.jpg>,

Erişim: 01,05,2020

Dain Ironfoot'a gelecek olursak; oldukça güçlü ve ünlü bir cüce savaşçısıdır. Tolkien'e ait kaynaklara göregöre cüceler 250 ila 300 yıl arasında yaşamaktadır. Dain ilk ününü, cüce-ork savaşlarının son muhaberesi olan Azunulbizer Muharebe'sinde babasının katili olan Azog'u öldürerek kazandığında 30 yaşında genç bir prens iken

⁵ Elf: J.R.R Tolkien'in yaratmış olduğu "Orta Dünya" evreninde adı geçen Elfler (genellikle) yüz ve vücutta alışılmadık derecede güzel ve üreme için gerekli olanlar dışında, kadınlar ve erkekler arasında çok az fiziksel farkın olduğu bir ırktır.

kazanmıştır. Alev gibi kıvıll saçlarının yanı sıra baştan aşağı Mithril adı verilen cücülerin madenciliğinin zanaatının doruk noktası olarak kabul edilen ve “hiçbir kılıç delemmez” şeklinde nitelendirilen yapılmış zırhı ile görünüş olarak ilgi çekici bir karakterdir. Kıvrık burun ve yüzündeki dövmler ve sinirli yüz ifadesi en önemli tipolojik özellikleridir.

Dain karakterini “The Hobbit Battle of the Five Armies” filminde ünlü komedyen Billy Connolly tarafından canlandırılmıştır. Bunun için önce B. Connolly’nin fotoğrafları çekilip dijital programlar üzerinden giydirme tekniği uygulanmıştır (Bknz: Görsel 54).



Görsel 54: Billy Connolly Weta Tarafından Dain’e Dönüştürülürken, 2011

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=kz3dMV9MJOM>, Erişim: 01,05,2020

Bu aşamada karakteri daha doğru tasarlamak adına Connolly’nin ve Dain karakterinin tiplerinin birbirine tam örtüşmesi için çalışmalar yapılmıştır. İlk adım olarak, Nick Keller tarafında stüdyolarda çeşitli illüstrasyonlar üretilmeye başlanmıştır. Doğru Dain tasviri bulunana dek çeşitli versiyonları meydana getirilmiştir (Bknz: Görsel 55).

Tüm bu referanslardan yola çıkarak, Dain karakter olarak herhangi bir şeye duyduğu kını, buna karşı olan kaballığı ve savaşçı sert tavrı ile ortaya çıkmış bir karakterdir. Bu bağlamda Dain’i modellerken önceliğim bu kını bakışları ile betimlemek olmuştur.



Görsel 55: Nick Keller, Dain Ironfoot Tasarımı

Kaynak:<https://i.pinimg.com/originals/35/17/e8/3517e8710dd4b033713fd2ab4d21a092.jpg>, Erişim: 01,05,2020



Görsel 56: Weta Workshop Dain Ironfoot Konsept Tasarımı

Kaynak:https://media.moddb.com/images/members/1/762/761504/Lord_Dain_Ironfoot_Final_Art.png, Erişim 01,05,2020



Görsel 57: Aykut Ergin, Dain Ironfoot, 2017



Görsel 58: Aykut Ergin, Dain Ironfoot, 2017

2.2.3. Hellboy

“Ha sakın ola ki Hellboy’un en umutsuz anında bile düşmanına ‘canın cehenneme’ diyebilmesini bir kahraman züppeliği veya beylik çizgi roman edebiyatı olarak görmeyin. Bu hataya düşerseniz Hellboy’un asi ruhunu ve kendi varoluşuyla ilgili nihilist tutumunu anlamayı teğet geçersiniz. Evet âdettendir, her çizgi roman kahramanı ölüm tehditi altında- sonuçta ölmezler ya- düşmanına baş eğmez, yelkenleri suya indirmez bilakis kararlılığını perçinlemek için ‘canın cehenneme!’ manasında bir laf eder. Ama bunu ölmeyi gerçekten umursamadığı için söyleyen belki de en sahici kahraman Hellboy’dur. Bundan daha “Havalı” bir şey olabilir mi?” (Hellboy, Kıyametin Sağ Eli’nin önsözünden, 2004).

Hellboy, Mike Mignola tarafından yaratılmış bir Dark Horse Comics çizgi roman karakteridir. İlk kez 1993’te San Diego Comics-Con Comics’in 2. sayısında okurlarla buluşmuştur. Mignola bu karakteri yaratırken en sevdiği şeylerden yola çıkmıştır. Halk hikâyeleri, mitoloji, B sınıfı filmler, canavarlı çizgi romanlar, polisiye bilim kurgu hatta ucuz romanlardan esinlenmiştir. H.P. Lovecraft ve Edgar Allan Poe tarzı bir atmosfer hayal etmiştir. Hayal ettiklerini kâğıda dökmeye başladığında, kullandığı referanslarla pek çok popüler kültür eserine bağlanan modern bir şaheser yaratmıştır.

Mignola’nın eseri Hellboy, cehennemden gelen güçlü bir iblis ve insan (cadı)’nın oğludur. Annesi ona hamileyken iblisin gücünü elde etmek istemiştir. Bu güç onun içinde yaşayan bir varlığa dönüşmüştür. Annesi ölünce Hellboy cehennemde doğmuştur. Hikâyeye göre İkinci Dünya Savaşı’nda naziler tarafından dünyaya çağrılır. Doğaüstü güçlere karşı gizli bir birliğin üyesi olan Amerikalı Trevor Brattenholm tarafından nazilerden kurtarılır ve ona Hellboy ismini verir.

Hellboy, alışlagelmiş çizgi roman kahramanları gibi basmakalıp ve tek düze bir karakter değildir. Kendi hayat görüşüne sahip ve o görüş doğrultusunda yaşayan, bazen depresif bazen de öfkeli ama daima sonuna kadar “delikanlı” diyebileceğimiz bir karakterdir. Çünkü iri, kırımızı, şeytani, boynuzlara ve “kıyametin sağ eli” olarak bilinen ki bu elin dünyanın sonunun anahtarı olduğu düşünülen bir karakterdir.



Görsel 59: Mike Mignola, Hellboy, 2015

Kaynak: <https://blogs.chapman.edu/dodge/2015/12/09/hellboy-creator-mike-mignola-on-his-career/>, Erişim: 23,01,2020

Hellboy görünüş itibari ile şeytani bir varlıktır. Çizgi roman dünyasından insanlardan onları korkutacağı düşünülerek saklanılan bir karakter olmasına karşın, çizgi roman ve sinemaseverler tarafından günümüzde popüler bir karakter haline gelmiştir. Öyle ki, Orta Çağ'da şeytan heykelleri oldukça estetik ve güzel bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu nedenle kötülüğün ve çirkinliğin ikonu haline gelerek ona hayran olunabilme meselesi ortaya çıkmıştır. Bu anlamda Mignola, Hellboy karakterini çizgi romanlarda eğlenceli ve bir o kadar da alaycı bir tavra sahip insanlaşmış bir şeytana dönmüştür. Bu bağlamda Mignola Hellboy'u yaratırken grotesk öğelerden faydalanmış olduğu açıktır.

“Çirkinlik üzerine en ateşli övgü, Cromwell (1827) adlı oyunun önsözünde Victor Hugo'dan gelir. Hugo da modernitenin Hristiyanlıkla birlikte başlayan bir şey olduğunu söyler. Ancak geçmişle ilgili yaptığı tüm referansları toparlanırsa Romantizmin manifestosu olarak tanımlanabilir. Orta Çağ'ı katedral heykellerinde görülen canavar benzeri berbat imgelerin ev sahibi sayan görüşü, Notre Dame'ın Kamburu'nda canlandıracağı Neogotik Orta Çağ'a atıfta bulunur. Hugo'nun, yeni estetiğe özgü olarak gördüğü çirkinlik, doğanın sanatsal üretimin hizmetine sunduğu kaynakların en verimli olanı Grotestkti. Jean Paul, Estetik Anaokulu'nda (1804) bundan yıkıcı mizah olarak bahseder.

Bu nedenle Hugo güzelliğe tam bir daire çizdirerek, çirkinlikle çakışmasını sağlar” (Eco, 2009: 280).

Grotesk’in abartı ve mizahtan beslendiğini söyleyebiliriz. Grotesk, çirkin, gülünç bir abartıyla daha da çirkinleştirilebilir. Bu nedenle kaba gülünçlüklerden yararlanan karşıt görüntüleri ya da bir araya gelemeyecek durumları şaşırtıcı bir biçimde birleştiren, temelde ciddi olsa da görünüşte gülünç ve abartılı olan bir güldürü tarzına dönüşmüştür. Öyle ki Grotesk, Romanesk yapılarında bulunan, insan ve hayvan figürlerini korkunç olmasına karşın bir o kadarda gülünç bir şekilde bir araya getirilmiştir.



Görsel 60: Jean Meydanı’nda Bir Binada Bulundan Grotesk Figür, Paris

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/405324035188768616/>, Erişim: 01,05,2020



Görsel 61: William Paquet, Hellboy 20th Anniversary Büst, 2014

Kaynak: https://cdn.shopify.com/s/files/1/0185/4636/products/HB_Gallery_4_2000x.jpg?v=1571606577, Erişim: 01,05,2020

Bununla beraber Grotesk bir çizgi roman karakteri olan Hellboy, süper güç ve ateşin hiçbir şekilde zarar veremediği ve ağzından purosunu düşürmeyen, ilginç saç stiline sahip olan, boynuzundan haz etmeyip her fırsatta onları tıraşlayan iri gövdeli bir karakter olması ile dikkat çekmektedir (Bknz: Görsel 59). Karikatürün fantastik derecede abartılı mizah yapısı sayesinde; korkunçluk, şeytanilik, cadılara özgü ve itici olanı gülünç ve kabul edilebilir kılmaktadır.

Hellboy, kökenindeki ve doğasındaki şeytaniliğe karşın insanların onun dış görünüşünden korkacaklarını düşünen Trevor'un onu her defasında dış dünyadan izole bir şekilde saklamasına rağmen iyi huylu bir iblis olup insanların yanında yer almayı seçmiştir. Kısaca şeytanı alt etmek için şeytanı gönder metaforu ve Mignolanın karakteri karikatürize biçimde meydana getirmesi Hellboy'u sergimdeki önemli işlerden biri olmasında etkin olmuştur.



Görsel 62: Aykut Ergin, Hellboy, 2018



Görsel 63: Aykut Ergin, Hellboy, 2018

2.2.4. Zonbi

“Genellikle ölümsüz, et yiyen, bir ceset olarak gösterilen zombiler, son yıllarda popülerlik artışı yaşamıştır. Dünyaca ünlü çizgi roman ve televizyon uyarlaması “Yürüyen Ölüler” de zombiler bilinçsiz bir şekilde insanları yerken ya da ünlü müzisyen Michael Jackson'ın ‘thriller’ şarkısının video klibinde zombilerin dans ediyor olmaları pop kültüründe yer edindikleri aşıkardır” (<https://www.history.com/topics/folklore/history-of-zombies>).

Pop kültürüne göre zonbi, genel olarak şiddetli bir iştahla yeniden dirilmiş bir ceset ya da “zonbi virüsü ile enfekte olmuş bir zonbi tarafından ısırılan başka biri” olarak nitelendirilmiştir. Ancak, zombilerin Haiti ve Vudu kültüründe hatta Yunan kültüründe bile benzer inanışlarda şekillenmiştir. Zonbi kelimesinin temeline inecek olursak;



Görsel 64: Michael Jackson, Thriller, 1982

Kaynak: <https://www.wannart.com/sehre-karanlik-cokuyor-michael-jackson-thriller/> ,
Erişim 01,05,2020

“Zonbi, Kongo’da ‘ruh’ anlamına gelen ‘nzambi’ kelimesinden türemiştir. Haiti’ye getirilmiş köleler beraberlerinde Vudu inanışı ve eski Afrika

geleneklerini de taşımışlardır. Köleliğin sert koşulları içinde zonbi fikri doğmuştur. Vudu inanışına göre insanlar iki şekilde ölür; doğal olarak (hastalık ve tanrıların isteği) ve doğal olmayan(cinayet) şeklindedir. Doğal olmayan şekilde ölenler mezarlarında dinlenirler ve tanrılar onaylamadıkça atalarına tekrar katılamazlar” (<http://www.umich.edu/~uncanny/zombies.html>). Bununla beraber, “Antik Yunanlılar cesetlerin yeniden canlanmasını önlemek için, üzerlerine ağır kayalar ve cisimler bulunan antik mezarlar oluşturmuşlardır” (<https://www.livescience.com/51335-greek-undead-spirits.html>).



Görsel 65: Yürüyen Ölüler İsimli Televizyon Disinden Bir Sahne, 2018

Kaynak: <https://media.altpress.com/uploads/2020/03/the-walking-dead-zombies.jpg>,

Erişim: 01,05,2020

1697 Yılında Linda Troost’un “The Undead Eighteenth Century” sinde yamyam olmayan şeytanlar yerine ruhlar ve hayaletler şeklinde literatürde yer edinmiştir.

“1932’de Beyaz Zonbi’nin serbest bırakılmasıyla canavar akranları Frankenştayn ve Drakula ortalaya çıkmıştır. Bu bağlamda sinema teknolojisinin gelişmesiyle geçen yüzyılın korku filmleriyle başta Amerika ve sonra tüm dünya, zonbi kelimesine aşina olmuştur. Genellikle zonbiler iğrenç ve itici

bulunsalar da korku hayranları tarafından heyecan verici hatta esprili bulunmaktadır. “Çok ilginçtir ki, zombi filmleri en aşikâr biçimde çürüyen et insanlara ölüm korkusu aşılasa da bu korkuyu yenebilenler için heyecan vericidir” (<http://www.umich.edu/~uncanny/zombies.html>).



Görsel 66: Tomek Radziewics, Zombie, 2019

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/alz2L>, Erişim: 01,05,2020

Bu bağlamda zombi bir varlık olarak günümüzde korkulan bir öge olmamasının sebebi popüler kültürün bizlere itici bir şeyi kolayca kabul edilebilir kılmasına iyi bir örnektir. Ancak bu tez çalışmasında konu olarak ele alınan zombi ölümün bir güzelliği tüketerek yok oluşunun betimlenmesinin heykel sanatı üzerindeki etkisidir. Fiziksel güzellik bozuldukça ortaya ruhani güzelliği çıkarma imkânı sağlar ya da sanatçının amacı yönünde güzellik, her iki açıdan da tamamen kaybolabilir. Bu durum ifade edilme istenilen durum ile doğru orantılıdır.

Çirkinliğin en bilinen formu ölümdür. Ölümle insan çürümeye başlar ve etler lime lime çözüldüğünde geriye iskeletler kalır. Eco'ya göre insanoğluna sahip olunan her şeyin fani olduğunu anlatmak için elzem bir görüntüdür. Ölümün biçimsizliği, şeklin bozulmasını, rastlantısallığı ve isteğe bağlılığı çirkinlik olarak değerlendirmektedir. Bu nedenle tarafımdan yeni bir zonbi tasarımı ortaya çıkmıştır.



Görsel 67: Aykut Ergin, Zonbi, Monster Clay, 2018



Görsel 68: Aykut Ergin, Zonbi, 2018



Görsel 69: Aykut Ergin, Zonbi, 2018



Görsel 70: Aykut Ergin, Zonbi Detay, 2018

2.2.5. Frankenstein

“Frankenstein, İngiliz yazar Wollstonecraft Godwin Shelley’in 1818 yılında yazdığı bir romandır. Sheller bu romanı yazarken Frankenstein karakterini 17. yüzyılda Almanya’da Frankenstein Şato’sunda doğmuş olan simyacı Johann Konrad Dippel ve çalışmalarından etkilenerek oluşturmuştur” (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>).

Frankenstein karakteri; Dr. Frankenstein’in çeşitli mezar ve mahzenlerden topladığı ceset parçalarını bir araya getirerek, galvanizim, simya ve elektrik gücünü kullanarak kendi adını verdiği Frankenstein’ı yaratır. Ancak insan vücudunun karmaşık parçalarının zorluğu yüzünden yaklaşık iki buçuk metre boyunda ve buna orantılı genişlikte insansı bir varlık yaratmıştır. Yarattığı “şey” den memnun olmayan Dr. Frankenstein onu tek etmiştir.

Ucube görüntüsüne rağmen Frankenstein; iyi yürekli, temiz kalpli ve yumuşak mizaçlı olduğu için şiddetten kaçınır. İnsanlar ondan korkup tiksindikleri için insanların arasına girmemiştir. Yalnızlık ve dışlanmışlık duygusu onu bunalıma itmiştir. Frankenstein bir müddet sonra şatonun etrafında yaşayan bir aileyi gizlice izleyerek konuşmayı ve okumayı öğrenir. Okuduğu üç kitap sayesinde insanlığı ve kendini sorgulamaya başlar. “Plutore’ın Yaşamları” ona insanlık tarihinin önemli kişilerini, savaşı, erdemi ve kötülüğü, Goethe’nin “Werter’in Acıları” romanı ümitsizliği ve hüznü öğretmiştir. Milton’ın “Kayıp Cennet” kitabı ise Frankenstein’in durumuna daha yakındır. Bu bağlamda Frankenstein kendi yaratıcısını(tanrısını) hikayedeki tanrı ile karşılaştırır. Adem’in tanrısı yarattığı varlığı korumuş, yalnız kalmaması için ona bir eş vermiştir. Frankenstein’in tanrısı ise düşünme, konuşma, hissetme yeteneklerini verse de onu sevgisiz bırakmıştır.

Anglia Ruskin Üniversitesi’nde felsefe profesörü olarak çalışan Patricia Maccormack Frankenstein karakterini şu şekilde incelemiştir:

“Shelley, romanın girişinde Milton’ın Kayıp Cennet’inde Adem’in içinde yaratıldığı ve ardından ağıtlar yaktığı bölümü alıntılar. Shelley varoluşsal hikâyesinde, bize ansızın insan ile hesap verebilir ve sorumluluk sahibi olan ama belki de yaratılış eylemine dair bilgelikten yoksun olan yaratıcısı arasında bitmek bilmeyen bir gerilim olduğunu anımsatır. İnsanın rızası ya da talebi olmaksızın kendine verilen hayat ve bilgiyle ne yapıp ne yapmayacağına dair bir fikri olamaması da ayrı bir meseledir. Yazarla aynı çağdan herhangi birinin söyleyebileceği üzere, Antroposen Çağ’ı, Shelley’in öyküsü küresel bir ölçekte gerçeğe dönüştürüyor gibi görünüyor. Tek başına bir canavar, şimdi insan olmayan türleri, azınlıkları ve ezilen birçok insan topluluğunu temsil eder. Bu esnada yaratıcı konumdaki hükümetler, ulus odaklı vatansever ve çokuluslu şirketler, Dr. Frankenstein’ı yeterince anımsatmaktadır” (<https://theconversation.com/two-centuries-on-frankenstein-is-the-perfect-metaphor-for-the-anthropocene-era-88679>).

Shelley'nin ardında bıraktığı Frankenstein mirası, şaşırtıcı düzeyde benzersiz bir felsefe barındırır. Tanınmış makyaj sanatçısı Jack Pierce'in oldukça yaratıcı dehası sebebiyle aslında çok farklı bir edebî karakter tasarlanmıştır ve bu canavar korkunun tam anlamıyla somut bir ikonu haline gelmiştir. Oyuncu Boris Karloff'un canlandığı canavarsa, Frankenstein (1931) ve Bride of Frankenstein (1935) adlı filmiyle en bilinen Frankenstein tiplemesini ortaya çıkarmıştır.



Görsel 71: Frankenstein, 1930

Kaynak: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2018/10/harvard-throws-afrankenstein-party/>, Erişim: 01,04,2020

Belki de insanların kendilerini yaratanlar yerine kendilerine odaklanma süreçlerini yansıtan Karloff'un filmi, Birinci Dünya Savaşı'ndan sonraki dönemde deforme olmuş insan türünün varlığının değeri konusundaki kuşkuları ortaya koyarak, Sartre'ın varoluşçuluğunun bizlere aktardığı; "Hayatın anlamı var mı?" şeklindeki benzer endişeleri dile getirmiştir.

Tüm bu veriler ışığında Frankenstein karakteri tüm güzellik ve çirkinlik algılarından farklı olarak; söz konusu güzellik ve çirkinlik öznelere sahip oldukları niteliklerle değil, içsel ya da dışsal duygularıyla ilgili olduğu öne sürülür. Bu yüzden her zihin güzelliği ve çirkinliği farklı şekillerde algılar.



Görsel 72: Jack Pierce ve Boris Karloff, 1930

Kaynak: <https://markshostrom.weebly.com/working-with-actors---part-two.html>,
Erişim: 23,01, 2020



Görsel 73: Tomek Radziewics, Frankenstein, 2019

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/mgB31>, Erişim: 01,05,2020

Bu bağlamda Anne ve babasız büyümüş bir çocuk olan Shelley, bir kadının gözünden bakarak yaratmış olduğu Frankenstein aracılığıyla yaşadığı büyük acıları tanrıya yakınmıştır. Bu bağlamda beş farklı erkeğin vücudunun en güzel parçalarından bir araya getirilerek yaratılmasına rağmen Frankenstein, görüntü itibariyle ne yazık ki oldukça çirkindir. Ancak Frankenstein karakterinin içindeki masumiyet dış görünüşünden öte bir hal almıştır. Çünkü insanları sadece dış görünüşle değerlendirecek olursak; beş tane insanın bir araya da gelse tek bir karakterli insan etmeyeceği ve asıl önemli olanın iç güzellik olduğunun vurgulanması, benim Frankenstein karakterini seçmemde oldukça etkili olmuştur. Tüm bu örnek ve verilerden yola çıkarak kendi Frankenstein heykelini tasarlama imkânı bulmuş olmuştum.



Görsel 74: Aykut Ergin, Frankenstein, 2018



Görsel 75: Aykut Ergin, Frankenstein, 2018



Görsel 76: Aykut Ergin, Frankenstein, 2018

2.2.6. Wun Wun

Asıl adı Wun Weg Wun Dar Wun olan Geroge R. R. Martin'in "Taht Oyunları" romanı ve yine aynı isimle televizyon dizisinde Sur'un ötesinde kendilerine "Özgür Halk" diye adlandıran bir topluluğun içindeki bir "dev" dir.

"Wun Wun, Eski Dil'i yarım yamalak konuşan tam on iki adam gücünde, vejeteryan bir devdir. John Snow onu Çetinocak'ta bulur ve Sur'un güneyine götürür. Wun Wun çekik ve ufak kara gözlere, geniş elmacık kemikleri ve kaş sırtına sahip, iri ve küt burunlu, uzun ve arkasından topuz yaptığı saçlarıyla ve de tipik bir Asyalıyı andırmaktadır" (https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Wun_Weg_Wun_Dar_Wun).



Görsel 77: Wun Wun, Taht Oyunları, 2017

Kaynak: <http://lumepa.blogspot.com/2019/03/wun-wun-game-of-thrones.html>,

Erişim: 01,05,2020

Tarihte biçim bozukluğu olan insan figürler ilginç görülüp, fiziksel ve psikolojik olarak şiddete maruz kalmıştır. Öyle ki, tanrıların gazabını savuşturmak için kurban edildikleri de görülmüştür. Ancak çirkin bir dev şeklinde varlık yüce bir hal aldığı anda insanlar içerisinde bir korku oluşmuştur. Buna karşın çirkinlikteki ürkütücülük farklı bir şekilde algılanabilir. Örneğin; bir Afrikalının ayinde kullandığı masklar o kültüre yabancı

biri mesela batılılar için ürkütücü ve anlamsız olabilir. Fakat Afrika'daki insanlar, koruyucu bir ilahilik ve yücelik taşıdığını düşünerek masklarında çirkin ve ürkütücü öğeleri kullanmışlardır. Öte yandan çarmıha gerilmiş vaziyette acı çeken ve kanayan İsa'nın bedeninin resmedilmesi farklı inançtaki insanlara hissettirdiği şiddetten dolayı mide bulandırıcı gelirken bu çirkinlik aynı şekilde Hristiyan inancındaki insanları yüce ve heyecan verici duygular uyandırmaktadır.

Bu veriler dâhilinde “Wun Wun karakteri, “Taht Oyunları” evreninde John Snow’a en sağdık karakterlerden biridir. Jon öldürüldüğünde cesedini ve ona sağdık kalanları korumak için Kara Kale’ye saldırmıştır” (https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Wun_Weg_Wun_Dar_Wun). Wun Wun’un ölümü ise, sadece bir devin ölümü şeklinde düşünülmemelidir. Görünüş itibarıyla farklı, çirkin ve oldukça iri olsa da Wun Wun kendi ırkının son üyesidir. Bu nedenle bu devin öldürülmesi; tanrının bir lütfu olarak güzelliğin, bir ırkın sonu ve insanlığın trajedisidir.



Görsel 78: Wun Wun, Taht Oyunları, 2018

Kaynak: <https://imgix.bustle.com/uploads/image/2017/7/18/e7f1cc85-0edd-427b-bac7-e0d5793abaff-wun-wun-game-of-thrones.jpg>, Erişim 01,05,2020

Bu karakteri konu olarak seçmemin bir diğer nedeni ise hakkında anlatılan neredeyse hiçbir hikâye olmaması nedeni ile zihnimde bir mistisizm uyandırmaktadır. Öyle ki tüm karakterlerin her birini uzunca bir hikâyeye ihtiyacı olmasına rağmen bu

karakter ne kadar çirkin olarak görünse de bana göre tüm heybetiyle bir güzellik abidesidir.



Görsel 79: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018



Görsel 80: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018



Görsel 81: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018



Görsel 82: Aykut Ergin, Wun Wun, 2018

2.3. Üretilmiş Özgün Karakter Tasarım Heykel Uygulamaları

Denek000 serisi, görünüş itibari böceklerden referans alınarak ile mutasyona uğramış ve ortaya hibrit heykellerden oluşan karakterlerin bir araya getirilerek oluştuğu bir dördü figür serisidir. Bu bağlamda kavram olarak çirkinliği ele alırken her birini kalıtsal hastalıklar ve sakatlılar sonucunda dolaylı yünden dönüşümlerini konu alan bir hikâye ile temellendirdim. Öyle ki, kavram olarak çirkinliği kullanarak izleyiciler için benzersiz ve farklılıklarla dolu bir güzellik arayışı içinde bulunmaktayım. Bu durumu izleyicilerin daha iyi kavraması için figürlerin iç güzellikleri ve masumiyetleri, modellerken karikatürize edilerek ifadelere vurgu yapılmıştır.

Kurguladığım hikâyeden bahsedecek olursam; 2076 yılının Türkiye’inde geçen bu hikâye; dünyada yaşayan insan nüfusu önüne geçilemez seviyede artış göstermiştir. Bu nüfus artışı beraberinde dünyada var olan doğal kaynak rezervlerinin tükenmeye başlamasından kıtlığa ve neticesinde büyük bir savaş gerçekleşmiştir. Gerçekleşmiş bu savaşta kullanılan biyolojik silahlar ölümcül bir virüsün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Devasa nüfusa ulaşmış insanlar artık yok olmanın eşiğindedir.

Savaşın ardından bu büyük yıkımla mücadele etmek üzere Türkiye’de önde gelen bilim adamlarını bir araya gelerek gizli bir bölgeye kurulan ortak tesiste çalışmaya başlamışlardır. Bu çalışmaların temel amacı, insan genini farklı böcek genleriyle modifiye edip, görünüşte tamamen insana benzeyen fakat bulunduğu iklim ve coğrafyaya çabuk adapte olabilen, hızlı iyileşme gösteren, özellikle de radyasyona karşı dayanıklı, güçlü ve atletik kısaca üstün insanlar yaratmaktır. Bu deneyi gerçekleştirmek için öncelikle deneklere ihtiyaç olmuştur. Bu denekler, vücudunun büyük bölümü hasar görmüş bir asker, bitkisel hayatta makineye bağlı bir kadın profesör, “down sendrom”lu bir genç, “ağaç adam” hastalığı ile yaşamaya muhtaç bir çocuk ve doğuştan görme engelli bir kadının bulunduğu dört kişiden ibarettir (Bknz: Görsel 83). Bu deney için kimileri şahsi iradeleri, kimilerinin ise ailelerinin kararı neticesinde katılmaya karar vermişlerdir.

Deneyin başlamasından bir yıl sonra Denek001 aniden uyanır ve yetkililer ile bilim adamlarının; deneyin başarısız olduğu bu nedenle imha edileceklerini fark eder. Ardından Denek001, diğer beş deneği uyandırıp kendi canlarını kurtarmak adına

tesislerden kaçmaları ile serüvenleri başlamış olur. Ne yazık ki, artık onlar insan olmaktan ziyade daha çok yaratığa benzeyen ve kendi içlerinde bile tipolojik farklılık gösteren insanüstü güçlere sahip birere canlıya dönüşmüşlerdir.



Görsel 83: Denek000 Serisi Genel Fotoğraf, 2019

Hikâyeyi net bir şekilde oluşturduktan sonra, Denek001, 002, 003 ve 004 için tasarımlara başladım. Tasarım süresi boyunca öncelikle anatomi referansları ve konsept sanatçıları; illüstratör Carlos Huent, heykeltıraşlar Simon lee, Aris Kolokontes ve Jamie Beswarick'in bu konuda gerçekleştirmiş oldukları; yaratık ve hibrit karakterler üzerinden olduğu çalışmalarından referanslar kullanarak başlanılmıştır.

2.3.1 Denek001

Denek001, vücudunun büyük kısmı girdiği bir çatışmada zarar görmüş zarar görmüş gazi mertebesinde bir askerdir. Deneyin uygulandığı ilk denek olmasından ötürü genel görünüş itibari ile deneyde genlerini aldığı Peygamber Devesi böceğine benzemektedir. Atletik bir yapıya sahip olup, karakter olarak baskın ve agresif bir yapıya sahiptir. Bu nedenle askeri tecrübelerinden ötürü ekibin en güvenilir, dövüşmeyi becerebilen, korkusuz olmasıyla ekibin lideri konumundandır.



Görsel 84: Peygamber Devesi Diğer Bir Adıyla “Mantis”

Kaynak: <https://cdn.hswstatic.com/gif/praying-mantis-1.jpg>, Erişim: 01,05,2020

Denek001, genlerini mantis almış olmasından dolayı göz ve ağızları benzerdir. Ayrıca uçabilen keskin pençeli ve güçlü bacaklara sahiptir. Ayrıca kamufle olabilmek yeteneğine sahiptir. Sayısız çatışmaya katılmış olmasında dolayı aldığı yaralar tarafımda portrede insansı ifade gözlerini küçülterek vurgulanarak ve form olarak böceğinki gibi dönüşler ve gerektiği kesin hatlarla birleştirilerek bu heykel ortaya çıkmıştır.



Görsel 85: Aykut Ergin, Denek001, 2017



Görsel 86: Aykut Ergin, Denek001, 2017

2.3.2. Denek002

Denek002, down sendromlu bir hastanın başka bir canlıya dönüşmüş halini temsil etmektedir. Bu bağlamda down sendromluların tipik özellikleri olan; çekik küçük gözler, basık buruk, ufak kulaklar gibi özelliklerini kulanmış bulunmaktayım (Bknz: Görsel 88). Öte yandan tarafımdan gerçekleştirilmiş tasarımda, gergedan böceğinin sahip olduğu boynuzlar ve koruyucu kabuğun sağladığı agresif görünümü kırıp karakterin mizacı gereği “mutlu” bir tipleme olduğunu vurgulamak amacı ile ifadeye bir gülümseme katılmıştır.

Denek002 hem numarası hem de edindiği kas gücüne sahip karakteri olmasına karşın ayrıca saf ve temiz kalpli olmasıyla birlikte neşe kaynağı konumundadır. Ancak pek zeki olmadığı için kas gücüne rağmen birçok konuda grup üyelerinden yardım almak zorunda kalmaktadır.



Görsel 87: Gergedan Böceği

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/539517230338002308/>, Erişim: 01,05,2020



Görsel 88: Down Sendromlu Bir Genç

Kaynak:https://cdn6.dissolve.com/p/D18_317_020/D18_317_020_0004_600.jpg,

Erişim:01,05,2020



Görsel 89: Aykut Ergin, Denek 002, 2020



Görsel 90: Aykut Ergin, Denek002, 2020

2.3.3. Denek003

Dene003, “ağaç adam” hastalığına benzer bir hastalığa yakalanmış bir çocuk figürüdür (Bknz: Görsel 92). Denek003 ender görülen, vücudunun büyük kısmı giderek ağaç kabuğuna benzer bir şekilde bu hastalıkla kaplıdır. Bu nedenle gündelik yaşamını sürdürmekte zorlanmaktadır.

Gerçekleştirilmiş deneyler neticesinde genlerini zırlı tespih böceğinden almıştır (Bknz: Görsel 91). Tespih böceği dış yapısı itibariyle gerektiğinde top şeklini alabilen eklemlili bir tür zırla kaplı bir böcek türüdür. Öyle ki, deneyler sonucunda vücudunu gerektiğinde tamamen kurşungeçirmez bir tür koruyucu zırh tabakası ile kaplayabilir hale dönüşmüştür.



Görsel 91: Tespih Böceği

Kaynak:<https://i.pinimg.com/originals/4c/53/38/4c533852397a805db5565e507843582f.jpg>, Erişim 01,05,2020



Görsel 92: Ağaç Adam Hastası Bir Çocuk

Kaynak:

https://img.piri.net/resim/upload/2016/08/24/12/09/27395ef71286489_cad6e82c978c25cd4aa9edb6631b73ff_640x640.jpg, Erişim: 01,05,2020

Denek003, her türlü tehlikeye karşı en öne atılan gerektiğinde de arkadaşları koruyor bir karakterdir. Denek003 hastalığından dolayı mutlu bir yaşam sürememiş olmasından dolayı, bu karakterler içerisindeki dönüşümünden en memnun karakterdir. Bu karakter ekibin oldukça yaramaz ama bir o kadar cesur ve koruyucu karakteri konumundadır. Bu bağlamda tarafımdan gerçekleştirmiş tasarımda, karakteri tasarlarken dış görünüşü itibariyle üzerine tespih böceğine benzer bir zırh ve hastalığından kaynaklı birkaç çıkıntı şeklinde boynuza benzer bir tür zırhla donatılmıştır.



Görsel 93: Aykut Ergin, Denek003, 2019



Görsel 94: Aykut Ergin, Denek003, 2019

2.3.4. Denek004

Denek004, görme engelli Afro-Türk'tür bir kadındır. Deneylerden sonra edindiği örümcek genleri sebebiyle artık çok iyi görebilmektedir ve iki gözden de fazlasına sahiptir. Oldukça zeki olmasından ötürü ekibin beyni konumundadır. Daha önceden yaşadığı hayattan ötürü azla yetinmeyi bilen, alçak gönüllü, oldukça maceraperest ve halinden memnun bir karakterdir. Zor durumlarda ekibe hızlı çözümler sunabilecek bir donanıma sahiptir.

Denek004'ü modellerken mutasyona uğramış olmasına rağmen kökeni gereği kalın dudaklar ve geniş bir surat yapısını vurgularken, gözlerini de örümceğinkine benzer bir şekilde iki göz daha ekleyerek modelledim. Karakterin tasarımında boyun yapısını

kadın olmasından dolayı ince ve uzun tutarak, kadınsı bir vücut yapısı ile diğer karakterlerle arasında tutarlı görünmesine dikkat edilmiştir.



Görsel 95: Örümcek Fotoğrafi

Kaynak: <http://cdn.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/4ba9a7db766d5d0b3c534285f06530622.jpg>,
Erişim: 01,05,2020



Görsel 96: Aykut Ergin, Denek004, 2020



Görsel 97: Aykut Ergin, Denek004, 2020

2.4. Diğer Karakter Tasarım Heykel Uygulamaları

2.4.1. Kolosus

Kolosus karakterini tasarlariken, Blizzard’ın Warcraft isimli oyunundan “Abomination” karakteri ve Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Araş. Gör. olarak görev yapmaktan olan Koral İlhan’ın karakter tasarımı bir araya getirilerek yeni bir tasarım heykel üretiliştir. (Bknz: Görsel 98-99).

Karakterin tasarım aşamasında özellikle Koral İlhan’ın tasarım karakterindeki ellerinin sivri tırnaklara sahip ve üç parmaklı oluşu ve portredeki absürt ifade ile Blizzard’ın Abomination karakterinin de insansı şişman oluşu neticesinde iri karın ve

göğüs yapısını brleştirilmiştir. Her iki karakterde açıkça görüldüğü üzere dışarı doğru taşmış bağırsakları referans olarak kullanarak tasarımı tamamlanmıştır.



Görsel 98: Koral İlhan’a Ait Referans Olarak Kullandığım Karakter Tasarımı

Bu bağlamda karakteri; günümüzdeki tüketim topluluğunun popüler kültürün insanlara sağladığı tüketim bağımlılığını eleştirmek amaçlı üretilmiştir. Bu nedenle portreyi yamuk ve dişsiz bir kafatasına sahip şekilde modellerken insanların güzel görünmek için yüzlerine yaptırdıkları cerrahi müdahalelere vurgulanmıştır. Öte yandan karakteri şişman, yer yer hastalıklı bir ten dokusu ve vücudundan dışarı taşmış irinli bağırsakları ile günümüzdeki güzellik anlayışının ne denli saçma bir olduğunu düşünülmesinden kaynaklı tepkidir. Tüm bu veriler neticesinde ortaya büyük ve çirkin bir değişime uğramış, izleyiciye iğrenç ve bir o kadar itici gelen bir insan figürü yaratılmıştır.



Görsel 99: Blizzard, Abomination

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/originals/7f/8d/1b/7f8d1b0e05534bdad191ec00074c99a0.jpg>,

Erişim: 01,05,2020



Görsel 100: Aykut Ergin, Kolosus, 2017



Görsel 101: Aykut Ergin, Kolosus, 2017

2.4.2. Troll Kralı

Bu karakteri derme çatma çöpten oluşturulmuş ve koçaklarında iki adet kafatası bulunan bir tür taht üzerine oturmuş şişman bir şekilde tasarlanmıştır.

Karakter tasarlanırken şişmanlığını vurgulamak için oturduğu tahtı sanki ağırlığından dolayı kırılacakmış gibi sıkışık bir biçimde modellenmiştir. Yüz ifadesindeki mutsuzluk ve isteksizlik günümüz toplumunun para ve zamanı harcama çılgınlığını ve tatminkarsızlığını eleştirmek içindir. Karaktere Kral lakabını vermemin sebebi bu kapital çılgınlığa dönüştüren insanların sanki bu karaktere tapınırcasına hizmet ettiklerine yönelik vurgulamadır.



Görsel 102: Aykut Ergin, Trol Kralı, 2017



Görsel 103: Aykut Ergin, Trol Kralı, 2017



Görsel 104: Aykut Ergin Trol Kralı, 2017

3. BÖLÜM

ÜÇ BOYUTLU TASARIMLARIN SERİ ÜRETİMİ

3. BÖLÜM

ÜÇ BOYUTLU TASARIMLARIN SERİ ÜRETİMİ

3.1. Üç Boyutlu Tasarımların Seri Üretimi Üzerine

Sanatta Modernizm ile birlikte düşünce sistemine ilişkin farklılaşma söz konusudur. Sanatçılar geleneksel sanat anlayışını yıkıp, ortaya Avangard ruhunu taşıyan, yenilikçi bir sanat anlayışı koymuşlardır. Geleneksel Sanatın katı anlayışı Modernizmle beraber yerini daha esnek bir görüşe bırakmıştır. Ancak Modernizm daha önce nesneye öykünmemiş olması ve özgünlük saplantısının getirdiği tutucu görüş modern sanat ile popüler kültür arasında bazı çelişkilere yol açmıştır. Böylece sanat ortamında kitsch ürünlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Modern sanat eserinde özgünlük ve farklılık esastır. Bu doğrultuda sanatçı, tüm yaratıcı kapasitesini kendisinden öncekilerden farklı ve özgün bir eser ortaya koymak için kullanmak zorundadır. Buna karşın Postmodern sanat anlayışı ve Pop Art içinse, özgün olmanın hiçbir gereği ve anlamı yoktur. Bu bağlamda Modernizmin yarattığı hiyerarşi ve bütünsel toplumsal düzen, yerini Postmodernizmde eşitlik ve bireyselliğe bırakmıştır. Böylece Modernizmin tek, evrensel ve mutlak kıldığı gerçeklik, Postmodernizmde, çoğul, tikel ve göreceli bir hale dönüşmüştür. Sonuçta Farklı kültürlerle ait özellikler ama aynı duygusal ortaklıklar insanların ideolojik ve geleneksel özelliklerini ortadan kaldırmıştır.

Pop Sanat, popüler kültürün en çok ilgi duyduğu, beğendiği veya tükettiği şeylerden beslenerek daha geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Popüler kültürün tükettiği şeyler ile ilgi duyduğu şeyler arasındaki ilişki, özlem duyulan şeylerle olanaklar arasındaki uyumsuzluğu belirgindir. Bu bağlamda toplumsal kesimle tüketim endüstrisi, popüler kültürün beğeni içeriğini kendisi belirleyerek özlem duyulan tüketim nesnelere olan ilgiyi ortadan kaldırmaya başladığında biçimlerin taklidi (kitsch) ön plana çıkar.

Kitsch kelimesinin net bir tanımı yoktur. Ancak Walter Benjamin'e göre kitsch;

“Sanattan farklı olarak, nesne ve gözlemci arasındaki tüm kritik mesafeden yoksun faydacı bir nesnedir; entelektüel çaba sarf etmeden, mesafe

gerekmeden, yüceltilmeden anlık duygusal doyum sunar” (Benjamin, 2009: 39–58).

Kitsch, Romantizmin yarattığı duygusallık, dokunaklı olma gibi özellikleri beslendiği için ikisini birbirinde ayırmak oldukça güçtür. Kitsch’i romantizmle başlatan Broch; “Kitsch’in her biçimi varlığını Romantizmin spesifik yapısına borçludur. Romantizm, kendisi kitsch olmadan, kitsch’in annesi olmuştur ve an gelir çocuk annesine o kadar benzer ki ikisini birbirinden ayıramazsınız” demiştir (Kulka, 2014: 26).

Kitsch, modern yaşamın sosyolojik olarak insanları beğeni, kültür ve sanat gibi birçok alanda bir araya getirmiştir. Bu bağlamda kolayca anlaşılabilir, apaçık ve tek boyutlu ya da belirsizlikten arındırılmıştır. Çaba ve zaman gerektirmeyen tüketicisini gerçek sanat yapıtına erişmeye yönelik çabadan kurtarmıştır çünkü sahte duygusallıkla yüklüdür. Bu yüzden kitch para harcatır ama zaman harcatmaz diyebiliriz.

“Kitsch, modern çağda ortaya çıkan bir olgu olarak sanat eserlerinin yozlaşması ile doğrudan orantılıdır. Sanayileşmenin bir ekonomik sonucu olarak kitsch; genel beğeni düzeyine indirgenmiştir. Bu bağlamda, ‘ucuza satın alınabilen’ ve ‘popüler’, sanatsal bir yapıya sahip olan, kolay üretilip tüketilen, yüzeysel bir algılanmaya sahip, ticari kaygı ile üretimi yapılan ürünleri tanımlayabilmek için kullanılmıştır” (Demir, 2009: 14-15).

Kitsch tüm nesneleri ya da temaları kapsayabilir ve soyuttan ziyade somut ve figüratif olana yönelmektedir. Dolgun dudak ve göğüslü kadınlar, masum küçük bir çocuk ve bir köpek yavrusu kitsch’ in temalarından bazılarıdır. Bu nedenle, doğum, aile, sevgi, nostalji ve duygusallık kitsch’in ana konularını oluşturur.

Kitsch Batı Endüstriyalizmin bir kitlesel ürünü olarak, bir sömürgeci diğerine turlayıp yerli kültürleri kovacağını ve böylece dünyanın ilk evrensel kültürü haline gelmiştir. Ancak Pop Sanat kitsch’miş gibi görünse de kitsch’i bir araç olarak kullanmıştır. Bu nedenle amaç sanatsal ve estetik değerler taşıyan bir anlayışın sadece kitsch üzerinden toplum eleştirisidir. Öyle ki Pop Sanat kitsch’in duygusallığından uzaktır. Bu bağlamda Warhol’un Campbell çorba kutuları örnek gösterebiliriz (Bknz:

Görsel 105). Campbell’ın Çorba Kutuları her ne kadar kitsch görünse de aslında tüketim toplumunun tüketim neselerine dikkat çekmek amacıyla kullanılmıştır. Öyle ki Pop sanatın temel kaygısı sanatın temel varsayımlarını ve tüketim toplumu içerisindeki rolünü irdelemektir. Ancak kitsch asla bir şeyi sorgulamaz. Bu bağlamda;

“Pop Art ile kitsch arasına mesafe koyan bir diğer önemli özellik Pop Art’ın ironi, espiri ve çok anlamlı yapısıdır. Kitsch tek anlamlı, ciddi ve belirsizlikten uzak durmasıdır. Kitschi budalaca gösteren duygusallığıdır, Pop Art’da duygusallığın yerini ironi ve kitle kültürü almıştır. Warhol’un Mona Lisa serigrafileri, eserin içeriğinden ziyade ironi özellikleri taşıdığı ve güzellik anlayışını eleştirdiği yönündedir” (Kulka, 2014: 154).



Görsel 105: Andy Warhol, Campbell’ın Çorba Konserveleri, 1962

Kaynak: https://konusanmuze.com/wp-content/uploads/2019/02/cr_000000318242.jpg

Erişim: 30,04,2020

Pop sanat, sanat nesnelerini ekonomik birer tüketim nesnesine dönüştürmüştür. Bu bilgiler uzantısında, Amerikan Pop sanatı toplumda tüketilen tüm nesnelerinin birer sanat nesnesi gibi görüp, tüketim topluluğunun ihtiyacının temelini oluşturan olan şiddet, seks ve beslenme alışkanlıkları gibi durumları kullanmıştır.

Pop Art’a göre, Sanat eseri üretmek için kullanılabilecek tüm teknikler zaten kullanılmış durumdadır ve sanat gelebileceği son noktaya gelmiştir. Bu nedenle ve sanatta avangardın bir önemi kalmamıştır. Pop sanatın bu anlayışı, açıkça popülisttir ve bu popülizm, dönüştürülmüş popüler kültürün egemen olduğu ve popülist yanıyla örtüşmektedir.

“Postmodern dönemde, sanatın özgünlük ilkesinin terk edilmesiyle birlikte, Benjamin’in tabiriyle ‘sanatın mekanik röprodüksiyonu’ yaygınlaşır. Sanat yapıtının teknik yolla yeniden-üretimi sonucunda elde edilen ürünün girebileceği konumların, yapıtın varlığını başkaca hiçbir biçimde etkilememiştir” (Benjamin, 1992: 45).

Bu dönüşümü en iyi ifade eden, Andy Warhol’un atölyesine “Fabrika” adını vermesidir. Sanatın aslında girişimcilik, bir para kazanma becerisi olduğunu savunmuştur. Bu bağlamda Pop sanatla birlikte sanatın bir kavram üzerinden ele alınması, sanatı bizzat sanatçı tarafından ‘üretilmesi’ gereken bir eser olmaktan çıkarır. Ve sonuçta sanat, bazı durumlar birçok sanat emekçisinin çalıştığı bir imalat halini alır. Buna en iyi örnek Murakami Miss Ko’yu ürettiği atölye “Hiropon” adını Japonca “hızlı” anlamına gelen İkinci Dünya Savaşı sonrası popüler olan bir uyuşturucu türünden almıştır.

“Murakami Hiropon’u kurarken Andy Warhol’un ‘Fabrika’ modelini örnek alarak zamanla, ‘küçük işletme olarak sanatçı stüdyosu’ mantığıyla genişletmiştir. Daha sonra kendi girişimini uluslararası bir holding haline getirerek kapitalizmin yayılmacı mantığını benimsemiştir” (Simmons, 2007: 33).

Murakami adını daha sonra Kai Kai olarak değiştirdiği atölyesinde üç bine yakın asistanı ile geleneksel tekniklerle iş üretmektedir. Bu bağlamda atölyeler binlerce kişinin “sanat” adı altında çalıştığı bir nevi sanat üretim işletmesine dönüşmüştür. Böylece daha fazla sayıda nitelikli iş izleyiciye ulaşabilecektir.

“Fabrika” adı verilen bu atölyelerdeki seri üretim mantığı Pop Art dâhilinde birleşerek tüketim topluluğuna hizmet ettiği düşüncesi bir eserin biricikliğini kaybetmesi

konusunda bizi yanıltabilir. Şöyle ki, var olan bir kavramın ya da bir eserin sanat üretmek amacı ile tekrar ele alınması bir olgudur. Bu bağlamda sanatçının yeniden üretim sürecindeki yorumu neticesinde ele alınan eser ya da düşünce kendi biricikliğini koruyarak, izleyicilerin eserin güncel bir versiyonu üzerinden bir tür eleştiri ile karşılaşmasını sağlayabilir. Bu duruma ek olarak Walter Benjamin şu şekilde belirtmiştir;

“Aslında sanat yapıtı, her zaman yeniden-üretilebilir olagelmıştır. İnsanların yapmış oldukları, her zaman yine insanlarca yeniden yapılabilmiştir. Öğrenciler sanat alanında alıştırma amacıyla, ustalar yapıtların yaygınlaşmasını sağlamak için ve nihayet üçüncü kişiler de kazanç uğruna bu türden sonradan-çalışmaları gerçekleştirmişlerdir. Buna karşılık sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden-üretilmesi yeni bir olgudur.”

“Sanat yapıtının teknik yolla yeniden-üretimi sonucunda elde edilen ürünün girebileceği konumların, yapıtın varlığını başkaca hiçbir biçimde etkilememiştir” (Benjamin, 1992: 45).

Bu doğrultuda bir eserin üretimi tamamen ticari gereksinimlerden kaynaklanmaktadır. Ancak eser biricikliğini yitirmiş gibi görünse de üretilen eserler farklı tekniklerde edisyonlanarak kendi içlerinde orijinal bir versiyonu haline dönüşmektedir. Andy Warhol biriciklik kavramını farklı bir biçimde ele almıştır. Warhol, Amerikan popüler kültürünün bir ikonu haline gelmiş olan Marilyn Monroe’nun eşsizliğini, hayatta var olan her şey gibi popüler kültüre hizmet ettiği düşüncesiyle, Monroe’nun portresini baskı tekniği ile resmederek seri üretime geçirmiştir. Böylece Warhol, bireylerin sadece tek bir insan olmasından ziyade bir ürün olarak görüldüğü bir topluma atıfta bulunmuştur. Sonuç olarak Monroe, var olduğu toplum içerisinde biricikliğini kaybederek yok olmuştur.



Görsel 106: Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1967

Kaynak: <https://sanatkaravani.com/andy-warholsanatin-son-evrimini-gerceklestirmek/>

Erişim: 30,04,2020

Bu noktadan hareketle Andy Warhol, Marilyn Monroe'nun baskı portrelerini çeşitli renklerle edisyonlayarak üretmiştir. Buna karşın;

“Murakami'nin bir edisyonunun ilk heykeli üç yüz renk içerebilir. Öte yandan üçüncüsünde bu sayı dokuz yüze çıkabilir. Murakami, çalışmayı sürdürdükçe eserleri karmaşıktırıp ince ayar yaparak mükemmelleştirmiştir. Pigmentlerle sadece estetik bir kategori değil, ırksal bir olarak göstermektedir. Bu bağlamda bazı heykellerinin ve resimlerinin albino, kafkasya şeftalisi, zeytin kahverengi ve simsiyah versiyonları da mevcuttur” (Thorton, 2008: 194).



Görsel 107: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, 2018

Kaynak: <http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/kaikai-chan-and-kiki-chan-from-kaikai-kiki-IYn-hyLiChYckIK9bi0Mcw2>

Erişim: 30,04,2020



Görsel 108: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, Black & White Edition, 2018

Kaynak: <https://i.pinimg.com/originals/c6/74/90/c67490b49e189204426934fb0b608d6f.png> Erişim: 30,04,2020



Görsel 109: Takashi Murakami, Kaikai-chan and Kiki-chan, Gold Edition, 2018

Kaynak: <https://hypebeast.com/2020/3/art-basel-online-hong-kong-best-virtual-booths-to-check-out>, Eriřim: 30,04,2020



Görsel 110: Takashi Murakami, Mr. DOB, Gold & Blue verisons, 2016

Kaynak: https://www.newarteditions.com/wp-content/uploads/2016/11/Takashi_Murakami_Mr_Dob_Figures_Set.jpg, Eriřim: 30,04,2020

Tüm bu verilerden yola çıkarak ürettiğim işlerin üretimi hakkında oldukça esnek düşünülmektedir. Örnek verecek olursak; var olan karakter heykelleri üzerinden üretmiş olduğum özgün karakter heykelini bir den otuza kadar edisyonlanmıştır. Bu bağlamda ilk on edisyonu, renklendirme açısından orijinal boyamaya sadık kalınmıştır. İkinci onlu edisyonda ise, alıcının renk isteğine göre boyanmaktadır (Bknz: Görsel 111-112-113-114). Son onlu edisyonu ise, alıcının kendi isteği doğrultusunda renklendirme imkânı sunulacak şekilde tek renk olarak üretilmektedir. Bu bağlamda edisyon sayısını lisans unsuruna takılmamak adına sınırlı tutmak söz konusudur. Öyle ki, örneğin; “Yüzüklerin Efendisi” serisine ait bir karakteri yeniden tasarlayarak tarafımdan üretilmiş ve küçük çapta edisyon sayısı abartmadan satışa sunulduğunda, lisans sahibi firmalar bu işi sanat adı altında yapılmış olduğu için bu konuda bana herhangi bir yaptırımda bulunmamaktadırlar. Bunun sebebi, karakter tasarım heykeltıraşlarını koleksiyon piyasasına kazandırma ve gerekirse de firma babında kendi bünyelere katabilmektedirler. Buna karşın heykeltıraş lisanslı bir ürünle alakalı seri üretime geçtiğinde, üretimlerini satabilmek için firmalardan belli bir ödeme karşılığında lisans hak talebinde bulunmaları gerekmektedir.

Tasarım açısından şahsıma ait olan orijinal eserlerde ise eser sahibi kendim olduğum için seri üretim konusunda tamamen özgür kılınmıştır. Bu bağlamda edisyon sayısını birden yüz’e kadar çıkartabilme imkânım ortaya çıkmıştır. Bu edisyonlamaları ise, Murakami’nin gerçekleştirdiği üzere, istediğim renk aralığında istediğim şekilde üretme hakkına sahip olma durumu söz konusudur.



Görsel 111: Aykut Ergin, Frankenstein, 12. Edisyon, 2018



Görsel 112: Aykut Ergin, Zonbi, 11. Edisyon, 2018



Görsel 113: Aykut Ergin, Azog, 4. Edisyon, 2018



Görsel 114: Aykut Ergin, Hellboy, 2. Edisyon, 2018

SONUÇ

Günümüzde heykel, karakter tasarımı üzerinden heykeltıraşlar için yeni bir amaçla üretimi sağlar hale gelmiştir. Bu bağlamda heykeltıraş, sinema, animasyon ve bilgisayar oyunu sektörü içerisinde de varlığını sürdürmektedir.

Heykeltıraşlar, konsept tasarımlar üretebilmek adına hem bir stüdyo çatısı altında hem de bağımsız bir şekilde çalışabilir konuma gelmiştir. Böylece gerektiğinde baskı altında olmadan iş üretebilme imkânına sahip olmaktadır. Klasik üretimin yanı sıra geliştirilmiş üç boyutlu tasarım programları sayesinde, heykeltıraş işini bilgisayar üzerinden kolayca modelleyip, modellediği işi üç boyutlu yazıcılar ile sonuç alabilecek hale gelmiştir. Bu durum aksiyon figürleri üreten firmaların avantaj yakalamasını sağlamıştır.

Heykel, çağımız şartlarına bağlı olarak yeniden şekillenmeye başlamıştır. Genç neslin teknolojiye aşırı ilgisi, meydanlarda ve galerilerde bu kişilerin hayatlarına işlemiş bilgisayar oyun karakterleri heykellerinin, klasik figürlerin yerini aldığı bir durumu yaratmıştır.

Tüm bu veriler ışığında hali hazırda var olan edebiyat, sinema ve çizgi roman karakterleri üzerinden ele almak istenilen konuyu işleyebilme fırsatı ortaya çıkmıştır. Bu uygulama tezi kapsamındaki karakterler, kavram olarak ele alınan çirkinlik ile belli bir fikir bütünlüğü içerisinde, rahatsız edici görünseler de çoğumuzun bildiği kültleşmiş tiplerdir. Bu yolla, çirkinlik kavramını irdelemek ve konu üzerinden popüler kültür eleştirisi yapabilme fırsatı vermektedir. Güzellik tarihsel ve popüler olarak, mükemmel ve estetik olan şeklinde bir değer olarak yorumlanırken, çirkinlik estetik olmayan bir kategori ve güzele zıt özelliklerle nitelendirilmiştir. Bu nedenle çirkinlik, kusur, önemsizlik ve başarısızlık gibi bir dizi negatif terim içerisine bir bütün olarak ele alınmıştır. Tez çalışması sonucunda, çirkinliğin bizi güzellikten daha çok etkileyen bir kavramı temsil ettiğini söylenebilir. Bu nedenle çirkinlik mükemmel bir ifade aracı haline gelmiştir. Günümüz sanatı içerisinde önemli bir rol oynayan bu kavramı, güzelliğin yokluğu olarak değil, ona bir alternatif olarak görmek gerekir. Çünkü çirkinlik, geçerli ve saygın olan başka bir tür estetikdir. Bu tez çalışmasında uygulanmış olarak yer alan eserler

her ne kadar ilgi çekici ve popüler kültüre hizmet ediyormuş gibi görünseler de aslında temelinde toplum üzerinden tartışma açmak isteyen bir üretimi amaçlamaktadır. Bu ulaşılacak istenilen kitleyi geniş bir yelpaze içinde tutabilme imkânını ortaya çıkmıştır.

Tarafımdan üretilmiş işlerde, ulaşmak ve hitap etmek istenilen insanların geneli sanat bilgisi yönünden zayıf figür koleksiyonerleridir. Bu koleksiyonerler ekonomik yönden her sınıftan insanı barındırmaktadır. Üretilmiş işlere ortalama bir değer biçilerek her kesimden insana ulaşmak amaçlanmıştır. Bu konuda Andy Warhol'un "Coca Cola" hakkında "zengin ve fakirin aynı şeyi tüketebilmesi" bu tez çalışması içerisindeki üretim mantığına yön vermiştir. Üretilmiş işler sayesinde daha çok kişiye ulaşmak amaçlanmış, bu yolla, ucuz ve pahalı sanat arasında bir yerde üretim olanakları araştırılmıştır.

Daha önce tasarlanmış karakterler üzerinden gerçekleştirilmiş tasarım heykeller, güncel olarak figür ve eşya dükkânlarında yer almaktadır. Tarafımdan üretilmiş heykelleri satın alan kişiler, bunları her ne kadar bir karakter oynacağı ya da figürü olarak tanımlasalar da konu, sanat hareketleri içinde kendine yeni bir yer açan "Tasarım Nesnesi Olarak Heykel" başlığıyla adlandırılmıştır. Bu aynı zamanda heykel sanatının yeni bir ticari atılımı olarak da düşünülmektedir. İster sanat ister nesne olarak değerlendirilsin, satın alan kişinin rafında yer aldığı anda öncelik hem ticari hem de sanatsal olarak kişisel kaygıların ortadan kalkmasını sağlamakta ve günlük hayatımızdaki, bellekte kalıcı nesneler olarak yerini almaktadır.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

BERNJAMIN, Walter (1992). *Pasajlar*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s. 45.

BENJAMİN, Andrew- RICE, Charles (2009). *Walter Benjamin and the Architecture of Modernity*, p. 39–58.

DEMİR, Gonca İlbeyi (2009). *Kiç ve Plastik Sanatlar Üzerine*, Ankara: Ütopya Yayınları.

ECO, Umberto (2006). *Güzelliğin Tarihi*, çev. Ali Cevat Akkoyunlu, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.

ECO, Umberto (2009). *Çirkinliğin Tarihi*, çev. A. U. Ergün- Özgü Çelik- Arıcan Uysal- Elif Nihan Akbaş- Melike Barsbey- Kültigin Kaan Akbulut- Duygu Arslan- Berna Yılmazcan, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.

GOMBRİCH, Ernst Hans (2011). *Sanatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ISHİHARA Soichiro- OBATA Kazuyuki- KANNO Kayoko (2007). *Kawaii – How Deep Is the Meaning?* p. 8.

KULKA, Thomas (2014). *Kitsch ve Sanat*, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.

SIMMONS, Gary (2007). *Comic Abstraction: image-breaking image-making Moma*, p. 33.

THORTON, Sarah (2008). *Sanat Dünyasında Yedi Gün*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s. 187-212.

TUNALI, İsmail (1998). *Estetik*, İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 131.

MIGNOLA, Mike (2004). *Hellboy-Kıyametin Sağ Eli'nin önsözünden*, çev. Ege Görgün, İstanbul: İthaki Yayınevi.

VICKREY, John F. (2009). *Beowulf and the Illusion of History*, p. 62.

İnternet Kaynakları:

Editors of History.com, (2017), *Zombies*, Erişim adresi: <https://www.history.com/topics/folklore/history-of-zombies>

GEGGEL, Laura, (2015), *Zombie Burials? Ancient Greeks Used Rocks to Keep Bodies in Graves*, Erişim adresi: <https://www.livescience.com/51335-greek-undead-spirits.html>

HOWE, John, (2005), *Moria Orc*, Erişim adresi: <https://www.john-howe.com>

KELSEY, Geiser, (2013), *Stanford scholar explains why zombie fascination is very much alive*, Erişim adresi: <https://news.stanford.edu/news/2013/february/why-zombie-fascination-022013.html>

MACCORMAK, Patricia, (2018), *Two centuries on, Frankenstein is the perfect metaphor for the Anthropocene era*, Erişim adresi: <https://theconversation.com/two-centuries-on-frankenstein-is-the-perfect-metaphor-for-the-anthropocene-era-88679>

OU, Li, (2018), *Takashi Murakami Biography*, Erişim adresi: <https://www.notablebiographies.com/news/Li-Ou/Murakami-Takashi.html>

STAMP, Jimmy, (2013), *Now You Know the History of G.I. Joe. And Knowing Is Half The Battle*, The evolution of the All American Hero from artist's mannequin to action figure, Erişim adresi: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/now-you-know-the-history-of-gi-joe-and-knowing-is-half-the-battle-11.506.463/>

TROOST, Linda, (2011), *The Undead Eighteenth Century*, Erişim adresi: <http://www2.washjeff.edu/users/ltroost/troostzombies2011.pdf>

Ucanny Valley, (2017), *Haiti & the Truth About Zombies*, Erişim adresi: <http://www.umich.edu/~uncanny/zombies.html>

Wikipedia, (2020), Frankenstein, Eriřim adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Frankestein>

Wikipedia, (2018), Wun Weg Wun Dar Wun, Eriřim adresi: https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Wun_Weg_Wun_Dar_Wun

Wikipedia, (2019), *Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa*, Eriřim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_of_New_Zealand_Te_Papa_Tongarewa

WOLD, Kelly, (2020), Willis O'Brien - The Man who Created Kong, Eriřim adresi: <https://www.animateclay.com/index.php/articles/11-stop-motion-pioneers/44-willis-obrien-the-man-who-created-kong>

ÖZGEÇMİŞ

Adı, Soyadı: Aykut Ergin

Doğum Yeri ve Yılı: Bergama/ İzmir, 1989.

Yabancı Dil: İngilizce.

Eğitim

Yüksek Lisans: 2014, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Yüksek Lisans Başlangıcı.

Lisans: 2009- 2014, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü.

Lise: 2003- 2007, Akif Ersezgin Anadolu Lisesi.

KATILDIĞI SERGİLER VE YARIŞMALAR

2011, “ÜMÖB” Mimarlar haftası karma sergi, İzmir

2012, 11. Ege Çağdaş Eğitim Vakfı Heykel Yarışması, İzmir, Sergileme

2013, 12. Ege Çağdaş Eğitim Vakfı Heykel Yarışması, İzmir, Sergileme

2013, Turgut Pura Vakfı Heykel Yarışması, İzmir, Naci ARTUN Juri Özel Ödülü

2013, İş Bankası Karma Sergisi, İzmir

2014, 13. Ege Çağdaş Eğitim Vakfı Heykel Yarışması, İzmir, Merih DÖNMEZ Özel Ödülü

2014, Olten Sanat Heykel yarışması, İzmir, İkincilik

2015, “Bir Sergi Gerçekleşecektir” Sergisi, İzmir

2016, Galeri Kırmızı İzmir Karma Sergi, İzmir/ Urla

2017, “World of Geek Craft” Galeri Kırmızı, İzmir/ Urla

2018, “World of Geek Craft 2” Galeri Kırmızı, İzmir/ Urla

2019, Galeri Kırmızı İzmir Karma Sergi, İzmir/ Urla

ANIT HEYKELLER ve KİŞİSEL ETKİNLİKLER

2011, Seferihisar Kent Meydanı “Salyangoz Heykeli” İzmir/ Seferihisar Asistan

2011, Forum Bornova “Kommagene Heykelleri” İzmir, Bornova Asistan

2012, “Çiftçi Ailesi” Manisa/ Salihli, Asistan

2012, “Boğa Heykeli” Ege Üniversitesi Ziraat Fakültesi, Doç. Arzu ATIL, İzmir/ Bornova, Asistan

2013, “Srebrenitsa Soykırım Anıtı” İzmir/ Buca, Asistan

2013, Bergama Taş Heykel Sempozyumu, İzmir/ Bergama, Asistan

2014, “Turgutlu Bağ Bozumu” Anıt Heykeli, Manisa/ Turgutlu, Asistan

2014, “Şiddet” Aykut ERGİN Kişisel Sergisi, İzmir/ Konak

2014, “Sait Altınordu Anıtı” İzmir/ Alsancak, Asistan

2015, “Futbolcu Çocuklar”, Altınordu Spor Kulübü, İzmir/ Bornova Asistan

2015, “Şehit Öğretmenler Anıtı” İzmir/ Balçova, Asistan

2015, “Öğretmenler ve Çocuklar Anıtı” İzmir/ Balçova Asistan

2017, “Futbolcu Anıt Heykeli” İzmir/ Bornova

2017, “Grafiti Yapan Genler” İzmir/ Bornova

2020, IKEA Konvansiyonel Heykel ve Tasarımlar, İzmir- İstanbul- Ankara- Antalya- Bursa

