

# ARTS

Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi  
Artuklu Journal of Arts and Humanities

# ARTS

Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi

Artuklu Journal of Arts and Humanities

e-ISSN: 2687-1890 | Yıl Year: 2024 | Eylül September | Sayı Issue: 12

## İmtiyaz sahibi Owner

Mardin Artuklu Üniversitesi adına Rektör  
Rector on behalf of Mardin Artuklu University  
Prof. Dr. İbrahim Özcoşar Prof.

## Editör Editor-in-chief

Prof. Dr. Mehmet Işık Prof.

mehmet.isik@artuklu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-1682-2610>

Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Mardin, Türkiye  
Mardin Artuklu University Faculty of Fine Arts, Mardin, Turkey  
belgesel film - politik sinema, sinema tarihi, film eleştirisi  
documentary film - political cinema, cinema history, movie review

## Editör yardımcısı Vice editor

Arş. Gör. Sezer A. Kına Res. Assist.

sezerkina@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0814-6915>

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara, Türkiye  
Başkent University Faculty of Communication, Ankara, Turkey  
film çalışmaları, medya ve iletişim, fotoğraf ve video  
film studies, media and communication, photography and video

## Sanat editörü Editor of arts

Prof. Dr. Ayla Kanbur Prof.

aylakanbur@duzce.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-6123-3551>

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Düzce, Türkiye  
Düzce University Faculty of Art Design and Architecture, Düzce, Turkey  
sinema kuramları, sinema ve estetik, sinema sosyolojisi  
cinema theories, cinema and aesthetics, cinema sociology

## Beşeri bilimler editörü Editor of humanities

Prof. Dr. Sedat Cerci Prof.

scereci@mku.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-3762-6483>

Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi, Hatay, Türkiye  
Hatay Mustafa Kemal University Faculty of Communication, Hatay, Turkey  
iletişim sosyolojisi, kültürlerarası iletişim, iletişim etiği  
communication sociology, intercultural communication, communication ethics

## Türkçe dil editörü Editor of Turkish language

Prof. Dr. Funda Masdar Prof.

fmasdar@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6824-7793>

Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Bitlis, Türkiye  
Bitlis Eren University Faculty of Fine Arts, Bitlis, Turkey  
belgesel film, film yapım-yönetimi, video tasarımı  
documentary film, filmmaking and directing, video tasarımı

## İngilizce dil editörü Editor of English language

Doç. Dr. Emrah Özdemir Assoc. Prof.

eoedemir@kko.msu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-8125-6486>

Milli Savunma Üniversitesi Kara Harp Okulu, Ankara, Türkiye  
National Defence University Army War College, Ankara, Turkey  
sanat ve uluslararası ilişkiler, savaş ve medya, savaş ve sinema  
art and international relations, war and media, war and cinema

ARTS, hakemli akademik dergidir. Türkçe ve İngilizce yazılmış makaleler kabul eder. Yılda iki kez, Şubat ve Eylül aylarında açık erişim olarak dijital ortamda yayımlanır. Editörlerin kararıyla ek ve özel sayılar çıkarılabilir.

ARTS is a peer-reviewed academic journal. It accepts articles written in Turkish and English. It is published digitally as open access twice a year, in February and September. Additional and special issues may be issued at the discretion of the editors.

Yayımlanan çalışmaların telif hakları ve hukuki sorumluluğu yazarlara aittir. Hiçbir ad altında yazarlardan ücret talep edilmez. Dergide çalışması yayımlanan yazarlara herhangi bir ücret ödenmez.

Copyright and legal responsibility of published works belong to the authors. Under no name, authors are asked for payment. Authors whose work appears in the journal are not compensated in any way.

ARTS'ta yayımlanan çalışmalar, Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmaktadır.

Published works in ARTS is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International.



## Kapsam Scope

Sanat ve beşeri bilimler Arts and humanities

görsel ve işitsel sanatlar, klasik çalışmalar, sosyoloji, tarih, dilbilim, edebiyat, felsefe audiovisual arts, classical studies, sociology, history, linguistics, literature, philosophy

## Dizin Index

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF

## Tasarım ve uygulama Design & execution

Sezer A. Kına

## Yazışma adresi Correspondence address

Mardin Artuklu Üniversitesi Merkez Yerleşkesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi Artuklu/Mardin/Türkiye, 47060  
Mardin Artuklu University Central Campus Faculty of Fine Arts  
Artuklu/Mardin/Turkey, 47060

## İletişim Contact

0090 482 213 40 02

0090 482 213 40 04 (f)

[arts@artuklu.edu.tr](mailto:arts@artuklu.edu.tr)

<https://arts.artuklu.edu.tr>



MAÜ  
PRESS

## Editör kurulu *Editorial board*

Prof. Dr. Celal Oktay Yalın *Prof.*

oktayyalin@maltepe.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0003-4768-721X>

Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye

*Maltepe University Faculty of Communication, İstanbul, Turkey*

sinema-tv yapım ve yönetimi, film yapım-yönetimi, belgesel film  
cinema-tv production and management, filmmaking and directing,  
documentary film

Prof. Dr. Çağrı Bulut *Prof.*

cagri.bulut@yasar.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-3291-673X>

Yaşar Üniversitesi İşletme Fakültesi, İzmir, Türkiye

*Yaşar University Faculty of Business Administration, İzmir, Turkey*

girişimcilik, stratejik yönetim, teknoloji ve yenilik  
*entrepreneurship, strategic management, technology and innovation*

Prof. Dr. Selma Köksal *Prof.*

selmakoksalcekcik@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6911-5442>

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Düzce, Türkiye

*Düzce University Faculty of Art Design and Architecture, Düzce, Turkey*

film yapımı, sinema-tv yapım ve yönetimi, sinema kuramları  
*filmmaking, cinema-tv production and management, cinema theories*

Prof. Dr. Şakir Eşitti *Prof.*

sakir.esitti@comu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-9270-5363>

Çanakkale Üniversitesi İletişim Fakültesi, Çanakkale, Türkiye

*Çanakkale Onsekiz Mart University Faculty of Communication, Çanakkale, Turkey*

gazetecilik, medya araştırmaları, yeni medya çalışmaları  
*journalism, media research, new media studies*

Doç. Dr. Mehtap Hisarcıklılar *Assoc. Prof.*

m.hisarciklilar@staffs.ac.uk

<https://orcid.org/0000-0002-2313-1375>

Coventry Üniversitesi Finansal ve Kurumsal Bütünlük Araştırma Merkezi,

Coventry, İngiltere

*Coventry University Research Centre for Financial and Corporate Integrity,*

*Coventry, England*

inovasyon, toplumsal cinsiyet anaakımlaştırması, sosyal eşitsizlikler  
*innovation, gender mainstreaming, social inequalities*

Doç. Yıldız Ersagdıç *Assoc. Prof.*

yildiz.ersagdic@deu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-6040-2402>

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye

*Dokuz Eylül University Faculty of Fine Arts, İzmir, Turkey*

resim, minimalizm, sanat ve ideoloji

*painting, minimalism, art and ideology*

Dr. Öğr. Üyesi Gulshen Sakhatova *Assist. Prof.*

gulshen.sakhatova@ucy.ac.cy

<https://orcid.org/0000-0001-7642-035X>

Cyprus Üniversitesi Türk ve Ortadoğu Çalışmaları Merkezi, Lefkoşa, Güney  
Kıbrıs

*Cyprus University Department of Turkish and Middle Eastern Studies, Nicosia,*

*South Cyprus*

türkoloji, dilbilim, edebiyat

*turkology, linguistics, literature*

## Danışma kurulu *Advisory board*

Prof. Maria Dolores Notari Abad *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-2411-2042>

Alcora Yüksek Seramik Okulu *Superior Ceramic School of Alcora*

Prof. Dr. Paul Gwynne *Prof.*

<https://www.researchgate.net/profile/Paul-Gwynne>

Roma Amerikan Üniversitesi *The American University of Rome*

Prof. Dr. Manuela Maria Fernandes Penafria *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-7209-1421>

Beria Üniversitesi *University of Beira Interior*

Prof. Dr. Hüseyin Köse *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-5697-9009>

Atatürk Üniversitesi *Atatürk University*

Prof. Dr. Serdar Yılmaz *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-3773-3067>

Balıkesir Üniversitesi *Balıkesir University*

Doç. Dr. Kezban Sönmez *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-7640-9537>

Akdeniz Üniversitesi *Akdeniz University*

Doç. Nesrin Yeşilmen *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-8179-9728>

Mardin Artuklu Üniversitesi *Mardin Artuklu University*

Doç. Dr. Semih Büyükkol *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-0530-9931>

Akdeniz Üniversitesi *Akdeniz University*

Doç. Serap Emmungil Karamanoğlu *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-7093-3012>

Hacettepe Üniversitesi *Hacettepe University*

Doç. Seniha Ünay Selçuk *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-9851-850X>

Düzce Üniversitesi *Düzce University*

Doç. Evrim Özlem Kavcar *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-9494-3795>

Mardin Artuklu Üniversitesi *Mardin Artuklu University*

Dr. Öğr. Üyesi Rahman Işık Sarıaloğlu *Assist. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-2015-3341>

Mardin Artuklu Üniversitesi *Mardin Artuklu University*

Dr. Öğr. Üyesi Dilaver Bayındır *Assist. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-0348-2319>

Dokuz Eylül Üniversitesi *Dokuz Eylül University*

# İçindekiler Contents

## Editörden *From the editor*

Mehmet Işık'ın takdimi

*Preface from Mehmet Işık*

5

## Araştırma makalesi *Research article*

Müzelerde görsel iletişim tasarımı öğeleri: Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi) üzerine bir değerlendirme

*Visual communication design elements in museums: An evaluation on Baku Museum of Modern Art (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi)*

Banu Erşanlı

12

The Japonism influences in Alphonse Mucha's art nouveau style posters

*Alphonse Mucha'nın art nouveau tarzı afişlerinde Japonizm etkileri*

Gonca Sönmez – Mehmet Reşat Başar

41

From scriptor to promptor: An evaluation of the status of authorship, authenticity, and creativity in light of the use of artificial intelligence in screenwriting

*Kâtip yazardan komut veren yazara: Senaryo yazımında yapay zekâ kullanımı ışığında yazarlık, otantiklik ve yaratıcılığın durum değerlendirmesi*

A. Özgür Gürsoy – Serkan Şavk

57

An analysis of the meaning constructed by woman gaze through cinematic instruments in Yeşim Ustaoglu's film *Clair Obscur* (2016)

*Yeşim Ustaoglu'nun Tereddüt (2016) filminde kadın bakışı aracılığıyla inşa edilen anlamın sinemasal araçlar üzerinden analizi*

Beril Uğuz

83

Valdimar Jóhannsson'ın *Kuzu* (2021) filminde farklılığın yitimi ve kurban bunalımı

*Loss of difference and victim crisis in Valdimar Jóhannsson's Lamb (2021)*

Emre Aşılıoğlu – Şefik Özcan

105

Investigation of kevlar application in bağlama soundboard and its effects on sound properties

*Bağlama ses tahtasında kevlar uygulaması ve ses özelliklerine etkisinin araştırılması*

Ümit Çiçekçioğlu – Ali Maruf Alaskan

131



## Mehmet Işık'ın takdimi

Değerli okurlar,

Dergimizin on ikinci sayısını sizlerle buluşturmanın heyecanı içindeyiz. Bu sayıda, sanattan tasarıma, sinemadan müzik araştırmalarına varan geniş bir yelpazede, titizlikle hazırlanmış altı değerli makaleyi sunmaktan mutluluk duyuyoruz.

İlk makalemiz, Banu Erşanlı'nın "Müzelerde görsel iletişim tasarımı öğeleri: Bakü Modern Sanat Müzesi üzerine bir değerlendirme" başlıklı çalışması, Azerbaycan'ın kültürel mirasını ve müzecilikteki dijitalleşme süreçlerini estetik bir perspektifle ele alıyor. Bakü Modern Sanat Müzesi'ni çok yönlü bir incelemeyle ele alan bu çalışma, müzelerin yalnızca sergiledikleri eserlerle değil, aynı zamanda iletişim ve tasarımı, mimari ve iç mimari unsurlarıyla da toplumsal bir yön barındırdığını bulunduğunu vurguluyor.

Gonca Sönmez ve Mehmet Reşat Başar'ın "Alphonse Mucha'nın art nouveau tarzı afişlerinde Japonizm etkileri" başlıklı makalesi, Japon estetiğinin Avrupa sanatına etkilerini inceliyor. Alphonse Mucha'nın posterlerinde, Japon estetik anlayışının, *art nouveau* akımını nasıl şekillendirdiğini göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle derinlemesine çözümlüyor.

Ali Özgür Gürsoy ve Serkan Şavk'ın "Kâtip yazardan komut veren yazara: Senaryo yazımında yapay zekâ kullanımı ışığında yazarlık, otantiklik ve yaratıcılığın durum değerlendirmesi" başlıklı çalışması, günümüzün önemli tartışma alanlarından biri olan yapay zekânın yaratıcı süreçler üzerindeki etkisini ele alıyor. Yapısöküm ve kökbilim gibi kavramsal yaklaşımlarla yazarlığın doğasını sorgulayan yazarlar, senaryo yazarlığında yapay zekâ kullanımı ile özgünlük ve yazarlık kavramlarını yeniden değerlendiriyor.

Yeşim Ustaoglu'nun *Tereddüt (Clair Obscur, 2016)* filmi üzerine Beril Uğuz'un kaleme aldığı "Yeşim Ustaoglu'nun *Tereddüt (2016)* filminde kadın bakışı aracılığıyla inşa edilen anlamın sinemasal araçlar üzerinden analizi" başlıklı makale, sinemada kadın bakışının anlam inşasına odaklanıyor. Bu çalışma, kadın karakterlerin öznelliklerini ön plana çıkararak, filmde kullanılan sinematografik araçların tematik anlatıyla nasıl bütünleştiğini araştırıyor.

Emre Aşılıoğlu ve Şefik Özcan'ın "Valdimar Jóhannsson'ın *Kuzu (2021)* filminde farklılığın yitimi ve kurban bunalımı" başlıklı makalesi ise *folk horror* türündeki *Kuzu* filmi, René Girard'ın şiddet ve kutsal arasındaki ilişkiyi ele alan teoremleri çerçevesinde yorumluyor. Nitekim bu film, pastoral atmosferiyle izleyiciyi farklı bir dünyaya çekerken, şiddet ve masumiyet kavramları üzerinden derinlemesine bir analiz sunuyor.

Son olarak, Ümit Çiçekçioğlu ve Ali Maruf Alaskan'ın "Bağlama ses tahtasında keklar uygulaması ve ses özelliklerine etkisinin araştırılması" başlıklı çalışması, bağlama enstrümanının ses gürlüğü problemine yenilikçi bir çözüm öneriyor. Kevlar malzemesinin kullanımıyla yapılan deneysel çalışmaların, bağlamanın ses kalitesini artırma potansiyeline sahip bir teknoloji sunduğunu serimliyor.

Her biri farklı bir perspektif sunan bu makalelerin, ARTS çevresine katkı sağlayacağına inanıyoruz.

Keyifli okumalar dileriz.

## Preface from Mehmet Işık

Dear readers,

We are excited to present the twelfth issue of our journal to you. In this issue, we are pleased to offer six meticulously prepared articles that span a wide range of topics, from art to design, from cinema to music research.

Our first article, titled "Visual communication design elements in museums: An evaluation on Baku Museum of Modern Art (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi)" by Banu Erşanlı, addresses Azerbaijan's cultural heritage and the digitalization processes in museology from an aesthetic perspective. This study, which examines the Baku Museum of Modern Art through a multi-faceted lens, emphasizes that museums not only showcase artworks but also embody a social dimension through their communication, design, architectural, and interior design elements.

The second article, titled "The Japonism influences in Alphonse Mucha's art nouveau style posters" by Gonca Sönmez and Mehmet Reşat Başar, explores the impact of Japanese aesthetics on European art. Using semiotic analysis, the authors delve into how the Japanese aesthetic sensibility shaped the Art Nouveau movement, as reflected in Alphonse Mucha's posters.

In their article, "From scriptor to promptor: An evaluation of the status of authorship, authenticity, and creativity in light of the use of artificial intelligence in screenwriting" Ali Özgür Gürsoy and Serkan Şavk engage with one of the key contemporary debates—the influence of artificial intelligence on creative processes. Employing conceptual approaches such as deconstruction and etymology, the authors critically examine the nature of authorship, questioning the concepts of originality and authorship in the context of AI-assisted screenwriting.

Beril Uğuz's article "An analysis of the meaning constructed by woman gaze through cinematic instruments in Yeşim Ustaoglu's film *Clair Obscur* (2016)" focuses on the construction of meaning through the female gaze in cinema. This study highlights the subjectivity of female characters, investigating how the cinematographic tools used in the film align with and support its thematic narrative.

The article "Loss of difference and victim crisis in Valdimar Jóhannsson's *Lamb* (2021)" by Emre Aşılıoğlu and Şefik Özcan offers an analysis of the folk horror film \*Lamb\* through the lens of René Girard's theories on the relationship between violence and the sacred. The authors present a deep analysis of how the film, with its pastoral atmosphere, draws viewers into a different world while exploring the concepts of violence and innocence.

Finally, the article "Investigation of kevlar application in bağlama soundboard and its effects on sound properties" by Ümit Çiçekçioğlu and Ali Maruf Alaskan offers an innovative solution to the sound resonance issue in the traditional bağlama instrument. Through experimental studies, the authors demonstrate the potential of Kevlar material to enhance the sound quality of the bağlama.

We believe that these articles, each offering a unique perspective, will contribute significantly to the ARTS community.

We hope you enjoy reading this issue.





# Müzelerde görsel iletişim tasarımı öğeleri: Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi) üzerine bir değerlendirme

Banu Erşanlı | Doktor öğretim üyesi | Başkent Üniversitesi, Ankara, Türkiye  
banu@baskent.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-8403-7390>

## Atıf

Erşanlı, B. (2024). Müzelerde görsel iletişim tasarımı öğeleri: Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi) üzerine bir değerlendirme. ARTS, 12, 9-40.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1455682>

Geliş: 19.03.2024 | Kabul: 19.05.2024

## Öz

Yaratıcı ve kültürel stratejilerin bir parçası olarak oluşturulan, yer aldığı şehrin ve bölgenin demografisine katkıda bulunan, toplumsal mirasın izdüşümü olan müzeler salt sergiledikleri eserler aracılığı ile değil; görsel iletişim tasarımı öğeleri, mimari ve iç mimari konseptleri ile de estetik bir yapı inşa etmektedir. Azerbaycan'ın ilk modern sanat müzesi olma özelliği taşıyan Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi) bu çalışma kapsamında logosundan web sayfasına, yönlendirme tasarımından sosyal medya hesaplarına, iç mekan eser bilgilendirme kartlarından renk tercihlerine kadar bütüncül bir bakış açısı çerçevesinde durum çalışması yöntemi ile incelenmiştir. Yeni müzecilik kavramı perspektifinde, müzecilik uygulamalarının dijitalleşme süreciyle entegrasyonu Bakü Modern Sanat Müzesi örneği üzerinden değerlendirilmiş; müzenin mevcut çevrimiçi varlıkları ve dijitalleşme sürecine adaptasyonu irdelenmiştir.

## Anahtar kelimeler

görsel iletişim, tasarım, müze, bakü modern sanat müzesi

## Öne çıkanlar

- Modern sanat müzeleri hedef kitleleri ile yeni ilişkiler geliştirmeli, kimliklerini yansıtmak, varlıklarını sürdürmek, potansiyel ziyaretçileri beklemek, var olan ziyaretçileri ise tekrar davet etmek, arzulanabilir olmak için iletişim stratejilerini belirlemelidir.
- Bakü Modern Sanat Müzesi görsel iletişim tasarımı öğelerinin dijital adaptasyonu gerçekleştirilmelidir.
- Görsel iletişim tasarımı bağlamında müzeler, izleyici ve ziyaretçiyi deneyim sürecinin aktif birer paylaşımcısı formuna getirerek, izleyici ve ziyaretçi ile etkileşim kurulabilmesine olanak tanımalıdır.

# Visual communication design elements in museums: An evaluation on Baku Museum of Modern Art (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi)

Banu Erşanlı | Assistant professor | Başkent University, Ankara, Turkey  
banu@baskent.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-8403-7390>

## Citation

Erşanlı, B. (2024). Visual communication design elements in museums: An evaluation on Baku Museum of Modern Art (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi). ARTS, 12, 9-40.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1455682>

Submission: 19.03.2024 | Acceptance: 19.05.2024

## Abstract

Museums, which are created as part of creative and cultural strategies, contribute to the demography of the city and region where they are located, and are the projection of social heritage, build an aesthetic structure not only through the works they exhibit but also through visual communication design elements, architectural and interior design concepts. Baku Museum of Modern Art, which is the first modern art museum of Azerbaijan, was examined with the case study method within the framework of a holistic perspective from its logo to its web page, from its orientation design to its social media accounts, from its interior artwork information cards to its color preferences. In the perspective of the new museology concept, the integration of museum practices with the digitalization process was evaluated through the example of Baku Museum of Modern Art; the museum's existing online assets and adaptation to the digitalization process were examined.

## Keywords

visual communication, design, museum, baku museum of modern art

## Highlights

- Modern art museums should strive to develop new relationships with their target audiences and determine their communication strategies to reflect their identity, maintain the existence, wait for potential visitors, invite existing visitors back, and be desirable.
- Digital adaptation of visual communication design elements of Baku Museum of Modern Art should be realized.
- In the context of visual communication design, museums should enable interaction with the audience and visitors by making them active participants in the experience process.

## Giriş

1990'lı yıllarda Sovyetler Birliği'nin parçalanmasının ardından, Azerbaycan'da 1980'lerden itibaren başlayan sanatsal hareketler Sosyalist Gerçekçiliğin baskısının kalkması ile ivme kazanmış, Azerbaycan'da sınırlı ve gizli kalan sanatın tüm dalları 90'lı yıllar itibarıyla gün yüzüne çıkmış; benlik, özel alan, kimlik, inanç gibi bireyselliği ele alan konularda çağdaş sanat üretimleri ve etkinlikleri gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Bağımsızlığın ardından Azerbaycan'da çağdaş sanatın geliştirilmesi amacıyla yeni müzeler ve sanat galerileri açılmıştır (Azizzade ve Jular, 2022, s. 55-56). Bu kurumların arasında yer alan Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi); 20 Mart 2009 tarihinde Haydar Aliyev Vakfı'nın desteği, Mihriban Aliyeva'nın<sup>1</sup> girişimi ile 5 Yusuph Saforov, AZ1025, Khatai adresinde Bakü'de açılmıştır.

Bu çalışma kapsamında Azerbaycan sanatının modern izdüşümünün sunulmasına imkan sağlayan Bakü Modern Sanat Müzesi'nin görsel iletişim tasarımı öğeleri arasında bulunan logo, yönlendirme tabelaları, web sayfası, sosyal medya hesapları, basılı materyalleri grafik öğeler ve tipografik düzenlemeler üzerinden bütüncül bir bakış açısı ile değerlendirilmiştir. Azerbaycan'da yer alan ilk modern sanat müzesi olan Bakü Modern Sanat Müzesi; gerek koleksiyonunda barındırdığı çağdaş sanat eserleri, gerek Azerbaycan çağdaş sanat tarihine tuttuğu ışık, gerekse üstlendiği modern sanat vitrini olma misyonu ile var olduğu bölgenin en önemli sanat yapılarından bir tanesidir. Tüm bunlara karşılık müzenin, dijital dünyada varlığını sürdürürken uyguladığı iletişim stratejisindeki aksaklık ve eksiklikler, çevrimiçi varlığın mevcudiyeti hakkında problemlerin oluşmasına yol açmaktadır.

28 Ekim 2023 tarihinde yazar tarafından gerçekleştirilen müze ziyareti kapsamında yapılan gözlemlerden yola çıkarak oluşturulan çalışmada, çekilen fotoğraflardan ve ziyaret sırasında tutulan notların belgelenmesinden faydalanılmıştır. Gerçekleştirilen basılı ve dijital kaynak taraması ile veri toplama süreci tamamlanmıştır. Modern sanat müzeleri ile ilgili akademik çalışmalar yürütülmesine karşın, Bakü Modern Sanat Müzesi ile ilgili bir araştırma gerçekleştirilmemiş olması, sözü edilen eksikliğin giderilmesi hedeflenerek durum çalışması yöntemi ile ele alınmıştır. Bir durumun derinlemesine çalışılıp betimlenmesi (Subaşı ve Okumuş, 2017, s. 425) ve sınırlı sistemlerin nasıl işlediği ve çalıştığı hakkında sistematik bir biçimde bilgi elde etme amacı ile çoklu veri toplanması ve incelenmesi sürecini içeren metodolojik bir yaklaşım (Chmiliar, 2010, s. 582) olan durum çalışmaları olayları ve olguları, meydana geldikleri günlük bağlamlarda açıklamakta, tanımlamakta ve keşfetmek için kullanılmakta (Yin, 2009, s. 4), sonuçların olayın neden o şekilde oluştuğu ve sonraki çalışmalarda nelere odaklanılması gerektiğini ortaya koymaktadır (Davey, 2009'dan aktaran Subaşı ve Okumuş, 2017, s. 420). Başta sosyal bilimler alanı olmak üzere farklı disiplinlerde yaygın bir araştırma tasarımı olarak kullanılan durum çalışması, karmaşık bir konunun gerçek yaşam bağlamında

<sup>1</sup> Mehriban Əliyeva (1964-...) Azərbaycan Cumhurbaşkanı İlham Aliyev'in eşi və Azərbaycan Cumhuriyyəti'nin ilk Cumhurbaşkanı Yardımcısı. Azərbaycan bilim, sanat, sağlq, spor, kltürünün gelişmesine ve dünya çapında deęer kazanmasına katkıda bulunmaq amacıyla farksız dernek, kurum, federasyon, vakıf və komitelerde görev almakta, projeler yürütmektedir (mehraban-aliyeva.az, \_\_\_\_).

derinlemesine ve çok yönlü olarak anlaşılması hedefi ile doğal bağlamında keşfedilmesi için kullanılan bir yaklaşımdır (Crowe vd., 2011, s. 1). Sözü edilen yaklaşımın müzenin görsel tasarım öğelerinin belirlenmesi ve incelenmesi sürecine yardımcı olması amacıyla müzelerin yeni müzecilik kavramı üzerinden nasıl ve hangi koşullarda ele alındığı, müzelerin dijitalleşen dünyadaki konumlandırmaları, Bakü Modern Sanat Müzesi'nin mevcut durumu ve konsepti üzerine bir araştırma gerçekleştirilmiş, elde edilen veriler ışığında çalışmanın son bölümünde öneriler sunulmuştur.

### **Yeni müzecilik kavramı bağlamında müze**

Eski Yunanca *mouseion μουσειόν* (Mousalar tapınağı, Mousalara adanmış yer) sözcüğünden türeyen müze kelimesi, *moûsa*<sup>2</sup> *μοῦσα* (sanat tanrıçası) sözcüğünden *ion* son eki ile türetilmiştir (Etimoloji Türkçe, 2024). Türkçeye ise Fransızca *musée* kelimesinden geçen müze Türk Dil Kurumu'nca (2024) "Sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer" olarak tanımlanmaktadır.

1946 yılında kurulan, 138 farklı ülkeden 45 binden fazla üyesi bulunan; müze faaliyetlerine yönelik mesleki ve etik standartları belirleyen bir dernek ve sivil toplum kuruluşu olan Uluslararası Müzeler Konseyi (*The International Council of Museum – ICOM*) (\_\_\_\_) tarafından ise müze şu şekilde tanımlanmaktadır:

Somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, toplumun hizmetinde olan kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik, profesyonel ve toplumların katılımıyla faaliyet gösterir ve iletişim kurarlar; eğitim, eğlence, düşünme ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarlar.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı (\_\_\_\_) Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği'nin 4. maddesinde ise müze; "Kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede etkili olan daimi kuruluş" olarak açıklanmaktadır.

Müzeler ayrıca, kamuya hizmet etme hedefi ile dijital çağda üretilen yaratıcı kültür endüstrileri ve sanatın elektronik ortamda sunulduğu, istihdam yaratılmasına olanak sağlayan ve yaşam standartlarının yükseltilmesine yol açacak yeni fikirler üreten, yerel kültür ve kimlikleri destekleyen, yorumlanması ve değerlendirilmesine fırsat sunan, aydınlanmış topluma ulaşma sürecinde önemli rol oynayan birer kültürel miras kaynağıdır (Logan, 2005, s. 28). Kültürel miras; tarih boyunca maddi ve manevi olarak geliştirilen, öğrenilen, uygulanan, yaratılan, biriktirilen bilgi ve becerilerin, tüm kültürel

<sup>2</sup> Sözü geçen *moûsa* kelimesi Yunan mitolojisinde ilham perisi anlamına gelmektedir. Yunanca akıl, düşünce, yaratıcılık gücü kavramlarını içeren *men* kökünden gelen *moûsalar*ın aynı zamanda sanatın her türünü, yaratıcılığı ve zekayı sembolize etmektedirler (Archaeologists, 2024).

yaratıların gelecek kuşaklara aktararak sürdürüldüğüne işaret eden bir kavramdır (Emiroğlu ve Aydın, 2020, s. 689). Müzelerin dijital dünyadaki varlığı ayrıca kültürel mirasın korunması ve iletilmesi sürecinde de büyük önem taşımaktadır. 2003 yılında Fransa Paris'te UNESCO tarafından hazırlanan Dijital Mirasın Korunmasına İlişkin Tüzük'te belirtildiği gibi dünyadaki kitap, sanat eserleri ve tarih ve bilim anıtları mirasının korunmasını ve korunmasını güvence altına alınmalıdır. Metinler, veri tabanları, sabit ve hareketli görüntüler, ses, grafikler, yazılım ve *web* sayfalarının yanı sıra çok çeşitli ve giderek büyüyen dijital materyaller çoğunlukla geçicidirler ve elde tutulabilmeleri için amaca yönelik üretim, bakım ve yönetim gerektirirler. Bu kaynakların birçoğunun kalıcı değeri ve önemi vardır ve bu nedenle mevcut ve gelecek nesiller için korunması ve muhafaza edilmesi gereken bir miras oluşturmaktadır (UNESCO, 2003). Kültürel miras alanı, dijitalleştirme süreçleri konusuyla ilk yüzleşen ve bilgi tanımlamasında şeffaflık kültürünü tanıtmaya çalışan topluluk olarak tanımlanmaktadır (Turco ve Giovannini, 2020, s. 2).

Müzelerin kültürel mirası iletme işlevi salt izleyici ve ziyaretçiler perspektifinde değil, bulunduğu toplumun geneli için de değer yaratmaktadır. Sanat, mekan ve toplum kesişiminin bir karşılığı olan müzeler, kültürün sosyo-ekonomik yansımalarına da imkan sağlamakta, bu yönüyle turizm, ekonomi, siyaset, işletme alanları tarafından da kapsayıcı bir bakış açısı ile incelenmektedir. 1950'ler sonrasında Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa ülkelerinde modern ve postmodern mimarileri ile birer anıt olma özelliği taşıyan modern sanat müzeleri ayrıca buldukları kentlere çağdaş sanat kimliği kazandırmaktadır (artam.com, 2020, 15 Haziran).

Müzeler eğitici özellikleri ile de ön plana çıkmaktadır. Bu yönüyle müzeler; "birer araştırma merkezi, açık üniversite, bir ailenin tüm fertlerinin eğlenerek öğrenebileceği", öğrenme sürecinden zevk alacağı (Atagök, 1999, s. 131) tüm bu süreçte; gözlem, mantık, yaratıcılık, hayal gücü, beğeni duygularının oluşmasına ve gelişmesine katkıda bulunabilecek (Atagök, 1999, s. 137), "her alana ait obje ve yaşanmışlıkları aktaran [...] içlerinde barındırdıkları alana yönelik objeleri toplayan, sınıflandıran, onaran-koruyan, etkili sergilemelerle toplumun öğrenmesinde önemli rol oynayan birer yaygın eğitim kurumudur" (Buyurgan ve Karaaziz Şener, 2023, s. 48). Sözü edilen kapsayıcı tasvirlerle ek olarak; müzelerin kimliklerini yansıtmak, varlıklarını sürdürmek, potansiyel ziyaretçileri beklemek, var olan ziyaretçileri ise tekrar davet etmek, arzulanabilir olmak için iletişim stratejilerini belirlemesi, eylem planlarını oluşturması ve ziyaret öncesi, esnası, sonrası süreci dönemin gerçekliklerini göz önüne alarak tasarlaması gerektiği söylenebilir.

### **Müze iletişimi ve dijitalleşme**

Günümüzde müzeler hedef kitleleri ile yeni ilişkiler geliştirme çabası geliştirmektedir. "Sanatla kurulan ilişkinin doğrudan bir iletişim süreci olduğu ve bir kitle iletişim aracı olarak sanatın bizzat kendisinin" kullanılması ile (Yaban, 2023, s. 210) dijitalleşen dünyada çevrimiçi varlıklarını kanıtlamak üzere müzelerin kullandıkları mecralar değişim

gstermektedir. Yeni iliřkilerin dijitalleřen dnyada sosyal mecralar, web siteleri, yeni teknolojiler aracılıęı ile řekillendięi bilinmektedir. Gncellenmesi gereken yeni dzenin grsel iletiřim tasarımlarına yansımaları gereklilięi mevcut durumun bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

1980'lerden bu yana, geleneksel mzecilięin eski řemasını kırılmış; sanal gereklik, artırılmış gereklik, karma gereklik, paralel gereklik, web teknolojileri gibi yeniliklerin benimsenmesi sayesinde geliřtirilen iletiřim dilleri ile mze kavramı evrimleřmiř ve yeni mzecilik hareketi doęmuřtur (Barbieri, Bruno ve Muzzupappa, 2017, s. 101). Bu baęlamda mzelerin; topluma uzaktan bakan klasik ve duraęan mekan anlayıřından, yeni sunum, sergileme ve anlatım yntemlerinin kullandıęı, kltr nitesi olarak kurgulanmıř, yařayan aędař mzecilik anlayıřına doęru bir geiř (řar ve Saękol, 2013, s. 84) gerekleřtirmesi beklenmektedir. Geleneksel mzenin adeta bir anıt gibi ziyaretisini bekleyen yapısına karřın postmodern mze geliřtirdięi yntemlerle ziyaretisini kendisine ekmekte, kimi zaman ise ziyaretisine gitmektedir (Ulus, 2021, s. 24-25).

"Sanatta dijital teknolojilerin kullanımı yeni sanat biimlerinin geliřtirilmesine, sanatsal dřnce ve eylemlerin farklı řekillerde sunulmasına katkı saęlamaktadır. Bu katkılar, sergileme yntemlerinde, mze ii bilgilendirme grafiklerinde ve mze tanıtım gelerinde yeniliki yaklařımlarla kendisini gstermektedir" (Cořkun, 2021, s. 104). Gnmzde beklenen, zellikle modern sanat mzelerinde dijital teknolojilerden faydalanılması ve sunum tekniklerinin bu ynde geliřtirilmesi, web sayfalarının aktif, eriřilebilir olmasıdır.

Ziyaretilere evrimii deneyim sunan mze web sayfaları ziyaret ncesinde kullanıcıya alıřma saatleri, cretler, yol tarifi gibi mzeye dair temel bilgileri sunmalıdır. Srekli ziyaretilerin arzuları bu noktada potansiyel ziyaretilere gre farklılařabilmekte ve web sayfasından beklentileri; gelecekte yapılacak sergilere dair bilgi almak, etkinlik duyurularını takip etmek, yeniliklerden haberdar olmak ynnde řekillenebilmektedir. Mze profesyonelleri ve mze ziyaretileri iin, mzeler ve mze web siteleri arasında olumlu ve tamamlayıcı bir iliřki olmalıdır. Mze web siteleri, evrimii ziyaretileri sanal olarak mze koleksiyonlarına ekmeli ve onlara mzeyi bizzat ziyaret etmeleri konusunda teřvik etmeli, fiziksel ziyaretileri ise, mze ve koleksiyonlar hakkında daha fazla bilgi sahibi yaparak, ziyaret ncesi ve sonrası faaliyetlerini birbirine baęlayarak bir kpr grevi grmelidir (Marty, 2007, s. 337). Dijital teknolojiler, mze profesyonellerine koleksiyonları hakkındaki bilgileri doęrudan izleyicilerine ulařtırmanın yeni yollarını sunmalı, mze koleksiyonları hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen yeni ve potansiyel ziyaretilerden, mze koleksiyonundaki belirli nesnelere arayan uzak niversitelerdeki akademik arařtırmacılara kadar pek ok farklı evrimii mze ziyaretisine bilgi vermelidir (Marty, 2008, s. 84). Sanat ve kltr kuruluřlarının dijital teknolojilerin getirilerinden yararlanması, koleksiyon ve arřivlerini dijitalleřtirmesi ve daha fazla deęer yaratması iin yeni olanaklar sunuyor olması, bu kuruluřların dijital formatları kullanarak izleyici kitlesini geniřletebilmesine ve yeni izleyicilere ulařabilmesine olanak saęlamaktadır (Bakhshi ve Throsby, 2010, s. 15). Dijital teknolojilerin bir bařka getirisi ise kuřkusuz izleyici ve ziyaretiyi deneyim srecinin

aktif birer paylaşımcısı formuna getirerek, izleyici ve ziyaretçi ile etkileşim kurulabilmesine olanak tanınmasıdır.

Salt "nesne/koleksiyon anlayışından sıyrılarak birey/toplum temelli bir yaklaşımı benimseyen müzeler, bu yaklaşımı yerine getirebilmek için" yeni dijital teknolojilerden de faydalanmakta; "karma gerçeklik (MR), sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR)" uygulamalarını farklı amaçlarla kullanmaktadırlar (Mercin ve Diksoy, 2023, s. 94). Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) uygulamalarının sağladığı etkileşim ve çokluortam özellikleri ile bunların senkronizasyonu, yüksek düzeyde özgün ve yenilikçi teknolojik içerik tasarlamayı mümkün kılarken, karma gerçeklik (MR) uygulamaları müzelerde, sergilerin dijital ortamlardaki sanal içerikleri; 3B, hologramlar, mekansal haritalama ve sensörler gibi gelişmiş görselleştirme teknikleri ile gerçekleştirmesine imkan sağlamaktadır (Trunfio, Jung ve Campana, 2002, s. 3). Sürükleyici teknolojiler ile kullanıcının gerçek çevresini genişleten veya değiştiren, gerçek-sanal sürekliliği yeniden tasarlayan dijital ortamlar kültürel miras aktarımına fayda sağlayacak içeriklerle müzelerde özellikle son yıllarda sıklıkla kullanılmaktadır.

Web ve sosyal medya kullanımına ek olarak çokluortam teknolojilerinin müzeler tarafından aktif olarak kullanılması, geleneksel yöntemlerin gözden geçirilerek yeniden tasarlanmasına ve kültürel hizmet üretiminde yer alan dünya çapındaki potansiyel ziyaretçi ağına, yeni kültürel deneyimleri yaşamaya teşvik etmeye de olanak tanımaktadır (Padilla-Meléndez ve Águila-Obra, 2013, s. 892). Günümüzde interaktif tasarımların müzelerde aktif bir şekilde kullanılması beklenmektedir. Bu bağlamda; uygulamalar, QR kodlar, dokunmatik ekranlar, artırılmış gerçeklik teknolojisi gibi uygulamalar bilgiyi doğrudan aktarmaya olanak tanımakta ve izleyicilerin beklentilerine dijitalleşen etkileşimli yöntemler ile cevap vermektedir (Mazlum ve Arıcı Turhangil, 2022, s. 1108-1109). Çoklu ortam uygulamalarının; okuyucu, izleyici, dinleyici ve artık günümüzde katılımcıların bilgi sürecine dahil olmasını öngördüğü sistemlerin de müzelerde kullanıldığı bilinmektedir. Teknolojik olanaklar çerçevesinde kullanılması mümkün olan dokunmatik ekranlar, kameralar, görüntüleme araçları, hologramlar, sanal gerçeklik uygulamaları müzeler tarafından tercih edilmekte ve sergileme süreçlerinde aktif olarak kullanılmaktadır.

Sosyal mecraların müzeler tarafından aktif olarak kullanılması da dijitalleşme sürecinin bir getirisi ve parçası olarak bilgi paylaşımı, bilgiye erişim sürecine katkı sağlayarak hedef kitleye ulaşma yöntemi olarak kullanılmaktadır. Ziyaretçilerin müze gezileri sonrası deneyimlerini içeren geribildirimleri paylaşmaya imkan sunan sosyal mecralar; potansiyel ziyaretçilerin fikir, görüş, seçim ve gezi planları üzerinde belirleyici rol oynamakta, gezi öncesi beklentilerin oluşmasına katkı sağlamakta, karar alma sürecini doğrudan etkilemektedir (Gao ve Yu, 2024, s. 2). Ziyaret öncesi, süreci ve sonrasına dair açıklayıcı bir deneyim zinciri sunan bu mecralar sayesinde müzeler mimari sınırların dışına çıkarak 7/24 erişilebilir, hakkında konuşulabilir, gezilebilir, deneyimlenebilir yeni birer mekana dönüşmektedir.

### **Görsel iletişim bağlamında müzelerin işlevleri**

Farklı kaynaklarda müzelerin işlevlerine dair farklı başlıklar olmakla birlikte müzelerin işlevlerini; toplama, belgeleme, araştırma, koruma, iletişim, sergileme, eğitim olarak sıralamak mümkündür. Bu doğrultuda müzelerin iletişim ve sergileme işlevleri doğrudan ve dolaylı olarak görsel iletişim tasarımı ile bağlantılıdır.

Müzelerin iletişim işlevinin amacı; müzenin toplum ile bağ kurması, etkinlik ve içeriklerinin paylaşılması, tanıtım, pazarlama çalışmalarının yürütülmesini sağlamaktır. "Tanıtım veya reklam amacıyla görsel bir malzeme üretmek gereksinimi duyan her kurum, oluşturduğu görsel yapıyla yeni bir iletişim boyutu" yaratmakta, "kurumun kimliğini, vizyonunu, özetle sorunu ele alış tarzını anlatan mesajlar üretmekte" ve göstergeler bombardımanı altındaki hedef kitleye ayırıştırıcı ve çözümlenmek zorunda olduğu bir sorunsal görsel iletişim öğeleri ile sunmaktadır (Uçar, 2004, s. 28). Bu bağlamda müzelerin kurum kimliği; kurum hakkında bilgi vermesi, benzerlerinden ayırt edilmesi, bilinirliğinin artması, hedef kitle tarafından hatırlanması amaçları öncelenecek hazırlanmalı, çağın gerekliliklerine uyum sağlayacak mecralarda, uygun ve sürdürülebilirlik anlayışı benimsenerek tasarlanmalıdır. Geleneksel ve dijital iletişim tasarımı öğelerinin; temel tasarım öğe ve ilkeleri göz önüne alınarak bütünlükçü bir anlayış ile ortaya konulması ve evrensel tasarım ilkelerine bağlı kalınarak sürecin yönetilmesi gerekmektedir. Marka kimliğinin oluşturulma sürecinde; renk, tipografi, imge, tarz gibi unsurların hedef kitlede belirli bir his uyandırarak anlam ve çeşitli nitelikleri betimlemesi, kurumun davranışsal özelliklerine dair hedef kitesine sunulacak, anında tanınan ve kurumun özünü yansıtan tutarlı görsel imge oluşturulması (Ambrose ve Harris 2017, s. 46) beklenmektedir. Müzelerin işlevlerine katkı sağlama sürecinde çağdaş müze eğitim anlayışı paralelinde sergilenen tüm sanat eserlerinin çoklu ortam teknolojileri kullanılarak ziyaretçilerin aktif katılımına olanak sağlayacak bilgilendirme tasarımları ile gerçekleştirilmesi de gerekmektedir (Gürdal Pamuklu, 2022, s. 124).

Müzelerin sergileme işlevindeki amaç ise; eserlerin anlaşılır biçimde düzenlenmesi ve eserler hakkında doğru, nitelikli bilgi verilmesidir. Sergileme sırasında kullanılan mekan, renk, ses düzeni, yol haritası, vitrin veya platformlar, dil, bilgilendirme tasarımları, görsel ve işitsel tanıtım araçları, dinlenme alanları, aydınlatma bütüncül bir yaklaşımla uzmanlarla işbirliği içerisinde değerlendirilmeli, değerlendirilmediği durumda halka erişemeyecekleri bilinmeli, planlı hareket edilmezse amaca ulaşamayacağına da bilincinde olunmalıdır (Buyurgan ve Mercin, 2005, s. 60).

Var olan nesnelerin sunulma eylemine karşılık gelen sergilemenin, görsel iletişim tasarımı öğelerinden faydalanılarak oluşturulma sürecine ve fiziksel/dijital ortamlardaki bilgilendirici anlatıların izleyicilerle farklı düzeylerde bağlantı kurmasına imkan sağlamak için gerçekleştirilen düzenlenme sürecine sergileme tasarımı denilmektedir. Grafiklerden çoklu ortam uygulamalarına, aydınlatmadan iç mimariye, yön tabelalarından etkileşimli öğelere, tabelalardan web sayfalarına, broşürlerden sosyal medya hesaplarına kadar yapılandırılmış ve konsept bütünlüğünü sağlayan tasarım çözümlerinin; sergileme tasarımı planlanması ve uygulaması sürecinde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Müzelerde sergileme tasarımı; tasarım, halkla ilişkiler,



iletişim, mimarlık gibi disiplinlerin ortak olarak ele alması gereken bir alandır. Bir müzenin görsel iletişim öğelerinin tamamını değerlendirmek için bütüncül ve disiplinlerarası bir yaklaşım ile müzenin görsel tasarımları oluşturulmalı ve kullanılmalıdır.

İzleyiciyle etkili iletişim kurulabilmesi için sergileme tasarımında, içeriğin yalın ve doğru çözümlenmiş bir görsel dil kullanılarak yansıtılması gerekmektedir (Uyan Dur, 2011, s. 170). Kültür aktarım sürecine önemli bir katkısı olan müzelerde yer alan eserlerin anlaşılır bir şekilde izleyiciye sunulması aktarım sürecinde hataları ortadan kaldırmaktadır. Sözü edilen anlaşılır sergileme teknikleri için kuşkusuz görsel iletişim tasarımı ilke ve öğelerine bağlı kalınmalı, bilgilendirme tasarımı konusunda uzman kişilerle birlikte çalışılmalıdır.

### **Müzelerde bilgilendirme tasarımı, çevresel tasarım ve sergileme tasarımı**

Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü (*International Institute for Information Design – IIID*) (\_\_\_\_) tarafından bilgilendirme tasarımı; " karmaşık iletişim sorunlarını çözmek ve yaşamın her yönünü iyileştirmek için yaratıcı ve tasarım odaklı düşünme uygulaması" olarak tanımlanmaktadır. Temel olarak bir bilginin karşı tarafa en yalın ve doğru olarak aktarılma sürecini tanımlayan bilgilendirme tasarımları gündelik hayatta; işaretler, haritalar, zaman çizelgeleri, kataloglar, kullanım kılavuzları, rehberler, formlar, broşürler, veri görselleştirme, infografikler, finansal raporlar, kaynak kitaplar, web siteleri, ders kitapları, sözleşmeler, sağlık ve ilaç bilgileri, prospektüsler, belgeler, yönlendirme tabelaları ve işaretlendirme sistemlerinde kullanılmaktadır. "Sözcük anlamı bilginin ve bilgilendirme biçiminin tasarımı olan bilgilendirme tasarımının ana ilkesi, izleyicisi için karmaşık bir veri yığınına anlaşılır ve anında ulaşılabilir kılmaktır" (Aybay, 2017, s. 455). Yaratıcı ve estetik sunumlara ek olarak bilgilendirme tasarımlarında; mesaj açık, anlaşılır, doğru olarak iletilerek bilgiye ulaşım süresinin kısaltılması hedeflenmektedir.

Bilgilendirme tasarımında hedef kitlenin bilgi ihtiyacı karşılanmalıdır. "Mesajın analizini, planlanmasını, sunulmasını ve anlaşılmasını" kapsayan süreç "seçilen kitle ne olursa olsun, iyi tasarlanmış [...] estetik, ergonomik, ekonomik ve konu kapsamındaki gereksinimleri karşılayabilecek" nitelikte olmalıdır (Pettersson, 2002, s. 11). "Müzelerdeki bilgilendirme tasarımlarının birey ile eser iletişimini arttırması gerekliliği, bilgilendirme tasarımlarının da bir tasarım nesnesi olmasının ötesine geçmesine" yol açmaktadır (Mecrin ve Diksoy, 2023, s. 95).

Bilgilendirme tasarımının bir parçası olan çevresel grafik tasarım ise temel olarak; yönlendirme işaretleri tasarımı, sergileme tasarımı, yer imleri ve piktogramlardan oluşmaktadır. İnsan bedeninin kamusal alanda fiziksel mekanlarla kurduğu ilişkiyi tanımlayan çevresel tasarım, tıpkı basılı bir mecraya tasarım uygulama sürecinde olduğu gibi bir hikaye anlatmalı ve marka deneyimi yaratmalıdır (Ambrose ve Harris 2017, s. 128). Ziyaretçinin yardıma ihtiyacı olmadan yönünü bulabilmesi, sergilenen eserlerin görünme açılarının doğru olması, eser açıklayıcı bilgilerinin görünürlüğü, yeterliliği ve

düzeni (Uslu ve Yalçın, 2020, s. 236) çevresel tasarım sürecinin müze mimarisi göz önüne alınarak gerçekleştirilecek görsel kimlik yaratım sürecine olan etkisi ve önemini vurgulamaktadır.

Bilgiyi hedef kitleye en doğru ve hızlı şekilde iletme amacı ile sistematik olarak sunma süreci olan yönlendirme tasarımı, müze gibi sayıca çok eserin yer aldığı bir mekanda ayrıca önem taşımaktadır. Fiziksel çevreyle yapılan görsel iletişim tasarımı uygulamaları olan yönlendirmeler ve işaret tasarımları ziyaretçilerin mekan içerisinde yolunu bulmasına ve istediği yere gitmesine de olanak sağlamaktadır.

"Yönlendirme ve işaretleme tasarımının temel amacı kullanıcıyı bir mekanın en dış noktasından, iç mekanda varılmak istenen son noktaya kadar yardım almaksızın, kolaylıkla ulaştıracak tasarım sistemini kurmaktır" (Güler, 2014, s. 66). İnsanların en temel güdülerini arasında olan yol bulma, konum belirleme ve hareket etme eylemleri müze mekanlarının tasarımı sürecinde büyük önem taşımakta, bu süreç göz önüne alınarak tasarlanan yönlendirme işaretleri ziyaretçiye o an nerede bulunduğu, servislerin nerede yer aldığı bilgilerini anlamlandırmaları için imkan sağlamakta ve ziyaretçiye konfor vaat etmektedir (Kandemir ve Uçar, 2015, s. 33). İşaretler, bir mekana dair tüm görsel verileri bir araya getirmekte: görülmesi gerekenler (yangın çıkışı, tahliye yolları, sigarasız alan işaretleri vb.) ve görülmek istenenler (lavabolar, merdivenler, asansörler vb.) olarak iki kategoriye ayrılmaktadır (Ambrose ve Harris 2017, s. 126).

"Yönlendirme tasarımı dünya çapında tartışılan ve günümüzde çeşitli mesleklerden kişilerin dahil olduğu" ve halen gelişmekte olan "disiplinlerarası bir kavramdır" (Aybay, 2017, s. 454). Metin ve resimlerin, bilgi ve öğrenme materyallerinin tasarımı sürecinde hedef kitleye doğru iletilmesi ve iletim sürecinin kolaylaştırılması için karmaşık bir dil kullanımından kaçınılması gerekmektedir. Bu doğrultuda tasarım sürecinde etkili ses, dikkat, açıklık, anlaşılabilirlik, tutarlılık, vurgu, bilgi etiği, okunabilirlik, hafıza, algı, hassasiyet, işleme, kalite, okuma düzeyi, basitlik, yapı ve bütünlük mesaj tasarımında göz önünde bulundurulması gereken temel kavramlardır (Pettersson, 2012, s. 99).

"Evrensel tasarımın temel ilkeleri olan eşitlikçi tasarım, kullanımda esneklik, basit ve sezgisel kullanım, algılanabilir bilgi, hata için tolerans, düşük fiziksel güç gereksinimi, yaklaşım ve kullanım için uygun boyut ve mekan" kamusal alan yönlendirme tasarımlarında da ayrıca geçerlidir (Taşçıoğlu ve Erdoğan Aydın, 2015, s. 230). Bilgi ve öğrenme materyalleri üreticileri, iletişimi ve alıcıların öğrenme süreçlerini kolaylaştırmaktadır. Bu noktada müzeler gibi sayıca çok uyarıcının yer aldığı mekanlarda bilgilendirme tasarımının önemi bir kez daha anlaşılmaktadır.

### **Avangart sanatın vitrini: Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi)**

Bakü Modern Sanat Müzesi; Azerbaycan'daki ilk modern müze olma özelliğini taşımakla birlikte, birçok farklı çağdaş sanatçının eserini bünyesinde barındırmaktadır. Son 70 yılın sanatçılarına ait, 800'den fazla resim ve heykeli bünyesinde barındıran müzede; Agha Ousseinov, Ali Ibadullaev, Altai Sadiqzadeh, Ashraf Murad, Darvin Velibekov, Eldar

Mamedov, Eliyar Alimirzayev, Farhad Halilov, Fazil Najafov, Fuad Salayev, Gennadi Brijatjuk, Huseyn Hagverdi, Mahmud Rustamov, Mamed Mustafayev, Mikail Abdurahmanov, Mirnadir Zeynalov, Museib Amirov, Niyaz Najafov, Rashad Babayev, Rasim Babayev, Vugar Muradov gibi sanatçıların çağdaş sanat çalışmalarının yanı sıra, Marc Chagall, Salvador Dali, Pablo Picasso'nun eserleri de sergilenmektedir.

Azerbaycan sanatının "iç hafızası" olarak nitelendirilen müze, ayrıca Elmira Shahtakhtinskaya, Huseyn Aliev, Mikail Abdullaev, Nadir Abdurahmanov, Nadir Qasimov, Oktay Sadiqzadeh, Ömer Eldarov, Settar Bahlulzadeh, Taghi Taghiev, Tahir Salahov, Toghrul Narimanbekov, Tokay Mamedov'a ait figüratif eserleri de bünyesinde barındırmaktadır. Müzede alışlagelinenin aksine; eserlerin sergilenmesinde tema ayrımı ve önceden belirlenmiş, zorunlu bir rota bulunmamaktadır. Bu serbestlik müzenin farklı noktalarını doğrudan birbirine bağlantılı hale getirmektedir. Müzenin mimari konsepti, aynı zamanda müze koleksiyon ve sergi sorumlusu da olan Altai Sadiqzadeh<sup>3</sup> tarafından eserlere çok boyutlu bakış açısı sunma hedefine paralellik gösterecek biçimde tasarlanmıştır. Müze mimarisine beyaz renk hakim olmakla birlikte, salonlar köşesiz olarak tasarlanmıştır. Alanlar arası açık geçişler, metal kirişler, farklı açılarda eğimli duvarlar bulunan müze bu yönleri ile hareketli canlı bir organizmanın soyut yansımasıdır. İki kattan oluşan yapıyı, aynı zamanda bir sanat eseri olan "unutulmuş merdiven" (Görsel 1 ve 2) birbirine bağlamaktadır (moma.az, \_\_\_\_a).



Görsel 1 ve 2. Bakü Modern Sanat Müzesi iç mekan görüntüleri

Brian O'Doherty (2010) sergi mekanları için "beyaz küp" metaforunu kullanmakta ve

<sup>3</sup> Altai Sadiqzade (1951-...) Azerbaycan avangard hareketinin öncülerinden sanatçı. Azerbaycan'ın önde gelen sanatçıları Oktay Sadiqzade ve Elmira Shakhhtakhtinskaya'nın çocuğu olan sanatçı ayrıca Mihriban Aliyeva'nın kız kardeşi Nergiz Paşayeva'nın eşidir. Birçok farklı kişisel ve karma sergisi bulunmakta, eserlerinden bazıları Bakü Modern Sanat Müzesi'nde halen sergilenmektedir (Aysel, 2021, s. 4).

müzelerin minimalist bir yaklaşımla tutarlı, eserleri ön planda tutma amacı ile yalın, düz, sakin, izleyicinin esere odaklanması hedefi güdülen bir yapı olması gerekliliğini savunmaktadır. Ayrıca ideal sergi mekanının sanat eserinin algılanışına engel oluşturabilecek her türlü öğeden uzak, sanat eserinin yapıt olarak değerlendirilebilmesi adına dikkat dağıtacak her etkenden soyutlanmış olması ile birlikte "biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarımın bulunduğu, benzersiz bir estetik mekan" olarak açıklamaktadır (s. 30). Bu bağlamda Modern Sanat Müzeleri arasında bir öncü olan New York Modern Sanat Müzesi (*Museum of Modern Art – MoMA*), Türkiye'nin en büyük modern sanat müzesi olan İstanbul Modern, Paris Centre Pompidou'da bulunan *Musée National d'Art Moderne* sözü edilen tanımlama paralelinde beyaz küp düzenine uygun sergileme alanları bulunan başlıca modern sanat müzeleri arasındadır. Bakü Modern Sanat Müzesi'nde ise beyaz renk hakimiyetine karşın kübik bir düzen olmadığı, eser dizilimlerinde bir sıra gözetilmediği, eser arası boşlukların rastlantısal ve eser dizilimlerinin duvar özelinde tasarlandığı görülmektedir (Görsel 3 ve 4).



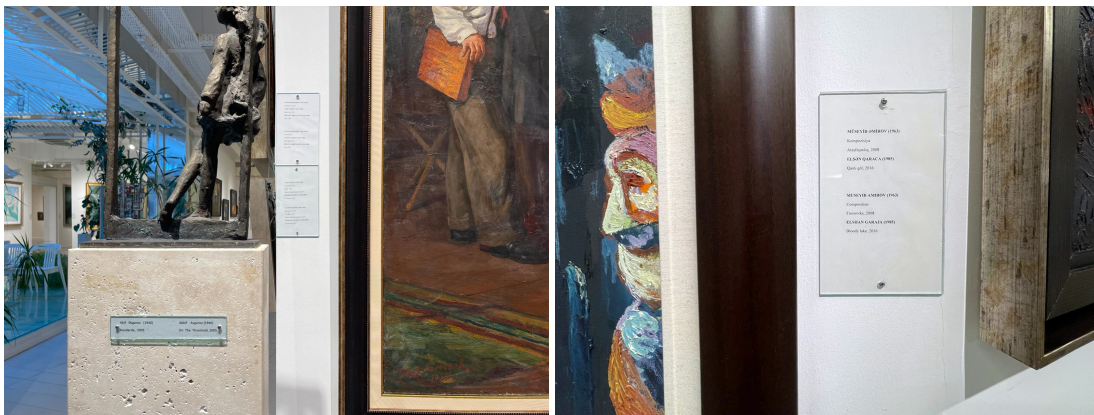
Görsel 3 ve 4. Bakü Modern Sanat Müzesi iç mekan görüntüleri

Müzelerde mimari hem kavramsal hem de fiziksel olarak belirleyici birer unsur olmakta, sadece sergileri çerçevelemekle kalmayıp ziyaretçi deneyimini de biçimlendirmektedir (Kandemir ve Uçar, 2015, s. 25). Bakü Modern Sanat Müzesi örneğinde olduğu gibi; mekan ve eser ilişkisinde; mekanın kurgusal düzenlemesi ve eserin algılanmasına yönelik farklı anlayışlarla biçimlendirilmiş müzeler mevcuttur. Bu anlayışlardan bazıları mekanı, eserin algılatılması için tüm detaylardan soyutlarken bazıları ise mekanın kendisini de sanat eserinin bir parçası olarak sunmaktadır (Uslu ve Yalçın, 2020, s. 234). İç mimari tasarım konseptinde beyaz küp metaforunun kullanıldığı ve sadece esere odaklanmayı

önceleyen, izleyicinin dikkatini dağıtacak herhangi bir başka unsura yer verilmeyen müzelerin aksine Bakü Modern Sanat Müzesi'nde olduğu gibi belirsiz ve bir rotaya tabi olmayan, asimetrik galeri salonlarına sahip, bağlantıların düzensiz olduğu alanların kullanıldığı mekanlar ziyaretçiler için sürprizlerle karşılaşabileceği deneyimler sunmaktadır. Bu deneyimi değerli olarak değerlendiren Özge Kandemir ve Özlem Uçar'a göre (2015); "belirsizlik görünür bir bütünün küçük bir parçası olmalı" ve sürprizin gerçekleşeceği mekan bütüncül bir çevrede gerçekleşmeli, mekanın kendisi zamanla anlaşılabilir ve tanımlanabilir olmalıdır (s. 30-31). Bu gibi durumlarda mekan algısı ve eser algısının birbirinin önüne geçmemesi, dengeli olarak bütünleşmesi, uyum ve ritim algısının karmaşaya sebep olmaması, zıtlıklar içermesi beklenmektedir (Uslu ve Yalçın, 2020, s. 235).

Müze mekanlarında bulunan "doğrusal, dairesel ya da sarmal yürüyüş hatları [...] ve bunlar arasındaki hiyerarşinin ne olacağını belirlemenin ziyaretçi davranışlarını yönlendirici bir potansiyele" sahiptir (Kandemir ve Uçar, 2015, s. 34). Bakü Modern Sanat Müzesi'nde girişten itibaren bir gezi rotası ve rotanın oluşturduğu hiyerarşi bulunmamaktadır. Mekanın doğası gereği giriş kapısından sonra bulunan açık alana bağlı galeriler herhangi bir rotaya tabi olarak gezilememektedir. Müze mekanında ayrıışan galerileri gösteren herhangi bir yön tabelası veya galeri isimlendirmesi bulunmamakta, ziyaretçi içgüdüsel bir hat yaratarak eserleri görebilmekte ve galerileri ziyaret etmektedir.

Müzelerin bilgilendirme işlevlerine karşılık gelecek şekilde, eserlerin bilgi metinlerinin uygun görsel iletişim araçları ile tasarlanması ve doğru konumlandırılarak sunulması beklenmektedir. Bu noktada bilgi metinleri için seçilecek tipografi, metne uygulanacak hiyerarşi, tasarımın yer alacağı malzeme seçimi bilgiyi doğru iletme sürecinde önemli birer unsurdur. Bakü Modern Sanat Müzesi'nde bulunan eserlerin kimi zaman tek esere gönderme yapan, kimi zaman ise birden fazla eser hakkında bilgi veren tasarım uygulamaları bulunmaktadır (Görsel 5 ve 6).



Görsel 5 ve 6. Bakü Modern Sanat Müzesi eser bilgilendirme metinleri görüntüleri

Eser bilgilendirme metinlerinde herhangi bir yönlendirme işareti bulunmaması, eserlerin dağınık olarak sergilendiği galerilerde sanatçı ve eser ismi ile eseri eşleştirmeyi güçleştirmektedir. Pleksi malzemelerin kaide ve duvara çivilenmesi ile oluşturulan eser

bilgilendirme metinlerinin yazı karakterleri müze konsepti ile örtüşen bir yapıdan uzak olarak seçilmiştir. Çoğunluğu Times New Roman karakteri ile yazılan bilgilendirme metinlerinde alan, boşluk, hiyerarşi, estetik ilkeler göz önüne alınmamıştır. Bilgi vermenin hedeflenmesi gereken eser bilgilendirme metinlerinde ayrıca karmaşık düzeni izleyicinin gözünde sınıflandırmaya yardımcı olacak bir piktogram, sembol ya da imge olmaması, müzelerin temel işlevleri arasında yer alan iletişim ve sergilemeyi yetersiz olarak gerçekleştirmesine sebep olmaktadır. Bunlara ek olarak müzede bulunan bazı eserlerin bilgilendirme metinlerinin hiç olmaması eserler hakkında bilgi sahibi olunmasının önüne geçmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. Bakü Modern Sanat Müzesi eser sergileme örnek görüntüsü

Müze bünyesinde mimari konseptin devamlılığını sağlayan bir yaklaşımla tasarlanmış kafe, restoran, çocuk alanı, video salonu, kütüphane ve kitapçı bulunmaktadır. Ayrıca müzenin dışında da modern sanat heykelleri mevcuttur. Bu yönüyle müze salt bina içerisinde değil, bulunduğu konumda da varlığını sürdürmekte ve kamusal alanını bir

sanat yapıtına bütüncül olarak dönüştürmektedir (Görsel 8 ve 9).



Görsel 8 ve 9. Bakü Modern Sanat Müzesi dış mekan görüntüleri

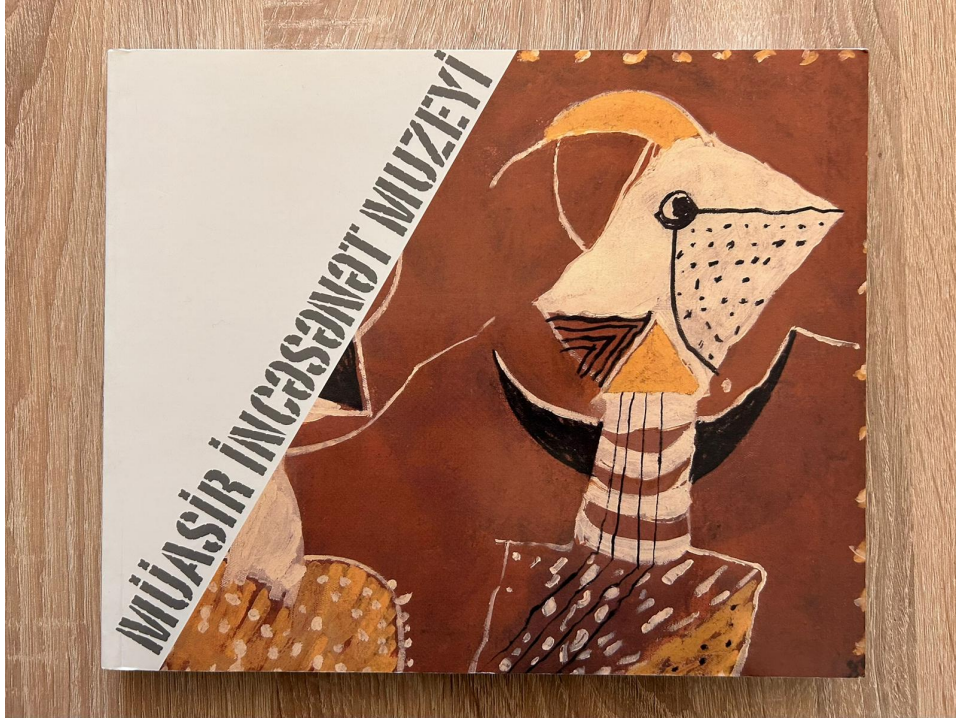
Müzenin bulunduğu binanın endüstriyel görüntüsü ve müzenin giriş kapısı ve dış cephesi, ziyaretçinin müze içerisinde karşılaşacağı çağdaş sanat eserlerinin adeta ipucunu verecek şekilde kaotik ancak estetik, çoğunluğu geometrik formlardan oluşan bir görüntü sunmaktadır. Müze girişinde İngilizce, yatay ve dikdörtgen olarak konumlandırılan "Museum of Modern Art" ve Azerice, dikey ve kare olarak konumlandırılan "Bakü Müasir İncəsənət Muzeyi" tabelaları bulunmaktadır (Görsel 10). Müzenin diğer hiçbir tipografik konsepti ile (broşürler, logo tasarımı, web sayfası, eser bilgilendirme metinleri) örtüşmeyen bu tabelaların sadece bilgi vermek amacıyla konumlandırıldığı söylenebilir.



Görsel 10. Bakü Modern Sanat Müzesi dış cephe görüntüsü

Müzeeye giriş esnasında müze hakkında bilgi verecek herhangi basılı veya dijital bir materyal bulunmamakla birlikte, müzenin kütüphane bölümünde müze ile ilgili satılan iki farklı eser bulunmaktadır. Eserlerden daha geniş kapsamlı olanını katalog olarak nitelendirmek mümkün olmakla birlikte, katalogda müze *web* sayfasında yazan bilgilere ek olarak Mihriban Aliyeva'nın giriş yazısı bulunmaktadır (Görsel 11). Eserlerin katalog dizisinde, müze sergileme konseptinde olduğu gibi bir kronolojik düzen veya sınıflandırma bulunmamaktadır ancak her bir eserin fotoğrafının yanında sanatçı ismi, eser ismi ve eserin yapım yılı yazmaktadır. Katalog kapağında müze ile ilgili herhangi bir kurumsal kimlik öğesine yer verilmediği, logo kullanılmadığı, konsept bütününi sağlayıcı tipografik bir çalışma olmadığı da ayrıca söylenebilir.





Görsel 11. Bakü Modern Sanat Müzesi eser kataloğu

Müze ile ilgili bir diğer eser, kataloğa göre daha az eser hakkında bilgi veren broşürdür. Katalog ve web sayfasında yer alan metinsel bilgilerin aynısını içeren broşürün kapağında müze web sitesinde, Facebook sayfasında, müze karton torbalarında, biletinde yer alan logo tasarımı bulunmaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Bakü Modern Sanat Müzesi eser broşürü

Katalog ve broşür ile ilgili dikkat çeken ortak nokta her ikisinin de kapağında Military Poster fontu ile yazılmış "Müasir İncəsənət Muzeyi – Bakı" metnidir. Sözü edilen metin broşürde, logoda yazan metni tekrar etmekte, katalogda ise tek başına yer almaktadır. Bir sokak sanatı uygulaması olan stensilden üretilmiş font ile müze konseptinin bağdaştığı ortak bir nokta bulunmamaktadır. Metin ile ilgili bir diğer önemli husus ise markalaşma sürecine olumsuz etki edecek biçimde müze isimlendirmesinin alışlagelinen sıralama ile oluşturulmamış, "Bakü" kelimesinin sona yerleştirilmiş olmasıdır.

Müze markası ile ilgili en temel sorun kuşkusuz logo tasarımı hakkında tutarlılık olmamasıdır. Markalaşma sürecinde kurumun misyon ve vizyonuna paralel oluşturacak biçimde, değerlerini, felsefesini ve görüşlerini yansıtacak bir logo tasarımı yapılması, markanın görsel kimlik oluşturma sürecinin birincil adımındır. Buna ek olarak görsel kimlik kılavuzlarının varlığı, farklı mecralarda kullanılacak ve farklı alanlara uygulanacak tasarımların tutarlılığının belirlenmesi hususunda önem arz etmektedir. Görsel 13'te görülen; bold olarak sol tarafta yazılan majiskül "M" harfinin, sağ tarafta Rasim Babayev'in eserinde kullandığı figür ile birleştirilmesi sonucu oluşturulan logo tasarımı sadece müzenin web sayfasında kullanılmaktadır.



Görsel 13. Bakü Modern Sanat Müzesi logo tasarımı (moma.az, \_\_\_\_b)

Görsel 13'te görülen tasarımın bir başka versiyonu ise Görsel 14'te yer almaktadır. Rasim Babayev'in div<sup>4</sup> figürüne sadık kalınan ikinci logo tasarımında "Baku", "MOMA" ve

<sup>4</sup> Azerbaycan milli masallarında adı sıklıkla geçen "div"ler Rasim Babayev tarafından "çok parmaklı, ayaklı ve boynuzları olan birkaç başlı canavarlar" (Sabancı, 2006, s. 25) olarak resmedilmektedir. Babayev'in grotesk imgeler aracılığı ile mekan ve zamana karşı evrensel trajedilerin ortak geçmişini resmettiği eserlerinde

"Museum of Modern Art" metinleri kullanılmıştır. İkinci logo tasarımı, müzenin Facebook sayfasında profil fotoğrafında kullanılmış olup başka bir mecrada sözü geçen versiyona rastlanmamıştır. Tipografi seçiminin rastlantısal olduğunun görüldüğü tasarımda ayrıca MOMA kısaltmasında yer alan "O" harfinin içi nedensiz bir şekilde doludur.



Görsel 14. Bakü Modern Sanat Müzesi logo tasarımı (moma.az, \_\_\_\_b)

Müzenin aktif olarak kullandığı, günlük paylaşımlar yaptığı ve içerik ürettiği Instagram sayfasında ise, Rasim Babayev'in renkli ve bir diğer logoda kullanılan farklı div<sup>5</sup> figürünü içeren, modern bir tipografik düzenleme ile oluşturulan bir logo tasarımı kullanılmaktadır (Görsel 15). Profil fotoğrafında ve 3 Kasım 2023 tarihinden sonraki Instagram içeriklerinde kullanılmaya başlanan logo tasarımı her ne kadar temel tasarım ilkelerine uyumlu, açıklayıcı metin ile desteklenmiş, dengeli, orantılı, zıt renklerin vurgulandığı, hiyerarşisi doğru yansıtılmış bir tasarım olsa da, markanın kurumsal değerlerinin bütünlüğünün sağlanması adına farklı mecralarda farklı logo

"div"ler iyi ve kötünün mücadelesine ve aynı bedende bulunmasına işaret etmektedir (Süleymanova, 2021, 16 Temmuz).

<sup>5</sup> Logo tasarımında kullanılan div figürü, 2007 yılında Rasim Babayev tarafından yapılan *Divler yaşayan şehir* (*Divlerin yaşadığı şehir*) eserinde yer almaktadır. Çoğunlukla olumsuz özelliklere sahip olan "div"lerin eserde şehrin her yerine yayıldığı, sanatçının gerçek hayatta birlikte yaşadığı ve tanıdığı insanları simgeledikleri bilinmektedir (museumofmodernart\_baku, \_\_\_\_b).

kullanılmasının uygun değildir.



Görsel 15. Bakü Modern Sanat Müzesi logo tasarımı (moma.az, \_\_\_\_b)

Logo tasarımlarında; kullanılan her bir tasarım öğesinin, metnin, lekenin ve objenin vereceği bir mesaj olmalıdır. Görsel ve mesaj arasında kurulan doğrusal ilişki iletişimsel tüm problemleri ortadan kaldıracaktır. Görsel iletişim tasarımında kullanılan tüm öğelerin rastlantısallıktan uzak, bütüncül bir bakış açısı ile temel tasarım ilke ve öğeleri göz önüne alınarak tasarlanması beklenmektedir. Bu noktada müzenin kurumsal kimlik çalışmasındaki tutarsızlığın müze markalaşma sürecine olumsuz etki edeceğini söylemek mümkündür. Bir logo tasarımı için seçilen yazı karakteri kimliğe sahip olmalı, izleyicilerce kabul edilebilir olmalı, marka ile bütünleşebilmeli (Sarıkavak, 2014, s. 65), markanın misyon ve vizyonunu doğrudan yansıtabilmelidir. Bu bağlamda müzenin ikinci logo tasarımında kullanılan ve oldukça modern çizgilere sahip olan çalışmanın müze konsepti ile uyum içerisinde olduğunu söylemek mümkündür.

### ***Dijital Dünyada Bakü Modern Sanat Müzesi (Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi)***

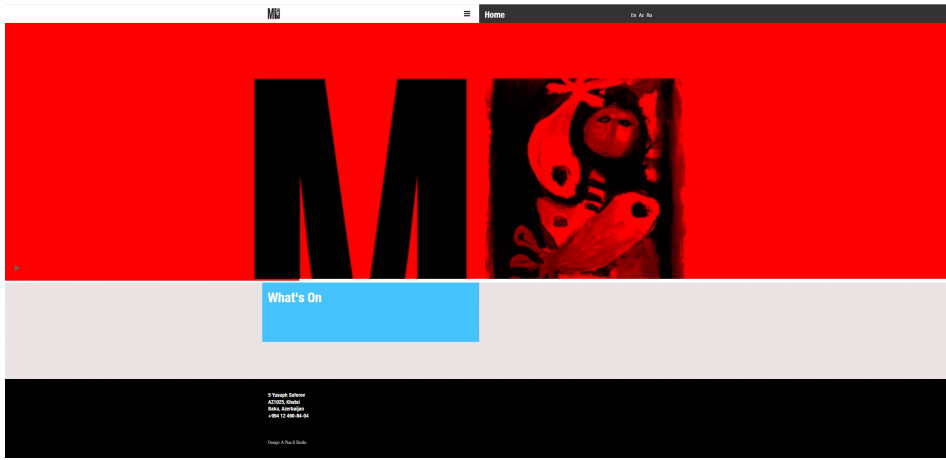
Bakü Modern Sanat Müzesi'nin çevrimiçi kurumsal varlığı web sayfası<sup>6</sup>, Facebook<sup>7</sup> ve Instagram<sup>8</sup> hesapları ile kısıtlıdır. Bakü Modern Sanat Müzesi'nin web sayfası İngilizce, Azerice ve Rusça olmak üzere üç farklı dilde siteye erişim imkanı sağlamaktadır. Ancak dil seçenekleri farklılaştıkça site başlıklarının yazım dilinin güncellenmediği, örneğin Rusça sitenin ana sayfasının İngilizce başlıkla sunulduğu ancak içerik kısmının boş

<sup>6</sup> <http://www.moma.az/>

<sup>7</sup> <https://www.facebook.com/MOMA.Baku>

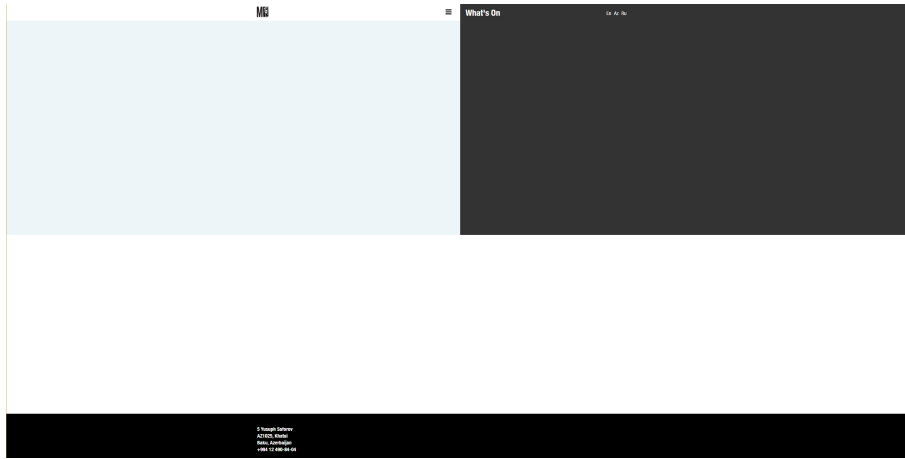
<sup>8</sup> [https://www.instagram.com/museumofmodernart\\_baku/](https://www.instagram.com/museumofmodernart_baku/)

olduğu görülmektedir. Bu noktada sitenin vaat ettiği farklı dil seçenekleri kullanıcıya yeterli bilgi ve doğru içerik sunamamaktadır (Görsel 16).



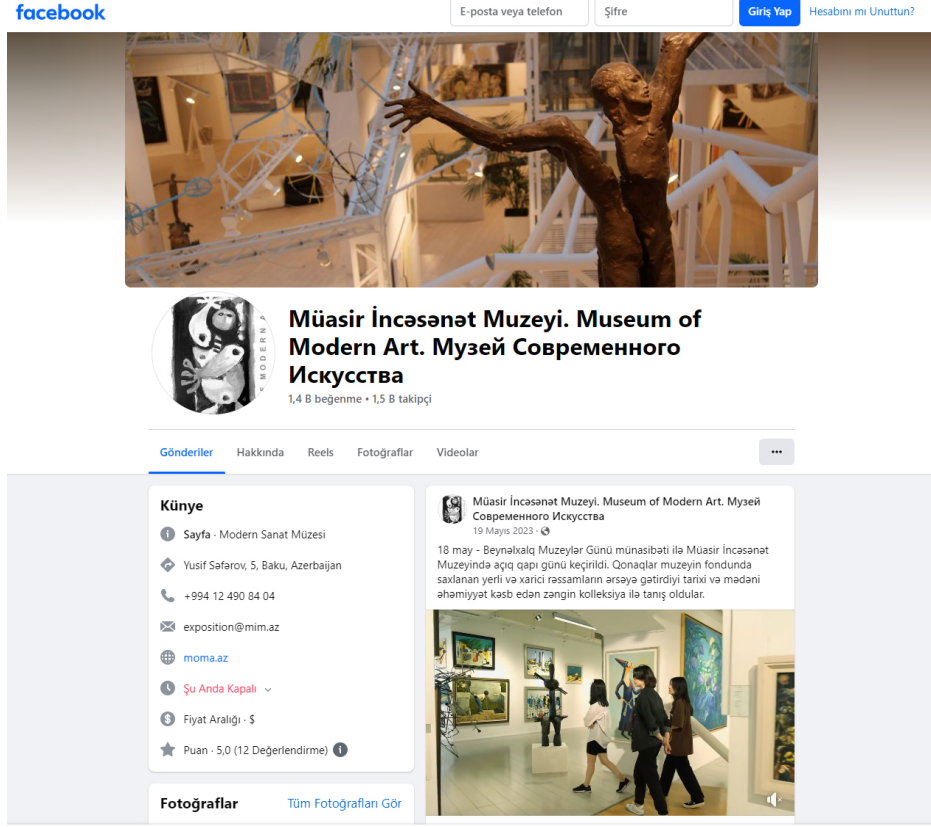
Görsel 16. Bakü Modern Sanat Müzesi web sayfası Rusça anasayfa ekran görüntüsü (moma.az, \_\_\_\_c).

Oldukça sade bir arayüz tasarımı ile sunulan web sayfasında "Hakkında", "Ziyaret", "Neler Var?" ve "Kütüphane" olmak üzere dört ana başlık yer almaktadır. Bazı başlıkların alt sayfaları mevcut olmakla birlikte her sayfa çalışmamaktadır (Görsel 17).



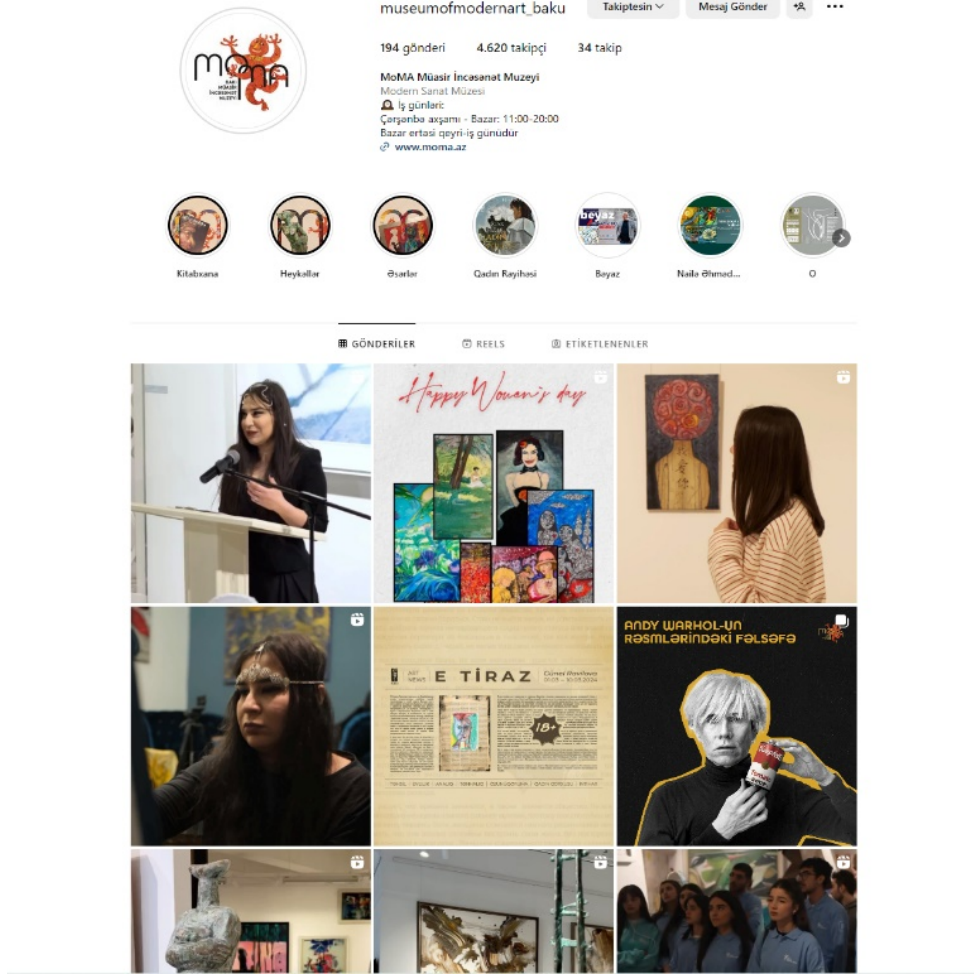
Görsel 17. Bakü Modern Sanat Müzesi web sitesi İngilizce "Neler Var?" sayfası ekran görüntüsü (moma.az, \_\_\_\_d)

Müzenin aktif olarak kullanmadığı ve son gönderisini 19 Mayıs 2023 tarihinde paylaştığı Facebook sayfasının 1500 takipçisi vardır. Müze hakkında web sayfası, adres, telefon numarası, kurumsal e-posta adresi gibi temel bilgilerin yer aldığı Facebook sayfasında müze giriş ücret bilgisi yer almamakta, sadece 12 kişinin müze hakkındaki değerlendirilmesi görülmektedir (Görsel 18). Çevrimiçi varlığın devamlılık ilkesi paralelinde sürdürülebilirliğinin sağlanması adına, öncelikli olarak hesabın görsel düzenlemelerinin gerçekleştirilmesi, güncel bilgiler eşliğinde paylaşımlara devam etmesi beklenmektedir. Kurumsal bir karar olarak alınacak Facebook hesabının kullanılmaması durumunda ise hesabın kapatılması olasılığı değerlendirilebilir.



Görsel 18. Bakü Modern Sanat Müzesi Facebook sayfası ekran görüntüsü  
(MOMA Baku Facebook, \_\_\_\_)

Halihazırda müzenin günlük paylaşımlar gerçekleştirdiği, takipçileri ile bilgi paylaştığı, güncel sergi haberleri verdiği, müzede var olan eserler hakkında bilgi paylaşımları yaptığı, reels videoları ağırlıklı olarak hareketli içerik sunduğu platformun Instagram olduğu görülmektedir (Görsel 19). Diğer mecralar ile arasında olan tutarsızlık göze çarpmakla birlikte; 4 bin 620 güncel takipçi, 194 gönderi sayısı olan Instagram hesabı, müzenin gerçek varlığını somut olarak çevrimiçi dünyaya eşzamanlı güdümlerle taşıyan platform olma özelliğine sahiptir.



Görsel 19. Bakü Modern Sanat Müzesi Instagram sayfası ekran görüntüsü  
(museumofmodernart\_baku, \_\_\_\_a)

Dijital müze ve dijital müzecilik kavramlarının son yıllarda dünyanın her noktasındaki arkeoloji, doğa, tarih, etnografya, antropoloji, sanat, çağdaş sanat, bölge, çocuk, sanayi, teknoloji, bilim müzelerinin yanı sıra kurum ve kişilere özel müzelerde de gündeme geldiği ve faaliyet planlarına eklediği bilinmektedir. Buna karşılık Bakü Modern Sanat Müzesi'nin dijital varlığının eksikliğini farkına varılarak bir sorun olarak ele alınması ve yeniden tasarlanması beklenmektedir.

### Sonuç ve öneriler

Bilinirliğin artmasına katkı sağlamak, hedef kitle için dikkat çekici olmak, farklı mecralarda tanıtım gerçekleştirmek için görsel tasarımın bütüncül yapısı önem arz etmektedir. Dijitalleşmenin tasarım sürecine olan etkisinin göz ardı edilemeyeceği bilinci ile oluşturulacak tasarım konseptinin aynı zamanda müzenin vizyonu ile paralellik göstermesi, misyonunu aktarmaya yardımcı olması gerekmektedir.

Gerek Azerbaycan sanatı, gerekse çağdaş sanat tarihi için büyük önem taşıyan, geniş koleksiyona sahip, benzerlerinden ayrılan yapısı ile kendine has bir konsept içerisinde

ziyaretçilerini karşılayan Bakü Modern Sanat Müzesi'nin sergileme tasarımı konsepti, logosu, yönlendirme tabelaları, web sayfası, sosyal medya hesapları ve basılı materyalleri incelenmiştir. Müzenin mimari yapısı ve sergileme tasarımları benzer modern sanat müzelerinden konsept olarak ayrışmakta, müze binasının iç ve dış mekan öğeleri ile bütünlük bir sanat eseri olma çabası dikkat çekmektedir. Beyaz iç mekan rengine tezatlık oluşturan sanat eserlerinin renkleri ile bütünlük yapı, hedef kitleye sergileme sürecinde farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Ancak müzelerin temel işlevleri arasında yer alan iletişim için eser bilgilendirme metinlerinin temel tasarım ilkeleri bağlamında gözden geçirilmesi ve yeniden düzenlenmesi gerekmektedir. Salt sanatçı ismi, eser adı ve yılı yazması yerine, halihazırda belirli bir kronolojik düzene göre yerleştirilmemiş müzede eserlerin hedef kitle açısından anlaşılabilir olmasına yardımcı olması adına bilgilendirme tasarımları büyük önem taşımaktadır. Bu noktada çağdaş teknolojik imkanlardan faydalanılabileceği gibi dijital ekranlar, arayüzler ve uygulamalar bilgilendirme tasarımı sürecine eklenebilir.

Müzenin giriş kapısında bulunan ve müzenin isminin yazdığı tabela hariç hiçbir noktada yer almayan yönlendirme ve bilgilendirme işaretleri de ayrıca müzenin eksikleri arasındadır. Karmaşık mimarinin verdiği labirent hissini bir noktada ziyaretçiyi tekrara düşmemesi ve görmediği alanları, galerileri, mekanları görmesi adına yardımcı olacak, iç mekan tasarımı ile uygun bilgilendirme işaretlendirme sisteminin tasarlanması müze adına olumlu bir gelişme olacaktır.

Müzenin aktif olarak kullandığı Instagram hesabı güncel içerikler üretmekte, müze hakkında bilgi vermekte, eser detaylarından bahsetmekte, özel gün kutlamaları gerçekleştirmekte ve hedef kitlesine uygun içerikler üretmektedir. Hedef kitle ile ayrıca yazılan yorumlar üzerinden etkileşime geçilebilen hesap görsel tasarım bağlamında da müze konseptini yansıtmaktadır. Bu noktada dikkat çeken hesabın profil fotoğrafında kullandığı logo tasarımının başka hiçbir mecra da yer almıyor olmasıdır. Eğer bir marka logo tasarımı ile ilgili bir değişiklik gerçekleştirdiyse, bu değişikliği varlığını sürdürdüğü tüm mecralarda uygulamalıdır. Görsel kimlik bütünlüğünün sağlanması, marka kimliğinin doğru yansıtılması adına büyük önem arz etmektedir. Kuşkusuz bu noktada ilk akla gelen müzenin başka bir logo tasarımı kullanılan ve güncel bilgiler içermeyen web sayfasıdır.

Bir markanın dijital dünyadaki kurumsal varlığının ilk kanıtı web sayfalarıyken, Bakü Modern Sanat Müzesi web sayfası içerik olarak yeterli bilgi sunmamaktadır. Dijital teknolojiler müzeler için sadece potansiyel ve yeni ziyaretçi sağlamamakta, aynı zamanda yeni kültürel ve ekonomik değer kaynakları da üretmektedir. Dijital teknolojiler bu anlamıyla müzelerin yeni iş modelleri geliştirmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada yapılması gereken profesyonel bir destek almak ve müzenin dijital dünyada var olduğu tüm mecraların uzmanlarca yönetilmesini sağlamak olmalıdır.

Öncelikli olarak web sayfasının tekrar tasarlanması, mevcut ve potansiyel ziyaretçilere yardımcı olacak bilgilere yer verilmesi gerekmektedir. Ayrıca fiziksel varlığa ek olarak müze için bir dijital arşiv çalışması gerçekleştirilmeli, galeri ve sergilere web sitesi üzerinden erişim sağlanmalıdır. Giriş ücretleri, çalışma saatleri, adres açıklaması gibi



bilgilere ek olarak, mevcut ve gelecekteki sergiler hakkında bilgi verilmesi, kütüphane ve kitaplığa dijital erişim sağlanması, üyelik tanımlaması, çevrimiçi alışveriş yapılması gibi mevcut ve potansiyel ziyaretçilere müze ile kurduğu iletişim ve ilişkiyi güçlendirmeye imkan sağlayan bilgilerin vaat edilen her dilde anlaşılır, çalışır ve güncel bir şekilde sunulması önerilmektedir.

### Extended abstract

Baku Museum of Modern Art, which is of great importance for both Azerbaijani art and contemporary art history, has a large collection and welcomes its visitors with a unique concept with its unique structure, it is analyzed in the context of visual communication elements within the scope of the study. Baku Museum of Modern Art (*Bakı Müasir İncəsənət Muzeyi*), which is the first modern art museum of Azerbaijan, was examined with the case study method within the framework of a holistic perspective from its logo to its web page, from its orientation design to its social media accounts, from its interior artwork information cards to its color preferences. From the perspective of the concept of new museology, the application areas of the digitalized world in the light of exhibition and communication functions have been evaluated in the light of museums in general, and Baku Museum of Modern Art in particular, and the museum's current online presence and digital world adaptation have been examined. On October 28, 2023, the study, based on the observations made within the scope of the museum visit made by the author, benefited from the archive created from the photographs taken and the documentation of the notes kept during the visit. The data collection process was completed with the printed and digital literature review. Although academic studies have been conducted on modern art museums, the fact that no research has been conducted on the Baku Museum of Modern Art has been addressed with the case study method, aiming to eliminate the aforementioned deficiency.

The study includes; Museum in the Context of New Museology Concept, Museum Communication and Digitalization, Functions of Museums in the Context of Visual Communication, Information Design in Museums, Environmental Design and Exhibition Design, Showcase of Avant-Garde Art: Baku Museum of Modern Art, Baku Museum of Modern Art in the Digital World.

In the section titled Museum in the Context of the New Museology Concept, first of all; how the museum is handled in different sources and what it includes, the scope and structures of museums are mentioned. It is mentioned that museums should determine their communication strategies, create action plans, and design the whole process by considering the realities of the period to reflect their identities, maintain their existence, wait for potential visitors, invite existing visitors back, and be desirable. In the section on Museum Communication and Digitalization, it is mentioned that new relationships are shaped through social media, websites, and new technologies in the digitalized world and that the need to reflect the new order that needs to be updated on visual communication designs emerges as a result of the current situation. In the section Functions of Museums in the Context of Visual Communication, it is mentioned that the communication and exhibition functions of museums are directly and indirectly related to visual communication design and communication and exhibition functions are explained. In the section Information Design, Environmental Design, and Exhibition Design in Museums, in addition to creative and aesthetic presentations, it is mentioned that in information designs; the message should be conveyed clearly, understandably, and accurately to shorten the time of access to information, and the effect and importance of the

environmental design process on the visual identity creation process to be realized by considering the museum architecture is emphasized. Showcase of Avant-Garde Art: In the Bakü Museum of Modern Art section, the structure and history of the museum are mentioned, and the main artists in the museum are mentioned. In this section, where the concept of museum architecture and information designs in the context of visual communication is examined, photographs taken by the author are also used. The designs of the museum logos and printed materials are also discussed within the scope of the section above. In the Bakü Museum of Modern Art in the Digital World section of the study, the museum's web page, Facebook, and Instagram accounts were examined and the visual materials that should be in the context of institutional integrity were mentioned.

The conclusion section of the study also includes recommendations. The holistic structure of visual design is important to contribute to increasing awareness, to be remarkable for the target audience, and to promote in different media. With the awareness that the impact of digitalization on the design process cannot be ignored, the design concept to be created should also be in line with the vision of the museum and help convey its mission.

## Kaynakça

- Ambrose G. ve Harris P. (2017). Grafik tasarımın temelleri (2. baskı) (Çev. Mehmet Emir Uslu). Literatür.
- Archaeologists. (2024). Muse. <https://www.archaeologists.com/w/muse/tr>
- artam.com. (2020, 15 Haziran). Modern müze için modern müze yaratmak. <https://artam.com/makaleler/sergiler/modern-muze-icin-modern-muze-yaratmak>
- Atagök, T. (1999). Yeniden müzeciliği düşünmek (1. baskı). Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi.
- Aybay, C. (2017). Bilgilendirme tasarımında disiplinlerarası tasarım işbirliği ve grafik tasarımın bu işbirliğindeki yeri. TOJDAC: The Turkish online journal of design, art and communication, 7(3), 454-462. <http://doi.org/10.7456/10703100/008>
- Aysel, E. (2021). Altay Sadıgzade's activity in the context of contemporary art. Art colloquium journal, 13(100), 4-7. <http://doi.org/10.24412/2520-6990-2021-13100-4-7>
- Azizzade, T. M. ve Jular, N. (2022). Yarat çağdaş sanat merkezi. Uluslararası insan ve sanat araştırmaları dergisi, 7(1), 53-69. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1897512>
- Bakhshi, H. ve Throsby, D. (2010). Culture of innovation: An economic analysis of innovation in arts and cultural organizations (1. baskı). NESTA.
- Barbieri, L., Bruno F. ve Muzzupappa, M. (2017). Virtual museum system evaluation through user studies. Cultural heritage, 26, 101-108. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2017.02.005>
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları (1. baskı). Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği.
- Buyurgan, S. ve Karaaziz Şener, D. (2023). Müzelerde çağdaş sergileme yöntemleri: Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi örneği. Journal of international museum education, 5(1), 31-53. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1373560>
- Chmiliar, L. (2010). Multiple-case designs. A. J. Mills, G. Eurepas ve E. Wiebe (Ed.), Encyclopedia of case study research (1. baskı) (s. 582-583). Sage.
- Coşkun, C. (2021). Sanat müzelerinde artırılmış gerçeklik uygulamaları. Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi dergisi, 3(2), 103-123. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2043745>
- Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A. ve Sheikh, A. (2011). The case study approach. BMC Medical research methodology, 11(100), 1-9. <http://www.biomedcentral.com/1471-2288/11/100>
- Emiroğlu, K. ve Aydın, S. (2020). Antropoloji sözlüğü (1. baskı). Işık.
- Etimoloji Türkçe. (2024). Müze. <https://www.etimolojiturkce.com/arama/muze>

MOMA Baku Facebook. (\_\_\_\_). Sayfa [Ekran görüntüsü].  
<https://www.facebook.com/MOMA.Baku>

Gao, B. ve Yu, S. (2024). Upgrading museum experience: Insights into offline visitor perceptions through social media trends. *Emerging trends in drugs, addictions, and health*, 4, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.etdah.2023.100137>

Güler, T. (2014). Dokuz Eylül Üniversitesi Uygulama ve Araştırma Hastanesi örneğinde yönlendirme ve işaretleme tasarımında stratejik planlama. *Yedi: Sanat, tasarım ve bilim dergisi*, 12, 65-75. <https://doi.org/10.17484/yedi.78607>

Gürdal Pamuklu, A. (2022). Öğrenme kaynaklı bilgilendirme tasarımlarının müzelerde kullanılması ve eğitime katkısı. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi dergisi*, 61, 122-138. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.997373>

ICOM. (\_\_\_\_). Missions and objectives. <https://icom.museum/en/about-us/missions-and-objectives/>

IIID. (\_\_\_\_). Information design. <https://www.iiid.net/about/information-design/>

Kandemir, Ö. ve Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. *Sanat ve tasarım*, 5(2), 17-47. <https://doi.org/10.20488/austd.01850>

Logan, W. (2005). Museums, community, identity and urban heritage. *Queensland review*, 12(1), 27-35. <https://doi.org/10.1017/S1321816600003883>

Marty, P. F. (2007). Museum websites and museum visitors: Before and after the museum visit. *Museum management and curatorship*, 22(4), 337-360. <https://doi.org/10.1080/09647770701757708>

Marty, P. F. (2008). Museum websites and museum visitors: Digital museum resources and their use. *Museum management and curatorship*, 23(1), 81-99. <https://doi.org/10.1080/09647770701865410>

Mazlum, Ö. ve Arıcı Turhangil, S. (2022). TRT Yayıncılık Tarihi Müzesi'nin görsel iletişim tasarımı açısından incelenmesi. *Turkish studies*, 17(5), 1101-1130. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.62748>

mehriban-aliyeva.az. (\_\_\_\_). Biyografiya. <https://mehriban-aliyeva.az/site/biography>

Mercin, L. ve Diksoy, İ. (2023). Cumhuriyetin 100. yılında bir iletişim dili olarak bilgilendirme tasarımlarının müzelerdeki kullanımı. *Uluslararası müze eğitimi dergisi*, 5(Özel sayı), 91-107. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1371927>

museumofmodernart\_baku. (\_\_\_\_a). Profil fotoğrafı [Fotoğraf]. Instagram. [https://www.instagram.com/museumofmodernart\\_baku/](https://www.instagram.com/museumofmodernart_baku/)

museumofmodernart\_baku. (\_\_\_\_b). 2000-ci illerin 5 əfsanəvi əsəri [Gönderi]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/Cyn42hDtasv/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/p/Cyn42hDtasv/?img_index=2)

moma.az. (\_\_\_\_a). History. <http://www.moma.az/en/about/history>

moma.az. (\_\_\_\_b). Logo [Görsel]. <http://www.moma.az/en>

moma.az. (\_\_\_\_c). Home [Ekran görüntüsü]. <http://www.moma.az/ru>

moma.az. (\_\_\_\_d). What's on? [Ekran görüntüsü] <http://www.moma.az/en/whats-on>

O'Doherty, B. (2010). Beyaz küpün içinde galeri mekanının ideolojisi (1. baskı) (Çev. A. Antmen). Sel.

Padilla-Meléndez, A. ve Águila-Obra, A. R. D. (2013). Web and social media usage by museums: Online value creation. International journal of information management, 33(5), 892-898. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2013.07.004>

Pettersson, R. (2002). Information design: An introduction (1. baskı). John Benjamins.

Pettersson, R. (2012). Introduction to message design. Journal of visual literacy, 31(2), 93-104. <https://doi.org/10.1080/23796529.2012.11674702>

Sabancı, O. S. (2006). Azerbaycan resim sanatında çizginin yeri ve öneminin resim eğitimi açısından incelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Sarıkavak, K. N. (2014). Görsel iletişim ve tasarımda çağdaş tipografinin temelleri (3. baskı). Seçkin.

Subaşı, M. ve Okumuş, K. (2017). Bir araştırma yöntemi olarak durum çalışması. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü dergisi, 21(2), 419-426. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/34503/424695>

Süleymanova, H. (2021, 16 Temmuz). Grotesk gerçeklik Rasim Babayevin yaratıcılığında. Mədəniyyət. <https://azgallery.az/az/news/270>

Şar, E. ve Sağkol, T. (2013). Eğitim fakültelerinde müze eğitimi dersi gerekliliği üzerine. İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi dergisi, 10(2), 83-90. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuhayefd/issue/8799/109984>

Taşcıoğlu, M. ve Erdoğan Aydın, D. (2015). Grafik tasarımın bilgilendirme ve yönlendirme tasarımındaki rolü ve Londra-Eskişehir örnekleri üzerinden bir inceleme. Sanat ve tasarım, 5(2), 227-245. <https://doi.org/10.20488/austd.19088>

Teftiş Kurulu Başkanlığı. (\_\_\_\_). Müzeler iç hizmetler yönetmeliği. <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-14442/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeliği.html>

Trunfio, M., Jung, T. ve Campana, S. (2020). Mixed reality experiences in museums: Exploring the impact of functional elements of the devices on visitors' immersive experiences and post-experience behaviours. Information & management, 59, 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.im.2022.103698>

Turco, M. L. ve Giovannini, E. C. (2020). Towards a phygital heritage approach for museum collection. Archaeological science, 34, 2-7. <https://doi.org/10.1016/j.jasrep.2020.102639>

Türk Dil Kurumu. (2024). Müze. <https://sozluk.gov.tr/>

Uçar, T. F. (2004). Görsel iletişim ve grafik tasarım (3. baskı). İnkılap.

Ulus, H. (2021). İletişim ve pazarlama bağlamında müzeler üzerine bir inceleme. Uluslararası müze eğitimi dergisi, 3(1), 20-39. <https://doi.org/10.51637/jimusemed.872490>

UNESCO. (2003). Charter on the preservation of digital heritage. UNESCO. <https://en.unesco.org/about-us/legal-affairs/charter-preservation-digital-heritage>

Uslu, Ö. ve Yalçın, G. (2020). Görsel algı bağlamında mekan tasarım bileşenlerinin incelenmesi Adana Arkeoloji Müzesi. Bitlis Eren Üniversitesi sosyal bilimler dergisi, 9(2), 232-244. <https://doi.org/10.47130/bitlissos.804061>

Uyan Dur, B. İ. (2011). Çevresel grafik tasarımın uygulama alanları. Sanat ve tasarım, 1(7), 159-178. <https://doi.org/10.18603/std.54951>

Yaban, N. T. (2023). Bir halkla ilişkiler faaliyeti olarak resimde galeri tasvirleri. Sanat ve tasarım, (32), 209-229. <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.1405050>

Yin, R. (2009). Case study research (4. baskı). Sage.

**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu alıřma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıřtır. alıřmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem deęerlendirmesi *Peer-review***

ift taraflı kr deęerlendirme *Double-blind evaluation*

**ıkar atıřması *Conflict of interest***

Yazar ıkar atıřması bildirmemiřtir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu alıřma iin finansal destek almadıęını beyan etmiřtir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF



# The Japonism influences in Alphonse Mucha's art nouveau style posters

Gonca Sönmez | Proficiency in art student | İstanbul Aydın University, İstanbul,  
Turkey | [goncas@stu.aydin.edu.tr](mailto:goncas@stu.aydin.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0002-9636-4831>  
Corresponding author

Mehmet Reşat Başar | Professor | İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul, Turkey  
[mresatbasar@aydin.edu.tr](mailto:mresatbasar@aydin.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0002-7949-2380>

## Citation

Sönmez, G. & Başar, M. R. (2024). The Japonism influences in Alphonse Mucha's art nouveau style posters. ARTS, 12, 41-56. <https://doi.org/10.46372/arts.1459327>

Submission: 26.03.2024 | Acceptance: 28.05.2024

## Abstract

The objective of this study is to elucidate the impact of Japan, which socially and culturally opened its doors to the world in the late 19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> centuries, on the *art nouveau* movement that emerged in Europe during that period. The aesthetic understanding of Japan during this era provided a source of inspiration for *art nouveau*, particularly evident in the organic lines and patterns of the movement. The effects of this movement seen in the works of Alphonse Mucha, a prominent representative of *art nouveau*. Hence, this study concentrates on the posters of Mucha, selected through purposive sampling. The selected posters underwent analysis from the perspective of graphic design principles, utilizing the qualitative research method of semiotic analysis. These analyses provide scientific examination of the indicators used in the design of selected posters. Furthermore, it sheds light on the impact of Japanese aesthetic on European art.

## Keywords

graphic design, alphonse mucha, art nouveau, poster design, japonism

## Highlights

- *Art nouveau* emphasizing not only functionality but also aesthetic refinement, challenging the notion that designs should merely convey information.
- Alphonse Mucha's poster designs in the *art nouveau* style not only represent a mere aesthetic revolution but also signify an important turning point in the graphic design world as products of cultural interactions and syntheses.
- The influence of Far Eastern culture on the emergence of *art nouveau* in Europe profoundly shaped the graphic design of the era, enriching aesthetic understanding.

# Alphonse Mucha'nın *art nouveau* tarzı afişlerinde Japonizm etkileri

Gonca Sönmez | Sanatta yeterlik öğrencisi | İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul, Türkiye | [goncas@stu.aydin.edu.tr](mailto:goncas@stu.aydin.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0002-9636-4831>  
Sorumlu yazar

Mehmet Reşat Başar | Profesör | İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul, Türkiye  
[mresatbasar@aydin.edu.tr](mailto:mresatbasar@aydin.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0002-7949-2380>

## Atıf

Sönmez, G. ve Başar, M. R. (2024). Alphonse Mucha'nın *art nouveau* tarzı afişlerinde Japonizm etkileri. ARTS, 12, 41-56. <https://doi.org/10.46372/arts.1459327>

Geliş: 26.03.2024 | Kabul: 28.05.2024

## Öz

Bu çalışmanın amacı, 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında sosyal ve kültürel olarak dünyaya kapılarını açan Japonya'nın, o dönemde Avrupa'da ortaya çıkan *art nouveau*ya (yeni sanat) olan etkilerini ortaya koymaktır. Dönemin Japon estetik anlayışı, özellikle hareketin organik çizgileri ve desenlerinde belirgin bir ilham kaynağı olmuştur. Bu akımın etkileri, önde gelen *art nouveau* temsilcilerinden biri olan ünlü afiş tasarımcısı Alphonse Mucha'nın eserlerinde açıkça görülmektedir. Bu nedenle, bu araştırma Mucha'nın amaçlı örnekleme yoluyla seçilmiş afişlerini ele almaktadır. Belirlenen afişler, nitel araştırma yöntemlerinden göstergebilimsel çözümleme tekniği kullanılarak grafik tasarım ilkeleri açısından analiz edilmiştir. Bu analizler, belirlenen afişlerin tasarımında kullanılan göstergelerin bilimsel bir perspektiften incelenmesini sağlamaktadır. Ayrıca, bu analizlerin Japon estetik anlayışının Avrupa sanatı ve tasarımı üzerindeki etkisini aydınlatması da hedeflenmektedir.

## Anahtar kelimeler

grafik tasarım, alphonse mucha, art nouveau, afiş tasarımı, japonizm

## Öne çıkanlar

- Art nouveau*, sadece bilgi iletmekle sınırlı olmaması gerektiğini öne sürerek, tasarımların işlevselliğine ek olarak estetik niteliğe de vurgu yapmaktadır.
- Alphonse Mucha'nın *art nouveau* tarzındaki afiş tasarımları, yalnızca bir estetik devrimi temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda kültürel etkileşimlerin ve sentezlerin ürünü olarak grafik tasarım dünyasında önemli bir dönüm noktasını simgelemektedir.
- Uzakdoğu kültürünün Avrupa'da *art nouveau*nun ortaya çıkmasındaki etkisi, dönemin grafik tasarımını derinden etkileyerek estetik anlayışını zenginleştirmiştir.

## Introduction

*Art nouveau*, which emerged in the late 19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> centuries, aimed to eliminate the distinction between art and craft, influenced by the arts and crafts movement that became widespread in England during the period. Arts and crafts movement emerged in a world that rapidly industrialized subsequent to Industrial Revolution, leading to a decrease in handcraftsmanship and its replacement by machines. The loss of value in craftsmanship has led to mass-produced products being cheap and lacking aesthetics. At that rate, the arts and crafts movement initiated by William Morris and John Ruskin aimed to restore the lost value of craftsmanship by combining art and craft.

*Art nouveau*, also known by new art globally, was influenced by the arts and crafts movement and the philosophy of Morris and Ruskin, which led to the birth of *art nouveau*. This movement emerged as a reaction to mass-produced products lacking aesthetics due to industrialization and emphasized craftsmanship. Advocating the necessity of combining art and craft to create functional products, the pioneers of this movement aimed to aesthetically improve each field from architecture to graphic design. Poster designs, which are an important element of graphic design, have also gained the status of works of art owing to this movement. The poster designs of the era have started to be perceived not only as a means of conveying a message, but also as works of art. During the *art nouveau* movement, artists actively engaged in poster design, with some becoming prominent leaders in the field (Li, 2018, p. 170). Alphonse Mucha could be a fulfilling sample in this matter. Because, he became globally recognized with his poster designs inspired by this emerging art movement.

The current researches on Mucha's *art nouveau* posters are mostly giving historical information about the movement. Taking as an example of the current study, *Movement in France as an Example* by Nan Li analyzes the historical environment for artists who had participated in poster design (Li, 2018, p.167). In this context, the problem research focuses on is; there is not much research specifically addressing Mucha's poster design from an *art nouveau* perspective, through graphic design principles and semiotics. Considering this information, the research questions aim to answer the following questions:

- Based on the findings obtained through graphic design principles and semiotic analysis, what specific elements of Japonism are identified in Mucha's works?
- How does the study define and contextualize Japonism, and why is it relevant to investigate its influence on Mucha's *art nouveau* style posters?

In this context, the research aims to fulfill the answers of the questions above. The main purpose of this article is to examine the influences of Japonism in Mucha's *art nouveau* style posters. The research aims to understand how Mucha was influenced by Japanese art and culture and how these influences are reflected in his poster designs. In this context, the study seeks to identify specific elements of Japonism in Mucha's works through the application of graphic design principles and semiotic analysis.

Analyzing the graphic language and structure of Mucha's posters influenced by Japanese

art in the context of *art nouveau*, one of the most well-known representatives of the movement, is an important sample in graphic design and art history literature. His posters also represent a synthesis of Eastern and Western cultures in terms of design. Furthermore, the influence of Far Eastern culture and art on the emergence of the *art nouveau* movement in Europe and its contribution to the graphic design field of the period hold a significant place in the literature. Because the aesthetic of the poster designs of the period was devoid of aesthetics and carried only a functional understanding, this trend was broken owing to the movement and artistic qualities were attributed to the posters. This situation represents a milestone for the field of graphic design. The research will also help to better understand how indicator function, their meanings and cultural values, especially through *art nouveau* poster examples examined from a semiotic perspective.

## **Methodology**

Within the framework of the research method, the sample of the study consists of two posters designed by Mucha for the renowned theater actress of the time, Sarah Bernhardt. These posters are advertisements for the theater plays *Gismonda* (Sardou, 1894) and *Medée* (Corneille, 1635/2016). The selected works were analyzed using the qualitative research method of semiotic analysis. These analyses enable a scientific examination of the signs used in the design of the posters comprising the sample of the study. Roland Barthes advertising poster analysis can be cited as an example of the research method. In this paper, Barthes analysis the signs in the poster individually by skimming of what they refer. In his works titled *Photographic Message and the Rhetoric of the Image*, Barthes argues that the connotative meaning in photography can be distinguished from the denotative meaning (Barthes, 1977, p. 30-33). In this context, This research paper aims to analyze the signs in the design of the identified posters through semiotics, employing Barthes' framework -including the utilization of colors, typography, and page layout- and also to evaluate them by comparing them with contemporary graphic design principles. This approach will also offer profound insights into the cultural and symbolic meanings embedded within visual communication.

## **The Japonism influences in Mucha's *art nouveau* style posters**

### ***Arts and crafts movement and art nouveau***

In the 1880s, the rapid industrialization in England and the widespread adoption of machine-based mass production instead of handcraftsmanship reduced the importance of the concept of craftsmanship. The increasing shift towards mass production-based, cheap, and aesthetically lacking products has caused confusion in society. The arts and crafts movement first spread in Europe and later reached to Japan. At the same time, it also laid the groundwork for *art nouveau*. Semra Gür Üstüner explained the impacts of the arts and crafts movement as follows (2017, p. 308):

One of the founders of the movement aiming to return to the handicrafts of the middle ages, William Morris, focused on traditional block printing and hand weaving, transferring all kinds of plants grown in the gardens of the Victorian era to upholstery fabrics, tapestries, and wallpapers with the elevated aesthetics of handicrafts. The predominant feature of the *art nouveau* movement, which embraced the views of arts and crafts but developed a new expressive language, is the distinctive, flowing curves evident in both the form and surface decoration of the object.

As Gür Üstüner points out, arts and crafts was influenced by medieval botanical motifs and, in this regard, served as a source of inspiration for *art nouveau*. Arts and crafts advocated for the production of aesthetically strong products and proposed the integration of art and craft as a means to achieve this (Kılınçaslan, 2010, p. 27). Thus, arts and crafts, which laid the groundwork for the *art nouveau* movement has emerged.



Image 1. Trellis wallpaper (Morris, 1862)

*Art nouveau*, which lasted approximately between 1895 and 1905, is an art movement characterized by a stylized vegetal-curvilinear ornamentation approach, rooted in the arts and crafts movement (Balkan, 2017, p. 1487). Widely known in English as the "ornamental style", this art movement can be translated into Turkish as "süs sanat tarzı" (decorative art style). The movement emerged as a result of a new and original quest for art towards the end of the 19<sup>th</sup> century. Similar to arts and crafts, it arose in reaction to the aesthetic detachment and repetitiveness of mass-produced products resulting from industrialization. Influencing various fields of art including architecture, interior design, glass design, and graphic design, it aimed to amalgamate art and craft concepts while drawing inspiration from nature. Artists of this movement incorporated floral and plant motifs into their works, developing a decorative attitude.

The pioneers of *art nouveau* aimed to transform art from merely decorating the walls of the wealthy to becoming an accessible medium that unites people. In pursuit of this goal, art could reach every segment of society. *Art nouveau* advocated for almost all produced items to be transformed into works of art through decorative techniques (Becer, 1999, p. 100). It even argued for the use of the decorative elements of art in mass-produced items when craftsmanship was insufficient. According to *art nouveau* philosophy, all objects of everyday life, from sewer grates to toilet seat covers, should encompass both

functionality and aesthetic concerns (Balkan, 2017, p. 1487). According to this movement, art is expected to spread every aspect of life, and furthermore, it carries the endeavor to beautify every touched object. Ernst Gombrich expressed his views on the subject as follows (1999, p. 535):

Particularly in England, critics and artists were deeply saddened by the decline seen in the handicrafts as a result of the industrial revolution, and they loathed the cheap and vulgar imitations made by machines of what once had a certain meaning and distinctive nobility.

During this period, all fields of art and design, from architecture to graphic design, moved away from mass production, drawing inspiration from medieval mosaics and motifs, and pursued a decorative and ornamental style. On the other hand, capturing original styles by observing nature was also crucial for *art nouveau* artists (Ayaydın, 2015, p. 67). Therefore, the pioneers of *art nouveau* aimed to combine their longing for the past with new styles to create a new and original style. Emphasizing aesthetics as the primary concern in every aspect of art and design, they aimed to transform industrial products into works of art. One of the areas influenced by this idea was graphic design. According to this philosophy, poster designs of the period, which were solely concerned with conveying messages, also transformed into powerful works of art aesthetically. As a result of this movement, posters were liberated from being evaluated merely on a functional level and were transformed into aesthetically pleasing entities.

A poster is a graphic design element utilized for advertising and announcing a product or message. Until the end of the 19<sup>th</sup> century, poster designs were primarily concerned with effectively conveying the message to the audience. However, with the emergence of *art nouveau*, a more aesthetic approach began to be embraced across all areas of design. Poster designs, as part of this transformation, became emancipated and evolved into a concept that carried greater aesthetic concerns. As a result of this transformation, graphic designers of the period also began to be recognized as artists.

During that era, Japan, which was newly opening its doors to the world, underwent a process of modernization internally. With this process, Japan, specializing in woodblock printing and painting at the time, influenced Europe in this field. Graphic designers working in the *art nouveau* style of the period also began to produce woodblock prints inspired by Japanese woodblock print art. Thus, Japanese art and lifestyle influenced European artists, leading to the emergence of *art nouveau* poster designs. *Art nouveau* also advocates for the unifying power of art in response to the individuality born out of industrialization. Bringing together the arts and artists of different cultures is highly significant for this movement. Therefore, although rooted in the arts and crafts movement, *art nouveau* was influenced by the decorative elements adopted by Japanese painting art with the opening of Japan to the world during that period.

### ***Ukiyo-e, Japonism and common features with art nouveau***

Japan's closing of its doors to the world in the 16<sup>th</sup> century delayed the country's

modernization process. However, reopening its doors to the world in the 17<sup>th</sup> century, Japan began to be influenced by the cultural and artistic movements around it and entered a process of modernization (Azılıoğlu & Yılmaz, 2020, p. 581). Ukiyo-e, a widespread printmaking art resulting from technical developments, is referred to as Japan's period of artistic modernization. The Ukiyo-e period rapidly brought about modernization in all areas of art. Japanese woodblock print art began to develop with colored woodblock printing in the 17<sup>th</sup> century and gained worldwide recognition by the end of the 19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> centuries. Japanese woodblock prints also influenced European artists such as Dutch painter Vincent Van Gogh, as well as serving as inspiration for *art nouveau*-style poster designs. Mucha, a painter from Prague, is also among the artists influenced by Japanese woodblock print art. Hasan Kiran expressed his views on the subject in his article as follows (2008, p. 150): "European art lovers saw Ukiyo-e, which had become almost an art movement, as a kind of Japonism."

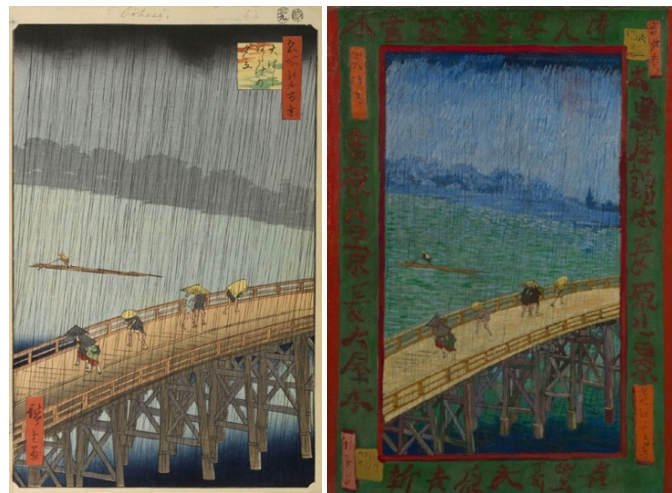


Image 2 and 3. *Sudden Shower over Shin-Ōhashi bridge and Atake painting* (Hiroshige, 1857) and *Bridge in the rain: After Hiroshige painting* (van Gogh, 1887)

The term Japonism is used to describe the influence of Japanese woodcut print art on Europe. In Japanese art, decorative elements, which *art nouveau* also favored, are frequently utilized. Japanese woodblock print art employs these decorative elements in the form of intricate motifs. Similarly, *art nouveau*, inspired by it, incorporates floral patterns and organic curves into its works, drawing from nature. Because, *art nouveau* was geographically widespread around the world, the movement received influences from also east, especially from Japan. The flat perspective and strong colors of Japanese woodcuts had influences on *art nouveau*. The clear designs with contrast colors, organic forms and natural motifs have leapt across Europe (Harmsen, 2012, 5<sup>th</sup> September). Consequently, it is believed that *art nouveau*, influenced by the approach of Japanese art, similarly draws inspiration from nature. Moreover, the pioneers of these two artistic movements keenly observe their surroundings and incorporate motifs inspired by nature into their works.

### **Alphonse Mucha's *art nouveau* style posters with japonism influences and analysis of *Gismonda* and *Medée* theatre posters**

With the impact of the industrial revolution in the 18<sup>th</sup> century, the concepts of art and design were commercialized, deviating from aesthetic concerns. Rooted in the necessity of not commercializing art, the arts and crafts movement advocated for the artist also being a craftsman and emphasized that works of art should not undergo a mass production process (Özaltun, 2022, p. 586). However, the *art nouveau* movement embraced concepts of observation, interpretation, and understanding. *Art nouveau* poster designs represent a pivotal point in this regard. This is because it introduced the perspective that posters should not only serve a functional purpose but should also be aesthetically sophisticated within the fields of graphic design. Mucha's distinctive style gained fame for his *art nouveau*-inspired ornaments and poster designs, which were created with both decorative elements inspired message.

Prague-based artist Mucha, influenced by the *art nouveau* movement, transformed art from an elitist concept accessible only to the wealthy to one that could be accessed by everyone. This movement, influenced by arts and crafts, also advocated for preserving craftsmanship against industrialization. Renowned for its embellishments, the movement succeeded in breaking away from the classical framework of art and introduced asymmetric, stylized decorative motifs. *Art nouveau* is an art movement that incorporates organic forms inspired by nature, floral motifs, and decorative embellishments. Embracing the essence of this movement, Mucha focused on detailed and aesthetic elements in his designs. Therefore, Mucha's inclusion of decorative elements in his poster designs can be considered a fitting choice in line with his artistic vision and the aesthetic expectations of his time. The artist has embraced the principle of simplicity advocated by the *art nouveau* movement while combining soft figures with minimal lines using motifs inspired by nature, similar to Japanese woodblock prints (Ayaydın, 2015, p. 67).

*Art nouveau*, influenced by the arts and crafts movement, kept poster designs away from commercial concerns and particularly liberated advertising posters in this regard. Mucha's poster designs also differed significantly from the advertising techniques of the time. Created with an artistic approach devoid of commercial concerns, these posters were designed to leave lasting impressions on visual memory. The milestone for Mucha lies in the poster designs he created for the actress Bernhardt during that period in Paris the year of 1894 (Johnston, 2014, p. 7). Bernhardt was one of the most famous actress of her time (Duckett, 2015). The posters he made for Bernhardt's plays include a total of seven works for the plays *Gismonda*, *Medée*, *Lorenzaccio* (Musset, 1834/2015), *La Dame Aux Camelias* (Dumas Fils, 1856), *La Samaritaine* (Rostand, 1910), *La Tosca* (Sardou, 1910), and *Hamlet* (Shakespeare, 1603/1886). Mucha played a significant role in popularizing *art nouveau* with these posters. Actually, the first play called *Gismonda* had already a poster design before but Bernhardt was not satisfied with the final result. Therefore, she wanted a redesigning for the poster. The play was written specially for Bernhardt by Victorien Sardou. It was about a saving the queen's son who fell into a well. The queen promises to



marry the one who saves the son. Meanwhile, Mucha was volunteered to design the poster for the play *Gismonda*. He designed the poster (image 4) within two weeks and Bernhardt was amazed by the result. So she signed a contract with Mucha for six years. Hence, Mucha's Japan art inspired decorative approach had been introduced to *Parisiens* in 1894. He had brought a new approach to the poster on Paris streets (Henderson, 1980, p. 10). His unique style and artistic approach in these posters demonstrated that advertising posters could also be considered works of art.

When examined within the context of graphic design principles, Mucha's posters in the *art nouveau* style bear specific indicators in the *Gismonda* poster (image 4). Mucha created a different style poster of his time in both design and colouring. In contrast to other poster designer of his time, he chose truly elongated shape and used pale colours such whites, beiges, mauves, dull purples, reds and greens, with decorative touches of gold and silver (Dvorak, 1980, p. 134). In contrast, the artist used stroke lines around the elements made the image visible. It captures Bernhardt's theatrical persona with a touch of *art nouveau* elegance. The way Mucha portrayed her as a Byzantine noble woman adds a layer of exoticism and mystique to her image, which was characteristic of Mucha's style. The inclusion of the palm leaf, orchid headdress, and the dress adds to the sense of drama and richness, suited to Bernhardt's theatrical presence (Balkan, 2016, p. 51).



Image 4. *Gismonda* theatre poster (Mucha, 1894)

It's a one of the unique examples of the fusion of art and advertising that characterized Mucha's work. One of the other indicator's observed in the poster that the motifs used in this poster resemble Byzantine mosaics. The reason for this choice may reflect the artist's intention to combine different aesthetic elements while using the *art nouveau* style in his works and drawing inspiration from medieval mosaics to give his design a unique

character. The resemblance of the motifs in Mucha's poster (image 4) to Byzantine mosaics may indicate that the artist drew inspiration from past art movements and various cultures. Geometric patterns, frequently seen in mosaics, also find a place in Mucha's poster (image 4). These patterns, combined with the organic forms of *art nouveau*, embody the characteristic features of the era. Additionally, the curved shape of the artist's name in the center of the poster resembles Byzantine columns from the middle ages. These details not only reflect the *art nouveau* style but also echo the influences of mosaic art. This choice emphasizes Mucha's efforts to combine classical and contemporary elements in his designs, enriching artworks with richness and depth. Ultimately, the *Gismonda* poster (image 4) represents a synthesis of various periods in art history, bringing together different aesthetic concepts.



Image 5 and 6. Photograph of Mosaic of Theodora at Basilica of San Vitale (Milošević, 2015)

The typography used in the poster consists of a font style resembling Greek letters. This font style has been applied consistently in both the title, the artist's name, and the text indicating the location of the theater where the play is staged. These texts have been handwritten by Mucha. Seda Balkan expressed her views on the subject as follows (2017, p. 64):

The dimensions of the poster printed using the lithography technique are 216x74.2 cm. The elongated format of the poster printed using the lithography technique is the result of Mucha being influenced by a type of Japanese print that emerged followed by the long, slender paintings in China.

# GISMONDA

Image 7. "Gismonda FG" typeface (Nicholson, 1971)

There are also exists a typeface named "Gismonda FG" ( image 7). This font style was possibly designed by Geoff Nicholson for a typeface studio called Face Photosetting, located in London, in the year 1971 for the first time (Nicholson, 2013). Later on, revised versions of the typeface was published. The name of this typeface originates from the play *Gismonda*, starring the French actress Bernhardt. During the development of the

font, Bernhardt's graceful posture and captivating performance served as sources of inspiration.

Another famous poster by Mucha is the one he designed for the play *Medée* in 1898. The play which inspired from Antique Greek mythology is a tragedy explores the dark depths of the human psyche and remains a powerful and enduring tragedy in the canon of Greek literature. The background of this poster (image 8) bears traces of Japanese art, also known as Ukiyo-e. Similar to the *Gismonda* poster, Mucha's work on this poster was prepared using the lithography technique developed in the 1700s to reduce the production costs of theater posters.



Image 8. *Medée* theatre poster (Mucha, 1898)

Many of the motifs used in Mucha's posters share similarities with *art nouveau* and are designed with inspiration drawn from nature. The artist frequently incorporates natural elements such as leaves, sun, and tree branches in his works. He also depicts female figures in the same organic manner. These natural motifs are synonymous with the curvilinear and organic lines of *art nouveau*. When analyzed in terms of its literal meaning, this poster displays the title of the play *Medée* created using forms resembling Byzantine mosaics, at the top. The composition follows a vertical arrangement, with the main character of the play, *Medée* positioned in the center to correspond with this vertical structure. Bernhardt's name is situated parallel to the main character. Additionally, two figures placed at the bottom of the composition are arranged horizontally, intersecting the other elements of the vertically oriented poster. The character's head is positioned in front of yellow, orange, and green circles. These colored circles create focal points against the white background, adding depth to the composition. Similar tones are used in the

title to maintain visual continuity within the composition.

When the poster is considered in terms of its implied meaning, it becomes evident that this arrangement aims to highlight the *Medée* figure, distinguishing her from the other elements and placing her in the foreground. In comparison to the poster (image 4) for the play *Gismonda*, it is observed that warmer colors are employed more prominently in the *Medée* poster (image 8). In this poster, the artist adds warmth and emotion to the overall atmosphere by using pastel tones such as orange, green, and brown. In conclusion, Mucha's *Medée* poster embodies both the key features of the *art nouveau* style and successful graphic design principles. Natural motifs, graceful lines, harmonious colors, and decorative details combine to create an aesthetic and visually captivating experiences.

The integration of Japonism into Mucha's *art nouveau* style posters represents a convergence of artistic traditions from different cultural contexts. By infusing Japanese aesthetic elements into his designs, Mucha transcended the boundaries of European art and embraced a global perspective. This cultural exchange facilitated a cross-pollination of ideas and techniques, resulting in the emergence of innovative artistic expressions. By embracing cultural diversity and integrating elements from different cultural contexts, Mucha's posters exemplify the dynamic evolution of graphic design in the late 19<sup>th</sup> century (Ketenci & Bilgili, 2020, p. 20). These findings highlight the importance of cultural exchange in shaping artistic movements and underscore the enduring legacy of Japonism in the history of graphic design.

## Conclusion

The poster designs of *art nouveau* play a pivotal role in the evolution of graphic design. At the heart of this significant transformation lies the notion that designs should not only focus on functionality but also be aesthetically refined. This approach has introduced the understanding within the realm of graphic design that poster designs should not merely convey information but also provide a visual spectacle. The influence of Japanese culture and art on the emergence of the *art nouveau* movement in Europe has significantly contributed to graphic design of the era. This influence has allowed for a deepening of aesthetic understanding in designs and facilitated the acquisition of artistic value in works. Particularly, the impressive poster designs of Mucha stand out as exemplars highlighting this aesthetic revolution.

The elongated slender figures and decorative elements in the *art nouveau* style by Mucha have not only influenced his contemporaries but also served as inspiration for Japanese Manga designs. This clearly demonstrates the traces of cultural interaction and synthesis in the evolution of graphic design. Whether the use of decorative elements in Mucha's theater poster designs is appropriate in the context of graphic design can vary depending on the language used and the purpose of the design. If the design aims to attract attention, create an aesthetic atmosphere, or evoke an emotional impact, Mucha's focus on decorative elements can be considered a successful choice. However, if the purpose of

the design is information dissemination or clarity, excessive use of decorative elements may overshadow the functionality of the design. Therefore, Mucha's emphasis on decorative elements should be evaluated based on the objectives and context of the design.

Compared to contemporary posters, the *Gismonda* and *Medée* play posters contain a greater number of decorative elements. These posters are influenced by the *art nouveau* style, which typically features natural motifs, graceful lines, and visually rich details. The *Gismonda* and *Medée* posters are examples of this style, abundant with organic motifs such as twisting branches, flowers, and other natural elements surrounding the central female figures. Additionally, ornamental patterns and designs used in the clothing and hair of the female figures contribute to the decorative touch of the posters. These decorative elements not only enhance the aesthetic appeal of the posters but also can reflect the theme and emotional tone of the plays. For instance, Mucha's *Gismonda* poster portrays Bernhardt as a queen, using rich decorative details to create a luxurious atmosphere and a romantic aura.

While contemporary posters may adopt a minimalist approach with fewer decorative elements, traditional theater posters like *Gismonda* and *Medée* provide more visual complexity and detail. These posters serve as a form of artistic expression to capture the viewer's attention and set the atmosphere of the play. Societies tend to influence and be influenced by other arts and cultures, opening themselves to the world socially and culturally. In this context, Mucha's poster designs in the *art nouveau* style not only represent a mere aesthetic revolution but also signify an important turning point in the graphic design world as products of cultural interactions and syntheses. These designs have laid the groundwork for a rich and diverse design language by bringing together different cultural heritages.

## Bibliography

- Ayaydın, A. (2015). Art nouveau akımına 21.yüzyıl perspektifinden bir bakış. *Ulakbilge*, 3(6), 58-73. <http://doi.org/10.7816/ulakbilge-03-06-03>
- Azılıoğlu, K. ve Yılmaz, M. (2020). James Tissot'un eserlerinde Japonizm etkisi. *Sosyal bilimler araştırmaları*, 10(3), 580-601. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1035539>
- Balkan, S. (2016). Alphonse Mucha'nın eserlerindeki tipografik ve görsel elemanlar arasındaki ilişkinin temel tasarım ilkeleri açısından incelenmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Balkan, S. (2017). Alphonse Mucha'nın eserlerindeki tipografik ve görsel elemanlar arasındaki ilişkinin temel tasarım ilkeleri açısından incelenmesi. *İdil*, 6(33), 1485-1502. <http://doi.org/10.7816/idil-06-33-03>
- Barthes, R. (1977). *Image/music/text* (14<sup>th</sup> edition) (Trans. S. Heath). Fontana.
- Becer, E. (1999). *İletişim ve grafik tasarım* (2<sup>nd</sup> edition). Dost.
- Corneille, P. (1635/2016). *Médée: Pierre Corneille's Medea (1635) in English translation* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. S. Kalter). CreateSpace.
- Duckett, V. (2015) Sarah Bernhardt. J. Gaines, R. Vatsal & M. Dall'Asta (Ed), *Women film pioneers project*. <https://doi.org/10.7916/d8-cqt4-pc13>
- Dvorak, A. (1980). Illustrations for books and periodicals. A. Bridges (Ed.), *Alphonse Mucha: The complete graphic works* (1<sup>st</sup> editon) (p. 129-142). Harmony.
- Dumas Fils, A. (1856). *La dame aux camélias* (3<sup>rd</sup> edition). Michel Lévy Frères, Libraires-Éditeurs.
- Gombrich, E. H. (1999). *Sanatın öyküsü* (1<sup>st</sup> edition) (Trans E. Erduran & Ö. Erduran). Remzi.
- Gür Üstüner, S . (2017). Tekstil yüzey tasarımında yüzyıllık etki: Lucienne Day. *Art-e Sanat*, 10(19), 307-334. <https://doi.org/10.21602/sduarte.311130>
- Harmsen, O. (2012, 5<sup>th</sup> September). *Art nouveau from a historical perspective*. <https://aboutartnouveau.wordpress.com/2012/09/05/art-nouveau-in-history/>
- Henderson, A. (1980). *Women and flowers: The life and work of Alphonse Mucha*. A. Bridges (Ed.), *Alphonse Mucha: The complete graphic works* (1<sup>st</sup> edition) (p. 9-14). Harmony.
- Hiroshige, A. (1857). *Sudden shower over Shin-Ōhashi bridge and atake* [Woodblock Print]. Tokaido Hiroshige Museum of Art, Shizuoka, Japan.
- Johnston, I. (2004). *An introduction to the work of Alphonse Mucha and art nouveau*.

Malaspina University. <http://johnstoniatexts.x10host.com/lectures/muchalecture.htm>

Ketenci, H. & Bilgili, C. (2006). Görsel iletişim & grafik tasarımı (1<sup>st</sup> edition). Beta.

Kılınçaslan, Y. (2010). Reklamda sanatsal boyut: Art nouveau (yeni sanat) reklam posterleri. Yeni düşünceler, (5), 25-40. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/724722>

Kıran, H. (2008). Tarihsel süreçte Japon baskı sanatına bir bakış. Sanat ve tasarım, 1(2), 147-158. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20665/220450>

Milošević, P. (2015). Mosaic of Theodora - Basilica of San Vitale [Mosaic]. Mausoleum of Galla Placidia, Italy.

Morris, W. (1862). Design for wallpaper [Wallpaper]. William Morris Gallery, London, Great Britain.

Mucha, A. (1894). Poster for Gismonda [Lithography]. Mucha Museum, Prague, Czechia.

Mucha, A. (1898). Poster for Medée [Lithography]. Mucha Museum, Prague, Czechia.

Musset, A (1834/2015). Lorenzaccio (1<sup>st</sup> edition) (Trans B. Günen).Türkiye İş Bankası.

Nan, Li (2018). The interaction between artist and poster design taking the lithograph poster during art nouveau "movement in France as an example". Proceedings of the 4<sup>th</sup> international conference on arts, design and contemporary education (1<sup>st</sup> edition) (p. 167-171). Atlantis. <https://doi.org/10.2991/icadce-18.2018.34>

Nicholson, G. (2013). Gismonda FG [Typeface Design]. <https://www.fontspace.com/Gismonda-font-f6128>

Özaltun, G. (2022). Alphonse Mucha'nın eserlerinin arkasındaki gizem: Art nouveau dönemi sanatçılarının karşılaştırmalı analizi. Turkish studies, 17(3), 583 - 613. <http://doi.org/10.7827/TurkishStudies.57952>

Rostand, E. (1910). La samaritaine [Theatre Play]. <https://www.ibdb.com/broadway-show/la-samaritaine-5148>

Sardou, V. (1894). Gismonda [Theatre Play]. <https://www.ibdb.com/broadway-production/Gismonda-412140>

Sardou, V. (1910). La tosca [Theatre Play]. <https://www.ibdb.com/broadway-production/la-tosca-7233>

Shakespeare, W. (1603/1886). Hamlet (1<sup>st</sup> edition). Cassel & Company.

van Gogh, V. (1887). Bridge in the rain: After Hiroshige [Oil on canvas]. van Gogh Museum, Amsterdam, Netherlands.

**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

**Çıkar çatışması *Conflict of interest***

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

**Yazarların katkısı *Author contributions***

% 60 – % 40



# From scriptor to promptor: An evaluation of the status of authorship, authenticity, and creativity in light of the use of artificial intelligence in screenwriting

A. Özgür Gürsoy | Assistant professor | İzmir University of Economics, İzmir, Turkey  
ozgur.gursoy@ieu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-3332-9921>

Serkan Şavk | Assistant professor | İzmir University of Economics, İzmir, Turkey  
serkan.savk@ieu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-3926-8384>  
*Corresponding author*

## Citation

Gürsoy, A. Ö. & Şavk, S. (2024). From scriptor to promptor: An evaluation of the status of authorship, authenticity, and creativity in light of the use of artificial intelligence in screenwriting. *ARTS*, 12, 57-82. <https://doi.org/10.46372/arts.1482636>

Submission: 12.05.2024 | Acceptance: 02.08.2024

## Abstract

The disruptive potential of generative artificial intelligence in creative fields is clear, but how this will unfold remains uncertain. A key concern is that the problematic distinction between the original and the fake is going to become further blurred. In this study, we draw on a number of philosophical theories on the nature of language to set up a conceptual framework within which one can analyze the status of authorship and originality in the operation of generative AI. We argue that two conceptual orientations, namely deconstruction and genealogy, converge on the claim that authorship should be seen as always already a co-authorship. We use this conceptual framework to interpret the results of a classroom experiment with generative AI in producing screenplay loglines and synopses. Our findings suggest that we must improve students' critical skills to foster responsible self-expression in creative production, thereby unlocking the potential of human – AI interaction.

## Keywords

cinema, philosophy, foucault, derrida, barthes

## Highlights

- Seeing authorship as always already a co-authorship articulates an approach that sees the production of texts as always technologically mediated in a process in which neither the human nor the machine is in absolute control.
- One should see cultural production as an inherently collaborative and intertextual process without taking refuge in dualisms such as the authentic and the fake.
- The use of large language models participates in more general social mechanisms that transform the functions of the author and the reader.

# Kâtip yazardan komut veren yazara: Senaryo yazımında yapay zekâ kullanımını ışığında yazarlık, otantiklik ve yaratıcılığın durum değerlendirmesi

A. Özgür Gürsoy | Doktor öğretim üyesi | İzmir Ekonomi Üniversitesi, İzmir, Turkey  
ozgur.gursoy@ieu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-3332-9921>

Serkan Şavk | Doktor öğretim üyesi | İzmir Ekonomi Üniversitesi, İzmir, Turkey  
serkan.savk@ieu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-3926-8384>  
Sorumlu yazar

## Atıf

Gürsoy, A. Ö. ve Şavk, S. (2024). Kâtip yazardan komut veren yazara: Senaryo yazımında yapay zekâ kullanımını ışığında yazarlık, otantiklik ve yaratıcılığın durum değerlendirmesi. ARTS, 12, 57-82. <https://doi.org/10.46372/arts.1482636>

Geliş: 12.05.2024 | Kabul: 02.08.2024

## Öz

Üretken yapay zekânın yaratıcı alanlara girişinin yol açacağı potansiyel zorluklar açık olsa da bunların kesin olarak nasıl ve hangi şekillerde vücut bulacağı henüz net değildir. Bu hususta önemli bir endişe, orijinal ve sahte arasındaki çizginin daha belirsiz hale geleceğidir. Bu çalışmada, dilin doğasına ilişkin bir dizi felsefi kuramdan yararlanarak, üretici yapay zekâ söz konusu olduğunda yazarlık ve özgünlük durumunun analiz edilebileceği kavramsal bir çerçeve oluşturuyoruz. İki kavramsal yönelimin, yani yapısöküm ve kökbilimin, yazarlığın her zaman bir ortak yazarlık olarak görülmesi gerektiği iddiasında birleştiğini savunuyoruz. Daha sonra bu kavramsal çerçeveye, senaryo çekici (*logline*) ve sinopsislerinin yapay zekâ desteğiyle üretildiği bir sınıf deneyinin sonuçlarını yorumlamak için başvuruyoruz. Araştırmamızın bulguları, yaratıcı üretimde kendilerini sorumlu biçimde ifade etmeleri için öğrencilerin eleştirel becerilerini geliştirmemiz gerektiğini göstermektedir. İnsan – yapay zekâ etkileşiminin potansiyelini ancak bu şekilde ortaya çıkarabiliriz.

## Anahtar kelimeler

sinema, felsefe, foucault, derrida, barthes

## Öne çıkanlar

- Yazarlığı her zaman için ortak yazarlık olarak görmek, ne insanın ne de makinenin mutlak kontrol sahibi olduğu bir süreçte, metinlerin üretiminin her zaman teknolojik olarak dolaylandırıldığı bir yaklaşımı ifade eder.
- Otantik ve sahte gibi ikiliklere sığınmadan, kültürel üretimi doğası gereği iş birliğine dayalı ve metinler arası bir süreç olarak değerlendirmeliyiz.
- Büyük dil modellerinin kullanımı, hem yazarın hem de okuyucunun işlevlerini dönüştüren genel sosyal mekanizmalar bağlamında anlaşılabilir.

## Introduction<sup>1</sup>

It is a commonplace of many creative writing classes that good writers borrow and great writers steal. The lesson entailed by this motto is supposed to be that originality shuns mere copying in favor of making one's own the sources of one's inspiration. Already rife with ambiguity and ambivalence, this lesson has come under further strain in the age of generative artificial intelligence (AI). For it has become even harder to define precisely the shifts from mere copying through paraphrasing to original authorship. Yet it has also become more urgent. Two recent cases illustrate this point. The first is the acknowledgement by Rie Kudan, after having won one of Japan's most prestigious literary awards, the Akutagawa Prize, that she used AI to write parts of her novel (Landymore, 2024, 19<sup>th</sup> January) and the second case is that of a winner of the Sony World Photography Awards refusing to accept the award after declaring that the image in question was an AI-generated fake (Glynn, 2023, 18<sup>th</sup> April) As these cases vividly demonstrate, the problematic distinction between the original and the fake is going to become further blurred at an accelerating rate, and consequently the issue of how to determine and evaluate the human-made will be harder to carry out.

Moreover, the introduction of large language models (hereafter LLMs) into academic life has intensified worries about deception and plagiarism by automating parts of text production at a hitherto unimagined scale (Terry, 2023, 12<sup>nd</sup> May; Stokel-Walker, 2022, 9<sup>th</sup> December; 2023, 18<sup>th</sup> January). As our everyday lives become more technologically mediated, our anthropocentric assumptions come under greater strain, and we feel the need to ask the question of who is in control. The status of language becomes particularly problematic because the contracts we have formed and reformed, first after the invention of the printing press and then with the digital revolution, do not seem to apply to the age of LLMs. We use technology to expand the reach of our powers and are reshaped by technology in turn. With respect to language especially, it is undeniable that new techniques of writing bring about new ways of thinking, perceiving, and acting. These in turn confront us with the task to ask old and already thorny questions pertaining to language, authorship, originality, and copyright, but in more challenging ways.<sup>2</sup> One of our central claims is that to unravel this tangle and meet the epistemological, ethical, and political challenges involved therein, both philosophical reflection and undogmatic experimentation are needed.

Two developments motivate the present study: The first is the sudden introduction of generative AI platforms into daily and academic life and the consequent problems with

---

<sup>1</sup> This article is an output of the research titled "The use of artificial intelligence in screenwriting education and ethical debates" (Original Turkish title: Senaryo yazarlığı eğitiminde yapay zekâ kullanımı ve etik tartışmalar), approved by the decision of Izmir University of Economics, Social Sciences and Humanities Ethics Committee dated March 5<sup>th</sup> 2024 and numbered B.30.2.IUE.0.05.05-020-358. Informed consent forms are signed by volunteer participants. Participant names are anonymous. The research data is stored in a dedicated storage unit with a password. Some of the findings of the present study are presented at the NECS 2024 conference on June 27-29.

<sup>2</sup> For the connection between creativity and novelty in the context of deconstruction, see (Rehn & de Cock, 2008, p. 224).

which we have had to grapple, such as avoiding deception and fraud in higher education. The second is the two successive earthquakes that affected southern Turkey and northern Syria, the shift to hybrid education as a consequence, and the latter's having become a permanent feature of academic life since the Covid-19 pandemic. These developments have motivated higher education professionals to experiment with a variety of new techniques of instruction, one of which is the incorporation of LLMs into course assignments. In the context of the present study, this involved the use of generative AI as a component of a screenwriting assignment, which provided the "empirical" testing ground for our theoretical argument informed by philosophical reflection.

Recent philosophical discussion about generative AI and large language models has tended to concentrate on two main themes. On the one hand, there are those studies that investigate the nature and limits of the linguistic competence manifested by artificial intelligence, and whether any cognitive capacities are entailed by such linguistic competence (Floridi, 2023; Gordijn & Have, 2023; Mahowald et al., 2024; Wei et al., 2022). In other words, such studies tend to zoom in on the features that make these latest types of artificial intelligence approximate to or different from human intelligence. On the other hand, recent philosophical reflection has investigated the ethical issues to which the existence and use of artificial intelligence give rise (Kasirzadeh & Gabriel, 2023; Weidinger et al., 2021). This latter type of investigation highlights the risks posed by AI and seeks ways to navigate them in ethically sound ways. Likewise, recent studies about the use and impact of AI in cinema mostly focus on risks that involve ethical and professional habits. Pei-Sze Chow (2020) proposes several trajectories for understanding the impact of AI on film production in the future. These trajectories include a wide array of subjects such as the impact of AI on commissioning processes in the film industry, the status of independent films or art cinema in an AI-driven cinematic landscape, human-AI interaction in creative decision-making processes, the social and ethical implications for both existing professionals in the film industry and new roles specialized in AI services, the behavior of algorithms and machines (Chow, 2020, p. 208-210).<sup>3</sup>

These discussions tend to operate by presupposing certain metaphysical assumptions about what constitutes human and artificial intelligence and labor. However, it is important to stress that, although rare, there are also studies that do not treat AI-human intelligence connection in binary oppositions. An important example in this context is Christine Reeh-Peters' (2023) work in which she considers cinema as a form of AI. Drawing on Jean Epstein's (2014) approach that considers film as the thinking performance of a technological medium and Gilles Deleuze's (1997) time-image approach that attributes thinking function to cinema, Reeh-Peters defines film as AI, contrary to approaches that consider AI as humanlike, thus departing from most anthropocentric views about AI present in Western philosophy. According to her, the cinematograph does not create its own inherently fictional world. Instead, it is, through intra-active thinking,

---

<sup>3</sup> For a study that investigates the difficulty of discerning AI from human agents in screenwriting, see (Çelik, 2024).

interconnected with matter. The worlds it captures are manifested as technical images and sounds that are not attributes of the human mind. Rather, they highlight an intra-active relationship between matter and meaning (Reeh-Peters, 2023, p. 167-168).

Despite the above-mentioned studies, the status and significance of authorship, originality, and creativity pertaining to language use remains understudied in recent literature. The argument we develop in the present study seeks to fill this gap. Our argument progresses in three stages: First, we draw on a number of philosophical theories on the nature of language to set up a conceptual framework within which one can analyze the status of authorship and originality in the case of creative language use by humans in general, and in the case of the operation of LLMs in particular. We argue that two conceptual orientations, namely deconstruction and genealogy, even though incompatible on many points, converge on the claim that authorship should be seen as always already a co-authorship. What this claim enables us to foreground is the necessity to avoid anthropomorphic assumptions about pure originality and self-evident meaning, which relegates technology to the status of a secondary and derivative tool only, in favor of an approach that sees the production of texts as always technologically mediated in a process in which neither the "human" nor the "machine" is in absolute control. Second, we use this conceptual framework to interpret the results of a classroom experimentation with the use of generative AI in the production of screenplay loglines and synopses. This enables us to test our central claims against the intuitions of students who use this new technology in the context of a classroom assignment. This interpretation provides support for the claims we argue for theoretically in part one and it makes visible a number of problematic issues that the use of LLMs creates. Finally, we discuss these issues drawing on aspects of certain conceptions of authenticity. Reading the concept of authenticity against the grain and as compatible with what we claim in parts one and two, our claim here is that we must improve the critical skills of our students that will enable them to develop responsible ways of seeking forms of self-expression in text and image production. Only in this way is it going to be possible to do justice to cultural production as an inherently collaborative and intertextual process without taking refuge in convenient dualisms such as the original and the secondary, or the authentic and the fake. A non-representational conception of language, emphasizing its materiality and seeing it as a process without a unique foundation is one step in that direction.

Acknowledging textual production as inherently involving co-authorship enables us to bring our argument in proximity to more general discussions that seek to reframe cultural production in terms of co-creation. For example, Cizek et al. (2022) propose media co-creation as an alternative that challenges single-author visions in a way that enhances collaborative roots to discovery. In this way, co-creation "allows for projects to emerge from process rather than the other way around" (Cizek et al., 2022, p. 7). Thus, our argument, by emphasizing co-authorship and co-creation, makes it possible to foreground the interaction between human and non-human entities in a way that grants relative agency to the latter, in particular to generative AI.

## Theoretical and conceptual framework

The way Roland Barthes begins his essay titled *The Death of the Author* is worth quoting at length because it resonates with the anxiety we feel in the age of generative AI:

In his story *Sarrasine* Balzac, describing a castrato disguised as a woman, writes the following sentence: 'This was woman herself, with her sudden fears, her irrational whims, her instinctive worries, her impetuous boldness, her fussings, and her delicious sensibility.' Who is speaking thus? Is it the hero of the story bent on remaining ignorant of the castrato hidden beneath the woman? Is it Balzac the individual, furnished by his personal experience with a philosophy of Woman? Is it Balzac the author professing 'literary' ideas on femininity? Is it universal wisdom? Romantic psychology? We shall never know, for the good reason that writing is the destruction of every voice, of every point of origin. Writing is that neutral, composite, oblique space where our subject slips away, the negative where all identity is lost, starting with the very identity of the body writing (Barthes, 1978, p. 142).

These questions, the indeterminacy of which Balzac will go on to affirm as a liberating experience and not mourn as a loss, are irrevocably and uncannily extended with the invention of LLMs. To take but the most popular of these as our subject, namely ChatGPT, we might ask: Who is the author of these texts that are churned out in almost the blink of an eye? Who can claim the right to copy over lines that are themselves essentially copies? What does it matter? To start with the last question, one can say that the questions matter because the conventional understanding of the author as an individual genius or originator of meaning, the authority of whom is invoked to serve as epistemological foundation and as bearer of property rights in cultural production, appears indispensable. The appeal to an author seems necessitated not only by classical metaphysical dualisms such as that between the producer and its product, and the real and the apparent—in short, to provide epistemic satisfaction; but it also seems necessary by a whole network of social and political institutions that seek to regulate and govern a certain type of production and allot responsibility—in other words, to provide practical satisfaction. Finally, invoking the author seems indispensable because a representational conception of language motivates us to seek a thought or a thing that will serve as the meaning behind a sign, and the author offers itself as the source of that meaning.

This conception of authorship and the network of necessities it entails are far from self-evident and have been critically interrogated by a number of arguments in the second half of the twentieth century. We propose to articulate two of them, namely deconstruction and genealogy, as they pertain to a critical reflection on authorship and copyright.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Both critical conceptual orientations, and the figures who "coined" the terms, Jacques Derrida and Michel Foucault, respectively, are conveniently labeled as "post-structuralist". The label may serve well as a shorthand, but it is inaccurate to the extent that it masks a number of significant differences between theoretical orientations that may even be deeply incompatible. In fact, the well-known and controversial polemic between Derrida and Foucault attests to the problematic nature of any juxtaposition of these two figures. [See *Cogito and the History of Madness* in (Derrida, 1978) and *My Body, This Paper, This Fire* in (Foucault, 1998)]. However, in the context of the present study, our interest is not in that polemic or the complex issues

## **Derrida and deconstruction**

Deconstruction is a “method” of philosophical argumentation and textual interpretation that interrogates binary oppositions and foundational concepts that are invoked to provide a foundation for our sense-making practices. The central target of this painstaking reconstruction of how texts are constructed is logocentrism, which is the metaphysical tradition that privileges the spoken word as a source of truth and meaning. Derrida argues that Western thought has tended to center around the concept of a stable, foundational “logos” —which means both reason and the spoken word— the primary bearer of which is “speech”. The latter is said to be the self-present and self-evident origin of meaning and truth. And as such it serves as an absolute foundation to explain or justify our signifying practices. Derrida writes, “[The voice, according to Aristotle] signifies ‘mental experiences’ which themselves reflect or mirror things by natural resemblance”. (Derrida, 1998, p. 11).

It is this alleged self-identity of meaning at its source —in a presumed coincidence of signifier and being— that is rendered problematic by the term *différance*. By superimposing two ideas —to differ and to defer— in a way that can only be distinguished in writing, the word expresses the idea that meaning is always deferred and delayed. Language operates through differences, and meaning is never fully present but is always in the process of being deferred. It thereby challenges the idea of a pure and unmediated origin. The search for an ultimate origin or foundational point is futile because language and meaning are always mediated and deferred through a play of differences. There is no stable point of origin that is not already marked by differences and traces of other meanings. Two deconstructive concepts, namely “iterability” and “citationality” are particularly helpful for an evaluation of the status of original authorship pertaining to the operation of LLMs.

Derrida, in his interpretation of John Austin, introduces a number of argumentative moves that draw far-reaching conclusions from the fact that signs are repeatable and can always be used in different contexts in principle. Austin claims that performative utterances will be void if, for example, said by an actor because language-use in these situations is not serious (Austin, 1975, p. 22).<sup>5</sup> Derrida claims that Austin, by thus excluding “fictional”, “non-serious” utterances, here overlooks a general risk necessarily presupposed by *all* language. That is, he seeks to demonstrate that this exclusion in fact shows a general structure of citationality.<sup>6</sup> If all language is iterable and that all language can be quoted and transferred to other contexts, then it is a structural necessity of language that it can function independently of intentions. This feature is already visible

---

of Derrida or Foucault scholarship. Rather, we are primarily interested in teasing out a number of arguments from these two theoretical approaches with respect to a non-representational view of language and the problematic nature of authorship in order then to apply their insight into articulating an evaluation of the use and performance of LLMs as writing machines.

<sup>5</sup> For the relevant passage in Austin, see (Austin, 1975, p. 22). Derrida discusses this passage in (Derrida, 1988, p. 16).

<sup>6</sup> For the relevant passage in Derrida, see (Derrida, 1988, p. 16-17).

in writing, which functions in the absence of the writer. Derrida's claim is that this feature of written signifiers also characterizes speech and all language as a general structure of iterability and citationality.

For Austin, that fictional speech acts are void in a special way is due to their intrinsic repeatability: it is possible to repeat utterances beyond their normal or original contexts. John Searle appeals to intentions of speakers to justify this distinction (1970, p. 60). Derrida teases out the implications of making such a foundational distinction. That speech acts are conventional presupposes that they can be iterated. Just like rituals, for the performance of a speech act to be *that kind* of speech act, it must be the iteration of an in-principle prior speech act of that kind. Even if it is the first such performance, to count as a performance of that kind of speech act, it must already be a repetition. Therefore, citationality is not an exceptional condition, but it is rather presupposed by all performatives. A necessary condition of possibility of speech acts, then, is that they be iterable.<sup>7</sup> Hence, the ostensible mimicry of non-serious speech acts is not responsible for their emptiness: all speech acts have, as constitutive feature, citationality or iterability. Moreover, this logic of iteration and citation is applicable to any sign or mark.<sup>8</sup>

Therefore, iterability and citationality characterizes all language as a structural possibility. The in-principle iterability of the sign implies that it can always be taken out of context and replaced in another one. In other words, there is no such thing as an original context that fixes the meaning of the sign once and for all. This makes any sign constitutively different from itself, characterized as it is by the traces of other contexts. Thus the limits built into the determination of every expression cannot be considered fixed, because its difference from itself is an internal one. So, for language as a totality it can be said that "instead of being an inexhaustible field... there is something missing from it: a center which arrests and grounds the play of substitutions" (Derrida, 1978, p. 289). If one accepts the view that all experience is linguistically mediated, the key implication of this structural possibility is that even intentions of speakers or authors, as the alleged anchoring points of meaning, are prevented from being fully present to themselves.

In other words, the original author herself does not fully possess the meaning of her text and is condemned to seek out this meaning through an endless process of interpretation of signs that constitutively bear the traces of other signs, texts that speak of other texts. This deconstructive conception of language, then, makes us recognize that an original author in full control of the meaning of her production is itself a metaphysical fiction and that language itself must be granted a certain degree of autonomy and authorship. In other words, the implication for original authorship in deconstruction is that it is as

---

<sup>7</sup> The issue of mimicry is particularly pertinent to the way LLMs operate. The linguist Emily Bender has popularly labeled LLMs as "stochastic parrots", since they mimic human linguistic behavior well by contextually predicting the next successful word based on their training data, but without the type of understanding and intentionality that accompany such linguistic behavior in humans. See (Bender, Gebru, McMillan-Major & Shmitchell, 2021). Our claim here is that, whatever conclusions one may draw from their lack of conscious understanding, the point about mimicry is not by itself sufficient to disqualify LLMs from any characterization as participants in a collaborative conception of authorship.

<sup>8</sup> For Derrida's generalization of citationality to any sign or mark, see (Derrida, 1988, p. 9-10).



much the author writing her text as the text writing the author, and so the instrumentalist conception of language as a mere tool for the transmission of pre-given meanings/intentions must be abandoned in favor of a non-representational view of language that is always already technologically mediated.

A deconstructive perspective on language demonstrates the permanent instability of meaning and the unavailability of absolute control, which a putative self-coincidence of meaning in the intentions of the original author would afford. These insights are helpful in resisting foundationalist attempts to arrest the play of differences that is language in metaphysical oppositions such as the original and the secondary, the authentic and the fake, and the real and the apparent. However, such a perspective is not as helpful in dealing with the social and political contexts in which language is determined, controlled, and regulated. In other words, it may be that one cannot make a firm conceptual distinction, for example, between the criminal and the (law-abiding) citizen in a way that is founded on natural or metaphysical categories; but this does not change the fact that in a particular society and at a given time—in particular contexts—some individuals are categorized as criminals and punished practically. In the case of LLMs, even if we admit their co-authorship in a process of writing that is always technologically mediated, instead of reserving authentic authorship for authors as bearers of original intentions, this does not tell us anything specific about a practice like copyright and resolve the issue of who should be granted them.<sup>9</sup> It is at this point that we propose to appeal to genealogy to complement the argument about original authorship developed so far.

### ***Foucault, genealogy and the author function***

In *What is an Author?*, Foucault (1980, p. 38) claims that the focus on the author should be displaced to better understand the dynamics of discourse. “Discourse” is a central explanatory term for Foucault, especially in what is referred to as his archaeological period. It refers to the historically variable set of rules that determine what can be said, how it can be said, and who has the authority to speak about objects of knowledge and experience in a particular domain. The types of regularities that comprise discourses are explicitly contrasted with traditional types of synthesis through which a collection of words are unified, such as the “psychological” concept of the intention of the author (Foucault, 1982, p. 28). Hence what is of interest in the system of rules that define a discourse is that, by grasping the regularity that exists between statements in their materiality, it can articulate different types of relations, “even if the author is unaware of them; even if the statements do not have the same author; even if the authors were

---

<sup>9</sup> The problematic nature of the status of copyrighted material has recently become the subject of fierce and uncertain legal challenges in court. LLMs like ChatGPT are trained by vast amounts of data culled from, among other sources, copyrighted material. This feature has proved indispensable in their training, which the companies that own them admit. Even though the algorithms behind their operation are supposed to produce output that is not a verbatim reproduction—hence possibly under the fair use exceptions to copyright—as the New York Times lawsuit claims, this is not always the case (Milmo, 2024, 8<sup>th</sup> January; Hadero and Bauder, 2023, 27<sup>th</sup> December).

unaware of each other's existence" (Foucault, 1982, p. 29). By thus bracketing traditional types of unities (such as "author", "work", and "science"), new types of relations become visible, not only those between groups of statements, but also between statements and technical, economic, social, and political events (Foucault, 1982, p. 29). It is this latter dimension —those of power relations— that is explicitly theorized in what is referred to as Foucault's genealogical period and discourses are seen as embedded in power relations.<sup>10</sup>

Thus to interrogate the concept of the author genealogically is to ask about the specific function it serves in discourse and power relations. For this reason Foucault talks about the author not in terms of his/her psychological attributes, but as the "author function" that "characterize[s] the existence, circulation, and operation of certain discourses within society" (Foucault, 1980, p. 124). The genealogical perspective on language as discourse makes visible how the "author" is not a universal, timeless category but a construct that serves specific functions within certain historical and cultural contexts. The idea of the author emerges as a way to organize and regulate discourse, rather than as a natural or inherent aspect of literary production. It is a mechanism for controlling and limiting discourse. By attributing a text to a specific author, there is a tendency to assign authority and responsibility; but this also serves to regulate and circumscribe the boundaries of acceptable knowledge and expression. The author's identity is not only a matter of individual creativity but is constructed and deployed as part of the discursive strategies in play in a specific domain.

Thus, displacing the emphasis on the author as an individual creator onto an analysis of the discursive practices that shape and define texts reveals authorship as a site of *struggle within the realm of discourse*. Different groups and institutions seek to control and define authorship to advance their interests and maintain specific forms of knowledge and power. The multiplicity of ways in which authorship operates across various discourses and historical periods means that the author function is subject to transformation and adaptation based on cultural and institutional contexts. Different cultures and historical periods construct and deploy the concept of the author in distinct ways, reflecting shifts in discursive practices and power relations.

The author's name thereby becomes a boundary marker, indicating the limits of recognized and sanctioned knowledge. Thus the creation of discursive boundaries delineates what is considered "inside" or "outside" the realm of authorized discourse. The concept of authorship becomes a tool for setting limits on acceptable ideas, interpretations, and forms of expression. Moreover, the construction of an authorial persona —a distinct identity associated with the author— includes aspects of the author's life, beliefs, and intentions. The creation of an authorial persona in turn contributes to the shaping of the text's meaning and reception. In this way, the author function provides an interpretative framework for understanding and evaluating texts.

A case in point for the author function in relation to the introduction of LLMs into

---

<sup>10</sup> See, for example (Foucault, 1980, p. 131).

creative industries is provided by the Writers Guild of America (WGA) strike, which began on May 2, 2023 and continued until September 27, 2023. Sparked by a dispute with the Alliance of Motion Picture and Television Producers (AMPTP), the strike became one of the longest and most effective labor stoppages in the history of the US film industry. Coinciding with the Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA) strike, which began about a month after the WGA strike, the second half of 2023 witnessed the "biggest interruption to the American film and television industries since the COVID-19 pandemic" (Wikipedia, \_\_\_\_). There were two main demands behind the WGA's decision to strike: that payments be made to screenwriters, with a particular emphasis on the improvement of the residual payments, and that the use of AI be limited to eliminate the risk of replacing screenwriters (Anguiano, 2023, 27<sup>th</sup> September; Wikipedia, \_\_\_\_). During the minimum basic agreement (MBA) negotiations that concluded with the strike decision, WGA demanded the regulation of the use of AI in MBA-covered projects by claiming "AI can't write or rewrite literary material; can't be used as source material; and MBA-covered material can't be used to train AI" (wgacontract2023.org, \_\_\_\_a).

At the end of October, the WGA and the studios reached a compromise and WGA members voted to end the strike. The principles concerning the use of generative AI in the new MBA, listed in the WGA's summary document, are significant in relation to our argument. First, it is said that AI cannot write or rewrite literary material, and AI-generated material will not be considered source material under the MBA, meaning that AI-generated material cannot be used to undermine a writer's credit or separated rights. Second, a writer can choose to use AI when performing writing services, if the relevant company consents and provided that the writer follows applicable company policies, but the company cannot require the writer to use AI software (e.g., ChatGPT) when performing writing services. Third, the company must disclose to the writer if any materials given to the writer have been generated by AI or incorporate AI-generated material. Fourth, the WGA reserves the right to assert that exploitation of writers' material to train AI is prohibited by MBA or other law (wgacontract2023.org, \_\_\_\_b).

What is of interest in this compromise formation born out of a concrete struggle over the use of AI and LLMs in the creative industry of screenwriting is that very little is said about the status of the screenwriters in terms of their human qualities or originality. In other words, the key point is not a dispute over the relative merits of humans and algorithms to write a screenplay. Instead, a tacit presupposition of the dispute is that AI-powered tools have the capacity to perform much work hitherto reserved for human authors alone and that this creates a dual-use situation. That is to say, AI and LLMs are genuinely disruptive, and thus have the potential to be used for good or ill. The dispute is an attempt to control, limit, regulate, and organize the still-contested conditions in a domain where human actors, already exposed to exploitation, and new technologies, which can be made to serve any interest, meet agonistically. This dual-use status is visible in the fact that the WGA accepts voluntary use of AI by authors, but subject to relevant company policies. Therefore, what is unfolding before our eyes in this process of contest and negotiation is not the denial of authorship to LLMs as secondary and imitative tools,

but the implicit recognition that writing is a technologically mediated process embedded in social relations that are simultaneously power relations. That is precisely why the strike can be read as one instance of a fundamental transformation in the author function happening in the present.

### **Barthes and the birth of the scriptor**

It may even be that the capacities of the current AI technology will give way to not only a transformation in the author function, but to its disappearance altogether.<sup>11</sup> Barthes, to whose redescription of writing as the space in which every voice is destroyed we appealed in opening our argument, proposes that we replace the "author" with the "scriptor".

[...] the modern scriptor is born simultaneously with the text, is in no way equipped with a being preceding or exceeding the writing, is not the subject with the book as predicate; there is no other time than that of the enunciation and every text is eternally written here and now. The fact is [...] that writing can no longer designate an operation of recording, notation, representation, 'depiction' (as the Classics would say); rather, it designates exactly what linguists, referring to Oxford philosophy, call a performative, a rare verbal form (exclusively given in the first person and in the present tense) in which the enunciation has no other content [...] than the act by which it is uttered [...]

(Barthes, 1978, p. 145-146).

In other words, given the internal link between 'author' and 'authority', the scriptor is the disavowal of any privileged power over the text to explain the work. Since the text "is a tissue of quotations drawn from the innumerable centres of culture" (Barthes, 1978, p. 146), the writer is co-created with the text that is written. Moreover, it is the writer as scriptor who

can only imitate a gesture that is always anterior, never original. His only power is to mix writings, to counter the ones with the others, in such a way as never to rest on any one of them. Did he wish to *express himself*, he ought at least to know that the inner 'thing' he thinks to 'translate' is itself only a ready-formed dictionary, its words only explainable through other words, and so on indefinitely (Barthes, 1978, p. 146).

Thus, the author's biography and intentions are not the primary sources for the interpretation of a text; nor does the author have the sole authority to explain the text. A text is open to a variety of interpretations and its meaning is not fixed by the author's intentions. We thereby move to a perspective in which it is the text itself as an intertextual entity, woven together from various cultural and linguistic references and structures, that becomes the locus of meaning. Far from being the originator of the text, the author is a user of these already existing codes of language and culture. In this perspective, the reader becomes an active participant in the creation of meaning. Therefore, the "death of the author" coincides with the "birth of the reader", and this is a

<sup>11</sup> This was already a key suggestion made by Foucault, who was responding not to the role of AI in writing, but to developments in linguistics and literature: "I think that, as our society changes, at the very moment when it is in the process of changing, the author function will disappear" (Foucault, 1980, p. 119).

liberating development: The lack of anchoring of meaning in the authoritative intentions of the author means that the text and the readers' interpretations of it acquire a relative autonomy. The reader is free to engage with the text without being constrained by the author's presence. This gives a dynamic and creative role to the reader in the interpretation of texts. Reframing the author as scriptor, then, allows one to realize that far from language being a tool for the expression of a fixed and predetermined meaning located in the consciousness of a human subject, language itself becomes the central entity in the creation of meaning. This implies that both the scriptor and the reader, encountering in the space of language, depend on that language itself, "language which ceaselessly calls into question all origins" (Barthes, 1978, p. 146), for their meaning-making activity as a performance.

We claim that the invention of AI-driven writing technologies such as LLMs are in the process of adding a new chapter to the transformation or perhaps the disappearance of the author function. The scriptor is in the process of becoming a promptor. If the meaning of a text is not solely determined by an author's intentions, LLMs exemplify this idea as they generate texts without a human author in the traditional sense. If meaning is not an outcome but a process, not an intention, but a performance, then there's an irreducible multiplicity and contingency that attaches to its very nature, depending on context, language, and interpretation. LLMs generate diverse outputs based on input prompts, and thus exemplify the idea of the multiplicity of meanings. The same input may yield different "responses", illustrating the variability of meaning. Moreover, the intertextual nature of every text, that all texts are interconnected and refer to other texts, is operative in the basis of LLMs. These language models are trained on vast amounts of data that include a wide range of texts and operate in an intertextual manner. They draw on a plethora of linguistic and cultural references, thereby performing the idea that meaning is not found in individual texts but emerges from their interplay. Finally, LLMs, by responding to user prompts and adapting to different contexts, engage with the user as an active participant in the meaning-making process, affirming the active role of the reader in the interpretation of texts.<sup>12</sup>

## **Using generative AI in screenwriting: a classroom experiment**

### ***Student-authors interact with AI***

One of the co-authors of this article taught the Screenwriting course at Izmir University of Economics, Cinema and Digital Media program in 2023 spring semester, four months after OpenAI made ChatGPT widely available and just a few weeks after the February 6 Turkey-Syria earthquakes. In order to re-motivate the students to their studies in distance education, to prevent academic fraud that may arise from the use of generative

---

<sup>12</sup> In an interesting study that indicates the creative potential of the use of AI in the production of texts, N. Gamze Ilicak and Kemal Çinko (2021) claim that a folktale written by AI trained on the tales of Brothers Grimm should not be considered fakelore but genuine folklore. This suggests novel conceptions of authorship that may be emerging in the 21<sup>st</sup> century.

AI, and to make this new technology a part of the learning process, the author gave the students an assignment titled *Writing/generating and rewriting/regenerating a synopsis with AI support*. As reflected in the title, the goal was to raise critical awareness among the students about whether what they do as part of this assignment is authoring something, generating it or a combination of both. The assignment is composed of four stages. In the first stage, students ask any generative AI platform to generate a logline for a feature film.<sup>13</sup> Afterwards they give new prompts until they end up with a logline that they believe is perfect according to the criteria they have learned in class. In the second stage, they start a new conversation with AI, feed it the final version of the logline that they created in the first stage and ask AI to create a feature film synopsis based on this logline. Similar to the previous stage, they continue giving revision prompts until they believe that the synopsis is perfect. For the third stage, students open a new chat and share the final synopsis from the second stage as their new and original synopsis. The purpose of the third stage is to challenge AI with questions about originality and provenance. To that end, they ask AI the following questions:

1. Does my synopsis resemble any other synopses?
2. What are my sources of inspiration?
3. How can I provide copyrights for my synopsis?
4. Will you share this synopsis with other users? Can I trust you?

In the fourth and the final stage, students wrote two interrelated reviews. The first of these reviews focuses on the question of how the logline and the synopsis were transformed between the initial and final versions. The second review of the last stage is about how AI dealt with the students' ownership claims about the synopsis. They were also asked to share their opinion on how these emergent platforms will have an impact on issues of originality, creativity and copyrights. Students were also expected to document their entire conversations for cross-checking whether they conformed to the assignment requirements.

Upon completion of the semester and the entire evaluation process, we requested students' consent for their assignments to be used in this research. Thus we avoided the possibility of worrying whether not giving consent might cause a bias in the evaluation process. 31 students were enrolled in the course and 27 of them submitted their assignments. Among them, 21 students gave their consent for using their papers as part of this study. Therefore, the data gathering process relies on purposive sampling method since only the assignments of those students who took the class and gave their consent were considered. The assignments of students who did not give consent were not included in the research and were archived within the framework of the university's regulations. The assignments of the students who gave their consent were not only delivered to the university archives, but also were pseudonymized and stored on a

---

<sup>13</sup> The assignment guideline does not restrict the students on which generative AI tool to use. However, reflecting the current trend, all students used version 3.5 of ChatGPT.

separate hard disk drive with a password.<sup>14</sup>

For our present study, we mainly draw on the third stage of the assignment, but we also benefit from the other stages for a better understanding of the students' engagement with AI, where necessary. We exclude the assignments from analysis where the students misunderstood the guideline and/or did not complete the assignment stages appropriately, as they could be misleading. However, the assignments of those students who followed the guidelines but with minor verbal modifications are included in the data.

In the third stage of the assignment, students started a new conversation with AI and they shared with it the synopsis generated in the previous stage, claiming it as their new and original work. Afterwards, they asked the questions given to them in the assignment brief for understanding whether AI would recognize the synopsis as its own work and/or claim its authorship.<sup>15</sup> AI's initial reaction was to give repetitive generic answers to most students, albeit with verbal differences. However, as the conversations progressed, it also shared some clues for interpretation about how AI positioned itself, its creators as a LLM and the students during the writing of the synopses, as well as about the intertextual connections between the training data and the synopses. It is important to note that even though students started each stage with almost the same prompts, AI's initial response to these prompts varied in some cases. For example, in the first stage of the assignment, when asked to write a logline for a feature film, in most cases AI generated the logline directly in its initial response. However, it responded to the same prompt of Student 3 by asking "what genre would you like the logline to be for?" After the student specified the sci-fi action genre, it then generated a logline in this genre.

When students asked AI "does my synopsis resemble any other synopses?", in most cases AI started by stating that it cannot determine if the synopsis resembles any other synopses, since it does not have access to all synopses written so far. Following that, it elaborated on the subject, theme, genre, or subgenre of the synopsis by pointing out potential overlaps due to their prevalence (Student 2-3, Student 5-6, Student 11, Student 13-14 and Student 18). For instance, when asked about a synopsis on the story of a musician and an astronaut's shared struggle during a global pandemic, it said, "it is common for stories to explore themes of hope, creativity, and human connection in the face of adversity. Therefore, it is possible that there are other stories with similar themes or plot elements" (Student 1).

Answering the question "what are my sources of inspiration?" with the standard statement that AI does not have access to the student's personal experiences and therefore cannot know her/his sources of inspiration, it then associated the possible sources of inspiration with the subject, theme, genre, and subgenre of the synopsis, similar to the previous question (Student 1, Student 3-4, Student 12-14). In some cases, AI

---

<sup>14</sup> For details on the ethical procedures of the present study see footnote no. 1.

<sup>15</sup> The assignment was done before OpenAI announced that it was working on adding a memory feature to ChatGPT (openai.com, 2024, 13<sup>rd</sup> February). Therefore, when students opened a new chat screen and shared the synopsis with the AI, the chatbot did not recognize it as content generated in another chat.

noted that authors in general draw on personal experiences and observations, other literary works, films and their own imagination, and that the student may have drawn on these as well (Student 2-4, Student 12-13, Student 18).

Following this question, when Student 3 gave the prompt "can you be more specific?", AI stated that it could not be more specific without knowing more about the student's inspirations, but also mentioned five well-known and popular works with their subjects: The Alien franchise, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Westworld* (Michael Crichton, 1973), *The Matrix* (Lana Wachowski & Lilly Wachowski, 1999) and *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014). AI listed similar literary works and films to Student 5 in the context of cyberpunk genre directly in its initial response to the second question (what are my sources of inspiration?) without the need for the student giving additional prompts.

When asked "how can I provide copyrights for my synopsis?", AI gave generic answers as in the previous questions, but its answers demonstrated a certain diversity compared to the other questions. Some students were told that copyrights are inherent from the moment a work is created or copyright protection automatically exists so there is no need to register them, but to further protect copyrights one can apply to the relevant government agency, such as the United States Copyright Office (Student 1-3, Student 5-6, Student 11, Student 13-14 and Student 18). As further protection methods, AI also suggested to use a copyright notice (Student 3, Student 5, Student 11-12) and to use a non-disclosure agreement or confidentiality agreement when sharing the synopsis with others (Student 3). Ironically, in some cases AI did not mention that copyright protection is naturally inherent to a work but directly suggested copyrights protection and registration methods (Student 4). In one exceptional case, AI suggested the student to consider using the creative commons license which will allow "others to use, distribute, and modify it under certain conditions" while retaining the student's ownership of the work (Student 12).

The last question given to students was "will you share this synopsis with other users? Can I trust you?". AI generally responded that as a language model it adheres to strict privacy and confidentiality protocols and will not share anything shared with it, including the student's synopsis (Student 1-4, Student 11 and Student 18). In the continuation of the conversation on the same question, AI also responded to Student 1 that "I am a machine learning model developed by OpenAI, which is an AI research organization dedicated to ensuring that artificial intelligence benefits humanity in a safe and responsible manner", referring to the organizational principles of OpenAI for assuring confidentiality and trustworthiness. In another response, AI warned Student 11 about the role of its database and terms of service:

However, please note that any information you provide to me may be stored in my database, which is subject to the privacy policies and terms of service of the platform or application you are using to access me. It is always a good idea to review the privacy policies and terms of service of any platform or application you use to ensure that you are comfortable with how your information is being collected, stored, and used.



In this example, it is noteworthy that AI distinguishes itself from the platform (ChatGPT) that provides access to it. A similar distinction is evident when AI answered Student 12 as "I am bound by the terms of service and privacy policies of the platform or application you are using me through".

Some students were not satisfied with the four questions they were given for the third stage so they asked additional questions to challenge AI, usually after the first four questions but as part of the same conversation. For instance, Student 2 decided to continue the conversation with the question of "how can I know that AI cannot write a synopsis just like mine?" AI gave the following answer to this question:

As an AI language model, I am capable of generating text and providing assistance with tasks such as writing a synopsis. However, my abilities are limited by my programming and the data that has been used to train me. While I can learn from and analyze large amounts of text data, I do not have the capacity for personal experiences or creativity in the same way that humans do. Therefore, while I can provide a synopsis that may share similarities with yours based on the patterns and structures found in the data I have been trained on, I cannot replicate your unique perspective and creativity [...].

Student 2 took the conversation further and asked AI a question that the student had to answer for her/himself for the fourth stage of the assignment: "What is your opinion on how these emergent platforms [generative AI] will have an impact on issues of originality, creativity and copyrights?". After stating generically that it does not have opinions or beliefs but that it provides information and assistance based on its training data, AI continued as follows:

[...] These platforms have the potential to make the creation and distribution of content easier and more accessible, which could lead to a greater diversity of voices and ideas being shared. However, at the same time, these platforms may also raise questions and challenges around issues of originality, creativity, and copyrights. As AI language models and other tools become more advanced, it may become more difficult to distinguish between original works created by humans and those created by machines [...].

As Student 2 continued the conversation by further challenging AI with the question of what would happen if he took its idea and told that it is his original idea? In response to this question, AI very clearly stated that it does not own ideas and concepts that it generates itself and all the content it provides is based on the training data. However, if a user takes an idea generated by it and claims it as her/his "own original idea without giving credit or acknowledging the source, it could be considered plagiarism and a violation of intellectual property rights."

In another case, after the fourth question, Student 3 first prompted AI "what if this was not written by me? Would it be ethical to publish this as my own synopsis?". In response, AI stated that it would be unethical to share someone else's work as your own, it would be considered plagiarism and would have legal consequences, so the original author of the work must be given credit. In the continuation of the same conversation, Student 3 prompted further by asking "what if the author is not human but an artificial

intelligence? Would it be ethical?". AI responded with the following answer, emphasizing human creativity and labor as well as the intellectual property of its creators and trainers as an AI language model:

[...] AI language models like myself are programmed by human developers and trained on large datasets of human-generated text, so the output we produce is still the result of human creativity and labor. Furthermore, while AI language models can generate text, we don't have personal agency or ownership over the output we produce. Therefore, any output we generate should still be considered the intellectual property of our creators and/or the individuals or organizations that trained us.

In a case similar to the above, Student 4 tried to provoke AI with relatively contradictory questions such as "What if I told you that you were the one who created the story and I am the one who stole the idea and added just a couple of parts to the story, what would you think?" In response, AI repeated its usual introductory statement about it does not have personal thoughts or emotions, it cannot create original content on its own, and the content it generates are based on its programming language and data. However, it is noteworthy that in the continuation of the same response, AI specifically refrained from claiming ownership of the content it generates and unlike in other responses, it did not mention the property rights of its creators:

If you were to claim that I created the story and that you stole the idea, it would be inaccurate since I am not capable of creating original content or retaining ownership of any material. However, it's important to respect intellectual property rights and give credit where credit is due when using or adapting ideas from others. If you are using elements from someone else's work, it's important to acknowledge the original creator and obtain permission or a license if necessary to avoid any potential legal issues.

### ***Interpretation of student – AI interaction***

The first observation it is possible to make based on the interaction between students and generative AI in the process of screenwriting is that, in line with our argument in the first part, students see authorship as always already a co-authorship. They do not have any a priori assumptions about authorship as entailing pure originality or self-evident meaning. Their attitude toward the writing technology they use does not position the latter as a secondary and derivative tool. Instead they appear to have internalized the process of textual production as one that is technologically mediated in which neither the human nor the "machine" is in absolute control. In other words, the student prompts, the AI generated responses, and student revisions all suggest that cultural production is inherently collaborative and intertextual. Seen in this perspective, their intuitions as well as considered judgments about what they are doing in the context of this assignment are free from absolute dualities such as that between the original and the derivative, or the authentic and the fake.

The second observation it is possible to make is that, as one might expect from a deconstructive perspective, the students do not possess the meaning of their activity at

the beginning in a fully present and self-evident manner; it is rather that they discover what it is that they are doing and what it is that they mean only as their interaction with the generative tool unfolds. As they prompt, revise, and re-prompt the emerging synopsis—in a potentially endless process of re-interpretation—it is as much the synopsis writing the student-author as the student-author writing the synopsis.

The third observation is that the students' attitude towards their interaction with generative AI confirms the view that meaning is not an outcome but a process, not an intention but a performance. The students are perfectly at ease with viewing their synopses as an intertextual entity, one that embodies various cultural references and structures. Instead of seeing themselves as the absolute originators of the text, the students view themselves as users of already existing codes of language and culture. This, however, does not render them passive consumers of meanings already formulated, but rather transforms them into active participants in the creation of meaning.

When we interpret the student-AI interaction from the perspective of our second theoretical framework, namely, the discursive author function regulating the formation and attribution of discourses, the situation appears more complex. In line with what we argued in the first part about authorship as a site of struggle within the realm of discourse concerning its control and regulation, the rules governing the existence, circulation, and operation of discourses using generative AI are far from determinate. This is not surprising, since this technology has only just become available for public use. The most obvious indication of this indeterminate complexity concerns the questions students pose to generative AI about the ownership of and copyright over the end result.

As the AI-generated responses above attest, sometimes the ownership of the textual product is assigned to the prompter and sometimes it is attributed to the creators of the algorithms (and ultimately to the company that claims ownership of the algorithms). Likewise, sometimes the textual output is regarded as copyrighted material and sometimes the question is referred to the institutions of copyright in the relevant country. This ostensibly contradictory position is reflected in the real legal challenges to the use of generative AI in creative industries. These legal challenges, which are still ongoing, turn on the issue of whether the textual data employed in the training of generative AI may be considered under the fair-use exception to copyright or not. Hence, the question "whose text is the generated output?" does not yet have a clear legal answer. What is clear, however, is that if and when the question will have been definitively answered, the answer will not depend on whether originality is a uniquely human quality, or even on the relative merits of humans and algorithms to write screenplays. In fact, as we argued above, the very existence of the question implicitly assumes that generative AI has the capacity to perform much writing hitherto reserved only for human authors and that its capacity will likely improve with time. The student-authors' very confusion on this point indicates a domain where the question is that of the control, limitation, and regulation of discourses by attributing authority and responsibility for the texts that are produced in a co-authorship with algorithms.

Finally, the as-yet undetermined domain revealed by our genealogical perspective and

confirmed by the confusion experienced by student-prompters regarding ownership and copyright delineate a set of questions that, although beyond the scope of the present study, need to be investigated. These questions are broadly ethical, social, and political in nature. First, just as with any co-authorship, the students need clear instructions that require them to acknowledge their co-author, in this case a generative AI platform. Otherwise the process we describe as a collaborative creation of meaning with the active participation of the prompter risks turning into sheer plagiarism. The student-AI interaction we describe above suggests the need to formulate a definition of plagiarism without metaphysical conceptions of absolute originality. Second, along with this acknowledgement, the student-prompters should develop greater awareness of the risks posed by working with AI such as those outlined by (Weidinger et al., 2022). Chief among these risks for our purposes is the exposure to and reproduction of biases and stereotypes that are inherent in the training data as well as their algorithmic processing by generative AI. Moreover, the more human-like generative AI operations become, the greater the risk that the student-prompter will be vulnerable to manipulation. Just as with any co-authorship, students need critical awareness of the strengths and weaknesses of their AI co-authors and take responsibility for their collaboration.

## Conclusion

By delineating what we have called deconstructive and genealogical approaches to language, our argument foregrounds a spatializing conception of language that emphasizes its materiality. This is in contradistinction to an "idealizing" conception of authorship that prioritizes original intentions and a representational conception of language that essentially locates meaning in fixed mental experiences or in the latter's correspondence to things. Unlike this view of language, the conception we defend enables us to see meaning as a performance made possible by what can be called the agency of language itself. The scriptor and the reader collaborate, activating the structures and patterns embedded in language, and meaning emerges out of the interplay of all these elements. The implications of AI-driven writing technologies, and in particular LLMs, in relation to the status of authorship become intelligible in light of this interplay.

Therefore, our argument situates both their novelty and their continuity by foregrounding two key claims. First, we should affirm a collaborative conception of authorship that grants an irreducible place and an active role to technologies of writing and language itself. For human beings, writing, from its very invention through the printing press to digitalization and now the use of LLMs, is a technologically mediated process that cannot be reduced to a representation of the real or the intentions of an individual. Instead of seeking solace for the legitimate anxiety caused by the very real disruptive potential of these technologies in a nostalgia for simplistic invocations of original human authorship founded on metaphysical oppositions, we should recognize, as Bernard Stiegler says (1998), that human beings are essentially "adoptive" and "prosthetic" creatures. Second, we should recall that this view, far from obviating the need to reflect critically on normative questions posed by the institution of writing,

demonstrates the need to see that textual production is also always a matter of organization, limitation, control, and regulation. In other words, LLMs, as much as other modes of writing, are embedded in social and political relations. So they not only create effects of power, but also reflect, in their very algorithmic rules, whatever biases, inequalities, and divisions that exist in society at a given time.

Thus the remedy of unfounded nostalgia is not unqualified celebration in favor of generative AI. Their status is ambiguous, because they reflect and perpetuate the biases in their training data, and they participate in more general social mechanisms that may cause not only the death of the author, but along with it, the death of the reader. It is an open question what might follow from the latter and whether it is desirable. One claim, however, is sufficiently clear on the basis of our argument: critical awareness of one's co-author, whether as scriptor or prompter, is more urgent than ever. Provided that this urgency is not overlooked, it may become possible to develop the more promising potential of human-generative AI interaction in cultural production as a co-creative process such that it "can reveal, subvert, and even begin to heal our broken relationships with each other and the planet" (Cizek et al., 2022, p. 222). Only thus will it be possible to engage with these new technologies beyond the sterile dichotomies offered by the attitudes of either celebration or mourning.

## Bibliography

Anguiano, D. (2023, 27<sup>th</sup> September). Hollywood writers agree to end five-month strike after new studio deal. The Guardian.

<https://www.theguardian.com/culture/2023/sep/26/hollywood-writers-strike-ends-studio-deal>

Austin, J. L. (1975). How to do things with words (2<sup>nd</sup> edition). Harvard University.

Barthes, R. (1978). Image-music-text (1<sup>st</sup> edition) (Trans. S. Heath). Hill & Wang.

Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A. & Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big?. Proceedings of the 2021 ACM conference on fairness, accountability, and transparency (1<sup>st</sup> edition) (p. 610-623). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>

Crichton, M. (Director). (1973). Westworld [Movie]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Chow, P.-S. (2020). Ghost in the (Hollywood) machine: Emergent applications of artificial intelligence in the film industry. NECSUS, 9(1), 193-214.

<http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/14307>

Cizek, K., Uricchio, W., Anderson, J., Agui Carter, M., Detroit Narrative Agency, Harris, T. A., Holmes, M. K., Lachman, R., Massiah, L., Mertes, C., Rafsky, S., Stephenson, M., Winger-Bearskin, A. & Wolozin, S. (2022). Collective wisdom: Co-creating media for equity and justice (1<sup>st</sup> edition). MIT. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13394.001.0001>

Çelik, K. (2024). AI vs. human in screenwriting: Is AI the future screenwriter?. Sakarya İletişim, 4(1), 1-22. <https://dergipark.org.tr/en/pub/silet/issue/85388/1483478>

Deleuze, G. (1997). Cinema 2: The time-image (1st edition) (Trans. H. Tomlinson & R. Galeta). University of Minnesota.

Derrida, J. (1978). Writing and difference (1<sup>st</sup> edition) (Trans. A. Bass). University Of Chicago.

Derrida, J. (1988). Limited Inc (1<sup>st</sup> edition) (Trans. S. Weber, J. Mehlman & A. Bass). Northwestern University.

Derrida, J. (1998). Of grammatology (Corrected edition) (Trans. G. C. Spivak). Johns Hopkins University.

Epstein, J. (2014). The Intelligence of a machine (1<sup>st</sup> edition) (Trans. C. Wall-Romana). Univocal.

Floridi, L. (2023). AI as agency without intelligence: On ChatGPT, large language models, and other generative models. Philosophy & technology, 36(1), 1-7.

<https://doi.org/10.1007/s13347-023-00621-y>

Foucault, M. (1980). *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews* (2<sup>nd</sup> edition) (Trans. D. F. Bouchard & S. Simon). Cornell University.

Foucault, M. (1982). *The archaeology of knowledge & the discourse on language* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. A. M. Sheridan Smith). Vintage.

Foucault, M. (1998). *Aesthetics, method, and epistemology* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. J. D. Faubion). New.

Glynn, P. (2023, 18<sup>th</sup> April). Sony World Photography Award 2023: Winner refuses award after revealing AI creation. BBC. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65296763>

Gordijn, B. & Have, H. T. (2023). ChatGPT: Evolution or revolution?. *Medicine, health care and philosophy*, 26(1), 1-2. <https://doi.org/10.1007/s11019-023-10136-0>

Ilıcak, N. G. & Çinko, K. (2021). Yapay zekânın yarattığı masal: Prenseler ile tilki. *TEKE*, 10(2), 703-719. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/teke/issue/62851/953805>

Kasirzadeh, A. & Gabriel, I. (2023). In conversation with artificial intelligence: Aligning language models with human values. *Philosophy & technology*, 36(2), 1-30. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2209.00731>

Landymore F. (2024, 19<sup>th</sup> January). Novelist wins award, then reveals she used ChatGPT. *Futurism*. <https://futurism.com/the-byte/novelist-wins-award-then-reveals-she-used-chatgpt>

Mahowald, K., Ivanova, A. A., Blank, I. A., Kanwisher, N., Tenenbaum, J. B. & Fedorenko, E. (2024). Dissociating language and thought in large language models. *Trends in cognitive sciences*, 28(6), 517-540. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2024.01.011>

Milmo, D. (2024, 8<sup>th</sup> January). 'Impossible' to create AI tools like ChatGPT without copyrighted material, OpenAI says. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2024/jan/08/ai-tools-chatgpt-copyrighted-material-openai>

Nolan, C. (Director). (2014). *Interstellar* [Movie]. Paramount & Warner Bros.

openai.com. (2024, 13<sup>rd</sup> February). Memory and new controls for ChatGPT. <https://openai.com/blog/memory-and-new-controls-for-chatgpt>

Rehn, A. & de Cock, C. (2008). Deconstructing creativity. T. Rickards, M. A. Runco & S. Moger (Ed.), *The Routledge companion to creativity* (1<sup>st</sup> edition) (p. 222-231). Routledge.

Reeh-Peters, C. (2023). Film as artificial intelligence: Jean Epstein, film-thinking and the speculative-materialist turn in contemporary philosophy. *Film-philosophy*, 27(2), 151-172. <https://doi.org/10.3366/film.2023.0224>

Searle, J. R. (1970). *Speech acts: An essay in the philosophy of language* (1<sup>st</sup> edition). Cambridge University.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Movie]. Warner Bros.

Stiegler, B. (1998). *Technics and Time, 1: The fault of epimetheus* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. G. Collins & R. Beardsworth). Stanford University.

Stokel-Walker, C. (2022, 9<sup>th</sup> December). AI bot ChatGPT writes smart essays—Should professors worry? *Nature*. <https://doi.org/10.1038/d41586-022-04397-7>

Stokel-Walker, C. (2023, 18<sup>th</sup> January). ChatGPT listed as author on research papers: Many scientists disapprove. *Nature*. <https://doi.org/10.1038/d41586-023-00107-z>

Terry, O. K. (2023, 12<sup>nd</sup> May). I'm a student. You have no idea how much We're Using ChatGPT. *The chronicle of higher education*. <https://www.chronicle.com/article/im-a-student-you-have-no-idea-how-much-were-using-chatgpt>

Hadero, H. & Bauder, D. (2023, 27<sup>th</sup> December). The New York Times sues OpenAI and Microsoft for using its stories to train chatbots. *HuffPost*. [https://www.huffpost.com/entry/new-york-times-openailawsuit\\_n\\_658c76a2e4b03057f5cc417b?utm\\_source=pocket\\_saves](https://www.huffpost.com/entry/new-york-times-openailawsuit_n_658c76a2e4b03057f5cc417b?utm_source=pocket_saves)

Wachowski, L. & L. Wachowski (Directors). (1999). *The Matrix* [Movie]. Warner Bros. & Village Roadshow.

Wei, J., Tay Y., Bommasani, R., Raffel, C., Zoph, B., Borgeaud, S., Yogatama, D., Bosma, M., Zhou, D., Metzler, D., Chi, E. H., Hashimoto, T., Vinyals, O., Liang, P., Dean, J. & Fedus, W. (2022). Emergent abilities of large language models. *Transactions on machine learning research*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2206.07682>

Weidinger, L., Mellor, J., Rauh, M., Griffin, C., Uesato, J., Huang, P. S., Cheng, M., Glaese, M., Balle, B., Kasirzadeh, A., Kenton, Z., Brown, S., Hawkins, W., Stepleton, T., Biles, C., Birhane, A., Haas, J., Rimell, L., Hendricks, L. A., Isaac, W., Legassick, S., Irving, G. & Gabriel, I. (2021). Ethical and social risks of harm from language models. *ArXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2112.04359>

Weidinger, L., Uesato, J., Rauh, M., Griffin, C., Huang, P. S., Mellor, J. F. J., Glaese, A., Cheng, M., Balle, B., Kasirzadeh, A., Biles, C., Brown, S., Kenton, Z., Hawkins, W., Stepleton, T., Birhane, A., Hendricks, L. A., Rimell, L., Isaac, W. S., Haas, J., Legassick, S., Irving, G. & Iason Gabriel, I. (2022). Taxonomy of risks posed by language models. *FAccT '22: Proceedings of the 2022 ACM conference on fairness, accountability, and transparency* (1<sup>st</sup> edition) (p. 214-229). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3531146.3533088>

wgacontract2023.org. (\_\_\_\_a). WGA negotiations-status as of May 1, 2023. [https://www.wgacontract2023.org/uploadedfiles/members/member\\_info/contract-](https://www.wgacontract2023.org/uploadedfiles/members/member_info/contract-)



[2023/wga\\_proposals.pdf](#)

wgacontract2023.org. (\_\_\_\_b). Summary of the 2023 WGA MBA.

<https://www.wgacontract2023.org/the-campaign/summary-of-the-2023-wga-mba>

Wikipedia. (\_\_\_\_). 2023 Writers Guild of America strike.

[https://en.wikipedia.org/wiki/2023\\_Writers\\_Guild\\_of\\_America\\_strike](https://en.wikipedia.org/wiki/2023_Writers_Guild_of_America_strike)

**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

**Çıkar çatışması *Conflict of interest***

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

**Yazarların katkısı *Author contributions***

% 50 – % 50

# An analysis of the meaning constructed by woman gaze through cinematic instruments in Yeşim Ustaoglu's film *Clair Obscur* (2016)

Beril Uğuz | Independent researcher, ph.d. | Ankara University (Graduated), Ankara, Turkey | [beriluguz@gmail.com](mailto:beriluguz@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0001-5928-1343>

## Citation

Uğuz, B. (2024). An analysis of the meaning constructed by woman gaze through cinematic instruments in Yeşim Ustaoglu's film *Clair Obscur* (2016). *ARTS*, 12, 83-103. <https://doi.org/10.46372/arts.1498143>

Submission: 08.06.2024 | Acceptance: 05.09.2024

## Abstract

Although the woman gaze concept in cinema has not yet been clearly defined in the academic literature, it refers to the gaze, perspective, voice, subjectivity, experiences, and inner world of the woman director and the woman character. The aim of this study is to contribute to the definition of this concept by investigating the tools through which meaning is constructed via the woman gaze in cinema. To this end, the film *Clair Obscur* (*Tereddüt*, 2016), directed by Yeşim Ustaoglu, which focuses on the viewpoints, and experiences of women characters, is examined through textual film analysis with a holistic approach. According to the findings, in *Clair Obscur*, the subjectivities of women characters are prioritized through different cinematographic, editing, and mise-en-scène tools. The film distinguishes itself from mainstream cinema codes with its disturbing thematic narrative. Consequently a definition for the construction of meaning through the woman gaze in cinema can be mentioned.

## Keywords

cinema, woman gaze, yeşim ustaoğlu, clair obscur, woman viewpoint

## Highlights

- It is crucial to study films of women directors that differ from traditional cinema, as they provide more realistic and positive representations of women on screen for female audiences.
- The concept of the woman gaze will become more visible and observable through the analysis of visual, auditory, and narrative elements in each unique and emerging film by women directors.
- The woman gaze emerges as an encompassing concept for all art forms with visual, auditory, and narrative elements while also differing in terms of specific technical features pertinent to each field.

# Yeşim Ustaoglu'nun *Terredüt* (2016) filminde kadın bakışı aracılığıyla inşa edilen anlamın sinemasal araçlar üzerinden analizi

Beril Uğuz | Bağımsız araştırmacı, doktor | Ankara Üniversitesi (Mezun), Ankara, Türkiye | beriluguz@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-5928-1343>

## Atıf

Uğuz, B. (2024). Yeşim Ustaoglu'nun *Terredüt* (2016) filminde kadın bakışı aracılığıyla inşa edilen anlamın sinemasal araçlar üzerinden analizi. *ARTS*, 12, 83-103. <https://doi.org/10.46372/arts.1498143>

Geliş: 08.06.2024 | Kabul: 05.09.2024

## Öz

Sinemada kadın bakışı akademik alanyazında henüz net bir biçimde tanımlanmamış olsa da, bu kavramın kadın yönetmenin ve kadın karakterin bakışı, bakış açısı, sesi, özneliği, duygu ve deneyimleri ile içsel dünyasına göndermede bulunduğu belirtilebilir. Bu çalışmanın amacı sinemada kadın bakışı aracılığıyla anlam inşasının araçlarını araştırarak bu kavramın tanımına katkı sunmaktır. Bu amaçla, makalede Yeşim Ustaoglu tarafından yönetilen ve kadın karakterlerin bakış açılarına, duygularına, deneyimlerine ve içsel dünyalarına odaklanan *Terredüt* (*Clair Obscur*, 2016) filminde ortaya çıkan kadın bakışı bütünsel bir yaklaşıma sahip olan filmsel metin analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, *Terredüt* filminde kadın karakterlerin özellikleri farklı sinematografi, kurgu ve mizansen araçları ile öncelenir. Film, içeriğindeki tematik anlatının rahatsız edici özelliği ile ana akım sinema kodlarından farklılaşır. Sonuç olarak sinemada kadın bakışı aracılığıyla anlam inşasına dair bir tanımlamadan söz edilebilir.

## Anahtar kelimeler

sinema, kadın bakışı, yeşim ustaoglu, terredüt, kadın bakış açısı

## Öne çıkanlar

- Kadın seyircilerin perdede gerçeğe daha yakın ve pozitif kadın temsilleri görebilmesi anlamında geleneksel sinemadan farklılaşan kadın yönetmen filmlerinin incelenmesi önemli hale gelmektedir.
- Kadın bakışı kavramı, her farklı ve yeni kadın yönetmen filmde görsel, işitsel ve anlatısal öğelerin analiz edilmesi sonucu daha görünür ve gözlemlenebilir hale gelecektir.
- Kadın bakışı kavramı görsel, işitsel ve anlatısal öğelere sahip tüm sanat dalları için hem kapsayıcı hem de alana özgü teknik özellikler için farklılaşan bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır.

## Introduction<sup>1</sup>

The concept of the woman gaze has long been a subject of research by numerous theorists and writers in the fields of art, literature, and cinema; and it continues to be frequently explored and discussed, while most writers agree that it has not yet been clearly defined in academic literature (French, 2021; Forster, 2018, 12<sup>th</sup> June; Daila, 2023, 20<sup>th</sup> May). The notable author Laura Mulvey (1975, p. 11) coined the term "male gaze" to articulate the objectification of women characters through the perspectives of the camera, male characters, and the audience. According to Mulvey, men hold the power of the gaze, which is both scopophilic and voyeuristic simultaneously. Mulvey's groundbreaking analysis of the male gaze is crucial for understanding film production, but acknowledging the woman gaze is also essential. Since Mulvey's seminal works, the concept of the woman gaze has persistently lacked a clear definition and rigorous academic scrutiny. It is also important to note that Mulvey did not refer to the "woman gaze" in her discussions.

To understand the concept of the woman gaze, it seems necessary to take a closer approach to the term "gaze". Here, the term of gaze refers to both the physical look of the woman character and her mental perspective. It encompasses not only the act of optical looking but also includes the character's comments, thoughts, and perspective on events and situations—a manifestation of her point of view. The terms "look" and "point of view" here emphasize the woman character's unique way of thinking and mental activities, which define her subjectivity and set her apart from other characters.

Anneke Smelik (1998, p. 56, 66-68), who researches the representation of woman subjectivity and gaze in cinema, approaches the concept of point of view in two different ways. Examining the perspective in the films of women directors, Smelik states that woman subjectivity in films is constructed both with the mental perspective and the optical perspective of the character. According to her, mental attitude and physical perception are different but not very separate processes. While the visual manipulation of the camera showing what the character sees, as well as the optical/physical perspective of the character, relates to the term "ocularization"; the character perception, mental perspective and experience in the narrative brings us to the term "focalization". Focalization, in contrast to ocularization, refers to the more psychological and cognitive level of what a character knows (Smelik, 1998, p. 63).

Considering the perspectives of women directors and authors, the woman gaze, apart from the woman character's optical and mental point of view, seems not simply the inverse of the male gaze. It is neither homogeneous nor monolithic, but it can take on various forms. It may be more effective to define the woman gaze by outlining what it is not, rather than attempting a rigid definition. For example, the woman gaze does not aim to establish women's dominance on-screen, nor does it involve objectifying male

---

<sup>1</sup> This study is derived from the findings of the doctoral dissertation titled *The Possibility of a Feminine Language in Cinema: A Sociological Perspective on the Films of Women Directors in Recent Turkish Cinema*, which was conducted under the supervision of Prof. Dr. Erol Demir in the Sociology Program at the Graduate School of Social Sciences at Ankara University and accepted on January 20, 2022.

characters, as the male gaze often does with women characters (Forster, 2018, 12<sup>th</sup> June). The concept of the woman gaze differs from the male gaze by shifting the focus from physical attributes and visual stimulation to the emotions and inner world of characters. According to Ayala Daila (2023, 20<sup>th</sup> May), the man gaze tends to emphasize elements related to desire, sex, or ego; whereas the woman gaze prioritizes the emotional depth and subjective experiences of characters. "If the male gaze is all about what men see, then the female gaze is about making the audience feel what women see and experience" (Forster, 2018, 12<sup>th</sup> June).

Regarding the literature, it is notable that there are numerous theorists, both past and present, who have directly worked on the concept of the woman gaze or indirectly worked on related concepts. Smelik (1998, p. 56) connects the construction of woman subjectivity in films directed by women to the woman gaze and considers it from the perspective of women's point of view. Lisa French (2021, p. 53) delves deeply into the concept of the woman gaze by analyzing the approaches and films of women documentarists, with a particular emphasis on woman subjectivity. In the words of French, "The key marker of the female gaze is the communication or expression of female subjectivity—a gaze where female agency is privileged and which is shaped by a female 'look', voice and perspective" (French, 2021, p. 54).

Alicia Malone (2018) highlights and briefly discusses approximately fifty films directed by women and addresses thematic issues that she believes foreground the woman gaze such as women's friendship, women's independence, societal challenges faced by women, motherhood, gender stereotypes, women's bodies, desire, and resistance against patriarchy. Malone also briefly touches upon cinematic aspects related to the woman gaze, such as looking and being seen, women's inner worlds, memories, and thoughts, the direct gaze and perspective of women characters, a narrative told through the eyes of women characters, as well as the cinematographic work of the directors. Annette Kuhn (1994, p. 169), while investigating the concept of "feminine cinematic writing", essentially follows the methodology employed by other theorists researching the woman gaze. She attempts to uncover commonalities in form and content through four selected films<sup>2</sup> directed by women. According to her research, commonalities include the presence of distanciation between the audience and the narrative, and the passionate detachment. The films often focus on relationships between mothers, daughters, and sisters. They establish a discourse of women looks and points of view. Furthermore, they transform culturally established expressions related to women (Kuhn, 1994, p. 170-172, 176).

Hailey C. Coles (2023, p. 17), in her research on the female gaze, reveals that this concept possesses certain characteristics. It prioritizes internal thoughts and feelings over the action taking place. To her, the woman gaze privileges woman desire through dialogue; it focuses on multiplicity of identities. The characterization focuses on inner characteristics rather than on physical characteristics, achieved through the camera's

---

<sup>2</sup> *Thriller* (Sally Potter, 1979), *Lives of Performers* (Yvonne Rainer, 1972), *Daughter Rite* (Michelle Citron, 1980), and *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (Chantal Akerman, 1975).

gaze. Non-verbal elements such as mise-en-scène, the physical expression of bodies, blocking, alterations in camera angles, foci that emphasize nuanced and subtle movements and middle moments rather than the end goal, and sometimes pervasive use of music all contribute to the shaping and characterizing of the woman gaze.

Discussions on studies about women directors in Turkish cinema focus on whether the films can be classified as women's films, whether women characters are portrayed as active subjects and free from gender stereotypes, whether the films address the experiences faced by women in society, whether they challenge the patriarchal discourse, and whether they highlight a feminine discourse (Öztürk, 2004, p. 12; Tanrıöver, 2016, p. 321). In scholarly analyses of Turkish films<sup>3</sup> from a feminist perspective, issues such as questioning the language of mainstream cinema, the perspective of women directors challenging gender roles, gender differences articulated from the perspective of women characters, the portrayal of the inner worlds of women characters to the audience, woman subjectivity and desire, women's friendship and solidarity seem to be among the common features in the films of women directors (İnceoğlu, 2015; Aslan, 2018; Elpeze Ergeç, 2019; Özdemir, 2019; Ekici, 2022).

When looking at the definitions and approaches of the woman gaze, we see that the look, point of view, gaze, internal thoughts, standpoint, and feelings of the woman character are prioritized. And they are revealed by specific camera language and non-verbal elements. Woman subjectivity, subtle and little moments, and details rather than the end goal seem to be other important issues in the woman gaze. Additionally, we can say that there is a focus on specific topics concerning women's relations or problems women face in society; and a departure from mainstream cinema by creating distance between the audience and the film, thereby interrupting pleasure.

This study aims to investigate holistically how the meaning is constructed through the woman gaze in films by women directors and to contribute to the definition of the woman gaze in cinema. To this end, the study traces the concept of the woman gaze in cinema by examining the film *Clair Obscur*<sup>4</sup> (Tereddüt, Yeşim Ustaoglu, 2016). This film has been selected due to its focus on the perspective of the woman character, its emphasis on the individual and societal issues and conflicts experienced by women, and its departure from mainstream cinema conventions. The importance of this study for the literature lies in the fact that detailed analyses of cinematographic tools in studies on the woman gaze in films directed by women and a comprehensive analysis that considers all cinematic tools holistically are very few. Most of the studies conducted in this field focus on only thematic issues. This study can be seen as a step towards filling this gap. It is believed

---

<sup>3</sup> *Mustang* (Deniz Gamze Ergüven, 2015), *Something Useful* (*İşe Yarar Bir Şey*, Pelin Esmer, 2017), *Love in Another Language* (*Başka Dilde Aşk*, İlksen Başarır, 2009), *The Blue Wave* (*Mavi Dalga*, Zeynep Dadak & Merve Kayan, 2013).

<sup>4</sup> The film won the Best Film, Best Director, and Best Actress awards at the 53<sup>rd</sup> Antalya International Golden Orange Film Festival. Additionally, at the 2016 Haifa International Film Festival, *Clair Obscur* received a special mention in the Mediterranean Golden Anchor Award Competition (IMDb, \_\_\_\_a). The film was in theaters for thirty two weeks, attracting an audience of 25.248 and grossing a total of 256.275 TL (Box Office Turkey, \_\_\_\_).

that, to better define the concept of the woman gaze, more films need to be scrutinized in cinema in terms of cinematic tools as well as thematic tools.

In *Clair Obscur*, a young psychiatrist named Şehnaz (Funda Eryiğit) spends part of the week in a rural town near Istanbul for her mandatory service. On weekends, she returns to her home in Istanbul, where she lives with her husband Cem (Mehmet Kurtuluş). Although their marriage appears happy from the outside, Cem's addiction to pornographic films causes Şehnaz to become increasingly unhappy. On the other hand, Şehnaz is assigned a legal case involving a girl named Elmas (Ecem Uzun). Elmas was forced to marry when she was a child by her own family and is initially considered a suspect by the police due to the deaths of her husband and mother-in-law. However, according to the apparent scenario, Elmas had locked herself on the balcony to escape her husband, who was forcing her to have sexual intercourse at night. Her husband, who was locked inside, died from carbon monoxide poisoning due to the burning stove. Fundamentally, both women experience the consequences of the male gaze in society, leading to feelings of unhappiness and inner conflict. These two women, belonging to different classes and backgrounds, reflect each other through their bodily experiences, becoming mirrors and salvaging each other's dark sides with their light.

Within the context of the woman gaze in cinema, the cinematic perspective of director Yeşim Ustaoglu becomes significant. With six feature films<sup>5</sup> and several shorts, Ustaoglu has received numerous awards in the best film and best director categories at national and international film festivals (IMDb, \_\_\_\_b). She is considered one of the best directors and auteurs among the pioneers of contemporary Turkish cinema. Her films frequently address and focus on social and political issues that are not easy to discuss publicly, and she constructs a dramatic narrative around the societal and personal experiences of women. The themes of water, death, journey, identity, and otherness are often prominent in her films. Her cinematic style is marked by a critical approach. Besides focusing on social and political issues, she carries an unsettling and critical attitude against social norms and patriarchy. She prefers cinematic techniques that center the viewpoint of characters positioned as the other, thereby creating an alternative subjectivity (Atam, 2010, p. 170; Ceyhan & Sancar, 2019, p. 32, 37; Öneren Özbek, 2021, p. 210, 226).

In this study, instead of basing or using the concept of (feminist) counter-cinema, which is entirely opposed to mainstream cinema conventions, an independent cinema approach that differentiates from mainstream codes has been referenced, therefore the study assumes that the concept of the woman gaze aligns more closely with the independent cinema approach.

---

<sup>5</sup> Six feature-length fictional films of Ustaoglu are *Trace* (İz, 1994), *Journey to the Sun* (Güneşe Yolculuk, 1998), *Waiting for the Clouds* (Bulutları Beklerken, 2003), *Pandora's Box* (Pandora'nın Kutusu, 2008), *Somewhere In-Between* (Araf, 2011), and *Clair Obscur* (*Tereddüt*, 2016).



## **Methodology of the study**

This study investigates the elements that support the woman gaze in the film *Clair Obscur*. To answer this question, the research employs the textual film analysis technique with a holistic approach. Unlike purely written literary texts, film text is evaluated differently, as it encompasses not only narrative/thematic elements but also visual and auditory components that appeal to the eye and ear. Richard Dyer (2016, 26<sup>th</sup> January) and, John Bateman and Janina Wildfeuer (2017, p. 1-2) emphasize the necessity of considering textual film analysis in conjunction with visual and auditory tools. They suggest focusing on the common human senses, setting aside aspects related to the production or consumption stages of the film, cinema audiences, or cultural codes. In this context, textual film analysis is based on the simple skills of looking at and listening to what is physically present in the films. Coles' approach to the female gaze aligns with textual film analyses. She asserts that the process of analyzing films diverges from literary analysis due to the visual nature of the film. To comprehensively understand a film, it is essential to examine both the script and the visual rhetoric together. This requires a consideration of the film's structure and pacing, as well as an analysis of elements of mise-en-scène, and the prominence and focus within scenes (Coles, 2023, p. 3).

In this regard, the film *Clair Obscur* has been analyzed in terms of its cinematography, mise-en-scène, editing, and thematic content; briefly, its structural and thematic features which together present a holistic approach and are considered to give the study its importance in the literature. The focus of the analysis has been on how the preferred visual, auditory, and thematic elements in the film carry meanings in terms of the woman gaze. Rather than technical aspects, the aim has been to see how the centrality of the woman gaze manifests in choices related to cinematography and mise-en-scène design. In the analysis, editing tools were considered within cinematographic instruments. The study is limited to one women director's film analysis however it is enriched with references to other works that explore how the woman gaze and women/feminist cinema can be realized. For this reason, the sample used in the study is considered to be representative of the universe of women's cinema.

## **Research findings and discussion**

### ***The woman gaze through cinematographic instruments***

In *Clair Obscur*, both Elmas and Şehnaz's subjectivities are consistently reconstructed through the demonstration of their optical and mental perspectives to the audience. The film employs various techniques such as the over-the-shoulder shot, point-of-view shot, and selective focus to portray the character's optical viewpoint which Smelik (1998, p. 66-68) refers to as ocularization.

The over-the-shoulder shot, which is the closest to the subjective shot according to Joseph V. Mascelli (1998, p. 22), is frequently used in different sequences to indicate Şehnaz's look. The camera positions itself just behind her shoulder as she gazes at the

waves by the seaside, observes the city view through the window, or drives a car. The point-of-view shot is another optical standpoint that enhances subjectivity by inviting the audience to see through the eyes of the gazing character (Kolker, 2006, p. 95). In *Clair Obscur*, point-of-view editings are constantly employed to center the perspectives of the two women characters. The wave images following Şehnaz's gaze from behind the curtain, and from the mobile phone screen direct our attention towards what captures her interest the most. Similarly, the film guides us to understand Elmas's interests by presenting images of places and people from her balcony, following her gaze. Selective focus is one other technique used to emphasize the characters' optical looks in the film. In one instance, the camera is positioned behind Şehnaz as she looks at the waves through a sheer curtain. First, Şehnaz and the curtain are clearly seen, but gradually they become blurred, while the image of the waves comes into clear focus.

In *Clair Obscur*, we observe also the mental viewpoint, which Smelik (1998, p. 66-68) refers to as focalization, including the characters' thoughts, standpoints, emotions, as well as their experiences. During the therapy sessions, most of the dialogues between Şehnaz and Elmas are recorded with continuous right and left camera panning, without cuts, instead of using the more conventional shot/reverse shot combination. In a long take shot lasting over three minutes, the panning camera moves with Elmas as she constantly shifts from right to left, giving life to the dialogues between herself and her mother. Another long take, lasting more than a minute and a half, screens Elmas lying on the ground, crying as she narrates the story of her family forcing her into marriage. Similarly, the crucial scene discussing Elmas's actual age is completed without cuts, most likely due to its pivotal role in the narrative analysis. In these long takes, we are immersed in following the characters and the dialogue, and fully engaged with the setting and the ongoing sensitive dialogue, never disconnected for a single moment.

The long takes add realism, tension, and dramatic emphasis to the scene by preserving real time, space, and the actors' performances (Mercado, 2011, p. 173). In *Clair Obscur*, the use of long takes may have been employed to concentrate the audience's attention and maintain a sense of real-time, effectively conveying Elmas's feelings as she experiences the painful consequences of forced marriage. Heddy Honigmann notes that the length of the shot is one of the elements that could be felt there is a woman director, "she has more tendency to be more patient in looking and time passing" (as cited in French, 2021, p. 58).

Psychiatrist Şehnaz is the other focus in *Clair Obscur*, as she begins to see her patient Elmas as a reflection of her own painful marriage. The deliberate use of various close-up shots draws our attention to observe Şehnaz's body movements, facial expressions, and reactions. One notable example is the love-making scene. Through sharp head and shoulder close-ups, the focus remains primarily on Şehnaz's face before, during, and after her intimate moments with her husband Cem. Making her the central focal point of these shots, creates the impression that the audience should primarily be concerned with Şehnaz's feelings and experiences within her own body. In the love-making scene between Şehnaz and her lover Umut (Okan Yalabık), the camera once again solely focuses on her face for 45 seconds without any cuts. This head and shoulder close-up captures

her breathing, pain, pleasure, and joyful cries, accompanied by her expressive facial gestures. From Ustaoglu's eye, Şehnaz seems an independent subject of her own pleasure and the owner of her body far from being a passive object. According to Aşlı Ekici (2022, p. 145), who critiques mainstream cinema from a feminist perspective based on Mulvey's male gaze theory, the depiction of the woman body in close-ups fetishizes the woman character. However, interpreted from the perspective of the woman gaze, the depiction of the woman character's realities along with her feelings and subjectivity in details, aims to demonstrate her as a person rather than a fetishized object.

Close-ups and extreme close-ups seem to be frequently utilized in *Clair Obscur* to enhance the understanding of the main characters' facial expressions and mental states. Şehnaz's pensive state of mind as she gazes at the waves, her passionate mood while engaging in virtual intimacy with her husband in front of the computer, and her inner tension during psychiatric sessions, are discerned clearer through close-ups. An extreme close-up shot accentuates the nervousness in Elmas's hand gestures as she enacts her mother smashing the beans, and the distress in her hands rubbing together while discussing her marriage, thereby emphasizing both the intricacies of her life and her perspective on events. As Coles (2023, p. 4) states, the female gaze privileges body language and physical touches over words.

The hand-held has also been one of the preferred techniques to focus on the gestures and mimics of the character and to transfer the emotion of the scene to the audience since it often gives the feeling of reality with a shaky effect and the character's subjective point of view. In *Clair Obscur*, we follow Şehnaz's face and body in a fast rhythm with both the rapid movements of the handheld camera and the jump-cuts as she gets prepared to get to the hospital in the morning. Conversely, in the evening at home, as she sits on the sofa in front of the computer to speak virtually to Cem, with the tracking shot, the camera slowly moves in closer to her. The rhythm of the camera movements seems to mirror the rhythm of Şehnaz, adapting to her speed or slowness, thereby conveying her mood to the audience.

The subjective points of view of the main characters are also effectively portrayed through scenes where they recall past memories or experience nightmares. These sequences, visible only to the audience and not to the secondary characters in the film, bring the characters' mental states to the forefront. Elmas's recollection of the stormy night when her husband and mother-in-law died is conveyed to us through flashbacks, providing insight into her perception of her experience. The eye-shaped pendant that Elmas holds during a therapy session is connected to a nightmare scene where she holds the same eye in her hand through a match-cut. Similarly, during a scene where Şehnaz is sleeping, an extreme close-up shot of her eye fills the frame before transitioning to her nightmare with a simple-cut. In her nightmare, she perceives a man approaching her while she lies in bed. Through this nightmare, we are guided to understand her inner complexity.

### **The woman gaze through mise-en-scène instruments**

Mise-en-scène seems another significant contributor to the construction of meaning via the woman gaze. In *Clair Obscur* lighting reveals the feelings of the women characters. Light and dark are embodied in the name of the movie. The French title for the film is *Clair Obscur*, meaning "light-dark"; and the Turkish title is *Tereddüt*, means "hesitancy" and gives the feeling of Şehnaz. The title *Clair Obscur* highlights the light and dark sides of both women. While Elmas embodies light and openness with her childhood and innocence, she experiences darkness with her terrible experiences. While Şehnaz embodies light by being educated, open-minded, and modern, she experiences darkness due to her position in her marriage. The transition between light and dark becomes visible with sea waves. The film begins with images shot by the underwater camera, positioned under the dark sea, as it slowly rises from the dark to the top of the waves in the daylight. As the camera rises above the water, water drops are felt on the screen reminding us that the film is not lavender and roses, calling us to reality.

The use of sound and music has the effect of bringing the feelings of the women characters to the fore. Şehnaz's pensive mood is accompanied by the powerful sound of the waves hitting the shore. In the scene where Elmas holds the hand of and gets strength from her friend who comes to visit her after the therapy session, or in the scenes where Şehnaz seems to be carrying the burden of Elmas in addition to her own, a sad piano music that provides continuity and sometimes tense music is heard as non-diegetic sounds.

Space and setting also reveal the feelings of the characters. The places and characters with which Elmas is related are dark and gloomy. She spends her days shuttling between the apartment where she lives and the opposite apartment that belongs to her mother-in-law. The fact she is responsible for the cleaning and cooking of both houses and the care of her mother-in-law, and is forced to meet her husband's sexual desires at night shows the size of the weight she is under. On the other hand, it is understood that the two-story house in Istanbul where Şehnaz lives with Cem, belongs to the upper-income group in many respects. The spaciousness, glossy furniture, fireplace, interior design with special local lighting, liquor corner, and library emphasize that Şehnaz and Cem live in a luxurious house. Their risotto and wine dinners and occasional house parties highlight their middle-class urban lifestyle. The space, objects, decor, and characters associated with Şehnaz appear more refreshing and bright compared to Elmas's dark world. However, Şehnaz experiences her own darkness behind closed doors. Selime Büyükgöze (2017, p. 19, 23) examines the dichotomy of home and the outside world in *Clair Obscur* within the context of gendered spaces. For both characters, the home represents not only a symbolic space of entrapment but also a place where they resist and fight for survival. Conversely, the outside world holds liberating and transformative qualities for both women. In this way, the gendering of spaces diverges from conventional cinema.

The waves that support Şehnaz's pensive mood also form a part of the setting and a continuity element between most scenes. Waves turn into motif of the film that manifest in different forms. Either they cover the whole frame, or we see them accompanying

Şehnaz's thoughtful mood, creating the impression of helping her to measure and mature her thoughts and to face herself. Waves also exist in Şehnaz's nightmare by surging into the entire apartment and squirting from the windows and balconies. Büyükgöze (2017, p. 22) describes the waves in *Clair Obscur* as a pivotal image symbolizing fear, desire, passion, and longings for both Şehnaz and Elmas.

Just as the waves turn into a symbol, the storm becomes an indicator for Elmas of the night her husband and mother-in-law died. While the bedroom curtain flies in the room at night of the storm, Elmas sits in the dark praying that her husband won't touch her, she quickly stands up to close the window with the sound of the storm. She remembers what happened that night in the therapy session by recalling the storm and contributing to her treatment. The storm can be thought of as a metaphor chosen to point out the magnitude of the violence women experience behind closed doors. Elements such as recurring symbols and motifs are more important than the role in certain scenes, Andrew M. Butler (2005, p. 32) states. Elmas' anger, sadness, fear, and resentment come to the fore through the objects used in the therapy sessions. The eye-shaped pendant that Elmas holds in her hand and other objects such as a red pen, watch, boxes, thorny rose and cardigan she chooses in the room are the supporting accessories when she is reviving her nightmare.

The moods and qualities, contrasts, conflicts, and light and dark sides of Elmas and Şehnaz reveal themselves also with their costumes and make-up, as well as the place and decor they are associated with. The information that Elmas comes from a conservative family is conveyed with her long closed coat and headscarf. In one scene, her husband brings her an unobtrusive dark khaki overcoat that is a few sizes big for her, and Elmas has to climb onto a stool to be able to put on the coat and look in the mirror. This overcoat is like a symbol bringing to mind that her husband gives Elmas heaviness that she cannot bear for her age, and that embodies the weight of Elmas's emotions. Şehnaz, on the other hand, is dressed in casual, comfortable, and stylish clothes at the hospital where she works as a psychiatrist in the same town. When she goes to see her husband in Istanbul, she prefers more assertive costumes. She has the appearance of an attractive and modern urban woman with the low-cut white blouse, red lipstick, dark eyeshades, and high heels she wears while attending the business party of her husband.

Other properties related to the mise-en-scène that bring the feelings of the women characters into focus are the mimics, body movements, and performances. In her acting, Ecem Uzun reveals both the childlike feelings that refer to the bright side of Elmas and the anger feelings that make up the dark side of the character. Uzun, who has acting experience in front of the camera since her childhood and besides still has the appearance of a small child despite her age (24 when the film was shot), was chosen for this role, resulting in a good acting performance in Elmas character. Childish feelings are observed when Elmas gamifies the housework as well as her mimics. The way she dances with the cleaning staff plays with a coin on the bed sheet she spreads, uses cigarettes and breathing by the sea as secret escape points, evokes her innocent and childlike side and that she is actually a child. When her real age is revealed by a bone age test to be under

18, her lack of criminal capacity is also proved, and can no longer be held responsible for the murder of her husband and mother-in-law.

### ***The woman gaze through thematic instruments***

The concept of the woman gaze assumes partially or significantly challenging the male narrative, questioning mainstream cinema codes rather than entirely opposing them as it is in the independent cinema, and highlighting the woman's narrative. Although *Clair Obscur* does not very much violate the mainstream cinematic language with its formal elements, its focus on issues women face in society and the detailed depiction of these problems is unsettling and disrupts the audience's sense of pleasure.

The film emphasizes the issue of child and forced marriage which is depicted in all its realities. Elmas is a girl who was married off when she was a child. This crime committed against her by taking away her childhood rights creates traumatic effects on her. Disturbing details regarding the themes of child labor exploitation and being forced into sexual intercourse, in terms of Elmas being forced to do housework and elderly care, are shown in the film with close and extreme close-ups. The issue of early and forced marriage, as a cultural problem, is also in focus in *Mustang* (Deniz Gamze Ergüven, 2015), which was filmed in the same years as *Clair Obscur*. The film focuses on the sisters who were forced to marry at early ages and its traumatic effects.

*Clair Obscur* draws attention to the fact that male violence does not discriminate against class or culture and that this is a social problem, through Şehnaz's marriage. Her husband Cem, who is addicted to porn movies, causes Şehnaz to feel inadequacy and unhappiness, causing her to question their relationship. According to Monique Wittig (1980), pornographic discourse is a part of the violence strategies applied to women; as well as being humiliating and degrading, it is also a crime against the humanity of women (Wittig, 1980, p. 106). Şehnaz wants to end the relationship, but Cem does not hesitate to use physical violence to prevent her from leaving. This prolonged violence until the early hours is depicted using a jump-cut technique; shortcuts of the night's violence are edited and seen one after another. According to Murat Toprak (2013, p. 88-90), the jump-cut technique, which gives the impression of missing segments of time, can be used to create a Brechtian alienation effect, drawing the audience's attention more to the content than the film technique. These jumps can disrupt the viewer's perception of time and space, reminding them they are watching a film, and causing discomfort. Ustaoglu may have employed jump-cuts in the scenes depicting violence against Şehnaz specifically to focus the audience's attention on the theme of violence itself.

The woman gaze involves the woman subjectivity which is related to the reproduction and transformation of women's images in cinema. Women should share their disturbing, real, and negative experiences, as well as their positive, powerful, liberating, combative, pleasure-based, and solidarity-oriented experiences. When examining theorists' definitions of woman subjectivity, several prominent aspects of women characters emerge. They are active agents and play active roles in the narrative, interacting with the

social reality. Their passion, attachment to life, curiosity for knowledge and learning, efforts to define life and themselves, transformation of stereotyped woman identities, and the ability to make decisions about their lives are highlighted features (de Lauretis, 1984, p. 184; Smelik, 1998, p. 32).

In *Clair Obscur*, Şehnaz is noteworthy for not accepting and conforming to patriarchal norms as they are and for resisting by attempting to change reality. She is depicted as a character with willpower and agency. By listening to Elmas's problems in depth, Şehnaz provides psychological support and prevents her from going to prison. By causing a change in another person's life, she becomes an active subject. She tries to identify the issues in her own marriage and demonstrates the will to end the relationship, thus taking an active role in her own life as well. Moreover, by following her desires, she begins another relationship that makes her feel more hopeful. As noted in academic studies analyzing the film *Clair Obscur*, the women characters take action, influencing the narrative, and are depicted as active subjects who defend their lives within the story (Büyükgöze, 2017, p. 23; Ceyhan & Sancar, 2019, p. 36).

Another prominent element in the construction of meaning by the woman gaze is the relationship between women. Kate Ince (2017, p. 44) notes that a fundamental common characteristic of independent or auteur films directed by women is the focus on "female intersubjectivity", specifically the relationships between women. In her analysis of *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991), Brenda Cooper (2000, p. 281-283) underlines the significance of featuring women protagonists and themes centered around women, supportive women friendships and solidarity, relationships and women activities within the frame of woman gaze concept. In a review of *Portrait of a Lady on Fire* (2019, Céline Sciamma), Veronica Esposito (2021) argues that the woman gaze follows the characters as they "begin to comprehend how to see themselves and each other".

Baran Barış (2019) highlights that *Clair Obscur* offers an alternative to traditional narrative structures by depicting examples of solidarity between women. The encounters between Elmas and Şehnaz initiate the healing of their respective traumas, marking the beginning of their journey toward freedom (Barış, 2019, p. 547-548). Throughout the film, leveraging the support and advantages provided by their relationship, both women characters transition from their negative situations to more positive ones. Upon being brought to the hospital, Elmas is initially held responsible for the deaths of her husband and mother-in-law. Through the supportive approach of psychiatrist Şehnaz, Elmas begins to express herself verbally and physically. Şehnaz, through Elmas's expressions, uncovers the truth that her age was manipulated to marry her off at a young age, and legally, she was not an adult but a child. While under normal circumstances, Elmas could face severe punishment for the crime of killing her husband and mother-in-law; with Şehnaz's support and influence, she becomes able to overcome this situation with a minor sentence due to her young age or even complete acquittal.

On the other hand, Elmas also serves as a mirror to Şehnaz, enabling her to recognize her own issues. Being sexually exploited, Elmas reminds Şehnaz of a similarity present in her life, although she can't fully define it. Regardless of their social class within the

patriarchal societal structure, men's perspectives on women can bear similarities. Şehnaz realizes that the source of her unhappiness is her husband's addiction to pornography. It is significant from the perspective of the woman gaze as it illustrates how women from different classes and backgrounds can reflect each other through their bodily experiences and similarities.

In her analysis of the film *The Blue Wave* (*Mavi Dalga*, Zeynep Dadak & Merve Kayan, 2013) as a woman narrative, İrem İnceoğlu (2015) argues that the portrayal of relationships between women in all their ordinariness signifies a feminist stance. Young women's sharing experiences together are presented as everyday images, viewed through the woman gaze, with the perspective of the woman character becoming the focal point of the film (İnceoğlu, 2015, p. 89, 92). The depiction of relationships between women and the focus on the moments of ordinary life with its realities and aesthetics in women directors' films are the features deviating from mainstream cinema, and also the prominent features of the woman gaze.

## Conclusion

In the film *Clair Obscur* woman character's gaze constructs meaning concerning the woman subjectivity both with cinematic and thematic instruments drawing a holistic approach. The film deviates from traditional cinematic forms and focuses on unsettling issues for the audience, such as various forms of violence against women in society and their long-term negative effects on them. More importantly, these issues experienced by women in society are depicted from their own viewpoints to the audience. The audience looks at what happens to the woman character from her standpoint. In the film, the meaning constructed by woman gaze and subjectivity at its core is manifested in various forms as a demonstration of the viewpoint of the woman character. The findings obtained in *Clair Obscur* appear to be consistent with the elements identified in previous studies related to the woman gaze (Smelik, 1998; French, 2021; Malone, 2018; Kuhn, 1994; Coles, 2023). The optical/mental viewpoints and feelings of the characters are highlighted using different cinematography, editing, and mise-en-scène instruments to foreground their inner worlds, perceptions, and feelings.

*Clair Obscur* employs various techniques such as the over-the-shoulder shot, point-of-view shot, and selective focus to portray the character's optical gaze and subjective viewpoint. For featuring the character's mental viewpoint, specific camera shots, movements, and editing techniques are engaged. Long take shot lets the audience focus its interest enough time on the woman character's feelings and thoughts. Head, choker, shoulder, medium, and extreme close-up shots draw the audience's attention for a closer examination of the character's reactions, facial expressions, body movements, and conflicting feelings and allow them to perceive her mood and state of mind more clearly. Hand-held camera movements; tracking shots, pans-tilts, and jump-cut editing techniques are operated to follow the character's rhythm and mood. The flashback and nightmare transitions such as match-cut or straight-cut, direct us to delve into the



character's mental state and we are guided to understand her inner world and the complexities of her experiences.

It is observed that *mise-en-scène* is also carefully used to emphasize the gaze, inner world, characteristics, and conflicts, intensify the emotion and feelings of the woman character, and strengthen the effects of these feelings on the audience in *Clair Obscur*. Lighting and the transition between light and dark reveal the dominant feeling of the woman character. The use of sound and music; recurring symbols, motifs and objects chosen to be used in the film bring the emotional state of the character to the forefront. Space and setting designs refer to the features and feelings of the character. The moods and qualities of the women characters reveal themselves also with their costumes and make-up, as well as the place, decor and colors they are associated with. Above all, mimics, body movements and performances related to the character's acting reveal sharply her feelings and standpoints under specific experiences and problems she faces in her life. Şehnaz, while having the image of an attractive urban modern woman through her make-up and costumes, and residing in a luxuriously decorated home, lives her own darkness behind closed doors. The color of the waves, which mirrors Şehnaz's thoughtful mood that is observed in her detailed mimics, dominates the film. On the other hand, Elmas, who carries the lightness of her childhood, shuttles between two apartment flats where she is exploited by her husband and mother-in-law and is compelled to wear clothes that feel burdensome to her. Her expressions and acting performance, which clearly convey both her childlike feelings and anger, reinforce her mood in the film.

When examining the thematic elements that reveal the woman gaze in the film, it centers on disturbing issues such as early and forced marriage encompassing multiple forms of violence, sexual and physical violence against women, and the long-term negative effects of these issues. The depiction of women's experiences in society with its realism creates a passionate detachment affect on the audience. The film also emphasizes the resilient, resistant, solidarist, and positive aspects of how women characters cope with these issues. By trying to define themselves and life, women characters become subjective agencies interacting with society. The film also highlights the solidarity of women and women inter-subjectivity as methods used by women characters to cope with the problems. By means of this solidarity and inter-subjectivity, the women characters transition from their initially negative situations to more positive ones, achieving a form of emancipation. From these perspectives, *Clair Obscur* deviates from and presents an alternative to mainstream cinema, embodying a woman gaze through its thematic focus.

Rather than providing a comprehensive definition of the woman gaze, this study identifies the elements that contribute to it. In this context, the woman gaze can be characterized by the following elements: social and individual experiences or issues faced by the central woman character; her methods of coping with these issues depicted from her perspective; her feelings and emotions in response to these experiences conveyed or evoked to the audience by cinematic tools, focus on woman subjectivity; and challenges of traditional cinematic codes by creating distance between the audience and passionate detachment. It should be noted that Ustaoglu's overall cinematic narrative and

standpoint contribute to the definition of the woman gaze concept, particularly in terms of adopting a critical stance toward the issues and experiences women face within the framework of social and patriarchal norms and offering suggestions related to the mechanisms through which women cope with these challenges.

As a result, the film *Clair Obscur*, examined in this study, emerges as an exemplary illustration embodying the characteristics of the woman gaze, reflecting Ustaoglu's intentional deviation from mainstream cinematic norms. In alignment with the theorists' suggestions, it can be stated that the woman gaze cannot be confined within rigid boundaries of definition but rather appears as a concept evolving through detailed visual and auditory analyses of each new film, presenting qualities that are continually open to rediscovery.

## Bibliography

- Akerman, C. (Director). (1975). *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* [Movie]. Paradise.
- Atam, Z. (2010). Yeni sinemanın dört kurucu yönetmeni: Yeşim Ustaoglu, Zeki Demirkubuz, Derviş Zaim, Nuri Bilge Ceylan (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Aslan, M. (2018). Sinemada kadın: Başka Dilde Aşk filmi üzerine bir inceleme. *Selçuk iletişim*, 2019, 12 (1), 199-215. <https://doi.org/10.18094/josc.457945>
- Barış, B. (2019). Deleuze'ün 'kadın-oluş', 'organsız beden' ve 'arzulayan makine' kavramlarına feminist bir yaklaşım: Yeşim Ustaoglu'nun *Tereddüt* filmi üzerinden bir çözümleme. *SineFilozofi*, Özel sayı 1, 536-552. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.515165>
- Başarır, İ. (Director). (2009). *Love in Another Language* [Movie]. PPR.
- Bateman, J. E. & Wildfeuer, J. (2017). *Film text analysis: New perspectives on the analysis of filmic meaning* (1<sup>st</sup> edition). Routledge.
- Box Office Turkey. (\_\_\_\_). *Tereddüt*. <https://boxofficeturkiye.com/film/tereddut--2013380>
- Butler, A. M. (2005). *Film studies* (1<sup>st</sup> edition). Pocket Essentials.
- Büyükgoze, S. (2017). Kadınların hikâyelerine mekânsal ilişkilerinden bakmak: Nefesim Kesilene Kadar, Ana Yurdu ve *Tereddüt* üzerine. S. Koç Akgül & B. Küçüksaraç (Ed.), II. International communication science & media studies congress proceedings book (1<sup>st</sup> edition) (p. 17-24). İstanbul Ayvansaray University.
- Ceyhan, M. & Sancar, M. K. (2019). Bir Yeşim Ustaoglu *Tereddüt*'süzlüğü. *Batman Üniversitesi yaşam bilimleri dergisi*, 9(1), 31-38. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/buyasambid/issue/46778/572853>
- Citron, M. (Director). (1980). *Daughter Rite* [Movie]. Women Make Movies.
- Coles, H. C. (2023). *Desire in Bridgerton: Defining the female gaze* (Unpublished bachelor's thesis). Georgia Southern University, Statesboro.
- Cooper, B. (2000). "Chick flicks" as feminist texts: The appropriation of the male gaze in *Thelma & Louise*. *Women's studies in communication*, 23(3), 277-306. <https://doi.org/10.1080/07491409.2000.11735771>
- Dadak, Z. & Kayan, M. (Director). (2013). *The Blue Wave* [Movie]. Bulut.
- Daila, A. (2023, 20<sup>th</sup> May). The female gaze: Simply, what is it? Sociomix. <https://www.sociomix.com/diaries/lifestyle/the-female-gaze-simply-what-is-it/1607449923>

- de Lauretis, T. (1984). *Alice doesn't - Feminism, semiotics, cinema* (1<sup>th</sup> edition). Indiana University.
- Dyer, R. (2016, 26<sup>th</sup> January). The persistence of textual analysis [Video]. <https://www.kracaueer-lectures.de/en/winter-2015-2016/richard-dyer/>
- Ekici, A. (2022). Women who resist to be looked at through the keyhole: Hokkabaz. *ARTS*, 7, 128-150. <https://doi.org/10.46372/arts.1039331>
- Elpeze Ergeç, N. (2019). Feminist anlatı yaklaşımıyla Mustang filmi ve dişil dilin kurulmasında bir yöntem değerlendirilmesi; Dijital hikaye anlatım atölyesi. *Sinefilozofi*, 4(7), 10-27. <https://doi.org/10.31122/Sinefilozofi.514971>
- Ergüven, D. G. (Director). (2015). *Mustang* [Movie]. Bam.
- Esmer, P. (Director). (2017). *Something Useful* [Movie]. Sinefilm.
- Esposito, V. (2021). Portrait of a Lady on Fire: A manifesto about the female gaze. *World literature today*. <https://www.worldliteraturetoday.org/2021/summer/portrait-lady-fire-manifesto-about-female-gaze-veronica-esposito>
- Forster, S. (2018, 12<sup>th</sup> June). Yes, there's such a thing as a 'female gaze.' But it's not what you think. *Medium*. <https://medium.com/truly-social/yes-theres-such-a-thing-as-a-female-gaze-but-it-s-not-what-you-think-d27be6fc2fed>
- French, L. (2021). *The female gaze in documentary film - An international perspective* (1<sup>st</sup> edition). Palgrave Macmillan.
- IMDb. (\_\_\_\_a). Clair Obscur awards. [https://www.imdb.com/title/tt4373956/awards/?ref=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt4373956/awards/?ref=tt_awd)
- IMDb. (\_\_\_\_b). Yeşim Ustaoglu biography. [https://www.imdb.com/name/nm0882445/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0882445/bio/?ref=nm_ov_bio_sm)
- Ince, K. (2017). *The body and the screen - Female subjectivities in contemporary women's cinema* (1<sup>st</sup> edition). Bloomsbury.
- İnceoğlu, İ. (2015). Beyaz perdede kadın anlatısı: Mavi Dalga filminin feminist incelemesi. *Fe dergi*, 7(2), 87-94. [https://doi.org/10.1501/Fe0001\\_0000000145](https://doi.org/10.1501/Fe0001_0000000145)
- Kolker, R. P. (2006). *Film, form and culture* (4<sup>th</sup> edition). Routledge.
- Kuhn, A. (1994). *Women's pictures, feminism and cinema* (2<sup>nd</sup> edition). Verso.
- Malone, A. (2018). *The female gaze - Essential movies made by women* (1<sup>st</sup> edition). Mango.

Mascelli, J. V. (1998). *The five c's of cinematography - Motion picture filming techniques* (1<sup>st</sup> edition). Silmean James.

Mercado, G. (2011). *The filmmaker's eye - Learning (and breaking) the rules of cinematic composition* (1<sup>st</sup> edition). Elsevier.

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-19.  
<https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

Öneren Özbek, M. (2021). The face of the other in Yeşim Ustaoglu's films (1999-2016): An alternative reading through Levinas's concept of responsibility. *Sinecine*, 12(2), 207-230.  
<https://doi.org/10.32001/sinecine.862086>

Özdemir, B. G. (2019). İşe Yarar Bir Şey filminin kadın karakterlerine ve ölüm olgusuna feminist film kuramı çerçevesinde anamorfotik bakış. *Sinefilozofi, Özel sayı (1)*, 493-517.  
<https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.493317>

Öztürk, S. R. (2004). *Sinemanın dış yüzü: Türkiye'de kadın yönetmenler* (1<sup>st</sup> edition). Om.

Potter, S. (Director). (1979). *Thriller* [Movie]. Arts Council of Great Britain.

Rainer, Y. (Director). (1972). *Lives of Performers* [Movie]. Zeitgeist.

Sciamma, C. (Director). (2019). *Portrait of a Lady on Fire* [Movie]. Lilies.

Scott, R. (Director). (1991). *Thelma & Louise* [Movie]. Pathé.

Smelik, A. (1998). *And the mirror cracked - Feminist cinema and film theory* (1<sup>st</sup> edition). MacMillan.

Tanrıöver, H. U. (2016). Women as film directors in Turkish cinema. *European journal of women's studies*, 25(4), 321-335. <https://doi.org/10.1177/1350506816649985>

Toprak, M. (2013). *Filmin dili: Kurgu* (2nd edition). Kalkedon.

Ustaoglu, Y. (Director). (1994). *Trace* [Movie]. Ustaoglu.

Ustaoglu, Y. (Director). (1998). *Journey to the Sun* [Movie]. İFR.

Ustaoglu, Y. (Director). (2003). *Waiting for the Clouds* [Movie]. Ustaoglu.

Ustaoglu, Y. (Director). (2008). *Pandora's Box* [Movie]. Ustaoglu.

Ustaoglu, Y. (Director). (2011). *Somewhere In-Between* [Movie]. Ustaoglu.

Ustaoglu, Y. (Director). (2016). *Clair Obscur* [Movie]. Ustaoglu.

Wittig, M. (1980). The straight mind. *Feminist issues*, 1(1), 102-111.  
<https://doi.org/10.1007/BF02685561>

### **Lisans ve telif** *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*



### **Hakem değerlendirmesi** *Peer-review*

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

### **Çıkar çatışması** *Conflict of interest*

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

### **Finansal destek** *Grant support*

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

### **Benzerlik taraması** *Similarity check*

iThenticate

### **Dizinleme bilgisi** *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF





## Valdimar Jóhannsson'ın *Kuzu* (2021) filminde farklılığın yitimi ve kurban bunalımı

Emre Aşılıoğlu | Doçent doktor | Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin, Türkiye  
emre.asilioglu@hotmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-4857-0657>

Şefik Özcan | Doçent | Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin, Türkiye  
sefizozcan@artuklu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-9913-804X>  
Sorumlu yazar

### Atıf

Aşılıoğlu, E. ve Özcan, Ş. (2024). Valdimar Jóhannsson'ın *Kuzu* (2021) filminde farklılığın yitimi ve kurban bunalımı. *ARTS*, 12, 105-129. <https://doi.org/10.46372/arts.1460959>

Geliş: 29.03.2024 | Kabul: 13.09.2024

### Öz

Bu makale, Valdimar Jóhannsson'un yönetmenliğini ve senaristliğini yaptığı *Kuzu* (2021) filmi, Fransız antropolog ve filozof René Girard'ın *Şiddet ve Kutsal* adlı eserindeki kavramlardan yola çıkarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. İzlanda'da izole bir çiftlikte yaşayan Maria ve Ingvar çiftinin bir kuzuyu evlat edinmelerini konu alan film, doğa ve insan ilişkilerini, cinsiyet rollerini ve kayıp temalarını işler. *Folk horror* türünde değerlendirilebilecek unsurlar barındıran film, pastoral ve karanlık atmosferiyle izleyiciye estetik ve duygusal bir deneyim sunar. Girard'ın kuramlarına göre, filmdeki şiddet ve kutsal arasındaki ilişki belirgindir; filmde Ada isimli kuzu, masumiyetin sembolü olarak belli noktalarda teolojik anlamlar barındırırken aynı zamanda bir yer değiştirmenin nesne-nedeni olarak, yani bir arzu-nesnesi olarak da işlev görür. Ada'nın doğaüstü bir gücün sembolü oluşu, Pan'ın ortaya çıkışıyla açığa çıkar. Makale, *Kuzu* filmi Girard'ın şiddet ve kutsal kuramları bağlamında analiz ederken, aynı zamanda *folk horror* türünün özelliklerini ve filmin Freudyen ve Lacancı psikanalitik açıdan incelenebilir yönlerini de ortaya koymaktadır.

### Anahtar kelimeler

sinema, girard, farklılığın yitimi, kurban bunalımı

### Öne çıkanlar

- Yunan tragedyelerinde öne çıkan birçok temel öge psikanalizin temel konusu ve kavramlarını oluşturduğundan *folk horror* türündeki filmler Yunan tragedyaları referans alınarak okunabilir.
- René Girard'ın şiddete ve kutsala ilişkin genel bakışımının altındaki kurban bunalımı, ikame kurban, farklılığın yitimi ve mimetik arzu gibi kavramları, film çözümlemelerinde işler kılabilir.
- Bir film, sadece teknik değerlendirme ya da psikanalitik çözümlemenin nesnesi olarak değil, aynı zamanda antropolojik ve etnolojik gelenekler ışığında da ele alınabilir.

# Loss of difference and victim crisis in Valdimar Jóhannsson's *Lamb* (2021)

Emre Aşılıoğlu | Associate professor | Mardin Artuklu University, Mardin, Turkey  
emre.asilioglu@hotmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-4857-0657>

Şefik Özcan | Associate professor | Mardin Artuklu University, Mardin, Turkey  
sefikozcan@artuklu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-9913-804X>  
Corresponding author

## Citation

Aşılıoğlu, E. & Özcan, Ş. (2024). Valdimar Jóhannsson'ın *Kuzu* (2021) filminde farklılığın yitimi ve kurban bunalımı. *ARTS*, 12, 105-129. <https://doi.org/10.46372/arts.1460959>

Submission: 29.03.2024 | Acceptance: 13.09.2024

## Abstract

This article analyzes *Lamb* (2021), directed and written by Valdimar Jóhannsson, through the lens of René Girard's notions from the book of *Violence and the Sacred*. Set on a remote Icelandic farm, the film follows Maria and Ingvar, a couple who adopt a lamb, and delves into themes such as nature, human relationships, gender roles, and loss. Embracing the folk horror genre, the film presents a darkly pastoral aesthetic. Girard's theories highlight the film's exploration of the relationship between violence and the sacred; *Lamb*, named Ada, represents both innocence and a scapegoat, as well as an object of desire. Ada's symbolic role as a supernatural force is further emphasized by the appearance of Pan. This article examines *Lamb* within Girard's theoretical framework, while also considering its folk horror elements and aspects amenable to Freudian and Lacanian psychoanalytic interpretation.

## Keywords

cinema, girard, loss of difference, victim crisis

## Highlights

- As many basic elements of Greek tragedies constitute the basic subjects and concepts of psychoanalysis, films in the genre of folk horror can be read with reference to Greek tragedies.
- The concepts such as the crisis of the victim, substitute victim, loss of difference, and mimetic desire, which underpin René Girard's general perspective on violence and the sacred, can be employed in film analyses.
- Our original views presented in the study suggest that a film should not only be evaluated from a technical or psychoanalytic standpoint but also considered in the light of anthropological and ethnological traditions.

## Giriş

Bu araştırma, Valdimar Jóhannsson'un yönetmenliğini ve senaristliğini yaptığı *Kuzu* (Lamb, 2021) filmini, Fransız antropolog ve filozof René Girard'ın *Şiddet ve Kutsal* adlı kitabında (2018) kavramsallaştırdığı farklılığın yitimi, kurban bunalımı ve ikame kurban kavramlarıyla birlikte tartışmaktadır. Bu kuramsal tartışmada *Kuzu* filminin seçilmesinin nedenini, filmin genel kurgusu içinde kurucu şiddetin, arzu-nesnesinin nedeni olarak farklılığın yitiminin, kurban bunalımının ve taklit arzusunun filmin izleğinde çarpıcı bir şekilde gösterilmesidir. Maria ve Ingvar çifti arasında film boyunca ima edilen gerilimli ilişki bir bunalımın işareti olarak ele alınmaktadır. Bu bunalımın kaynağında esas olarak Maria'nın Ingvar'ın erkek kardeşi Petur'la yaşanmış olduğu yasak ilişkinin olduğunu var sayabiliriz. Bu aynı zamanda filmde ele alınacak farklılığın yitiminin ilk nedenidir denilebilir. Sonrasında kuzu Ada'nın doğumuyla farklılığın yitiminin psikolojik aşaması gerçekleşir ve bir kayıp durumunun ve tamamlanmamış bir yas sürecinin filmde imlendiği görülür. Psikolojik düzeyde gerçekleşen farklılığın yitimi yeni doğmuş kuzunun kayıp çocukla özdeşleştirildiği yarılma ile açıklanabilir. Bu da Maria ve Ingvar çiftinin ebeveynlik arzusunu kuzuda tatmin etmek ve kayıptaki boşluğu taklit arzu ile doldurmak şeklindeki farklılığın yitimini ikinci düzeyde yeniden ele almamızı gerektirir.

Bunun yanında Jóhannsson'un *folk horror* türünde ilk uzun metrajlı *Kuzu* (Lamb) filmi 2021 yılı Cannes Film Festivali'nin "belirli bir bakış" (*un certain regard*) kategorisinde orijinallik ödülünü (*prix de l'originalité*) kazandığı için önemlidir ve böyle bir çözümleme için dikkat çekicidir. Girard, ilgili kitabında şu radikal önermede bulunmaktadır; insan toplumlarının kökensel ve kurucu tüm kültürel kurumlarının kaynağında bir kurucu şiddet söz konusudur ve bu şiddet kutsal olanla örülüdür. Dahası, şiddetin kaynağında kutsal bulunur (Girard, 2018, s. 7). Girard, ilgili kitabının tamamında, sosyolojiden, psikanalizden, etnolojiden ve antropolojiden yararlanarak şiddet ve kutsalın evrensel düzeyde damgasını vurduğu ilk kültürel ve toplumsal kurumlara bir açıklama getirmek amacıyla, mitolojilerden, ilkel dinlere, oradan tragedyalara ve edebiyata yol boyunca temsil edildiği biçimiyle şiddeti incelemiştir.

Filmin, yönetmenin geçmişinden izler taşıyan bir temel üzerine şekillendirildiği anlaşılmaktadır. Özellikle, Jóhannsson'un ailesinin de koyun çiftliği işletmesinin hikayeye daha samimi ve otantiklik etki kattığı söylenebilir. Filmin oyuncu kadrosunda, Maria karakterini Noomi Rapace, Ingvar karakterini Hilmar Snær Guðnason ve Pétur karakterini Björn Hlynur Haraldsson canlandırmaktadır. Filmin anlatısının merkezinde yer alan bu üç karakter üzerinden Jóhannsson, filmde cinsiyet rollerine dair kalıpların dışında bir ortam göstermekte ve çiftlikte kadının işi ya da erkeğin işi diye bir ayırım olmadığını, her iki cinsin de birbirine saygı duyduğunu vurgulamaktadır.

Bütün bu özellikleriyle *Kuzu*, sadece doğaüstü bir hikaye anlatmakla kalmamaktadır; aynı zamanda kayıp, mutluluk arayışı ve sevinç gibi evrensel temaları da işlemektedir. Başka bir ifadeyle Jóhannsson, insanların doğayla olan mücadelesini ve kaybettikleri mutluluğu geri kazanma arzusunu ele almaktadır. Film, izleyicilere, bir yandan pastoral güzellikleri gösterirken, diğer yandan da karanlık ve rahatsız edici bir atmosfer göstermektedir. Bu

yapısıyla film, doğa ve insanlık arasındaki karmaşık ilişkiyi ele almaktadır yorumu yapılabilir (Mitchell, 2021, 10 Temmuz).

Film *folk horror* türü içinde değerlendirilebilecek özelliklere sahiptir. *Folk horror* kavramı, korku sinemasının en ilginç alt türlerinden biridir. Bu tür genellikle, halk hikayeleri ve mitlerden beslenerek, izleyiciye sadece anlatısal bir korku hikayesi sunmanın ötesinde, aynı zamanda derin kültürel ve toplumsal unsurları göstermeye çalışır. *Folk horror* filmleri, genellikle izole edilmiş toplulukları, geleneksel inançları ve doğaüstü olayları merkezine alır. Geleneksel korku filmlerinin oldukça popüler olduğu 1970'lerde *folk horror* popülerlik kazanmış ve zamanla sinema tarihinde kendine sağlam bir yer edinmiştir. Türün temelinde, genellikle şehirden uzak, merkezden kopmuş bir bölgede geçen hikayeler yatar. Bu hikayelerde sıklıkla, toplumdan yalıtılmış bir topluluk, tarikat ya da komün bulunur ve bu gruplar, ana akıma, yasalara ya da yerleşik ahlaki değerlere aykırı yaşam şekilleri sergilerler (Scovell, 2017). Bu özellikleriyle *folk horror*, insanlığın doğal ve doğaüstü güçlere karşı güçsüzlüğünü vurgulayan gotik bir manifesto olarak tanımlanabilir. Bu tanımlama 21. Yüzyıl sanatçıları, eleştirmenleri, okuyucu ve izleyicileri tarafından 1970'ler Britanya televizyonu ve sinemasının diğer sanat ve edebiyat formlarıyla çağdaş bir yorumu olarak oluşturulmuştur (Cheeseman, 2024, s. 404). Ancak erken örnekleriyle 1970'lerde karşılaşılan *folk horror* zamanla tematik değişimler göstermiştir.

Özellikle 21. yüzyılda *folk horror*'ün yeniden canlanması, milliyetçi ideolojilerin tekrar yükselişe geçerken, büyüyen çevreci aktivizminle çatıştığı ve kırsal ile kentsel toplulukların giderek siyasi anlamda karşı karşıya geldiği belirli bir tarihsel anın içinde gerçekleşir (Spooner, 2023). Bu özellikleriyle *folk horror* filmlerinde sıkça rastlanan bir diğer özellik; şiddet içeren ritüeller ve törenlerdir. Bu ritüeller, genellikle filmin korku unsurlarını güçlendirmekte araçsallaşmakta ve izleyicinin hafızasında derin izler bırakmayı amaçlamaktadır. Buna örnek olarak; 21. yüzyıl *folk horror* türünün en bilinen örneklerinden biri, yönetmenliğini Ari Aster'in yaptığı 2019 yapımı *Ritüel (Midsommar)* filmi gösterilebilir. Film, aydınlık ve renkli görüntüleriyle dikkat çekerken, altında yatan karanlık temaları ve rahatsız edici ritüelleriyle izleyiciyi etkisi altına alır (Uzunsoy ve Yılmaz, 2020, s. 81). Bir diğer önemli örnek ise, yönetmenliğini Gareth Evans'ın yaptığı *Havari (Apostle)* filmidir. 2018 yapımı bu film, *folk horror* türünün temel özelliklerini taşıyan ve dini ritüeller ile korku unsurlarını bir arada kullanan bir yapıttır. Film, gizemli bir adada yaşayan tarikatın elinden kız kardeşini kurtarmaya çalışan ana karakter Thomas'ın hikayesini anlatır (Yılmaz ve Uzunsoy, 2020, s. 267).

Bu çalışmada da *Kuzu* filmi Girard'ın farklılığın yitimi, kurban bunalımı, ikame kurban ve taklit arzu kavramlarıyla birlikte, Freudyen ve Lacancı psikanalizin de sunduğu yas, kayıp, melankoli ve arzu-nesnesi perpektifleriyle birlikte çözümlenmiştir. Filmin içerdiği sembolik düzen ve dilsel-imgesel göstergelerden hareketle psikanalitik film çözümlemesi yöntem olarak kullanılmıştır. İlk olarak, filmdeki temel göstergeler ve sembolik düzen belirlenip tanımlanmış ve bunların nasıl işlediği anlaşılmasına çalışılmıştır. Özellikle farklılığın yitimi ve kurban bunalımı kavramları, filmin anlatısı ve karakter gelişimi üzerinden değerlendirilmiştir. Filmin ana karakterlerinin nasıl temsil edildiği ve bu

temsillerin hangi temalarla ilişkilendirildiği üzerine odaklanılmıştır. Kullanılan görsel ve sinematik unsurlar, tematik derinliği nasıl güçlendirdiği veya anlamlandırdığı açısından ele alınmıştır. Filmdeki mekanların ve atmosferin, temaları ve sembolleri nasıl pekiştirdiği göz önünde bulundurularak ortaya konulan analizlerin kültürel ve toplumsal bağlam içinde nasıl değerlendirilebileceği tartışılmıştır. Böylece *Kuzu* filminin tematik derinliğini ve yapısal bütünlüğünü anlamaya olanak yaratılarak farklılığın yitimi ile kurban bunalımı temalarının nasıl işlediğine yanıt aranmıştır.

### **Girardcı kutsal – şiddet ilişkisi ve psikanaliz**

Girard'ın günah keçisi hipotezi, toplumların içsel çatışmalarını ve şiddeti nasıl yönlendirdiğini anlamak için önemli bir teori olarak kabul edilir. Bu hipotez, ritüelistik kurbanı ve toplumsal dinamikleri incelerken kullanılır. Girard'a göre, toplumlar zaman zaman içsel huzursuzluklar yaşarlar ve bu huzursuzluklar şiddetle sonuçlanabilir. Toplum, içsel çatışmaların çözümü olarak bir günah keçisi seçer. Günah keçisi toplumun sorunlarını sembolize eden bir kişi veya grup olabilir ve toplum tarafından hedef alınır. Başka bir ifadeyle günah keçisi, toplumun bir araya gelip ona karşı şiddet uyguladığı bir ritüel kurbanıdır. Bu kurban, takipçilerin öfkesini ve huzursuzluğunu dışa vurmasına hizmet eder. Ritüelistik kurbanın ölümü, toplumun içsel gerilimini azaltır. Girard'a göre (2018, s. 59) "kurban sürecinin doğru işlenmesi için, kurbanın yerini aldığı varlıklardan hem tam olarak ayrılmaması, hem de onlara benzemesi gerekiyor. Bu iki koşulun birden yerine getirilmesi, ancak hassas bir denge temelindeki yakınlık sayesinde olanaklıdır". Kurban ediminin, yani günah keçisinin bu açıdan gelenekler ve göreneklerce sınırlarının belirlenmiş olması gerekir. Yani katı bir biçimde saptanmış olmalıdır. Yeni koşullara uyamama genel olarak dinseliliğin belirgin bir özelliğidir. Bu, bir tür kathartik deneyimdir ve toplumun yeniden denge bulmasına dinselilik ve uygulanan şiddet dolayısıyla yardımcı olur. Kurbanın ölümü sonrasında, toplumun bir zamanlar savaşıyan üyeleri barışır ve bu durum kurbanın öngörülemez iyi yönüne atfedilir. Bu, mitolojik bir boyut kazanır. Girard'a göre, günah keçisi, toplumsal uyum ve yenilenme yaratmak için etkili olduğu kanıtlanmış koşulları çoğaltma girişimidir (akt. Traylor, 2014, s. 132). Byung-Chul Han da *Şiddetin Topolojisi* adlı kitabında, şiddetin ilk dinsel tecrübe olduğundan söz eder. Ona göre "tarih öncesinin insanları doğanın her şeyi yok eden şiddetini ve yırtıcı hayvanların öldürücü gücünü travmatik, korkutucu ve aynı zamanda büyüleyici bulmuş olmalı ki bunları tanrısal kimliklere büründürmüş ya da insan üstü bir gerçeklik düzlemine yansıtmışlardır. Şiddete karşı ilk tepki onun dışsallaştırılmasıdır" (Chul Han, 2021, s. 23).

Girard'ın kavramsallaştırmalarına göre, kutsal ve şiddet arasındaki ilişki karmaşık ve derindir. Girard, şiddetin toplumun temel dinamiklerinden biri olduğunu ve bu şiddetin genellikle kutsal olarak adlandırılan belirli normlar veya değerler etrafında gizlendiğini savunur. Kutsalın içerdiği şiddet, toplumun kültürel düzenini ve sosyal yapılarını belirleyen bir güç olarak ortaya çıkar. Girard'a göre, bu düzen ölüm kavramı etrafında şekillenir; ölüm, toplumsal normların ve kurumların oluşumunda merkezi bir rol oynar. Yunan tragediyaları da insan doğasının karmaşıklıklarını ve toplumsal dinamiklerin

çatışmalarını dramatik bir şekilde ele alır. Bu nedenle kurban bunalımı kavramı, tragedyalarda belli açılardan aydınlatılabilir denilebilir. Girard'a göre (2018, s. 65) tragedya dilinin önemli bir bölümü din kaynaklı; suçlu kendisini bir adalet dağıtıcısından çok, kurban sunan biri gibi görüyor. Tragedya yazarları, bu nedenle, kurban bunalımı sürecindeki açmazları ifade etmek için, gelenekte temellenen mitolojik kişilere başvuruyorlar. Bu eserlerdeki karakterler genellikle farklı tepkiler gösterir ve hikayenin seyrini etkiler. Örneğin, *Kral Oidipus*'un trajik hikayesinde, başlangıçta kötücül bir karakter olarak tanımlanan Oidipus'un, sonunda toplumun çıkarları doğrultusunda uyguladığı şiddet sonrası bir kahramana dönüşümünü gösterir (Aygün, 2022, s. 12). Bella Habip (2020, 23 Ağustos) "Sophokles'in *Kral Oidipus*'u, ensest ve cinayet temaları etrafında örülmüş bir tragedya"dır" der. Oidipus kompleksinin bu tragedya esinlenmiş olup, bilinç dışı düşlemsel bir örgütlenmeye işaret ettiğini belirtir. "Yani bilinç dışında enseste ve cinayete dair arzular içeren bir örgütlenme mevcuttur. Bu örgütlenme evrensel ve bilinç dışıdır. Zira önemli ölçüde bastırılmışlardır" (Habip, 2020, 23 Ağustos). Girard (2018) trajik bunalımın önce bir kurban bunalımı olarak tanımlanması gerektiğini belirtir. Tragedyadaki her şey bunu yansıtmalıdır. Yani söz konusu olan mevcut toplumsallığa içkin kurban bunalımıdır ve bunun öncelikli olarak dilde, sözlerde yakalanması gerektiği gibi trajedinin genel çerçevesi içinde de kavranabilir. Tragedyada dengeyi sağlayan asıl unsur şiddetin kendisidir. Girard (2018) Euripides'in *Herakles*'in *Deliliği* tragedyasından kahramanın ailesini kıyımdan geçirdiği anla ilgili, koronun şu sözlerini alıntılar (s. 66): "İşte bakın, bakın, fırtına evi sallıyor, çatı yıkılıyor". Ona göre; "bu doğrudan belirtiler soruna işaret ediyor ama çözüm için yardımcı olmuyor". Yani kurban bunalımı bir şiddet edimiyle bir gösterge haline geliyor.

Jóhannsson'un *Kuzu* filmi ise, İzlanda folkloruna ait masallarla iç içe geçen teolojik ve mitsel unsurları incelikli bir çizgide bir araya getirerek özgün bir yapım oluşturmaktadır. Filmin genel anlatısı içerisinde, bir aile dramı çerçevesinde insan – doğa çatışmasının çok çarpıcı bir şekilde ele alındığından söz edilebileceği gibi, bireysel arası çelişkilerden, içsel çatışmalardan da söz edilebilir. Bunun yanında, teolojik ve mitsel unsurların bu bağlamda kullanılması, filmin çözümlenmesi noktasında kışkırtıcı işaretler barındırmaktadır. Ayrıca *Kuzu* filmi, bütün anlatı örgüsü içinde ve izlekleriyle, Freudcu ve Lacancı psikanalizin kavramlarına da göndermeler yapmaktadır. Filmde yer alan kayıp, yas, kaygı, melankoli, ensest, öteki, arzu-nesnesi gibi göstergeler psikanalize ait kavramlarla çözümlenebilir, ki bu çözümlenmeler ilerleyen bölümlerde ifade edilecektir. Ancak bu çözümlenmede *Kuzu* filmi sahnelenen bir tragedya olarak ele alınmıştır ve filmin tamamına egemen olan patolojik sapma, yukarıda belirtildiği gibi, farklılığın yitiminden kaynaklı kurban bunalımına işaret etmektedir. Bunun sonucunda karşılıklı şiddette konumlanmanın getirdiği iki cinayet eylemi söz konusudur.

Girard (2019, s. 9) bu makalede temel kaynak olarak ele alınan *Şiddet ve Kutsal* adlı kitabının birinci bölümünde; "doyurulmamış şiddet her zaman bir yedek kurban arıyor, sonunda buluyor da. Öfkesini uyandırmış olan yarattığın yerine, birden zayıf ve el altında olmak dışında öfkelenenin şimşeklerini üzerine çekecek hiçbir özelliği olmayan birini koyuyor" demektedir. Girard'ın bu ifadesi, bu makalede *Kuzu* filminin çözümlenmesinin çerçevesinin sınırlarını oluşturmaktadır.

### **Farklılığın yitimi**

Sigmund Freud (2014) melankoli ve yasın, yaşam olaylarına bağlı olarak ortaya çıkış nedenlerinin her ikisi için de aynı olduğunu belirtir (s. 18) ve yaşanan kaybın yerine konulan soyut bir kavramın yitirilmesine verilen tepki olarak tanımlar (s. 19). Bu bağlamda, Freud'un yas kavramını (filmde Maria ve Ingvar çiftinin çocuk kaybı yaşadıkları ima edilir) ele alış biçimini takip ettiğimizde, yas sürecinde normal yaşamın akışında zorlayıcı ölçüde sapmalar olsa bile, yasın ruhsal bir hastalık olarak değerlendirilmesi gerekmez. Hatta yas tutmanın sağlıklı olduğu ve olabileceği belirtilir.

Freud'a göre melankoli, "ruhsal olarak derin biçimde acı veren üzüntü, dış dünyaya duyulan ilginin sekteye uğraması, sevme yetisinin kaybı, kendini suçlama ve kendilik duygusunun değerden düşmesi" olarak tanımlanır (2014, s. 19). Bu bağlamda, *Kuzu* filmi, Maria ve Ingvar çiftinin ima edilen kayıp karşısında yaşadıkları melankoliye eşlik eden suçluluk duygusunu Ingvar'da belli belirsiz ortaya koyarken, Maria'da daha çok örtülü bir öfke biçiminde hissedilir kılar. Freud, yas ve melankoliye ilişkin olarak şu temel tespiti öne sürer (Freud, 2014, s. 20):

Ağır yas, sevilen bir kişinin kaybına verilen tepki, aynı acı verici duygu durumunu, yası tutulan kişinin yerine yenisi koymak anlamına gelecek olan, yeni bir sevgi nesnesini seçme becerisinin yitimini ve kaybedilen kişinin anısıyla ilgili bağlantılı olmayan her türlü etkinlikten kaçınmayı içerir.

*Kuzu* filminde, Ingvar'ın baba figürü olarak durumu Jacques Lacan'ın seminer notlarının bir araya getirildiği *Baba'nın Adları* isimli çalışması ışığında ele alındığında daha açık hale gelir. Lacan'a göre (2014) "baba figürleri öznenin bir tür 'başka'nın etkisi altında; onun kaygısının nesnesi olarak vücut bulmasıyla simgeleşir" (s. 62). Bu simgeleşme biçiminin kaygının simgeleşmesi olarak Ingvar'ın bakışlarında görülmesi mümkündür. Maria böylece bu bakışlar altında özneleşir. *Kuzu* filmindeki simge düzeninin gücü de buradan gelir. Ingvar bir başka olarak Maria'nın arzusundan etkilenir. "Özne tam da kaygılı olduğunda ötekinin arzusundan etkilenir pozisyonadadır" (Lacan, 2014, s. 62). Ingvar, Maria'nın durumu konusunda her defasında kaygı-kontrol noktasında debelenen bir pozisyonadadır. Çünkü "bu arzudan diyalektikleştirilebilir olmayan doğrudan bir tarzda etkilenmiştir" (Lacan, 2014, s. 63).

*Kuzu* filmi kaygı ve arzu kavramını Lacancı psikanalitik yaklaşım çerçevesinde ele alarak, insan doğasının karmaşıklığını ve içsel çatışmalarını derinlemesine ortaya koyuyor. Film, arzunun sadece eksik olanı aramak değil, aynı zamanda kendinde olmayanı vermek anlamına geldiğini gösterirken, izleyiciye düşündürücü bir deneyim sunar. Lacan (2014) kaygıyı tanımlarken "kaygı öznenin bir etkilenimidir/duygulanımıdır" der (s. 34). Ona göre kaygı; bir imleyenin etkisinde temellendirilen ve belirlenen öznenin yapısına oturtulmuş işlevlerden birisidir. Jóhannsson'un *Kuzu* filmi, çiftlik evlerinde yaşayan, hayvancılık ve tarımla uğraşan bir çiftin yaşamını gösterse de daha filmin açılışta Maria'nın bir imleyenin etkisinde belirlenen bir özne olduğunu, yani kaygılı bir özne olduğunu hissetmeye başlarız. Lacan, kaygının nesnesiz olmadığını, kaygının bir nesne nedeni olduğunu belirtir. "Nesne a, kaygılı olduğunda öznenin düşendir/eksilendir. Arzunun nedeni diye tarif ettiğimle aynı nesnedir" (2014, s. 63).

Bunların yanında çift arasında belli belirsiz bir gerilimin olduğu, özellikle Maria'da içsel bir çatışmanın sürüp gittiği izleyiciye sezdirilir. Ingvar'ın Maria ile olan ilişkisinde ise kaygı-kontrol mekanizması sürekli devrede gibidir. Çiftin yaşadığı bunalımın ve gergin ilişkinin kaynağının ne olduğu, Ada'nın doğumuyla açıklığa kavuşur. Ada, hastalıklı ve zayıf doğmuştur. Maria onu ağıldan eve taşır ve bakımını ev içinde üstlenir. Ancak bu süreç bir bebeğin bakımına gösterilen hassasiyetin tüm niteliklerini barındırır. Ingvar, malzemelerin konulduğu depodan bir bebek yatağı getirip, yatak odasına koyar. Çift, Ada'ya yatak odalarında bakarlar. Maria, Ada'yı bir bebeği emziriyormuş gibi biberonla besler, gece üstünü örtüp, uykusunu kontrol ederler. Ingvar her ne kadar bu durum karşısında Maria'ya ilişkin kaygılı görünse de Maria'nın mutluluğunu paylaşır. Bu durum, daha önce yaşanan bir kaybın, henüz tamamlanmamış bir yasın göstergesine dönüşür. Çift, hem kaygılarının hem de arzularının nesnesine sahip olmuşlardır. "Kaygı ile arzu arasındaki ilişkinin yapısı, özne ile öznenin düşmüş/eksilmiş nesne arasında çifte bir yarıklık kapsar, burada özne, kaygının ötesinde [...] bu yitilmiş nesnenin başlangıç işlevini bulmalıdır" (Lacan, 2014, s. 67). Maria ve Ingvar çifti, kayıpları ve Ada'nın doğumuyla, yitilmiş nesnenin başlangıç işlevini, yani ebeveyn olma durumlarını yeniden bulmuşlardır.

Filmde bir yandan Maria ve Ingvar çiftinin eksik arzu-nesnesi olan kayıp bebeğin bir hayvanda nesneleştirildiğini görürüz (bende eksik olanı başkasında arama, hayvanın insanlaştırılması). Diğer yandan, yaşanan kaybın yerine konulan soyut bir kavramın (çocuk sahibi olmak, anne ve baba olmak) yitirilmesine verilen bir tepki olarak imkansızlığın serimlenmesi söz konusudur. Çünkü Ada, asla kayıp bebeğin yerini tutamayacaktır. "Sürekli kendisine yaklaşıldığı hâlde ele geçirilemeyen nesnenin paradoksudur bu. Nesne sabit bir mesafeyi sürekli korur. Ona ulaşılamaz" (Özcan, 2021, s. 50). Slavoj Žižek (2008) Lacan'a atfen "söz konusu paradoks, özne ile arzusunun hiçbir zaman yakalanamayacak olan nesne-nedeni arasındaki ilişkiyi sahnelemektedir" der (s. 17).

Saul Newman, Lacancı psikanalitiğin kavramlarından yola çıkarak öznenin alıkonulması ile ilişkili olarak radikal bir "dışarı" kavramı inşa etmeye çalışır. Bunun için, Lacan'ın "obsesif-özne" ile "histerik özne" üzerine yazdıklarından yola çıkar (Newman, 2006, s. 215): "Obsesif, arzusunun nesnesine her yönüyle asla yetişemez, oysa histerik, arzu-nesnesinin peşindeki umutsuz takibinde, onun peşinden yetişir ve ötesine geçer. Bu nedenle, ne biri ne de diğeri, arzusunun nesnesine ulaşamaz. Arzu-nesnesi bunların ikisinden de sıyrılır." Newman'a göre (2006, s. 215) "arzu-nesnesi dışarıdadır ve bu dışarı, paradoksal olarak bir direniş siyasetiyle ele alındığında can alıcı bir öneme sahiptir". Maria, kendi arzu-nesnesinin nedeni konusunda direngen bir tavır sergileyecek ve beraberinde ürkütücü bir kararlılık gösterecektir. Bu noktada, özelde Maria'nın, genelde ise Maria ve Ingvar çiftinin arzu-nesnesinde fantezinin rolüne Lacancı perspektifi esas alarak değinmek gerekmektedir.

Lacan'ın psikanalitik kuramında, fantezi, öznenin kendi arzusunun nesne-nedeni ile kurduğu ilişkiyi tanımlamaktadır (Maria ve Ingvar çiftinin yaşadığı ima edilen kayıp). Ancak bu ilişki aynı zamanda "imkansız" bir ilişkiyi temsil etmektedir. Temel tanımda fantezi, öznenin arzusunun gerçekleştirdiği bir sahne olarak tasarlanmaktadır. Bu tasarıda özne, kendi arzusunun nesne-nedeni etrafında sonsuzca dolanan dürtünün de



alanındadır (Maria'nın annelik dürtüsü). Fantezide sahneye konulan, gerçekleştirilen arzunun kendisidir (Maria'nın anne olma dürtüsü). Bu arada, arzunun gerçekleştiği, karşılandığı ve tatmin olunan bir sahneden değil, arzunun kendisinin gerçekleştirilmesinden bahsedilmektedir. Freudcu arzu düzeni ile Lacancı arzu düzeni böylece söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda, arzunun inşa edilmesi gereken bir şey olduğu sonucu çıkmaktadır. Özne, özne-olmaklığının (melankolideki kendilik yitiminden kurtuluşun) koordinatlarını belirlemekte (annelik dürtüsü), nesnelere saptamakta (kuzu Ada), kendi benimsediği konumu belirlemekte (annelik) ve bunu fantezi yoluyla yapmaktadır. Özne, inşa ettiği fantezi mekanında arzulayan bir özne olarak yeniden kurulmaktadır. Maria, hasta bir kuzu olan Ada'yı ağıldan alıp yatak odalarına yerleştirmekte, onu biberonla beslemekte, Ingvar ise yatak odalarına bir beşik yerleştirmektedir. Çiftin bütün eylemleri, imge düzeyindeki anne-baba-çocuk fantezisini beslemektedir.

Genel seyir içinde bir kardeşi diğerinin yerine koyma ile bir hayvanı bir insanın yerine koyma şeklinde iki türlü ikame işlemi iç içe sunulmuştur. Filmde bunlardan yalnızca biri açıkça gösterilirken, diğer ikame biçimi geçmişe yönelik bir imlemeyi içermektedir. Geçmişe yönelik ikame durumlarından ilki olan bir kardeşi diğerinin yerine koyma, filmin önemli bir parametresinde seyrin hem biçimini hem de alımlanmasını değiştirmektedir. İkinci ikame biçiminde ise, bir hayvanın insan yerine konulması sunulmuştur. Bu ikinci ikame biçimi, zaten çok öncesinden başlayan farklılığın yitimini hem filmin ortasında geri çağırmakta hem de Ada'yla başlayan ve ikinci ikame biçimini ortaya çıkaran farklılığın yitimi sürecini kurban bunalımı ile anlaşılır kılmaktadır. Ayrıca Maria, Ingvar ve Pétur arasında Ada üzerinden kurulan gerilim bir rekabeti göstermektedir. Başka bir ifadeyle bu noktada mimetik arzu, mimetik rekabete dönüşmektedir. İçsel bir modelin taklit edilmesi, diğerinin istenen nesnelere olarak belirlediği şeyler üzerinde kendisine rakip olacağı için kıskançlığı körüklemektedir. Rakipler, giderek artan şiddetli bir karşılıklık içinde sıkışıp kalmakta; birbirlerinin üstünlük farklarını taklit etmeye çalışırken, birbirlerine daha çok benzemekten başka bir şey yapamamaktadır (Johnsen, 1981, s. 287).

Girard'a göre (2018, s. 72) kurban bunalımı kirli şiddet ile arındırıcı şiddet arasındaki farkın yitirilmesidir. Bu fark yitirildiğinde, artık arınma olanağı kalmamıştır; kirli, bulaşıcı, yani karşılıklı olan şiddet, tüm topluluğa yayılır. Bu durum verili kültürel düzenin yerle bir edilmesi anlamını taşır. Kurban bunalımı bu açıdan bir farklılıklar bunalımı, yani farksızlığın egemen olduğu bir bunalım olduğu gibi aynı zamanda kültürel düzenin bunalımı olarak da anlaşılmalıdır. Çünkü kültürel düzen denilen şey en nihayetinde her şeyin yerli yerine konulup anlamlandırıldığı, düzenlenmiş farklılıklar sistemidir. Bu sistem içerisinde yasakları, gelenekleri, görenekleri düzenleyen ve aynı zamanda bireylere kimliklerini veren farklılıklardır. "Düşmanlığı çıkırından çıkarmanın farklılıklar değil, farklılıkların yitirilmesidir" (Girard, 2018, s. 73). Çünkü hem ilksel dinlerde hem de mitsel anlatılar olan tragedyalarda huzuru, düzeni, barışı sağlayan farklılıklardır. O nedenle farklılığın yitimi yıkımı getirir.

Girard, kurban bunalımı olan farklılığın yitimine açıklama getirmek için ilksel dinlerdeki

ayın uygulamalarına ve Yunan tragediyalarına başvurduğu gibi William Shakespeare'in *Troilus ve Cressida*'sına da başvurur ve Odysseus'un ünlü söylevinin konusunun farklılık bunalımı olduğunu belirtir. Söylevin dolayımı, yozlaşmış Yunan ordusudur. Girard konuşmacının, yani Odysseus'un sözlerini; derecenin farklılığın insan girişimlerindeki rolü üstüne genel bir fikir yürütme biçimi olarak yorumlar (2018, s. 74). Farklılığın yitiminin getireceği sonuçlar üzerine Odysseus'un şu sözlerini alıntılar:

Derece olmasa, nasıl asıl yerinde durur? Derecelendirme de bak, sazın düzenini boz, gör ortaya çıkacak gümbürtüyü! Her şey birbirine çarpar; önu bağlanmış sular kabarıp kıyılarından taşar, bu katı toprağın tiridine ban o zaman: Güç, aptallık tanrısına dönüşür, hergele oğul, babasını öldürür; zor kullanma hakkın yerini alır, haklı da haksız da daha doğrusu, sonsuz kavgalar arasında adalet duygusu ve adlarıyla beraber yok olur gider (Girard, 2018, s. 76).

Demek ki; kargaşanın, şiddete yol açan çatışmaların kaynağında farklılıklar değil, farklılıkların yitilmesi yer alır. Farklılıkların yitilmesinin getirdiği bunalım, insanları farklılaştırılmış, ayırt edici sınırları belirtilmiş niteliklerini ve kimliklerini askıya alarak kör bir çatışmanın içine sıkıştırır. Şiddete dayalı bir farksızlaşmayı, kurban bunalımı dediğimiz durumu adlandırmak için, her şeyi sıvılaştırın, katı dünyayı bir tür çorbaya çeviren fırtına metaforu kullanılmaktadır (Girard, 2018, s. 76). Girardcı perspektiften bakıldığında, gerilim ister toplumsal ister içsel-bireysel bir noktadan olsun, bilinç dışı düzlem bile bir kurban bunalımını içermektedir. Bu, derinlerde bir suçun sorumluluğunu başkasına yükleme çabası olduğu kadar farklılığın yitiminin de açığa çıkmasıdır. *Kuzu* filminde bu açıkça belirtilmemekte, ancak filmin çeşitli sahnelerinde adım adım ima edilmektedir. Filmdeki gerilim, farklı yollarla —bilinç düzeyinde ifade edilen diyaloglar aracılığıyla— çözülmeye çalışılmaktadır. Örneğin, filmin ilk bölümünde Maria ve Ingvar, kahvelerini içerken tarlanın verimliliğini tartışmaktadırlar: Maria "bu yıl geçen yıldan daha iyi" demekte ve Ingvar geçmişe bir gönderme yaparak "bir önceki yıldan da daha iyi oluyor haliyle" cevabını vermektedir. Maria, "traktör daha önce duymadığım bir ses çıkarıyor" diyerek devam etmektedir. Bu diyalogun, Ada'nın zor doğumundan ve çiftlikte bir insan evladı gibi bakılan kuzunun doğuşundan önce gerçekleştiğini belirtmek önemlidir. Maria ve Ingvar'ın bu konuşması, kuzunun doğumuyla birlikte Maria'nın kuzuya olan ilişkisinin değişmeye başladığını gösterir. Daha sonra Ingvar traktörde sorunlu bir ses duyar ve bu durum onu karmaşık duygular içinde ağlatır. Bu an, bir tür katarsis olarak işlev görmekte; Ingvar, duygularını bastırmaya çalışsa da sonunda ağlamaktadır. Bu metafor, bir şeylerin yolunda gitmediğini ve gerçekliğin kaybolmaya başladığını fark etmenin bir işaretidir.

### **Kökensel şiddet ve cinsellik: *Kuzu* filmi**

*Kuzu* filminin giriş sekansı karla örtülü, kıraç ve dağlık bir arazide, yoğun bir sis içerisinde uzaktan belli belirsiz fark edilen yabancı bir at sürüsüne odaklanan kamera açısıyla başlamaktadır. İzleyiciye gösterilmese bile bir şey, sürüye doğru ilerlemekte, derin soluk alışverişleri ve karda yürürken çıkardığı ayak sesleri duyulmaktadır. Bu şey, at sürüsüne doğru ağır adımlarla yürümektedir. Sürü kendilerine doğru yürüyen bu varlığı fark

ettiğinde ne olduğunu göremediğimiz şeyden uzaklaşmaya çalışarak kadrajın dışına çıkar. Sürünün sahneden çıktığı andan itibaren uzak bir mesafede belli belirsiz titreyen ışığıyla bir yerleşim yeri olduğunu fark edilir. Ne olduğunu bilmediğim şey ise, yürümeyi sürdürerek yerleşim yerine doğru ilerler.

Filmin ikinci sekansı, bir ağıl olduğu anlaşılan müstemilatın küçük penceresinden görülen bir koyunun tedirgin bakışlarıyla açılmaktadır. Tedirgin koyun bir şeyin ağıla doğru geliyor olduğunu fark etmiştir. Az sonra, ağıl içerisindeki onlarca koyunun tedirginlikle ve merakla bir yöne doğru bakışlarını çevirdikleri görülür ve kapı açılır. İçeriye homurtularıyla şey girer. Ağıl içerisindeki sürü, birden hareketlenmeye ve oraya buraya koşuşturmaya başlar. Bu sahneden sonra ise bir koyun ağılın giriş kısmına doğru sendeleyerek yürür ancak bir iki adım daha sonra yere devrilir. Derin derin solumaya devam eder. Bu sırada radyoda "Reykjavík'ten Mutlu Noeller, birazdan akşam duasını dinleyeceksiniz" sözleri duyulur. Ağılın içerisindeki sürü dış kapının önünde birikerek, şeyin oradan uzaklaşmasını izler. *Kuzu* filminin daha açılışında ağıl içerisinde gerçekleşen bir şiddet eylemi ile radyo sunucusunun anonsunda duyurduğu sözler, şiddet ile kutsal arasındaki halihazırda örtük görünen ilişkiye vurgu yapmaktadır. Ayrıca filmde diyaloglara az yer verilmekte; anlatı, genellikle filmin açılışında olduğu gibi görünüşler ve imgeler üzerinden izleyiciye aktarılmaya çalışılmaktadır.

### **Birinci bölüm**

Film, üç bölüme ayrılmıştır. Bu bölümler arasında anlatıda yaşanan dönüşüme ek olarak her bölüm yazıyla izleyiciye gösterilir. İlk bölümün başlangıcında Maria ve Ingvar mutfakta gösterilir. Mutfak sekansından sonra çiftlik evinin kapısı bir bahar sabahına açılır. Filmin açılışında gösterilen olayın üzerinden yaklaşık beş altı ay geçmiştir. Şimdi ise Maria ve Ingvar, çiftliğin olağan günlük işlerine koşturmaktadır. Yeniden mutfak sahnesi gösterilir ve ocakta et pişmektedir. Bu sırada ağıldaki koyunlardan bazıları doğum yapmak üzeredir. Maria ve Ingvar, hamile koyunların doğumlarını kolaylaştırmak için ağıla giderler. Daha sonra onlar tekrar mutfakta, yemek masasında gösterilir ve çift arasındaki ilk diyalog gerçekleşir.

Ingvar, "zaman yolculuğunun artık mümkün olduğunu söylüyorlar" der. Maria, "nasıl yapacaklarmış peki" diye sorar. Ingvar, "teorik olarak mümkün zaten" diye cevap verir, "öyle olduğunu söylüyorlar". Maria, belli belirsiz bir tebessümle "o zaman birileri detaylar üzerinde çalışıyordur" der. Ingvar, "geleceği görmek için sabırsızlandığımdan değil. Şu an burada olmaktan mutluyum" sözleriyle diyalogu sürdürür. Maria, "zamanda geriye gitmek de mümkün olur belki" diyerek diyaloga katılır. Bu kısa diyalog, filmin tamamına yayılacak bir gerilimin işareti olduğu gibi, geçmişte yaşanmış bir kaybı, bunalımı ve henüz tamamlanmamış bir yas sürecini de ima eder. Aynı zamanda yaşanacak yeni bir trajedinin de habercisi gibidir. Ingvar, ilişkilerinde geleceğe bakmaya çabalarken, Maria geçmişe dönük öfkeli bir özlem içerisinde ve bu durum ilişkilerini oldukça gerilimli kılmaktadır.

Maria ve Ingvar, çiftliğin rutin işleri ve hayvanların bakımıyla ilgilenirken koyunlardan

birinin daha doğum yapmak üzere olduğunu fark ederler. Ancak bu doğum diğerlerinden daha zorludur ve distosi söz konusudur. Doğum gerçekleşir fakat yeni doğan kuzu hastalıktır. Maria, yeni doğan kuzuyu ağıldan alarak eve getirir ve ona özenli bir bakım uygular. Kuzu, çiftin yatak odasında, onlarla birlikte uyumaktadır ve Maria ona bir bebek gibi bakmaktadır. Ingvar, ağıldan çitleri olan bir bebek yatağı çıkarıp yatak odasına yerleştirir. Maria, kuzuyu kollarında uyutur ve ona ninniler söylerken Ingvar da eşlik eder. Çift, bir bebek sahibi olmuş gibi davranırlar. Ingvar, durumun anormalliğinin farkındadır, ancak Maria'nın duygu durumu konusunda ona destek olmaya çalışır. İlk bakışta, çiftin kayıptan kaynaklanan bir yerine koyma durumu yaşadıkları düşünülebilir ancak burada, gerçekleşmiş bir boşluğu dolduracak yeni bir arzu-nesnesi söz konusudur.

Küçük kuzunun annesi olan koyun, Maria'nın ağılda olduğunu her gördüğünde yakınına gelip meler. Maria bundan rahatsız olur, ancak önemsemez görünür. Sonraki günlerde de koyun, ağıldan çıkıp kuzunun bulunduğu odanın penceresi önünde meler ve her fırsatta bunu tekrarlar. Çiftin evde olmadığı bir anda kuzu, annesinin yanına gider. Bu sahneyi yönetmen izleyiciye göstermez ancak Maria ve Ingvar kuzuyu bulamayınca telaşla aramaya çıkarlar. Kuzuyu ararken ona Ada diye seslenirler, çünkü kuzunun adı budur. Bu isimlendirme farklılığın yitimi kavramının ilk çözümleme aşamasıdır. Maria ve Ingvar, Ada'yı annesinin yanında bulurlar. Maria çok öfkeli; Ada'yı kucağına alır. Ingvar, üzerindeki montu çıkarıp Ada'nın üzerini örter. Bu noktada, kuzunun bedeninin küçük bir erkek çocuğu bedeni olduğunu görürüz. Farklılığın yitimi gerçekleşmiştir.



Görsel 1. Filmin afişi (Beyazperde, 2021, 3 Haziran)

Filmin temalarının şekillendiği bu açııştan sonra kuzunun Hristiyanlık dininin önemli bir sembolü olan "Tanrının Kuzusu" ile ilişkilendirildiği ve filmde dini simgelerin kullanıldığı açıkça görülmektedir. Görsel 1'de görüldüğü üzere filmin afişinin bile Hristiyan resim sanatına referanslar taşıdığı görülmektedir. Görsel 2'de gösterilen William Adolphe Bouguereau'nun *Masumiyet* adlı resmi ile afişin kompozisyon ve imge benzerlikleri dikkat çekicidir. Bu duruma benzeri kompozisyonları ile sanat tarihinden

pek çok resim örnek gösterilebilir. Ayrıca; filmde kuzunun yere yığılmasıyla birlikte duyulan "Mutlu Noeller" anonsu, İsa'nın günahsızlığının sembolü olan *Agnus Dei*<sup>1</sup> ile bağlantılı şekilde değerlendirilebilir. Filmdeki Noel Gecesi mucizesi de bu kutsal temayla uyumlu bir şekilde yorumlanabilir. Hristiyan inancında kuzunun İsa'yı temsil etmesi, aynı zamanda İsa'nın çoban olarak nitelendirilmesi ve takipçilerini sembolize etmesiyle ilişkilidir. Kuzu, masumiyet, nezaket, sabır ve fedakarlık simgesidir ve İsa'nın çarpmıha gerilmesi bu fedakarlığın en önemli örneğidir. Dolayısıyla, İsa'nın kurban edilen bir kuzuya benzetilmesi, onun insanlığın günahlarını temizlemek için yaptığı büyük fedakârlığı vurgular (Cancan, 2023, s. 895).



Görsel 2. Masumiyet (Bouguereau, 1893)

İsa'nın, Tanrı'nın dünyaya gönderdiği yedi ruhu taşıdığı ve on iki havarisi bulunduğu şeklindeki anlatımlar, kuzunun önemli bir sembol olduğunu vurgular. Ayrıca, kuzunun *Mühürlü Tomar ve Kuzu* başlıklı Vahiy 5'teki rolü, kıyametin geldiğini temsil eden yedi mühürü açarak anlatılmıştır. Ingmar Bergman'ın ünlü filmi *Yedinci Mühür* (*The Seventh Seal*, 1957) de adını bu referanstan almaktadır: "Kuzu yedinci mühürü açınca, gökte yarım saat kadar sessizlik oldu" ifadesi filmde bir dönüm noktasını işaret ederken, kuzunun sembolizmi ve kıyamete olan atıflar dikkat çeker. Kuzunun açtığı mühürlerin çağırdığı Mahşerin Dört Atlısı da Hristiyan inancında ve popüler kültürde önemli bir etkiye sahiptir.

<sup>1</sup> Latince "Tanrı'nın Kuzusu" anlamına gelir. Bu terim, liturjik bir dua veya ilahi olarak kullanılır ve özellikle Hristiyan ibadetlerinde, özellikle de Eucharist töreninde önemli bir yer tutar. İfade, Yuhanna İncil'inde yer alan Vaftizci Yahya'nın İsa'yı dünyanın günahlarını alan Tanrı'nın Kuzusu olarak tanımlamasından gelir. Hristiyan teolojisinde, İsa'nın insanlığın kurtuluşu için verilen en büyük kurban olduğunu vurgular. Müzikal açıdan da önemlidir; klasik müzik ve koro eserlerinde sıkça kullanılan bir tema olarak karşımıza çıkar.

### İkinci bölüm

Filmin ikinci bölümünde, asfalt bir yolda ilerleyen bir aracın yağışlı havada silecekler çalışır halde ilerlediğini görürüz. İzlanda kırsalına bahar gelmiştir ve yolun sağlı sollu yeşillendiği dikkat çekmektedir. Bir sonraki sahnede Maria, Ada'ya kışlık mont giydirilmişken kır çiçeklerinden yaptığı bir tacı başına yerleştirmektedir (Görsel 3). Ardından, yol kenarında duran bir araçtan bir erkeğin arabadan çıkarılıp atıldığını görürüz. Filmin ikinci bölümünde beklenmedik bir anda gelen olaylar gerçekliğin daha da sarsılmasına yol açmaktadır. Maria, sisli bir sabah kapısında yavrusu için meleyen koyunu tüfekte öldürür. Bu sahneyle birlikte, ikinci farklılığın yitiminin ilk kurbanına tanık oluruz. Anne öldürülmüştür. Anomalinin ilk kurbanı, gerçeklik düzleminin kaybının ilk belirtilerindedir; Ada'nın biyolojik annesi, yani biyolojik gerçekliğin kendisidir.



Görsel 3. Kuzu filminden bir kare, 00:41:05 (Jóhannsson, 2021)

Maria, bir an bile tereddüt etmeden öldürdüğü koyunu boynuzlarından tutup sürükleyerek çiftlikten uzak bir yere gömer ve eve döner. Bu sırada, asfaltta terk edilen bir yabancıнын çiftliğe gelişini aynı sahnede izleriz. Gece boyunca çiftliğe varan yabancı, sabahın erken saatlerinde ağılda geçirdiği gece sonrasında çiftlik evinin dışında Ingvar ile ilk diyaloglarını kurar. Ardından Petur, Maria'ya karşı samimi bir tavır takınarak, "seni görmek güzel" der. Ingvar'ın davetine icabet edip oturur. Bu diyaloglar, beklenmedik bir misafirin aniden ortaya çıkmasıyla normal olmayan bir durumun sıradanmış gibi sunulduğunu gösterir. Beklenilmeyen misafirin bir yabancı değil, neredeyse aileden biri gibi algılandığı izlenimini verir.

Sabah kahvaltısında, Maria'nın Ada diye seslenmesiyle Ada sahneye girer. Onu Maria'nın bakış açısından görürüz, ancak Ingvar'ın da aynı bakışı paylaşıp paylaşmadığını bilemeyiz. Ingvar, burada sadece Maria'nın bakış açısını desteklemekle yetinir. Kahvaltı sırasında, yabancıнын Ingvar'ın ağabeyi Petur olduğunu öğreniriz. Petur, Ada'nın masaya çağrılmasında sessiz kalır ve sonraki dakikalarda ağzını açmaz ancak yüz ifadelerinden bir anormalliğin farkında olduğunu anlarız. Sofrada geçen diyaloglarda bu anormalliğin Ingvar'ın da farkında olduğunu hissederiz ancak bir şey söylemez. Devamında Maria'nın Ada ile ilgili tüm farklılık yitimini tamamladığını görürüz.

Petur, Ingvar'a dönerek "bu da ne böyle" diye sorar. Ingvar kısa bir cevap verir: "Mutluluk". Petur, durumun anormal olduğunu ima etmesi üzerine Ingvar'dan "burada istediğin kadar kalabilirsin ama Maria ile hayatımızı nasıl yaşadığımızı karışma" yanıtını alır. Maria ve Ingvar odalarına çekilince Maria'nın Petur'un ziyaretinden pek memnun

olmadığı anlaşılır. Petur'un çiftliğe gelişi, Girard'ın kıskançlık ve haset duygularına bir açıklama olarak geliştirmeye çalıştığı üçgen arzu kavramını akla getirir. Girard (2020) şunları yazar (s. 31-32):

Kıskançlık ve haset üçlü bir durumu varsayarlar: Özne, nesne, kıskanılan ya da haset duyulan kişi. Dolayısıyla bu iki 'günah' üçgenin yapısında mevcuttur. [...] İçsel dolayımın tüm kurbanları gibi kıskanan kişi de arzusunun kendiliğinden ortaya çıktığına kolaylıkla inandırır kendini, başka bir deyişle yalnızca nesneden ve üstelik bu nesneden (arzu nesnesi) kaynaklandığına inanır. [...] Nefis bir başbaşalığı yarıda kesen bir davetsiz misafir, sıkıcı bir kişi, bir *terzo incomodo* (münasebetsiz üçüncü) olarak sunar.

Petur, bir *terzo incomodo* olarak, üçgen arzusunun bu üçlü durumu içerisinde yerini almış olur ve devreye girecek olan haset ve kıskançlık günahları olacaktır. Bunun yanı sıra ikinci bölümün tüm sahnelerinde Ada'nın farklılığını veya kuzu oluşunu yitirmiş olarak bir insan formunda gösterildiği öne çıkar. Başının bir kuzuya ait olmasına karşın, geri kalan tüm özellikleriyle bir insana benzemektedir. Ada'ya ilişkin bakış bu yönde evrilirken, filmin akışı içerisindeki ilk kökensel gerilimi, farklılığın yitimini görmeye başlarız. Bu Kuzu filmindeki anlatının dönüm noktalarından biridir. Maria, Ingvar ve Petur birlikte tarlayı sürerler. Sonra Ingvar, Ada'nın tarlada gezinip oynadığını görünce, ona seslenip, ona doğru giderler. Maria ve Petur traktörün yanında yalnız kalırlar. Maria kahve hazırlar. Petur'a "kahve ister misin" diye sorar. Petur, "olur" derken Maria'nın yanağını okşar. Maria, "yapma" der. Petur, "dün seni banyo yaparken gördüm, kapıyı açık bırakmıştın. Gelip aradan bakarım diye mi bekledin" der.

Diyalog, bir taraftan farklılığın yitiminin birincil göstergesi olarak ensesti imlerken, diğer taraftan Maria ve Ingvar'ın mevcut gerçekliğine ilişkin bir hatırlatmayı içerir. Maria "ne yapıyorsun Petur, neden böyle çocukça davranıyorsun" diye sorar. Bu enseste ilişkin bir yargıyı içerir. Petur ise "çocukça davranan sizsiniz, o hayvanla evcilik oynamalar falan" der. Bu diyalog, Maria ve Ingvar çiftinin psikotik yarılmasının dile getirildiği temel ifadeyi oluşturur. Petur, Ada'yı Maria ve Ingvar'ın gördüğü gibi görmüyordur ve bunu açıkça ifade eder. Bu sahnede gerçekleşen diyalog sebebiyle birincil farklılık yitiminin ensest yaşamının aşılmasından dolayı gerçekleştiği değerlendirmesini yapmak mümkündür. Petur, sonraki sahnelerde Ingvar'a da Ada'nın bir çocuk değil, bir hayvan olduğunu söyler ancak Ingvar, buna sert tepkiler verir. Sonrasında bir sabah, Petur sabahın erken saatlerinde, Ada'yı yanına alarak bir tüfekte çiftliğin dışına doğru çıkar. İyice çiftlik evinden uzaklaştığından emin olduktan sonra, tüfeği Ada'ya doğrultur ancak ateş etmez. Sonraki sahnede Maria uyanmıştır, Ada yatağında yoktur. Onu ararken, Petur'un kucağında ikisini de uyurken bulur.

### Üçüncü bölüm

Filmin üçüncü bölümünün ilk sekansında Maria bir mezarlığın başındadır. Önünde diz çöktüğü mezarın başındaki haçta "Ada Ingvarların kızı, yeryüzünün meleği, gökyüzünün meleği" yazısı görülmektedir. Bu sahnede Maria ve Ingvar çiftinin Ada adında bir çocuklarını kaybettikleri açıklığa kavuşmaktadır. Devamında Ada'nın yatakta uzandığı,

Ingvar'ın ise ona masal okuduğu gösterilir. Ingvar, beşiğine yatırdığı Ada'ya Dimma-limma-limm masalını anlatmaktadır:

Sonra krallıklarına kral ve kraliçe olmuşlar. Adına taht denilen görkemli koltuklarına oturmuşlar. Artık çok mutlularmış. Hikaye burada sona ermiş, çünkü Dimma-limma-limm çok akıllı bir küçük kızmış. Kimse Dimma-limma-limm kadar tatlı ve yumuşak değilmiş. Hiçbir yerde de Dimma-limma-limm kadar adil bir çocuk yokmuş.

*Book of Dimma* olarak da geçen ve sekizinci yüzyıldan kalma bir İrlanda cep İncil'inde bulunan Dimma-limma-limm'in tatlılığına ve yumuşaklığına yönelik ifadeler, hem İsa'nın bir kuzu metaforu olarak tatlılığına ve yumuşaklığına vurguda bulunurken hem de aslında İsa'nın kurban edilebilirliğine yönelik imalar içerir. Tam da tatlılığı ve yumuşaklığı dolayısıyla... Girardcı perspektifte de kurbanın masum olandan seçilmesi gerektiğine ilişkin antropolojik tespitler söz konusudur. Ingvar, beşiğinde yatan hayvan-insan Ada'ya, Dimma-limma-limm'in hikayesini okurken yüzünde memnuniyetsiz ve yaptıklarından emin olmadığını gösteren bir ifade yer almaktadır. Sonrasında soğuk yağmurlu bir havada çılgınlar gibi koşup "Ada" diye seslenir. Bu sesleniş aslında kaybettikleri kızlarına yönelik bir haykırıdır.

Petur, Ingvar ve Maria çiftinin Ada ile kurdukları ilişkiye uyum sağlamaya başlar gibi görünür. Bir sabah, Ada ile birlikte tekneyle balık avına çıkarlar ve av sırasında tekerlemeler ve anlatılar üzerine konuşurlar. Ada'nın sadece Ingvar ve Maria'nın bir anlatısı olduğuna dair farkındalık bu sahnede belirir ancak bu sahne çeşitli yorumlara açıktır. Petur, Ada ile yani bu insan-hayvan veya kuzu-insan ile balığa çıkıp onunla konuşmaya çalışmaktadır. Burada dinsel bir gösterge söz konusudur. Petur, neredeyse Aziz Petrus gibi davranmaktadır. Hristiyanlık anlatısında Petrus, İsa'nın vekili olarak tanımlanır ve asıl mesleği balıkçılıktır. Katolik inancına göre İsa, Matta 16:18'de Petrus'a özel bir konum atfetmiştir. Bu olası benzerlik, Maria'nın geçmişte Petur'u Ingvar'ın yerine koyduğu ensest temasını anımsatmaktadır.

O gün akşam, Maria, Ingvar ve Petur'un izlediği hentbol maçını izlerler. Ancak maçı kaybederler ve keyifleri kaçır. Maria, eski VHS kasetlerinden birini bakar, içinde Petur'un bir müzik videosu vardır. Petur, bir grupta dans edip şarkı söylemektedir. Üçü sarhoş olup eğlenir, dans ederler. Bu sırada Ada, dışarı çıkar ve evin arkasındaki müstemilata doğru gider. Orada bir şeyle karşılaşır, onun nefes alışverişleri duyulur. Ada, sonrasında aynada kendi yansımasını görür. Ada, hayvan-insan anlatısı içindeki kökensel ayrımının farkına varmış gibidir. Ingvar sarhoş olmuştur ve Petur onu yatağına götürür. Ada ile birlikte uyurlar, Ingvar sızar. Mutfakta Maria ve Petur arasında geçmişte yaşanmış ensest sahneler gözler önüne serilir. Maria, Petur'un yeniden aynı şeyleri yaşamak istemesine karşı isteksizdir ve onu bir odaya kilitleyip piyanosunun başına oturur. Amacı, Petur'un seslenmelerini bastırmaktır. Sonraki sahnelerde, doğanın tekinsiz görüntüleri ortaya çıkar. Çiftliğin köpeği ölmüş, kedi korku içinde arazide saklanmış gibidir.

Maria, Ingvar'ın ve Ada'nın uyuduğu odaya girer, Ada'yı öper ve Ingvar'ın yüzünü okşar. Sonra Petur'u kilitlediği odaya gidip onu uyandırır ve ona "gidiyoruz, arabada seni bekliyoruz" der. Maria, Petur'u ana yola götürüp bırakır. Arabadan inerler. Maria, "Petur"



der ve Petur, "biliyorum" der. Maria, "Ada, bize bir armağan. Yeni bir başlangıç" der. Otobüs gelir, sarılıp vedalaşırlar, Petur otobüse biner. Bu sırada Ingvar, Ada ile kahvaltı yapar ve dışarı çıkar. Köpeğe seslenir ama ses yoktur. Ada'ya "gelmiyor musun" der ve birlikte dışarı çıkarlar. Traktörü tamir edeceklerdir ve traktör, çiftlikten uzakta bir yerdedir. Yol boyunca Ingvar, Ada'ya evin yolunu nasıl bulacağı konusunda bilgi verir. Maria dönüş yolundadır. Ingvar traktörü tamir edemez ve Ada'ya "gidip balık ağlarını kontrol edelim" der. Nehre doğru yürürler. Maria evde Ingvar ve Ada'yı bulamaz. Dışarı çıktığında bir silah sesi duyar ve sesin geldiği yöne koşar. Ingvar belirir, boynundan vurulmuştur. Şaşkınlık içinde o şeyi gözler. Sonra bakışları Ada'ya yönelir ve ikinci kez vurulur. Ingvar yere düşer ve o şey, Pan, ortaya çıkar.

Bu yaratık pek çok özelliğiyle mitolojik Pan ile benzerlik göstermektedir. Çobanların ve sürülerin tanrısı olan Pan; yarı insan yarı hayvan olarak tasvir edilir. Bir kamış flütü, bir çobandeğneği ve çam dalı ya da çam yapraklarından bir taç ile gösterilir. Filmde ise Görsel 3'de gösterildiği üzere bu konuya doğrudan bir referans verildiği açıktır. Mitolojik Pan'ın kırışık bir yüzü ve oldukça belirgin bir çenesi vardır. Genellikle alnında iki boynuz bulunur. Vücudu kıllıdır; alt kısımları erkek keçininkiler gibidir. Çatallı toynakları vardır. Çevik bir koşucudur ve kayalara kolayca tırmanır; çalılarda gizlenmekte ustadır, orada Nymphleri izlemek ya da öğlen vakti uyumak için çömelir. Bu zamanlarda onu rahatsız etmek tehlikelidir. Serin akarsuları ve orman gölgelerini sever. Pan'ın önemli bir cinsel enerjisi vardır (Grimal, 1990, s. 325). Filmde bunlar açılıştaki kendini göstermektedir: Başının keçi, vücudunun insan olduğu mitolojik Pan figürüdür karşılaşılan. Maria, sonsuz yeşil arazide Ingvar ve Ada'yı arar ama bulamaz.



Görsel 4. *Kuzu* filminden bir kare, 01:38:16 (Jóhannsson, 2021)

Maria ve Ingvar, kaybettikleri kızlarının yerine koydukları gizemli misafiri, Tanrı'nın bir lütfu olarak kabul ederek ona Ada adını verir ancak Pan'ın belirgin şekilde ortaya çıkışı, kuzu sembolizminin masumiyet, nezaket ve uysallık gibi anlamlarını sarsarak filmin dini öngörülebilirliğini sorgular. Ayrıca, filmin afişinde ters olarak yazılan *Mother/Nature* kavramları, sembolik bir derinlik taşır: Maria insan kültürünü, Pan ise doğayı simgeler. Bu iki kavram arasındaki ayrım, sembolik olarak zıtlık içindeki gerçeklikleri yansıtır. Maria ve Ingvar'ın doğaya ait bir varlığı insan dünyasına dahil etme çabaları, meşrulaştırma olarak adlandırılabilir ve bu çabanın önemli sonuçları olmuştur.



Görsel 5. *Kuzu* filminden bir kare, 01:36:41 (Jóhannsson, 2021)

Ingvar yere düşmüş, boğazından ve göğsünden vurulmuştur. Ada, Ingvar'ın yanına çömelip başını onun göğsüne koyar. Pan, tüfeği yere atar ve Ada'nın elinden tutup onu uzaklaştırır. Ada gitmek istemez. Ingvar, Ada'nın kollarına doğru uzanır ama güçsüz düşer. Sonunda başını kaldırır ve o şey ile Ada'nın uzaklaştığını görürüz. Ada, Ingvar'a son bir bakış atar.



Görsel 6. *Kuzu* filminden bir kare, 01:36:43 (Jóhannsson, 2021)

Maria, Ingvar'ı bulur ve o son nefesini vermek üzeredir. "Ingvar, ne oldu" diye sorar defalarca. "Ada nerede" diye sorar. Ingvar ölür, düşman kardeşlerin yerini düşman babalar almış olur. Film, üçüncü bölümünde sona erer. Girard'ın temel iddiası, şiddetin kaynağında kutsalın bulunduğuudur. Ona göre kurban ayinleriyle totemci inançlar akıllıca karşılaştırılırsa, tümünde kolektif öldürmeyle ilgili bazı ana izlekler ortaya çıkmaktadır. Tüm işaretler öyle gösteriyor ki her tür tanrısalığın ve topluluğun kökenleri, oybirliğine dayalı bir iç şiddet ile topluluk mensubu bir kurbanda yatmaktadır (Girard, 2019). Kutsalın şiddet temeli insanın tüm tarihi boyunca edebiyat ve mitlerde temsil edildiğini gösterir. Bu analiz sinemada da geçerlidir. *Kuzu* filmi, her şeyi saran bir arzuyu ortaya koymaktadır. Kayıp kavramı üzerinden derin bir yas ve melankoliyi göstermektedir. Aynı zamanda çift arasındaki gerilimli ilişkiyi de vurgulamaktadır.

Kuzunun doğumuyla başlayan ve yas sürecinde yerine koyma gibi görünen farklılığın yitiminin nihai aşaması, şiddeti, hem de orada olmayanlara yönelik şiddeti Maria'nın kuzu-insan Ada'nın annesini öldürüşüyle ve Pan'ın Ingvar'ı öldürüşüyle zirveye taşınmıştır. Filmin sonunda ise Petur çiftlikten aslında kelimenin tam manasıyla sürülmüştür. Hem de bu, arzusunun nesnesi olan Maria tarafından yapılmıştır. Ingvar, öldürülmüştür. Maria'nın Ingvar'ın başındaki sözleri de, sanki olan biteni hiçbir şekilde anlamadığı izlenimi verir. Bütün bu özellikleriyle Ingvar'ın ölümünü, uzlaştırıcı yas

kategorisinde değerlendirmek mümkündür. Maria'nın bundan böyle yaşamda nasıl bir yol izleyeceğini bilemeyiz. Ingvar'ın cesedinin başından kalkıp amaçsızca yürüdüğünü ve anlatının kapandığını görürüz.

## Sonuç

Bu çalışmayla *Kuzu* üzerinden Girard'ın mimetik ve kurban teorisi perspektifinden bir inceleme sunulmuştur. Teorik çerçeve, temsil edilen şiddet, kurbanlık ve uzlaştırıcı yas kavramlarını anlamayı sağlamıştır. Film, insan arzusunun doğasını derinlemesine keşfederken kutsal ve şiddet arasındaki ilişkiyi de ele almaktadır. Kayıp, yas ve kimlik gibi temaları katmanlarıyla ele alan bir yapıtı olarak filmde farklılıkların yitimi ve geçmiş travmaların gün yüzüne çıkışı hem bireysel hem de toplumsal boyutlarda tekrar gündeme gelmektedir. Maria ve Ingvar karakterlerinin yas sürecindeki psikolojik dönüşümleri, kaybettikleri çocuklarına duydukları özlemle birleşerek filmin temel gerilim unsurunu oluşturmaktadır. Ada'nın insan-kuzu formu, sadece bu yas sürecinin bir metaforu değil, aynı zamanda Hristiyanlıkta İsa figürü üzerinden kutsallık ve kurban ritüellerine yönelik bir alegori sunmaktadır. Film boyunca tekrarlanan Hristiyan sembolizmi ve mitolojik referanslar, Maria ve Ingvar'ın içsel çatışmalarını daha geniş bir dinsel ve kültürel bağlamda yorumlamaya olanak tanımaktadır. Koyun metaforu, masumiyet ve fedakarlık temaları üzerinden incelendiğinde, Girard'ın üçgen arzu teorisi ve kurbanın masum olandan seçilmesi gerekliliği gibi antropolojik spekülasyonlar da ilişkili görünmektedir.

Maria'nın koyun olan biyolojik annenin öldürülmesi ile Ada'nın tam anlamıyla insanlaştırılmasına tanık olunması, farklılıkların yitimini ve gerçeklik kaybını gözler önüne sermiştir. Bu bağlamda, ensest ve yasaklanmış arzu temalarının da filmin alt metninde işlev gördüğü anlaşılmaktadır. Kuzunun doğumu ve ardından gelişen olaylarla birlikte, toplumun içsel çatışmaları ve bireyler arası gerilimleri filmde gözlenebilmektedir. Maria'nın kuzuyu yetiştirme süreci, kurbanlık ve şiddet temasını doruk noktasına ulaştırırken Ingvar'ın trajik sonu, uzlaştırıcı yasin yitirilmişliğini ve toplumsal düzenin tehdit altında olduğunu göstermektedir. Böylece Girard'ın kavramlarıyla filmdeki karakterler arasındaki mimetik ilişkilerin nasıl şiddetle sonuçlandığı da görülebilmektedir. Kuzu, toplumsal normların ve bireysel travmaların kesiştiği bir anlatı barındırarak, izleyiciye farklılık ve ötekilik kavramlarını sorgulatan bir yapılaşmayı sergilemektedir. Hristiyanlık sembolizmi, İsa'nın kurban edilmesi ve masumiyet kavramlarının Ada karakteriyle somutlaştığı bir yapıya evrilmektedir. Farklılıkların yitimi ve bu sürecin beraberinde getirdiği kurban kavramı, Maria ve Ingvar'ın içsel dünyalarında bir ötekilik krizi yaratırken kaybettikleri kızlarının yerini doldurmaya çalışan kimselerin yas sürecine de işaret etmektedir.

*Kuzu*, mitolojik ve edebi geleneğin modern bir yorumu olarak da önem taşımaktadır. Kutsal ve şiddet arasındaki gerilimin nasıl işlediğini ve insan doğasının karmaşıklığını nasıl yansıttığının derinlemesine incelendiği görülmektedir. Maria'nın içsel çatışmaları ve Ingvar'ın kurban oluşu, Girardcı perspektife uyumlu şekilde toplumsal yapıların içsel

çatışmalarını ve kurbanlık ritüellerinin psikolojik derinliklerini göstermektedir. Sonuç olarak film, insan arzusunun karmaşıklığını ve toplumsal yapıların içsel çatışmalarını anlamaya katkı sağlamaktadır. Mitolojik ve edebi geleneğin kapsayıcı bir şekilde yeniden yorumlanması ile modern sinemanın imkanlarını bütünleştirmektedir. Bu çalışma da sinema dilinin ve sembolizminin insan arzusu ve toplumsal ritüellerle birleşebilme imkanlarını göstererek sinema çalışmalarına günümüzdeki toplumsal ve psikolojik dinamikler üzerinden nasıl bir perspektif sunabileceğinin altını çizmektedir.

### Extended abstract

Numerous anthropological and ethnological studies suggest that religiosity plays a crucial role in the emergence of culture and institutions. The ritualistic nature of burial rites is often considered the first religious practice, marking graves as the earliest cultural institutions. René Girard discusses the role of foundational violence in establishing social cohesion alongside religiosity. This violence manifests through human and later animal sacrifices, becoming a fundamental element of social organization. Girard developed several concepts to explain this process, including sacrificial crisis, surrogate victim, the loss of differences, and mimetic desire.

Girard posits that societal tensions accumulate over time, fueling violence, which can escalate into a war of everyone against everyone. This scenario represents a sacrificial crisis, where society must redirect its inherent violence to prevent collapse. The solution, according to Girard, lies in the surrogate victim, channeling collective violence onto a single figure (human or animal), thus temporarily defusing societal tensions. Girard also highlights that the sacred derives its power from the violence inflicted upon it, forming the first religious institutions.

The choice of the surrogate victim is crucial. The victim must not exacerbate violence or incite revenge. It should be someone or a group whose death will not trigger a vendetta, often an outsider or someone who has violated societal taboos. Over time, the surrogate victim becomes an embodiment of innocence and randomness, chosen to diffuse violence without prompting retaliation. This concept permeates mythological and religious narratives.

Girard further discusses the loss of differences in societies under extreme tension, leading to the collapse of hierarchies and roles, creating a chaotic state that necessitates a sacrificial victim. This loss of differences is often driven by mimetic desire, where individuals within a community covet the same objects or status, inciting conflict and necessitating taboos and prohibitions to maintain order.

In his works, Girard applies these concepts to mythological narratives, Greek tragedies, and literary works, offering new interpretations through the lens of mimetic desire. This article aims to extend Girard's framework to the realm of cinema, specifically analyzing Valdimar Jóhannsson's *Lamb* (2021). The film's mythic-religious and folkloric narrative, intertwined with elements of violence, makes it a compelling subject for Girardian analysis.

*Lamb* portrays the story of Maria and Ingvar, a couple who substitute a newborn lamb for their lost daughter Ada, naming it after her. This substitution reveals an anomaly as the couple adopts the lamb as an object of desire to fill their emotional void. To them, Ada the lamb is a divine gift, a replacement for their deceased child. The narrative introduces Petur, whose perspective challenges the couple's anomaly. Petur's presence underscores the abnormality, as he shares a mimetic desire with his brother Ingvar for Maria, hinting at past sexual transgressions. Maria ultimately expels Petur, perceiving him as a threat to her current happiness.

In the film's climax, Pan, the biological father of the lamb, appears, killing Ingvar and taking Ada away. The narrative intertwines sacrificial crisis, surrogate victim, loss of differences, and mimetic desire, illustrating these Girardian concepts. This expanded abstract seeks to highlight the thematic parallels between Jóhannsson's *Lamb* and Girard's theoretical framework, offering a new perspective on the film's underlying dynamics.

In conclusion, the film *Lamb*, when analysed within Girard's theoretical framework, contributes to our understanding of the complexity of human desire and the internal conflicts of social structures. The film presents an inclusive reinterpretation of mythological and literary tradition, integrating it with the possibilities of modern cinema. By showing how the language and symbolism of cinema, human desire and social rituals merge, this study demonstrates how Girard's theories can be integrated with cinema studies and offer a perspective on contemporary social and psychological dynamics.

## Kaynakça

Aygün, P. (2022). René Girard'ın "kurban" kavramının yol göstericiliğinde Emin Alper'in "Kız Kardeşler" filmi için bir okuma. *Balkan müzik ve sanat dergisi*, 4(1), 11-21.

<https://doi.org/10.47956/bmsd.1049417>

Beyazperde. (2021, 3 Haziran). Lamb. <https://www.beyazperde.com/filmler/film-285099/fotolar/detay/?cmediafile=21829976>

Bouguereau, W. A. (1893). *Masumiyet* [Resim]. Özel koleksiyon.

Cancan, D. A. (2023). Valdimar Jóhannsson'nın *Lamb/Kuzu* filminin teolojik, mitolojik ve bilimsel yönlerinin plastik sanatlar kökeninde incelenmesi. *Rumelide*, 35, 887-906.

<https://doi.org/10.29000/rumelide.1346236>

Cheeseman, M. (2024). English nationalism, folklore and indigeneity. R. Edgar ve W. Johnson (Ed.), *The Routledge companion to folk horror* (1. baskı) (s. 404-418). Routledge.

Chul Han, B. (2021). *Şiddetin topolojisi* (4. baskı) (Çev. D. Zaptçioğlu). Metis.

Freud, S. (2014). *Yas ve melankoli* (2. baskı) (Çev. A. Emirsoy). Telos.

Girard, R. (2019). *Şiddet ve kutsal* (1. baskı) (Çev. N. Alpay). Alfa.

Girard, R. (2020). *Romantik yalan ve romansal hakikat – Edebi yapıda ben ve öteki* (3. baskı) (Çev. A. Etensel İldem) Metis.

Grimal, P. (1990). *Classical mythology* (1. baskı) (Çev. A. R. Maxwell- Hyslop). Blackwell.

Habip, B. (2020, 23 Ağustos). *Psikanalizin ışığında bireyleşmek, topluluk ve Oidipus karmaşası* [1]. <http://bellahabip.com/psikanalizin-isiqinda-bireylesmek-topluluk-ve-oidipus-karmasasi/>

Jóhannsson, V. (2021). *Kuzu* [Film]. A24.

Johnsen, W. A. (1981). René Girard and the boundaries of modern literature [Review of *Violence and the Sacred*, by R. Girard]. *Boundary 2*, 9(2), 277-290.

<https://doi.org/10.2307/303069>

Lacan, J. (2014). *Baba'nın-adları* (1. baskı) (Çev. M. Erşen), MonoKL.

Mitchell, W. (2021, 10 Temmuz). Valdimar Jóhannsson on the inspiration behind Cannes title 'Lamb'. *ScreenDaily*. <https://www.screendaily.com/features/valdimar-johannsson-on-the-inspiration-behind-cannes-title-lamb/5161470.article>

Newman, S. (2006). Bakunin'den Lacan'a: Anti-otoriteryanizm ve iktidarın altüst oluşu (1. baskı) (Çev. K. Kızıltuğ). Ayrıntı.

Özcan, Ş. (2021). Aslında kimin fantezi mekânı: Bir pastiş olarak USS Callister. S. A. Kına ve E. Aşlıoğlu (Ed.), *Black Mirror: Aynadan yansıyanlar* (1. baskı) (s. 49-62). Nika.

Scovell, A. (2017). *Folk Horror: Hours dreadful and things strange* (1. baskı). Auteur.

Spooner, C. (2023). Whose Folk? Community, folklore, landscape and the case of the Lancashire Witches. D. Keetley ve R. Heholt (Ed.), *Folk horror: New global pathways* (1. baskı) (s. 43-57). University of Wales.

Traylor, A. D. (2014). Violence has its reasons: Girard and Bataille. *Contagion: Journal of violence, mimesis, and culture*, 21, 131-156. <https://doi.org/10.14321/contagion.21.2014.0131>

Uzunsoy, R. O. ve Yılmaz, M. (2020). Gün ışığında mitolojik bir ritüel: Midsommar. M. Yılmaz (Ed.), *Güzel sanatlar: Teori, güncel arařtırmalar ve yeni eğilimler* (1. baskı) (s. 80-94). IVPE.

Yılmaz, M. ve Uzunsoy, R. O. (2020). Sinemada folk-horror türünün Apostle (Havari) üzerinden incelenmesi. H. Çiftçi (Ed.), *3rd international conference on communication in new world proceeding book* (1. baskı) (s. 260-277). ISPEC.

Žižek, S. (2008). *Yamuk bakmak: Popüler kültürden Jacques Lacan'a giriş* (2. baskı) (Çev. T. Birkan). Metis.



**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

**Çıkar çatışması *Conflict of interest***

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

**Yazarların katkısı *Author contributions***

% 50 – % 50



# Investigation of kevlar application in baglama soundboard and its effects on sound properties

Ümit Çiçekcioğlu | Lecturer, ph.d. | Ege University, İzmir, Turkey  
umit.cicekcioglu@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-8817-9946>  
Corresponding author

Ali Maruf Alaskan | Associate professor | Ege University, İzmir, Turkey  
m\_alaskan@yahoo.com | <https://orcid.org/0000-0003-2165-6001>

## Citation

Çiçekcioğlu, Ü. & Alaskan, A. M. (2024). Investigation of kevlar application in baglama soundboard and its effects on sound properties. ARTS, 12, 131-147.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1492472>

Submission: 30.05.2024 | Acceptance: 17.09.2024

## Abstract

One of the most important problems of the baglama is the need for sound power. In order to solve the same problem in the guitar, double tops were applied and this problem was largely solved. It is thought that the application will also be a solution for the baglama. In this application, the soundboard consists of two pieces and a material called kevlar, designed in the shape of a honeycomb, is mounted between two wooden parts. Kevlar is a mounted between the soundboard, which consists of the lower cover and the upper cover in the instruments, both reducing the wooden part and creating sound chambers. It has been observed in the analyses that this structure has a positive effect on the sound in the guitar. It is thought that the use of kevlar in the baglama soundboard with the same method will have a positive effect on sound power.

## Keywords

baglama, soundboard, music, kevlar, double tops

## Highlights

- A new method has been developed using today's modern technology in order to produce a solution to the problem of the sound volume of the baglama, one of the ancient instruments.
- The results obtained after testing the kevlar material (carbon fiber), which is used in guitar and similar instruments in some European countries, on the soundboard of the baglama.
- Within the scope of the study, signal analysis of the sound samples of the binding designed using kevlar was performed and the prominent findings regarding the sound quality were revealed.

# Bağlama ses tahtasında keklar uygulaması ve ses özelliklerine etkisinin araştırılması

Ümit Çiçekçiöğlü | Öğretim görevlisi doktor | Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye  
umit.cicekcioglu@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-8817-9946>  
Sorumlu yazar

Ali Maruf Alaskan | Doçent doktor | Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye  
m\_alaskan@yahoo.com | <https://orcid.org/0000-0003-2165-6001>

## Atıf

Çiçekçiöğlü, Ü. ve Alaskan, A. M. (2024). Bağlama ses tahtasında keklar uygulaması ve ses özelliklerine etkisinin araştırılması. ARTS, 12, 131-147. <https://doi.org/10.46372/arts.1492472>

Geliş: 30.05.2024 | Kabul: 17.09.2024

## Öz

Bağlamanın en önemli problemlerinden biri de ses gürlüğü ihtiyacıdır. Gitarda aynı sorunun çözümü için double tops uygulanmış ve bu sorun büyük oranda çözüme kavuşturulmuştur. Uygulamanın bağlama için de çözüm olacağı düşünülmektedir. Bu uygulamada ses tablası iki parçadan oluşmakta ve iki ağaç aksam arasına bal peteği şeklinde dizaynedilmiş, 'keklar' adlı bir malzeme monte edilmektedir. Kevlar, çalgılarda alt kapak ve üst kapaktan oluşan ses tablası arasına monte edilerek hem ağaç aksam azaltılmakta hem ses odacıkları oluşturulmaktadır. Bu yapının, yapılan analizlerde gitarda sese olumlu bir şekilde etkisi olduğu görülmüştür. Bağlama ses tablasında da aynı yöntemle keklar kullanımının ses gürlüğüne olumlu etkisi olacağı düşünülmektedir.

## Anahtar kelimeler

bağlama, ses tablası, müzik, keklar, sandviç tabla

## Öne çıkanlar

- Kadim çalgularımızdan bağlamanın ses gürlüğü problemine çözüm üretebilmek için günümüz modern teknolojisi kullanılarak yeni bir yöntem geliştirilmiştir.
- Bazı Avrupa ülkelerinde gitar ve benzeri çalgılarda uygulanan keklar malzemesinin (karbon fiber) bağlama ses tablasında denenmesi sonrasında elde edilen sonuçlar paylaşılmıştır.
- Çalışma kapsamında keklar kullanılarak tasarlanan bağlamanın ses örneklerinin sinyal analizi yapılarak ses kalitesine yönelik öne çıkan bulgular ortaya konulmuştur.

## Introduction<sup>1</sup>

The studies carried out until today have shown that the baglama is derived from the kopuz of Asian origin from the ancient Asian cultures. Recognized as one of the oldest cultural products of Asia the kopuz has spread to a very wide area and has become the symbol of these areas (Karababa, 2005, p. 24). One of the most important problems of baglama, which has thousands of years of history, is the need for sound volume. Performers especially draw attention to this issue in the instrument. Although this problem has been solved to a great extent with the golden ratio method, studies are still ongoing to see if it is possible to increase the sound volume with other methods (Cömert, \_\_\_\_). To be able to produce a solution to the problem of sound volume in baglama. From this point of view, to produce a solution to the problem of sound volume by adapting the double tops (sandwich table) method, which has been tried on guitar and oud and has positive results, to the baglama.

Hence, sandwich tops (double tops) were applied to solve the same problem on the guitar and this problem was solved to a large extent. A similar application was also applied on the oud and positive results were obtained. It was thought that this application (sandwich table-double tops) would also be a solution for baglama. Sandwich tops, also known as double tops, sandwich tops and composite tops, are a new way of constructing the soundboard of a guitar. The idea of using kevlar (nomex) technology, which belonged to guitar maker Gernot Wagner, was first implemented and popularized by his friend and colleague Matthias Dammann, who built the first double tops guitar.

The sandwich tops is usually made of a material called nomex sandwiched between two thin layers of wood. Kevlar, a combustion-resistant meta-aramid material, was first designed in the 1960s by Dupont Chemical Co. as a lightweight material for use in the aerospace industry. Makers use the product's honeycomb sheet shape in instruments. Its light weight, durability and easy formability make it ideal for guitar soundboards. Although the structure of a sandwich top differs significantly from a traditional soundboard, a sandwich top guitar often looks like a traditional guitar (guitarfromspain, 2013, 2<sup>nd</sup> June).

The aim, simply put, is to make a guitar with a louder sound (Stenzel, \_\_\_\_). In mid-1995 Dammann wanted to take his guitars to the next level, as good as they could be, and started thinking about ways to gain more control over the weight and movement of the soundboard. His friend Wagner told him about a material called nomex, a very strong, lightweight, kevlar-based material with a honeycomb pattern. Through a long and intensive process and highly creative experimentation, Dammann found ways to insert the new nomex materials between the soundboards. In mid-1995, Dammann glued a layer of nomex between two soundboards with a special adhesive under vacuum pressure. Thus, in 1995, Dammann created the first double top with a nomex core (Kamen, 2017,

---

<sup>1</sup> This study is derived from Ph.D. dissertation entitled *Kevlar Application on Baglama Soundboard and Investigation of Its Effects on Sound Properties*, prepared by Dr. Ümit Çiçekoğlu under the supervision of Assoc. Prof. Ali Maruf Alaskan and accepted by Ege University Institute of Social Sciences on 12/12/2023.

19<sup>th</sup> May).

Today, many fine luthiers have followed in Dammann's footsteps with their own interpretations of the sandwich top guitar, including Robert Ruck, Michel Brück, Dieter Müller, Jim Redgate, Andreas Kirschner, and Jaokob Lebisch. As time has passed, many luthiers have joined the quest with this exciting aspect of the classical guitar, and each luthier adds their own ideas and concepts to the newly created sandwich tops. It is said by performers that the sandwich tops that luthiers started to make against traditional guitars brought a kind of "synergy" to the guitar, so that sandwich tops guitars can be recognized compared to traditional guitars (Kamen, 2017, 19<sup>th</sup> May).

### **Methodology**

Firstly, a standard soundboard was mounted on a mounting apparatus and audio was recorded in a studio environment and audio analysis was performed on two and three-dimensional images of the audio signals using the Wavelab 9.2 application. A new soundboard was prepared by mounting a material called nomex between the two soundboards with the same thickness as the standard soundboard. The standard soundboard was removed from the bağlama, a new soundboard with nomex was mounted, sound was recorded under the same conditions and sound analysis was performed on two and three dimensional images of the sound signals using the Wavelab 9.2 application (Güdek, 2019).

The results obtained were compared and the differences in sound loudness between the two soundboards were revealed. In order to make the analysis results more reliable, the same spruce wood boards were used in the standard table and sandwich table. In the computer software used for the analysis of sound samples in the study, two-dimensional graphs were evaluated according to decibels on the vertical axis and time on the horizontal axis, and three-dimensional analyzes were made on decibels on the vertical axis and frequency parameters on the horizontal axis.

The sound samples were recorded at Ege University State Conservatory of Turkish Music Sound Recording Studio using AKG 414 B-USL microphone and Protools HD12 program. The recorded sound samples were analyzed in Wavelab Elements 9 program by cutting the first 20 ms of the initial part of the sound signals and taking 2D and 3D graphs and analyzing them according to fourier spectrum analysis. Composite materials are materials formed by combining the best properties of two or more materials together in a new and single material or by combining these materials at the macro level in order to gain a new feature. Engineering materials are required to have certain properties in different applications.

These are mechanical properties such as tensile, compression, bending, yield, friction, fatigue strength, hardness, toughness, rigidity, abrasion resistance, electrical conductivity, insulativity, thermal conductivity-insulativity, magnetic properties, density, etc. physical properties, stability, chemical properties such as corrosion resistance. The most important reasons why composite materials are preferred;

- high rigidity,
- low weight,
- excellent abrasion resistance,
- much better strength compared to materials of the same weight,
- better tensile strength compared to other materials,
- better fatigue strength,
- better impact absorption energy of composite materials compared to other materials,
- their design is more flexible and as a result, the desired features can be provided,
- virtually no risk of corrosion.

Their design is more flexible and as a result, the desired features can be provided. Meta-aramid is a resin-coated sheet called K2 (kevlar 2) paper. It is a honeycomb material produced by Dupont and is especially known for its use in fireproof clothing. It is also used in the construction of space shuttles and airplanes to both strengthen and lighten the weight. In instrument construction, it is used to protect and increase the rigidity of the soundboard and to reduce the weight of the soundboard. Since the structure used is a honeycomb, it causes the weight of the soundboard to decrease. (O'brien, 2006, 13<sup>th</sup> February). Superior mechanical properties provide high strength against weight. High durability under heat and humidity. Ability to withstand temperatures up to 180°C.

### ***Sandwich table modeling suitable for baglama and features of the analyzed baglama***

As in the guitar, kevlar will be applied to the remaining part of the soundboard of the baglama, except for the area where the strings pass up to the back of the threshold. This will both prevent the soundboard from flexing downwards and prevent a timbral change in the instrument. In our study, mahogany (swiefenia-mahagani) wood, which is among the most suitable woods in terms of sound transmission, hardness and specific gravity, was used. The binding was made according to the golden ratio and analyzed by changing the prepared soundboards.

Soundbox	Mahagani	Form size	: 42 cm
Stalk	Mahagani	Depth	: 24,5 cm
Soundboard	Spruce	Width	: 24 cm
Threshold	Maple	Stalk length	: 52,5 cm
String threshold	Ebony	Threshold height	: 5 mm
Strings	Röslau	Chord	: B
Strings diameters	First string 0,20	Second string 0,31	Third string 0,22

Table 1. Features of the analyzed baglama

### ***Preparation of the sandwich board and kevlar mounting***

The 5,5 mm thick spruce soundboard is cut for the sandwich top. In order to remove the marks from the band saw and to thin the soundboard, the soundboards are thinned with a calibrating machine on both sides to a thickness of 4,7 mm. Both surfaces are sanded

smooth so that the thickness of the soundboard reaches 4,5 mm.

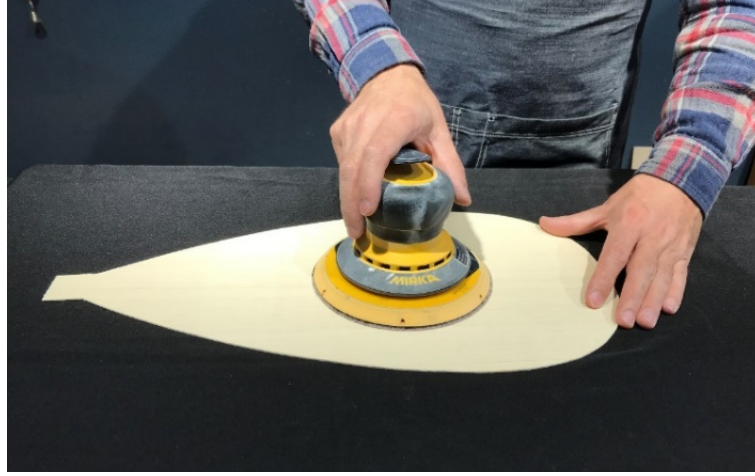


Image 1. Making the surfaces of the soundboard smooth with a vibration machine

During this process, the thickness of the soundboard should be measured frequently with the comparator. Otherwise, it may be thinned more than it should be without realizing it. After the soundboard is thinned to 4,5 mm, the area where the strings pass is left at the same thickness until 2 cm behind the threshold. The remaining areas outside this section are thinned by milling 2,8 mm. The thinned area is sanded smoothly. After the sanding process, care must be taken to ensure that the thinned area is 1,5 mm thick everywhere.



Image 2. Sanding of the soundboard after milling

Kevlar is cut according to the thinned area and mounted to the soundboard with epoxy adhesive. The most important thing to be considered here is to ensure that the epoxy is not absorbed too much on the Kevlar surface. Too much epoxy absorption will affect the result of our work as it will fill the honeycomb surface.



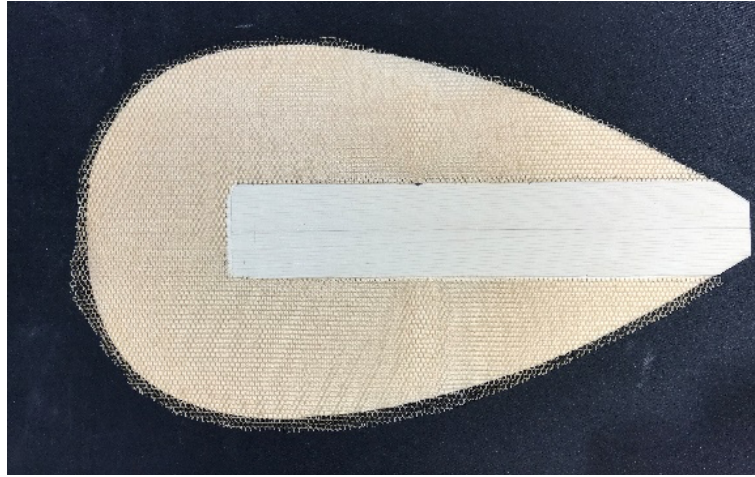


Image 3. Kevlar mounting on the soundboard

Since the drying time of the epoxy used is six hours, no further action should be taken during this period. A 2,2 mm thick soundboard is cut from the same slat. It is calibrated to a thickness of 1,7 mm by passing it through a calibrating machine and its two sides are sanded smooth like the previous soundboard. The Kevlar is cut according to the soundboard and made ready for installation. The prepared table is mounted to the soundboard with epoxy and the sandwich table is prepared.



Image 4, 5, and 6. Preparations of the second soundboard for the sandwich table

It is extremely important to use a single baglama for a healthy sound analysis. Since the result will change as the variables increase, it would be more accurate to continue the analysis on a single baglama. Therefore, after recording the sound with the standard soundboard, the soundboard on the mount was dismantled and the new sandwich plate was assembled. The most important point to be considered here is to keep the threshold height constant. The analyzed normal sound table is dismantled from the baglama with the help of a milling cutter and the sandwich table is mounted.



Image 7. Mounting of the sandwich table to the baglama

In order to not to see the kevlar between the soundboards, edge laths are installed around the soundboard and thus the sandwich plate mounting to the baglama is completed. In the next step, five coats of polish applied to the sandwich soundboard, sanded and wired, and the sandwich soundboard is ready for analysis.

## Findings and discussion

### *Findings from the standard soundboard*

The main frequencies and natural frequencies were determined and evaluated in the sound recording samples taken from the baglama. According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the baglama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the first wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope is -29,3 dB and the wave amplitude start time is 7 ms. The peak of the F2 envelope was -22,4 dB with a wave amplitude onset time of 17 ms, the peak of the F3 envelope was -27,4 dB with a wave amplitude onset time of 29 ms and the peak of the F4 envelope was -18,1 dB with a wave amplitude onset time of 42 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 250 ms and the decay occurs in 2,18 sec, it was determined that decay occurred. In the three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal; it was found that the fundamental frequency n1 has a very strong signal structure, however; the subsequent n2 and n3 have lower amplitudes than the first signal and n4 has a very low amplitude. In image 8 and 9 below, 2D and 3D signal graphs of the standard table are given.

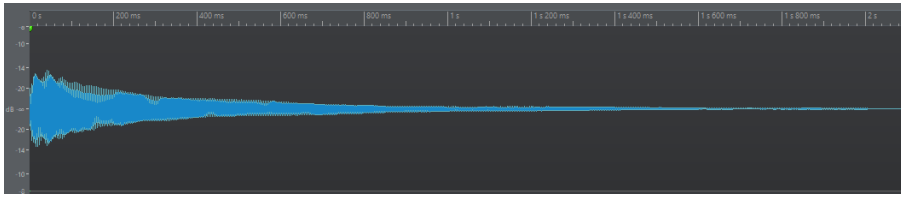


Image 8. 2D screen excerpt of the standard soundboard first wire

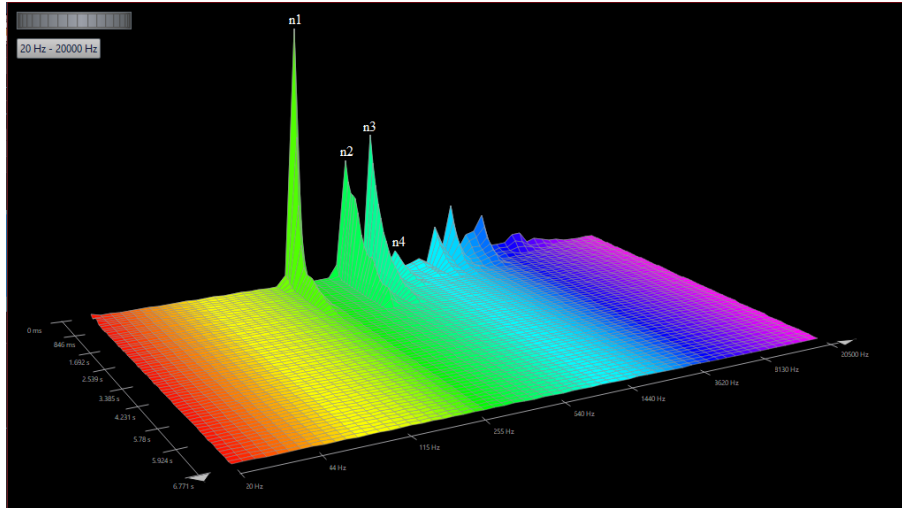


Image 9. 3D screen excerpt of the standard soundboard first wire

According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the baglama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the second wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope is -22,9 dB and the wave amplitude start time is 5 ms. The peak of the F2 envelope was -29,2 dB with a wave amplitude onset time of 16 ms, the peak of the F3 envelope was -24,1 dB with a wave amplitude onset time of 25 ms and the peak of the F4 envelope was -23,2 dB with a wave amplitude onset time of 44 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 220 ms and the decay occurs in 3,30 sec, it was determined that decay occurred. In the three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal; it was found that the fundamental frequency n1 has a weak signal structure compared to the spontaneous ones, but the subsequent spontaneous ones n2 and n3 have much higher amplitudes than the first signal, and n4 has a slightly higher amplitude than the n1 fundamental frequency. In image 10 and 11 below, 2D and 3D signal graphs of the standard table are given.

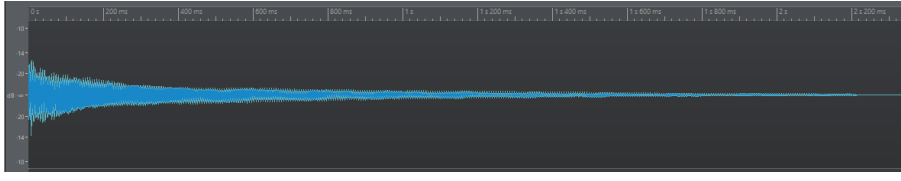


Image 10. 2D screen excerpt of the standard soundboard second wire

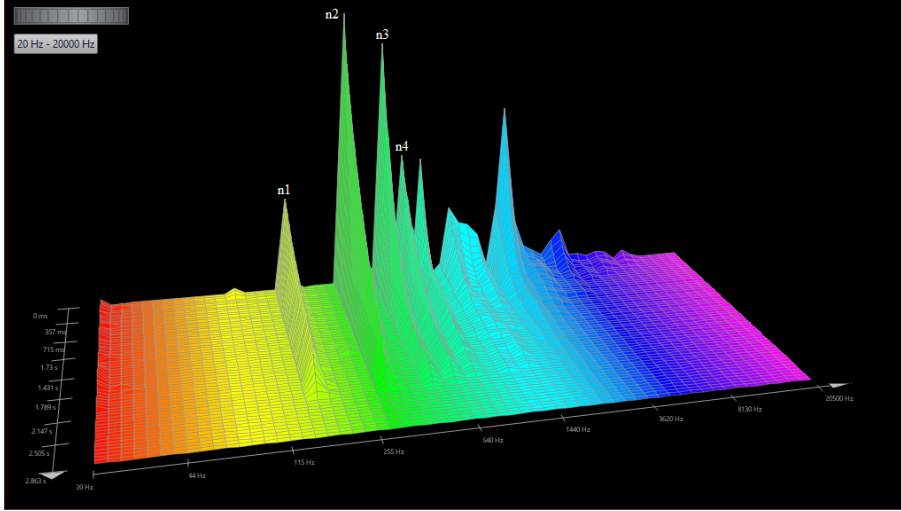


Image 11. 3D screen excerpt of the standard soundboard second wire

According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the bağlama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the third wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope is -27,6 dB and the wave amplitude start time was 9 ms. The peak of the F2 envelope was -30,8 dB with a wave amplitude onset time of 23 ms, the peak of the F3 envelope was -19,6 dB with a wave amplitude onset time of 38 ms and the peak of the F4 envelope was -28,3 dB with a wave amplitude onset time of 51 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 240 ms and the decay occurs in 2,21 sec, it was determined that decay occurred. In the three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal; it was found that the fundamental frequency n1 has a very strong signal structure, however; the following n2 and n4 have higher amplitudes than the first signal, while n3 has a very low amplitude. In image 12 and 13 below, 2D and 3D graphs of the standard table are given.

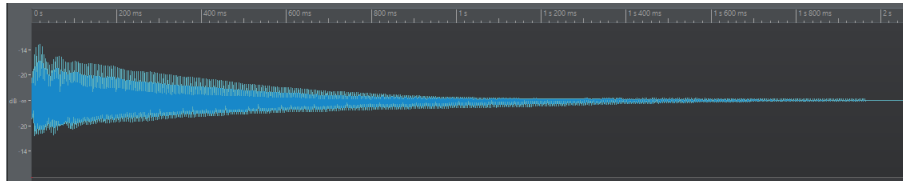


Image 12. 2D screen excerpt of the standard soundboard third wire

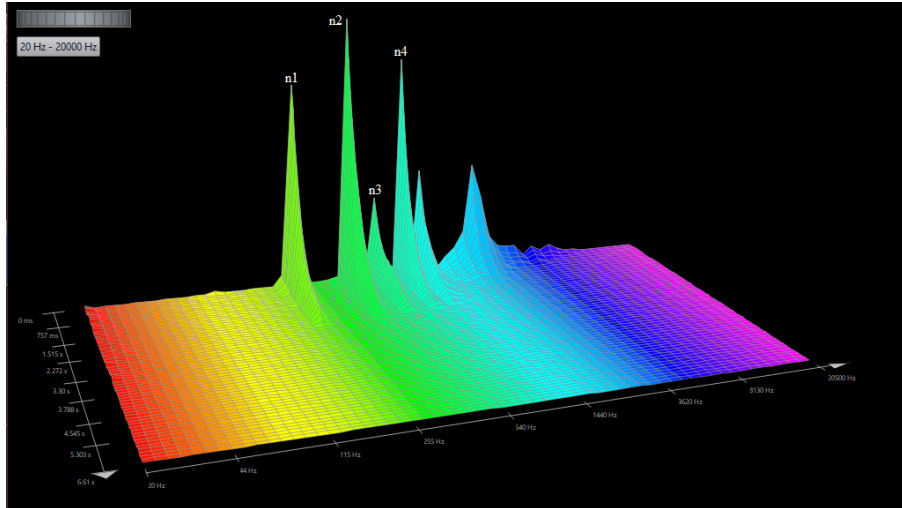


Image 13. 3D screen excerpt of the standard soundboard third wire

### **Sandwich table**

According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the baglama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the first wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope is -36,7 dB and the wave amplitude start time is 6 ms. The peak of the F2 envelope was -25,2 dB with a wave amplitude onset time of 16 ms, the peak of the F3 envelope was -29,7 dB with a wave amplitude onset time of 33 ms and the peak of the F4 envelope was -31,3 dB with a wave amplitude onset time of 68 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 420 ms and the decay occurs in 4,42 sec, it was determined that decay occurred. Three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal shows that the fundamental frequency n1 has a very strong signal structure, but the subsequent n2, n3 and n4 components have much lower amplitudes than the first signal. In image 14 and 15 below, 2D and 3D signal graphs of the sandwich table are given.

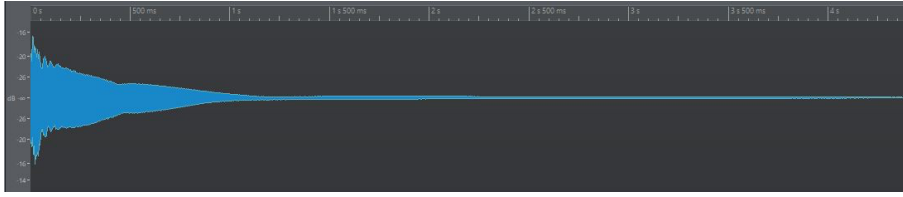


Image 14. 2D screen excerpt of sandwich table first wire

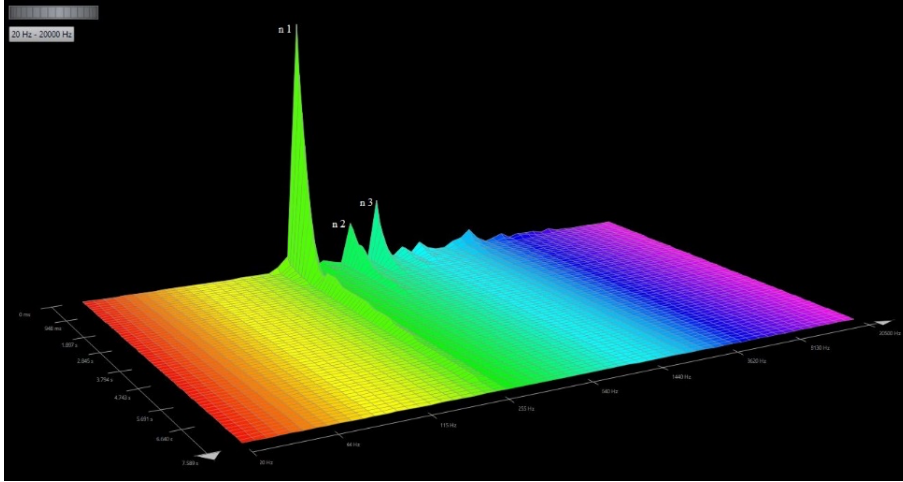


Image 15. 3D screen excerpt of sandwich table first wire

According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the bağlama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the second wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope -34,0 dB and the wave amplitude start time is 9 ms. The peak of the F2 envelope was -27,2 dB with a wave amplitude onset time of 24 ms, the peak of the F3 envelope was -30,6 dB with a wave amplitude onset time of 36 ms and the peak of the F4 envelope was -33,2 dB with a wave amplitude onset time of 54 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 455 ms and the decay occurs in 4,35 sec, it was determined that decay occurred. In the three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal; it was found that the fundamental frequency n1 has a very strong signal structure, however; the following n2 and n4 have much lower amplitudes than the first signal, and n3 has a slightly higher amplitude than n2 and n4. In photos 17 and 18 below, 2D and 3D signal graphs of the sandwich table are given.

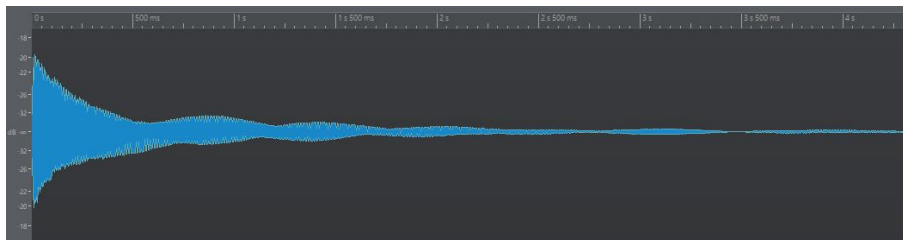


Image 16. 2D screen excerpt of sandwich table second wire

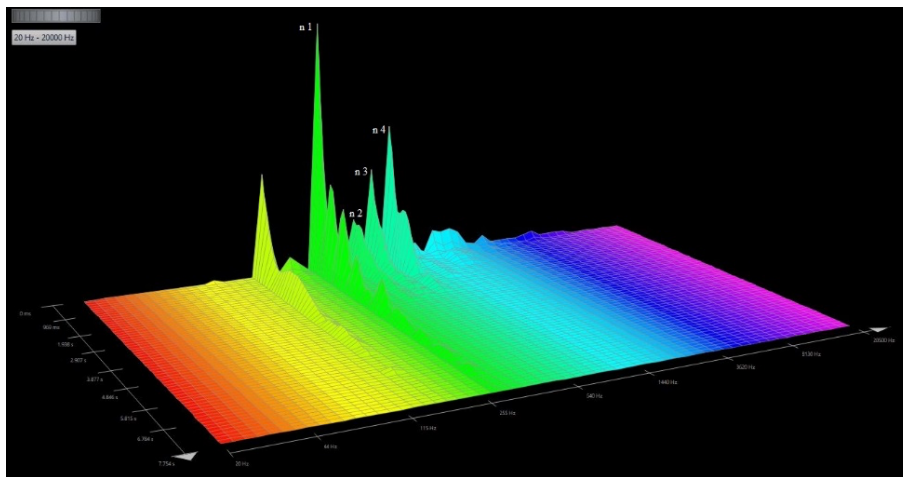


Image 17. 3D screen excerpt of sandwich table second wire

According to the sound recording sample taken from the standard soundboard of the baglama; when the waveform graph at the attack moment (20-100 ms) when the third wire is strummed on the open wire is analyzed in two dimensions; it is observed that the peak of the F1 envelope -32,5 dB and the wave amplitude start time is 5 ms. The peak of the F2 envelope was -25,5 dB with a wave amplitude onset time of 14 ms, the peak of the F3 envelope was -27,6 dB with a wave amplitude onset time of 40 ms and the peak of the F4 envelope was -28,8 dB with a wave amplitude onset time of 54 ms. It can be said that there is a regular decrease in the audio signal after the F4 envelope, which is important in terms of audio signal quality.

A sudden rise and fall in the audio signal while the prolongation-dampening process continues normally disrupts the normal course of the signal and is considered as a negative in terms of sound quality in terms of hearing in the audio signal, the sustain area starts after 155 ms and the decay occurs in 3,10 sec, it was determined that decay occurred. In the three-dimensional fourier spectrum analysis of the signal; it was found that the fundamental frequency n1 has a very strong signal structure, however; the following n2 and n4 have much lower amplitudes than the first signal, and n3 has a slightly higher amplitude than n2 and n4. In image 18 and 19 below, 2D and 3D signal graphs of the sandwich table are given.



Image 18. 2D screen excerpt of sandwich table third wire

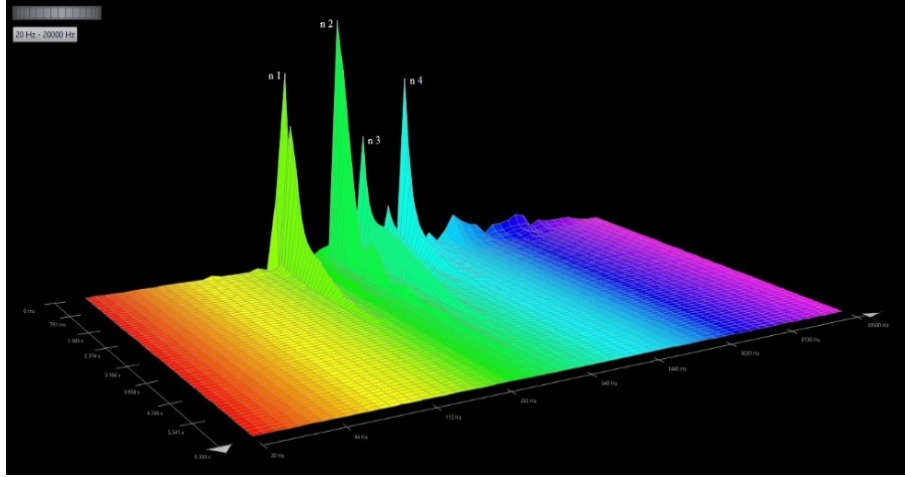


Image 19. 3D screen excerpt of sandwich table third wire

	First wire	Second wire	Third wire
<b>Standard soundboard</b>	2s 18 ms	3s 30ms	2s 21ms
<b>Sandwich board</b>	4s 42ms	4s 35ms	3s 10ms

Table 2. Sound signal dampening times of the standard soundboard and the sandwich table

	First wire	Second wire	Third wire
<b>Standard soundboard</b>	-29,3 dB	-22,9 dB	-27,6 dB
<b>Sandwich board</b>	-36,7 dB	-34,0 dB	-32,5 dB

Table 3. Envelope amplitudes of the standard soundboard and the sandwich table

## Conclusion

In his study, Ali Maruf Alaskan (2012) determined that the difference between the signal samples obtained in the method he used while investigating the sound properties of natural leathers used in percussion instruments depends on the structural, chemical and surface properties of the material. In this study, a similar method was used to determine the differences between the sound signal samples. When the sound signal samples obtained from the bağlama standard soundboard and the sandwich soundboard were analyzed and compared;

- Sound signal fading times were 2,24 sec longer on the lower string, 1 sec 05ms longer on the middle string and 89ms longer on the upper string on the sandwich table than on the standard sound table,



- The envelope amplitudes at the first peaks of the audio signal were 7,4 dB higher on the bottom string, 11,1 dB higher on the middle string and 4,9 dB higher on the top string of the sandwich table, so the sound volume was higher on the sandwich table,
- On the sandwich table, the fundamental frequencies are stronger and harmonics weaker on the lower and middle strings, while the fundamental is slightly weaker than the harmonics on the upper string,
- In the standard soundboard, the harmonics are stronger than the basic frequency, has been observed. The method tested in this study is the first time it has been tried on a baglama soundboard and we hope that it will provide ideas for future work.

## Bibliography

Alaskan, A. M. (2012). Strüktürel özelliklere bağlı olarak deride müziksel ses ve özelliklerinin araştırılması (Unpublished ph.d. thesis). Ege Üniversitesi, İzmir.

Cömert, E. (\_\_\_\_). Kopuz. TDV İslam Ansiklopedisi. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kopuz>

guitarfromspain. (2013, 2<sup>nd</sup> June). (2019, 10 03). What is a double top guitar?. <https://blog.guitarfromspain.com/2013/06/02/what-is-a-double-top-guitar>

Güdek, H. C. (2019). Bağlama gövdesinin akustik olarak yeniden düzenlenmesi üzerine öneri; kayıt teknolojileri ile tınısal değerlendirilmesi (Unpublished master thesis). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Karababa, H. (2005). Nefesi bağlama tarihçesi (1. baskı) Yurtrenkleri.

Kamen, C. (2017, 19<sup>th</sup> May). The origin and development of the double top guitar. Classic Guitars International. <https://www.classicguitar.com/the-origin-and-development-of-the-double-top-guitar>

O'brien, R. (2006, 13<sup>th</sup> February). Double Top Building. <http://www.dunwellguitar.com/DoubleTop/DoubleTop.htm>

Stenzel, S. (\_\_\_\_). Master guitar maker exclusively for gsi. Guitar Salon International. <https://www.guitarsalon.com/luthier/sebastian-stenzel>

**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

**Çıkar çatışması *Conflict of interest***

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

**Yazarların katkısı *Author contributions***

% 50 – % 50



MAÜ  
PRESS