

# 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 | Aralık December | Çağdaş sanat özel sayısı Special issue on contemporary art

### İmtiyaz sahibi Owner

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

### Özel sayı editörü Editor-in-chief for special issue

Dr. Öğr. Üyesi Ferit Çağıl Assist. Prof.

fferitcagil@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3391-869X>

Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Batman, Türkiye  
Batman University Faculty of Fine Arts, Batman, Turkey  
sinema kuramları, sinema tarihi, film çalışmaları  
cinema theories, cinema history, film studies

### Yardımcı editör 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.

eozedemir@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. Katya Sander *Prof.*

e@katyasander.net

[https://uit.no/ansatte/person?p\\_document\\_id=771929](https://uit.no/ansatte/person?p_document_id=771929)

Norveç Arktik Üniversitesi Kabelvåg Hareketli Görüntü Okulu, Vågan, Norveç  
*Arctic University of Norway Kabelvåg School of Moving Images, Vågan, Norway*  
eleştirel teori, görsel kültür, dijital sanat  
*critical theory, visual culture, digital art*

Prof. Dr. Manuela Penafria *Prof.*

manuela.penafria@gmail.com

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

Beria Enteriyör Üniversitesi Sanat ve Edebiyat Fakültesi, Covilha, Portekiz  
*University of Beira Interior Faculty of Arts and Letters, Covilhã, Portugal*  
film teorisi, belgesel film, odyovizüel çalışmalar  
*film theory, documentary film, audiovisual studies*

Prof. Dr. Ruth Sonderegger *Prof.*

r.sonderegger@akbild.ac.at

<https://orcid.org/0000-0003-1006-7252>

Viyana Güzel Sanatlar Akademisi Sanat Teorisi ve Kültürel Çalışmalar  
Enstitüsü, Viyana, Avusturya  
*Academy of Fine Arts Vienna Institute of Art Theory and Cultural Studies, Vienna, Austria*  
felsefe, estetik teori, kültürel çalışmalar  
*philosophy, aesthetic theory, cultural studies*

Prof. Dr. Selma Köksal *Prof.*

selmakoksalcekic@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*

## Danışma kurulu *Advisory board*

Prof. Dr. Paul Gwynne *Prof.*

<https://aur.edu/node/217>

Roma Amerikan Üniversitesi *The American University of Rome*

Prof. Dr. Celal Oktay Yalın *Prof.*

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

Maltepe Üniversitesi *Maltepe University*

Prof. Maria Dolores Notari Abad *Prof.*

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

Alcora Yüksek Seramik Okulu *Superior Ceramic School of Alcora*

Prof. Dr. Çağrı Bulut *Prof.*

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

Yaşar Üniversitesi *Yaşar University*

Prof. Dr. Sofia Bempeza *Prof.*

<https://sofiabempeza.org/vita>

Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi *University of Applied Arts Vienna*

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>

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi *Mimar Sinan Fine Arts University*

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

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

Cyprus Üniversitesi *Cyprus 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*

Ferit Çağıl'ın takdimi

*Preface from Ferit Çağıl*

5

## Araştırma makalesi *Research article*

İbretnüma (2009) in the context of shadow play representation language with a feminist approach

*Gölge oyunu temsil dili bağlamında feminist bir yaklaşımla İbretnüma (2009)*

Berceste Gülçin Özdemir – Nilay Ulusoy

7

Sanatın icadından yapay zekâya kontrol mekanizması olarak temsiller

*Representations as means of control from the invention of art to artificial intelligence*

Kutlu Güreli

27

Reconstruction of the past through artistic practices

*Geçmişin sanat pratikleri aracılığıyla yeniden inşası*

Ayşe Ceren Solmaz

51

The "found story" in Derviş Zaim's cinema: Documentary reality through the possibilities of digital cinema

*Derviş Zaim sinemasında "bulunmuş öykü": Sayısal sinemanın olanaklarıyla belgesel gerçekliği*

Aslı Güngör

67

Çağdaş sanat formu olarak grafiti: Cornbread efsanesi Darryl McCray

*Graffiti as a contemporary art form: Cornbread the legend Darryl McCray*

Banu Erşanlı

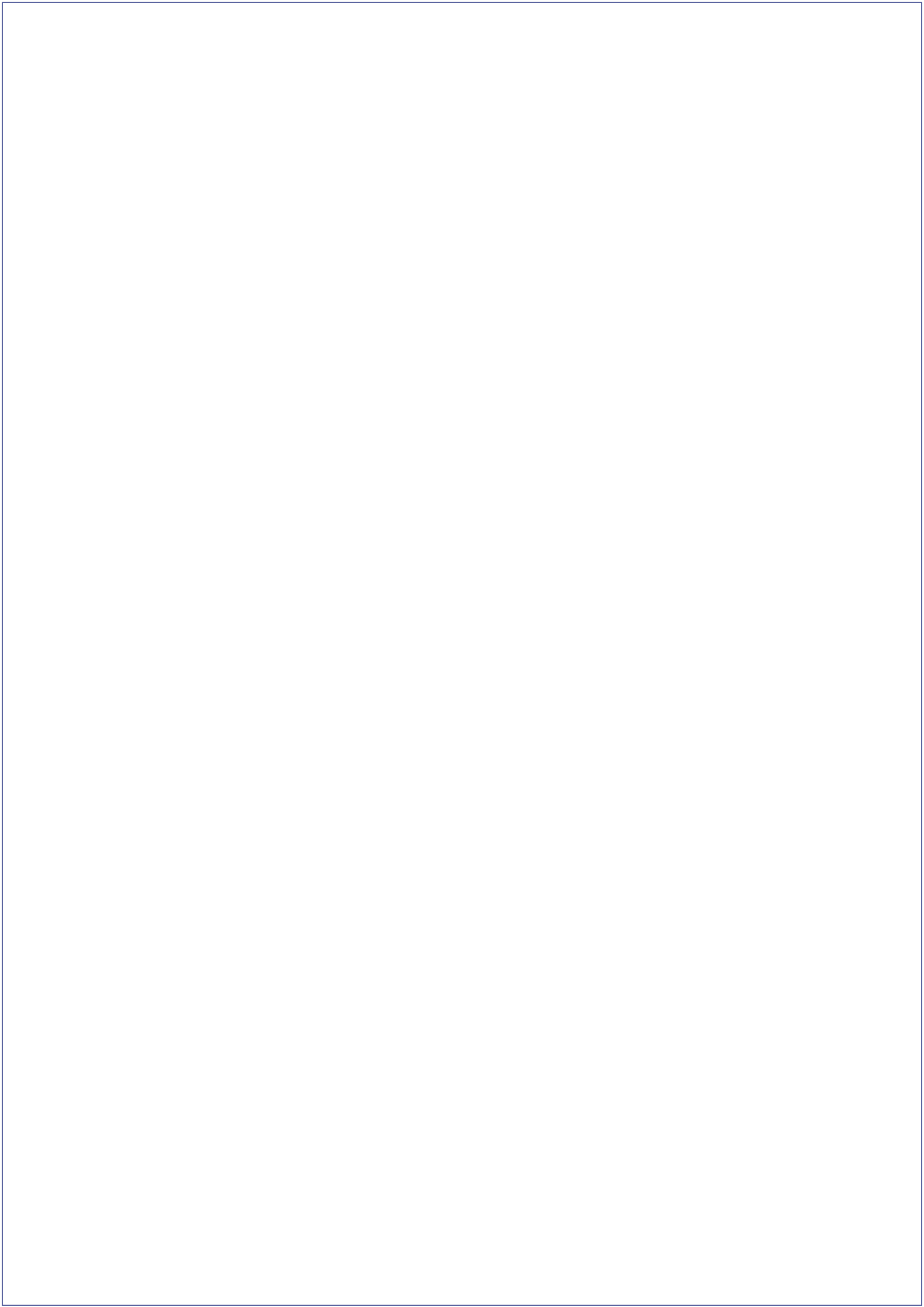
85

A study on the limits of digital creativity in the context of contemporary art and cinema

*Çağdaş sanat ve sinema ekseninde dijital yaratıcılığın sınırları üzerine bir araştırma*

Selin Kiraz Demir – Gülsün Bozkurt

105



## Ferit Çağıl'ın takdimi

Değerli okurlar,

ARTS'ın periyodik sayıları dışında çıkardığı üçüncü özel sayısında odağımızda "disiplinlerarası bir keşif" alanı olarak çerçevelediğimiz çağdaş sanat vardı. Sayıya gönderilen çalışmalar için yürütülen değerlendirme ve hakem süreçleri sonucunda çağdaş sanat paydasında buluşan video animasyon, yapay zekâ, temsil, dijital sinema ve grafiti konularında hazırlanmış altı araştırma makalesini ilginize sunmaktan mutluluk duyuyoruz.

Bercesto Gülçin Özdemir ve Nilay Ulusoy'un kaleme aldıkları, sayının ilk makalesi "Gölge oyunu temsil dili bağlamında feminist bir yaklaşımla *İbretnüma* (2009)" başlığını taşıyor. Yazarlar, geleneksel sanata etki eden temsillerden faydalanarak çağdaş bir anlatım sunan Canan Şenol'un *İbretnüma* video animasyonu üzerinden Türkiye'nin modernleşme sürecinde kadınların maruz kaldıkları ataerkil ideolojik yansımaları ve sözel olmayan engellemeleri yıkararak yaptığı aktarımı hem feminist kuram hem de eser içerisinde yer alan kavramlar odağında inceliyor. "Sanatın icadından yapay zekâyâ kontrol mekanizması olarak temsiller" başlığını taşıyan, sayının ikinci makalesinde Kutlu Güreli, zanaat ve sanat ayrımının konu edinildiği on altıncı yüzyıldan dijital teknolojiler ve yapay zekânın belirginleştiği günümüze takip edilebilir olan temsil yapılarını tanımlamak ve bunların insan yaşamına eklemleme biçimleri arasındaki örüntüye işaret etmek üzere ilişkiisel bir analiz sunuyor.

Ayşe Ceren Solmaz'ın "Geçmişin sanat pratikleri aracılığıyla yeniden inşası" başlıklı çalışmasında sanatçıların geçmişte yaşanan deneyimleri sanat pratikleri üzerinden ifade ederek hazır nesnelere aracılığıyla günümüze taşıma pratiklerinin ve bu anlamda geçmişten günümüze aktarılan deneyimlerin uğradığı kesintilerin, bugünün koşullarında yeniden inşa edilerek nasıl sunulduğu, seçilen sanatçılar üzerinden çözümleniyor. Dördüncü makalede Derviş Zaim sineması Siegfried Kracauer'ın "bulunmuş öykü" kavramı üzerinden değerlendiriyor. Aslı Güngör'in hazırladığı, "Derviş Zaim sinemasında "bulunmuş öykü": Sayısal sinemanın olanaklarıyla belgesel gerçekliği" başlığını taşıyan çalışmada yönetmenin dijital sinemanın imkanlarını kullanarak belgesel ile kurmaca sınırlarında gezen yolculuğunun izi sürülüyor.

Banu Erşanlı'nın gerçekleştirdiği görüşme üzerinden inşa ettiği "Çağdaş sanat formu olarak grafiti: Cornbread efsanesi Darryl McCray" başlıklı, sayının beşinci makalesinde, tarihte duvar ve resim ilişkisinin zaman içinde grafiti sanatına dönüşmesinden yola çıkılarak modern grafitinin ilk sanatçısı kabul edilen Darryl McCray'ın sanat hayatı ve grafiti çalışmaları konu ediniliyor. Grafitinin sanatsal bir anlatı aracına evrilme sürecine odaklanılan makalenin, McCray ile akademik olarak şu ana kadar yapılan ilk çalışma olması alanyazın için dikkate değer bir önem taşıyor. "Çağdaş sanat ve sinema ekseninde dijital yaratıcılığın sınırları üzerine bir araştırma" başlıklı, bu sayının son makalesinde yazarlar Selin Kiraz Demir ve Gülsün Bozkurt, günümüzün üzerinde oldukça tartışılan konularından olan, yapay zekanın sinemadaki yaratıcılık üzerine etkisi araştırılıyor. Alan araştırması üzerinden tasarlanan çalışmada bir kısa film senaryosunun senarist ve yapay zekâ tarafından yazılan iki örneği, alanda çalışan on profesyonel ile yapılan görüşmelerle tartışmaya açılıyor.

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere, keyifli okumalar dileriz.

## **Preface from Ferit Çağıl**

Dear Readers,

In the third special issue of ARTS, published outside its regular series, our focus was on contemporary art, framed as a "field of interdisciplinary exploration". We are pleased to present six research articles that converge on the theme of contemporary art, addressing topics such as video animation, artificial intelligence, representation, digital cinema, and graffiti, following a rigorous evaluation and peer-review process.

The first article of this issue, authored by Berceste Gülçin Özdemir and Nilay Ulusoy, is titled "İbretnüma (2009) in the context of shadow play representation language with a feminist approach". In this work, the authors examine Canan Şenol's video animation *İbretnüma*, which offers a contemporary narrative drawing on traditional art representations. The study explores how Canan critiques patriarchal ideological reflections and implicit restrictions imposed on women during Turkey's modernization process, analyzed through the lens of feminist theory and the concepts embedded in the work. In the second article, titled "Representations as means of control from the invention of art to artificial intelligence", Kutlu Güreli presents a relational analysis of representational structures. This study traces the evolution of representations from the art-craft distinction of the 16th century to the age of digital technologies and artificial intelligence, highlighting patterns of integration into human life.

Ayşe Ceren Solmaz's contribution, "Reconstruction of the past through artistic practices", examines how artists articulate past experiences through artistic practices, using ready-made objects to bring these experiences into the present. The study analyzes the discontinuities of experiences transmitted from the past and how they are reconstructed under contemporary conditions, with examples drawn from selected artists. The fourth article evaluates Derviş Zaim's cinema through Siegfried Kracauer's concept of the "found story". In her study titled "The 'found story' in Derviş Zaim's cinema: Documentary reality through the possibilities of digital cinema", Ashl Güngör traces the director's journey at the intersection of documentary and fiction, utilizing the affordances of digital cinema.

In the fifth article, titled "Graffiti as a contemporary art form: Cornbread the legend Darryl McCray" Banu Erşanlı constructs her study through an interview with Darryl McCray, considered the first modern graffiti artist. This work explores the historical transformation of the relationship between walls and painting into graffiti art, focusing on McCray's artistic journey and contributions to the evolution of graffiti as a medium of artistic expression. The study is significant for being the first academic work on McCray to date. Finally, in the sixth article, "A study on the limits of digital creativity in the context of contemporary art and cinema", Selin Kiraz Demir and Gülsün Bozkurt investigate the impact of artificial intelligence on creativity in cinema—a highly debated topic today. Designed as a field study, the article compares two versions of a short film script, one written by a screenwriter and the other by AI, and opens this comparison to discussion through interviews with ten professionals in the field.

We wish you an enjoyable read and look forward to meeting you in our next issue.

Best regards.

# ***İbretnüma* (2009) in the context of shadow play representation language with a feminist approach**

Berceste Gülçin Özdemir | Associate professor | İstanbul University, İstanbul, Turkey | [glnzdmr.777@gmail.com](mailto:glnzdmr.777@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0002-3742-2739>  
Corresponding author

Nilay Ulusoy | Professor | Bahçeşehir University, İstanbul, Turkey  
[nilay.ulusoy@comm.bau.edu.tr](mailto:nilay.ulusoy@comm.bau.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0002-2176-7003>

## **Citation**

Özdemir, B. G. & Ulusoy, N. (2024). *İbretnüma* (2009) in the context of shadow play representation language with a feminist approach. ARTS, Special issue on contemporary art, 7-25. <https://doi.org/10.46372/arts.1520946>

Submission: 23.07.2024 | Acceptance: 10.11.2024

## **Abstract**

Istanbul-born visual artist and activist Canan Şenol, also known as Canan (1970-), produced the video animation *İbretnüma* (2009), which tells the story of a young girl who moves from an Anatolian village to a big city. Using a contemporary art approach, the work incorporates representations that influence traditional Turkish art. The video animation features a diverse range of visuals, including traditional Turkish shadow play, largely derived from original artifacts and combined with collage elements, to represent the female body in all its aspects. By subverting patriarchal ideologies and the non-verbal restrictions imposed on women during Turkey's modernization process, the work synthesizes avant-garde and feminist approaches in its representation techniques, blending traditional and contemporary art forms. This allows for an examination of the female character's position in both public and private spheres, informed by feminist film theory and the concepts explored in the work.

## **Keywords**

video-animation, turkish shadow play, female body, feminist activism, turkey contemporary art

## **Highlights**

- The video animation *İbretnüma* (2009) presents a feminist perspective on contemporary art as a work created by combining traditional art forms with contemporary art forms.
- While Karagöz, another name of which is dream play as well as shadow play, offers an unreal world to its audience, Canan shows the transformation of traditional art forms with a contemporary understanding of art he brings to shadow play.
- In terms of the representation of the female character, *İbretnüma* breaks the male-dominated mechanism of the pleasurable gaze through the presentation of the female body and the narrator's voice as a woman, while subverting voyeristic and fetishistic pleasure.



# Gölge oyunu temsil dili bağlamında feminist bir yaklaşımla *İbretnüma* (2009)

Berçeste Gülçin Özdemir | Doçent doktor | İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye | glcnzdmr.777@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-3742-2739>  
Sorumlu yazar

Nilay Ulusoy | Profesör doktor | Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul, Türkiye  
nilay.ulusoy@comm.bau.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-2176-7003>

## Atıf

Özdemir, B. G. ve Ulusoy, N. (2024). Gölge oyunu temsil dili bağlamında feminist bir yaklaşımla *İbretnüma* (2009). ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 7-25. <https://doi.org/10.46372/arts.1520946>

Geliş: 23.07.2024 | Kabul: 10.11.2024

## Öz

İstanbul doğumlu, görsel sanatçı ve aktivist Canan Şenol – Canan (1970-), Anadolu'nun bir köyünden büyük bir şehre taşınan genç bir kızın hikâyesini anlatan *İbretnüma* (2009) adlı video animasyonu, geleneksel Türkiye sanatına etki eden temsillerden yararlanarak çağdaş sanat anlayışıyla üretmiştir. Video-animasyon kadın bedeninin her yönden temsilini göstermek için, büyük ölçüde orijinal eserlerden alınan ve kolaj unsurlarıyla birleştirilen geleneksel Türk gölge oyununu içeren çeşitli bir görsel yelpazeye sahiptir. Türkiye'nin modernleşme sürecinde kadınlara dayatılan ataerkil ideolojileri ve sözel olmayan kısıtlamaları yıkarak, temsil tekniğinde avangart ve feminist yaklaşımı sentezleyen eser, geleneksel sanat formlarını, çağdaş sanat formları içinde kullanarak kadın karakterin kamusal ve özel alandaki konumunu hem feminist film teorisyenlerinin düşünceleri bağlamında hem de eserde kullanılan kavramlar odağında incelenmesine izin vermektedir.

## Anahtar kelimeler

video-animasyon, türk gölge oyunu, kadın bedeni, feminist aktivizm, türkiye çağdaş sanatı

## Öne çıkanlar

- İbretnüma* (2009) adlı video animasyon, geleneksel sanat formlarıyla, çağdaş sanat formlarının bir araya getirilmesiyle oluşturulan bir eser olarak çağdaş sanat anlayışına feminist bir perspektif sunmaktadır.
- Gölge oyununun yanı sıra bir başka adı da rüya oyunu olan Karagöz, seyircisine gerçek dışı bir dünya sunarken Canan, gölge oyununa getirdiği çağdaş bir sanat anlayışıyla geleneksel sanat formlarının dönüşümünü göstermektedir.
- İbretnüma* kadın karakterin temsili açısından erkek egemen haz dolu bakış mekanizmasını kadın bedeninin sunumuyla ve anlatıcı sesin kadın oluşuyla kırarken voyeristik ve fetişistik hazzı alaşağı etmektedir.

## Introduction<sup>1</sup>

Canan is an artist who describes herself as a feminist activist. She has been recognized as a strong representative of the slogan “the personal is political” in the Turkish art scene since the 1990s (Altındere & Evren, 2014, p. 5). Known for works that question fundamental structural problems in society and their effects on the private sphere, Canan identifies power, religion, and politics as the three main issues affecting society (Gündüz, 2023, p. 54). In Canan’s works, the female body is not reduced to the position of a silent object, but begins to gain voice (Taş, 2012, p. 112). Through her art, she aims to highlight the pressures that discourses produced by established institutions and their policies impose on society, particularly on women. Her works frequently foreground issues such as sexual abuse, domestic violence, and the constraints imposed by gender roles (Yılmaz, 2010, p. 126). In performances and works such as *Odalık* in 1998, *Şeffaf Karakol* in 1998, *Kybele* in 2000, and *Çeşme* in 2000, where she uses her own naked body, Canan is recognized as one of the few female artists in Turkey to openly demonstrate a feminist stance (Antmen, 2017, p. 133). In the 2000s, many women artists addressed the male-dominated and patriarchal order in their work, believing that it was necessary to shift modernist perspectives in order to challenge dominant narratives. Canan stands among these artists, symbolizing women’s freedom and presenting the struggles women face in Turkey. She is known for critiquing masculine politics by addressing women’s identity and stands out through both her works and performances (Madra, 2007, p. 34-40).

The film portrays the social and masculine pressures that a woman, Fadike, faces from girlhood through adulthood. By highlighting the masculine norms ingrained in Turkish culture, it reveals how patriarchal gender codes have permeated society and affected the lives of Turkish women. In critically examining the sources of these oppressions, Canan incorporates the nudity of both men and women in her work, drawing inspiration from shadow theatre.

The work, which begins with the dedication “to my grandmother, mother, and daughter”, draws on personal references from the artist’s life, as she frequently emphasizes in her interviews. For Canan, the personal has indeed become political. The main character, Fadike, who lives in southeastern Türkiye and is the daughter of a poor family, faces pressure to marry, suffers under the masculine discourse within the family structure, and occupies a subordinate position in daily life. These circumstances highlight how the social order hinders a woman’s sense of self. The visual narrative incorporates elements of Turkish shadow play, reflecting the two-dimensionality and shaky movements of the puppets.

In the methodology of this study, the video animation *İbretnüma* (Canan Şenol, 2009), which is the subject of the analysis, is examined from a feminist perspective, while the synthesis of shadow play with contemporary art production practices is explored. It is evident that the humorous perspective present in traditional shadow play is also utilized

---

<sup>1</sup> This is an extended version of the study presented as an oral presentation at EUPOP (European Journal of Popular Culture), Krakow, Poland.

by Canan in the video animation. At this point, the humorous approach of the Karagöz and Hacivat shadow play is explained, and how this approach is integrated into a narrative in the fable genre is revealed through the lens of feminist film theorists. Key issues such as voice, the female body, and representation, which are also discussed in psychoanalytic film theory, are examined through the perspectives of feminist film theorists, and the content of *İbretnüma* is analyzed accordingly. The thoughts of feminist film theorists such as Mary Ann Doane, Kaja Silverman, Ann Kaplan, Linda Williams on these issues are re-analysed in the context of the work. This examination also addresses how traditional art forms are transformed into contemporary art forms and how the artist incorporates them into the work. The subordination of women artists in the art world for centuries and their place within the social order are revisited in these discussions, and Canan's contributions to contemporary art are contextualized in response to Linda Nochlin's famous question, *why have there been no great women artists?*, using a feminist methodology.

### ***The image of women from shadow play to contemporary art***

According to Terry Smith "the question of contemporary art has, in fact, been insistently answered more narrowly by the acts of artists and the organizations" (2006, p. 683). Arthur C. Danto, on the other hand, opens contemporary art to philosophical discussion by re-examining the relationship between artworks and reality (2017, p. 115). This focus on questioning can be seen as a key aspect of the representational strategies employed in contemporary art. In contemporary Turkish art<sup>2</sup>, pioneering women artists have distanced themselves from the demands of traditional art and have, perhaps unintentionally, become part of a new artistic approach (Toprak, 2018, p. 221). Over the last thirty years, with the spread of innovative art methods and language, the exploration of gender issues has become a significant corpus in contemporary Turkish art (Pınarbaş, 2021, p. 1831). In this context, the use of contemporary art techniques is evident in the representational language of contemporary art. Susan Langer argues that the essence of a work of art lies in its portrayal of emotion, vitality, individual identity, and lived and felt life (2012, p. 112). Since the conditions for creating art are developed within a specific social environment and are shaped by identifiable social institutions, the nature of the artwork is influenced by these factors (Nochlin, 2008, p. 136). Consequently, Canan's representational language is shaped by the patriarchal system that surrounds her and is further structured by her individual artistic experience. It is emphasized that the idea of re-presenting women is only possible through a critical understanding of representation, which is an approach to art (Antmen, 2017, p. 47).

In the Ottoman Empire, shadow theatre was a thriving artistic activity in Istanbul, where different ethnic groups, languages, and genders came together. These plays humorously

---

<sup>2</sup> Turkey contemporary art: In the article, there are different ways of characterizing contemporary artworks produced in Turkey and these characterizations can be seen in the in-text references. This article adopts the characterization of Turkey contemporary art.

represented language, communication, and sexuality, offering audiences a world where norms were turned upside down. Reflecting the cosmopolitan nature of Istanbul, the puppets' dialogues, spoken in various dialects, created conflict, while sexuality was freely expressed without repression. Karagöz plays addressed topics like sexuality, politics, and daily life in an uncensored manner, expanding the boundaries of representation and signification through inanimate puppets. Behind the curtain, the Karagöz artist became the voice of every segment of the public, regardless of gender, religion, language, or race, and represented the public's thoughts (Mizrahi, 2009). In *İbretnüma*, Canan, like a Karagöz artist, assumes the roles of all the characters she creates, portraying them through voice imitation. She continues the tradition of shadow play to critique the social order by representing various segments of the public.

### Interdisciplinarity in Contemporary Art :

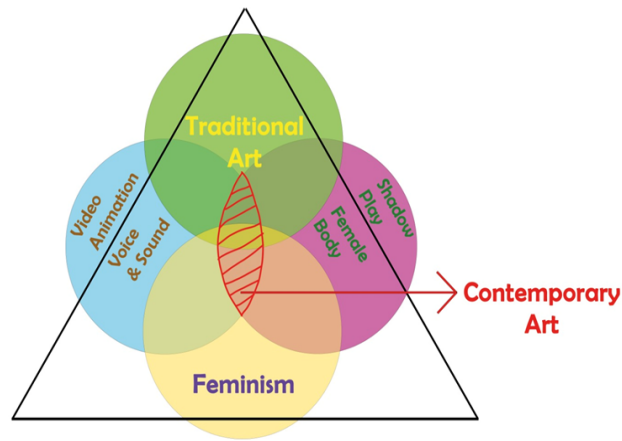


Image 1. Interdisciplinarity in contemporary art. Visuals that embody the relationship between the concepts focused on in this study and contemporary art. The visual of the embodiment of interdisciplinarity in contemporary art. It was designed by Berceste Gülçin Özdemir.

Canan, who reintroduces traditional shadow play to the audience through video animation, not only highlights the transformation of the male-dominated perspective in art, which has also permeated the language of representation in contemporary art. At the same time, by employing the masculine gender codes traditionally used in the portrayal of women with a humorous expression, she challenges and prompts the transformation of these codes. This change signifies the feminist approach within the artist's representational language. Inspired by one of Turkey's traditional arts, Karagöz, or Turkish shadow theatre, Canan's work *İbretnüma* addresses issues such as the patriarchal order, the exploitation of women's sexuality and labor, and incest. While Karagöz originated in Anatolia as a traditional Turkish art form, it has become a shared cultural heritage across a broader region due to its enduring popularity. Encompassing various branches of art, Karagöz has brought together different characters and ethnicities in the Ottoman Empire for centuries. Beyond fiction, Karagöz often mirrors reality, reflecting life itself. The humorous culture of Karagöz and its elements continue to prompt audiences to reflect on their own lives today (Oral, 2009, p. 6).

In *İbretnüma*, Canan tells the story of a woman who migrates from the countryside to the city, incorporating references to Turkish shadow play. This approach offers viewers a contemporary interpretation of a long-overlooked tradition. Shadow theatre was the most popular form of visual entertainment in the Ottoman Empire, appealing to nearly all segments of society. The shows were satirical, addressing both sexuality and politics, with a liberated sexual attitude playing a significant role in the humor. Turkish shadow play, more popularly known as Karagöz, is a form of stage storytelling that can be adapted to any era. Karagöz is an improvised play, where the Karagöz master, known as the *hayali* or "imaginary" develops the play based on current events. These events are presented to the audience with humor, aiming to reveal societal realities through the characters and their relationships. As a result, individuals and ethnic groups that have existed in daily and social life throughout history have been reflected on the Karagöz stage. The tradition of improvisation allows Karagöz to address contemporary stories (Tekerek, 2001, p. 210). It is challenging to determine the exact number of characters in Karagöz due to its foundations in improvisation, eclecticism, and continual renewal. However, the characters can generally be classified as men, women, and children. Common female characters include Chengi (dancing girl) and Zenne (woman in Persian). In addition to these general roles, there are specific characters from well-known plays, such as Leyla from *Leyla and Majnun*, Shirin from *Ferhat and Shirin*, Bloody Nigâr and Salkım İnci from *Bloody Nigar*, and Matiz from *Reverse Marriage*. Additionally, the *cazu* (witches), who appear in many Karagöz plays, are also female characters (Oral, 2009, p. 87-90).



Image 2. Karagöz and Hacivat shadow play characters.  
The photograph was taken at the Karagöz and Hacivat Museum.

In the hierarchically stratified society of the Ottoman Empire, Karagöz enjoyed extraordinary freedom. Its sexually charged puns were revolutionary, even when the performances lacked explicit political themes or characters. The subversive political nature of Karagöz was symbolically expressed through the deliberate violation of officially sanctioned cultural norms, values, and linguistic codes (Miller, 2013, p. 2). Karagöz's approach to sexual liberation transcended class boundaries, allowing female

characters to be portrayed more freely, even in a monarchy governed by Sharia law.

Gender and sexuality hold significant importance in Karagöz, which is among the most provocative genres of Ottoman literature. Some European travelers were astonished by the casual mention of sexuality in these plays (Schick, 2011, p. 200-201). To illustrate the shock of Westerners who saw women and children in the audience at "obscene Karagöz performances," Metin And quotes a Turk's response to a foreigner who asked why young girls were allowed to watch the show: "They should learn; sooner or later, they should know. It is better for them to learn these facts than to remain ignorant of these things" (2005, p. 85). Thus, Karagöz is not simply pornography but rather a "symbolic reversal of commonly held norms and behaviors through the medium of sexuality" (Kırlı, 2000, p. 170). The tolerance shown to Karagöz over the centuries extended beyond sexual matters, helping it to overcome political censorship as well (Öztürk, 2006, p. 294). The Karagöz shadow theatre provided a bottom-up critique of power within Ottoman society, highlighting the social constraints shaping everyday life. These shadow plays transcended the boundaries that divided the Ottoman community, not by offering alternative political scenarios for societal organization, but by achieving a greater degree of differentiation among the subject classes. The purpose of Karagöz is to depict societal reality through abstraction, illustrating the essence of a neighborhood not through the events characters experience, but through the types of characters and their relationships (Tekerek, 2001, p. 210). In Karagöz, the puppeteer draws from a series of episodic narratives known by heart. These episodes are performed independently of an overarching plot, allowing the puppeteer, much like a storyteller, to choose which episodes to emphasize (Oral, 2009, p. 140). Similarly, Canan, like a Karagöz puppeteer, narrates the story of Fadike, a character born from her own experiences. Viewing feminism as a form of struggle, Canan utilizes the unique privilege that Karagöz has had since the Ottoman Empire to tell Fadike's story.

### **Parody of official reason**

Canan states that her aim is to write the history of women in their own words, emphasizing that any part of the female body can be an object of representation in *İbretnüma*. She critiques the patriarchal system that assigns specific meanings to parts of the female body, questioning the significance attributed to Fadike's hair, breasts, eyes, and hips. Canan explores how Fadike's celebrated beauty transforms her body into one that is both desirable and, therefore, dangerous. As every part of her body is objectified, Canan examines how Fadike navigates modern life. Through this approach, Canan's voice becomes embedded in the narrative, transforming Fadike's story into the story of every woman living under such a system. According to Canan, Fadike's story encourages women to reconsider how much autonomy they truly possess when they believe they have will power (Gümüş, 2010, 9<sup>th</sup> January). Committed to writing women's history in her own words, Canan continues to make women visible in all areas where they are ignored. She achieves this through the imaginative narrative of the traditional Karagöz shadow plays.

Throughout the film, Canan also voices male characters, though they speak less than the female characters. However, she primarily tells Fadike's story through a female voice, ensuring Fadike "gets a voice" throughout the film. In the Turkish shadow play Karagöz, the main character sometimes acts as a spectator in certain episodes. Canan adopts this dual role of spectator and interpreter, a characteristic of Turkish shadow theatre. This is especially evident in love scenes where the flirtatious female character and the dandy discuss their relationship. This active witnessing places Canan in the roles of both narrator and spectator (Balan, 2008, p. 178). While Karagöz represents the voice of the masses watching the shadow play, Canan's voice emerges as that of an audience member interpreting taboo subjects such as female sexuality, homosexuality, and incest—topics that remain hidden and unspoken in male-dominated society.

Since all the plays in Karagöz are improvised, the stories and characters from everyday life are vividly reflected on the "screen of dreams." The political stance of Karagöz has always been that of the common person criticizing the powerful, consistently representing the opposition (Öztürk, 2006, p. 294-296). This criticism is not limited to political authorities; it extends to all spheres of society, providing entertainment for centuries. Characters in the show often embody ethnic stereotypes of residents from a traditional Istanbul street, reflecting the pluralism of the Ottoman Empire by mimicking various ethnic, religious, and regional personalities.

Karagöz performances, often held in coffeehouses and during nightly Ramadan feasts, were immensely popular events where people of all social classes, genders, ages, and ethnicities could gather and mingle. In the Ottoman Empire, these coffeehouses were among the few spaces where men and women could share the same environment. As a result, Karagöz stories frequently included both female and male characters, often reflecting the common division between women, children, and men.

Metin And identifies the female characters in Karagöz as "all the zennes, the Circassian odalisque, the gypsy, Karagöz's wife, and the sesame-maker" (2004, p. 64). Zenne, meaning woman in Ottoman Turkish and derived from Persian, is the general term for women in Karagöz plays. These characters often hold a fan, flower, or umbrella in one hand. Young zennes typically engage in matters of the heart, while older zennes nag and frustrate their husbands. Karagöz's wife, for instance, often argues with him, complaining about the lack of food in the house and urging him to work and bring home provisions (Şenyer, 2014, 2<sup>nd</sup> August). According to Canan Balan, it would be too naive to idealize Karagöz by emphasizing its emancipatory role for women (2008, p. 178). However, Karagöz did contain liberating elements, such as its critical approach to political affairs and its sexually charged jokes. One source of comedy's pleasure lies in language that defies conventional meaning: accents, dialects, absurd rhymes, puns, and even stuttering are used to subvert traditional meanings. This can extend to the limits of absurdity, potentially offering new possibilities for experimental, pure, and absurd theatre.

In various histories of shadow theatre, writers often quote the astonished reactions of European travelers to the sexual and political freedom in Karagöz plays. This explains the

shock of Westerners who observed women and children among the spectators of the "obscene Karagöz performances". A Turk's response to a foreigner who questioned how young girls could be allowed to watch these shows was: They [the young girls] should learn; sooner or later they should know, it is better for them to learn these facts than to be ignorant of these things. Although no one can claim that Karagöz took a liberating approach to the representation of women, as Balan suggests, we must acknowledge the atmosphere of tolerance in a spectacle where men and women participated together.

In conclusion, most Karagöz plays are based on scenes from everyday life, satirized through sexuality. Karagöz theatre addresses a wide range of themes, including circumcision, cuckoldry, romance, supernatural or pseudo-magical elements, disguise, explicit violence, nudity, and sex. The exclusion of sultans, prophets, and religious figures allows Karagöz to challenge the audience's sense of judgment and values (Miller, 2013, p. 2-10). Thus, it is fitting for Canan to choose Karagöz to depict an incestuous relationship, which she focuses on in *İbretnüma*. Karagöz was highly entertaining and unifying for the Turkish people, encouraging "safe" rather than subversive laughter. Canan's choice reflects her reference to a traditional art form popular since the Ottoman Empire, where the audience tolerated hidden fears, unspoken topics, and taboo subjects such as incest.

By using Karagöz, Canan prompts the audience to self-reflect on female sexuality and the moral rules governing it. At the same time, she gives voice to the women and children silenced in male-dominated societies. At the end of her work, Canan refers to another characteristic of Karagöz—its role as the "voice of the silent." Karagöz, also known as a dream play, presents an unreal world to its audience. It doesn't tell a story directly but conveys it through sharp, abstract lines. The visualized world, devoid of perspective rules, is two-dimensional. The structure and characters of shadow theatre verge on irrationality, yet this metaphorical approach allows Karagöz to highlight real events and express hidden truths in society.

The ending is the shortest part of a Karagöz play. Typically, Karagöz slaps Hacivat, who exclaims, "You've destroyed the curtain, it's ruined, I'll tell the owner right away!" Karagöz then threatens Hacivat while providing information about the theme of the next play, telling him what he will do to him. Karagöz then announces the play's end, apologizes for any mistakes, and informs the audience of the next play's name and location before leaving the stage. In *İbretnüma*, Canan does not mention a new play at the end, but instead suggests that Fadike's story is just one of many that could be told, implying that it is neither the first nor the last. In doing so, Canan indicates that the other women's stories she references in her work are interconnected with Fadike's.

### **Presentation of feminist fable**

*İbretnüma* is based on a fable and tells the story of a young woman in a village in Anatolia. Canan describes her work as a video fable and her narrative role as that of a storyteller (*râvi*) (Şenol, 2010, p. 1). The work, which explores the pressures of male dominance on the female character, also addresses digital surveillance in the modern age. The viewer



follows Fadike's life intimately, witnessing the surveillance of the modern individual, who can be monitored anytime and anywhere in the digital age. In this era of real-time surveillance, every digital data presentation and image production becomes an act of creating and visualizing our own image (Groys, 2016, p. 125).

In examining the relationship between visual culture and cinema, Robert Stam asks, "How is vision gendered and sexualized?" (2014, p. 321). This question is relevant to the representational strategies that digital technologies offer in narrative forms and is one of the questions this study explores. Henry Jenkins updates Walter Benjamin's views on emerging digital theory, stating,

Digital theory can examine everything from the role of CGI special effects in Hollywood blockbusters to communication systems (the Net), new genres of entertainment (computer games), new styles of music (techno), or new systems of representation (digital photography or virtual reality) (as cited in Stam, 2014, p. 326).

Therefore, *İbretnüma* not only visualizes Turkey's patriarchal cultural codes from the past but also highlights the ongoing projection of male dominance in the digital realm. The screen becomes a cyber-chronotope, where both time and space are transformed, showcasing the impact of new technologies on production and aesthetics (Stam, 2014, p. 329). In this context, *İbretnüma* synthesizes traditional indicators of social order with contemporary narrative styles, presenting a moment that dissolves time and space with its humorous, fairy-tale narrative. The humorous presentation of the shadow play and Canan's witty voice-over narration provide a parodic view of the society in which the female character lives. According to Terry Eagleton, humor involves the release of a satisfying tension that mimics orgasm (2020, p. 29). True wit, however, provokes a smile instead of a sigh, demonstrating the superiority of the mind over base senses and appearing as a talent of the soul (Eagleton, 2020, p. 98). The humorous aspect of the presentation reminds us of the provocative and deconstructive nature of art, offering a different perspective on the political critique of the current social order through video animation. The dialectical speech of the narrator, who shifts between an old woman and a soldier, deepens the voice, while the contemporary interpretation of miniatures and shadow puppet performances provides an ironic presentation of existing masculine discourses.

When voice-over dominates a film narrative, it shapes the interpretation of the story. In *İbretnüma*, the voice-over belongs to Canan. Sigmund Freud, in *An Outline of Psychoanalysis*, states that sound, noise, and what is heard are central to fantasy formation, emphasizing that primitive fantasy is built around sound (as cited in Dolar, 2013, p. 137). When the voice-over describes the female body, it adopts a feminist expression, reframing the masculine gaze on the body in its own terms. In classical narrative cinema, the voice-over is typically authoritative and usually male; Canan reverses this convention in her work. Kaja Silverman emphasizes that sound recording becomes privileged when it engages with the body (1988, p. 49). Silverman's ideas align with Canan's voice-over performance, emphasizing the intimacy of the body. In particular, the female body is rarely displayed or presented naked in Muslim society. The

detailed depiction of the female body in *İbretnüma*, supported by the voice-over, evokes a sense of strangeness. It is the obscenity and unfamiliarity of the sound that make a lasting impression. Echoing Friedrich W. Joseph Schelling, Freud asserts that the strange is "something that is revealed when it should have been hidden." One feels shame when using one's voice because it exposes hidden intimacy to others, and this shame is structural, not merely psychological. Joan Copjec refers to this as "ontological shame" (as cited in Dolar, 2013, p. 83). According to Mladen Dolar, the voice is elusive, existing both inside and outside the law, and thus always posing an urgent threat (2013, p. 169). By representing the ontological shame embedded in the social order, *İbretnüma* compels society to confront itself.

The voice-over in *İbretnüma*, along with the voicing of female characters and making them heard in a society where women are often silenced, serves as a crucial example of the feminist perspective in art. Canan does not address the silencing of women using only a feminist strategy based on voice-over. Through the representation of the female body, she also deconstructs the male gaze embedded in cultural codes.



Image 3. Collage: A scene from *İbretnüma* (Şenol, 2009)

In the film, Canan's naked display of her body disrupts the male-dominated cultural codes that come into play when women are transformed into objects of spectacle. Considering that the naked body is tied to the myth of the lost paradise, and that since the expulsion from paradise, the world is perceived differently, discussing the clothed body becomes a mere reiteration of a well-known fact (Corbin, Courtine & Vigarello, 2007, p. 122). In her work, where she frequently employs naked bodies, Canan reminds us that human existence originates in nudity. She seeks to challenge and destabilize the conservative views imposed on the body with a radically subtle irony, rather than simply restating familiar ideas. The subtle irony in the narrative language and presentation of the work reverses the masculine gaze embedded in the social order. This disruption prevents the male viewer from objectifying the female character as a spectacle. Fadike's body becoming an object of representation is a reality shaped by the pressures exerted on women by masculine discourse.

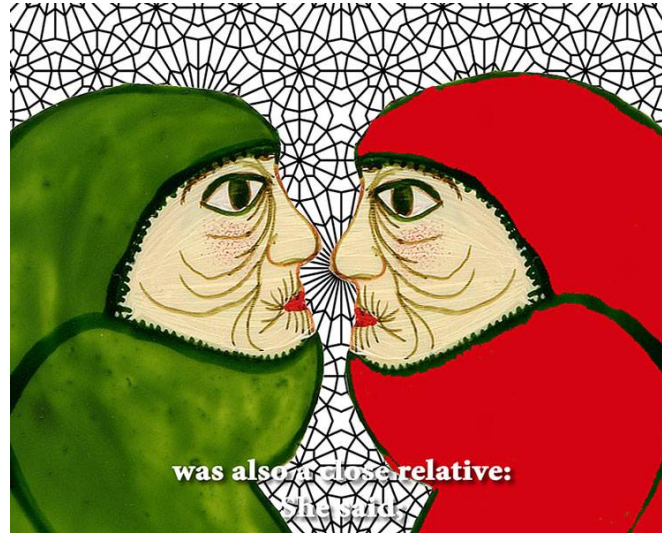


Image 4. The nine. This scene is from the *İbretnüma* (Şenol, 2009)

In this context, Mary Ann Doane's article *Woman's Stake: Filming the Female Body* (1988) provides a framework for analyzing the content and formation of Canan's work from a feminist perspective, drawing on feminist discourses. The article, which focuses on cinematic images, begins with the question, "What does a woman want?" and stresses the need for cinema to answer this question. Doane argues that the oppressive portrayal of women in cinema makes the creation of feminist films nearly impossible, likening the camera's movement toward women to a terrorist act. She explains that the production of images and music in cinema is aimed at gratifying the viewer's identity, reinforcing voyeuristic and fetishistic tendencies while avoiding castration anxiety. Doane observes that contemporary filmmaking incorporates visuals and techniques that resist traditional modes of coding and decoding. The purpose of this alienation is not to depict the female body differently, but to uncover the meanings and values of femininity shaped by cultural codes (Doane, 1988, p. 216-217). *İbretnüma* can also be viewed as an example of contemporary filmmaking practice. Furthermore, as this study highlights, new communication technologies underscore the important role of modern filmmaking techniques in presenting traditional, predetermined masculine indicators to viewers. While *İbretnüma* demonstrates that the social order of the female body is coded with masculine indicators, it also emphasizes the need to question this coding. As Doane stated, the uncoded body is an impossibility (1988, p. 218). Canan's work not only illustrates this coding but also encourages viewers to question and deconstruct these imposed cultural codes.

*İbretnüma* paves the way for contemplating the impossible by presenting the female body with nudity, allowing for a reconsideration of the coded and feared female body, ultimately revealing the underlying fear of castration. In classical narrative cinema, the naked female body implies castration, depriving the male viewer of pleasure and frightening him with the unknown void into which he is drawn. In this context, the animated short film demonstrates the possibility of reversing dominant ideologies on screen, both in form and content. It clearly exposes the ironic aspects of the social order,

showing that the subordination ascribed to women is, in fact, an indicator of the ironic subordination of men themselves.

Vladimir Jankélévitch observes that irony is even more serious than seriousness; it speaks when it should be silent and remains silent when it should speak (2020, p. 170). The use of irony in this work, therefore, suggests that the patriarchal point of view must always be questioned in an ontological context. The fragmented presentation of the female body at the beginning of the animated short film, and its completion through the combination of these parts at the end, exemplifies the ironic perception of women within the social order. The detailed depiction of the female vagina in various miniatures and shadow puppet performances evokes the concept of vagina dentata. Likewise, scenes of naked female figures in the bathtub, the exposure of male characters' penises in the village square, and the women's laughter in response blend reality with the utopian, creating a surreal scenario that prevents the male audience from taking pleasure in the female character.

By presenting these elements, *İbretnüma* challenges viewers to question and deconstruct the patriarchal and ideological constructs imposed on the female body. Through its use of irony and surrealism, the film subverts traditional narratives and highlights the absurdity of societal norms.



Image 5. The husband. Scene from *İbretnüma* (Şenol, 2009)

Therefore, the castration of the male viewer becomes evident. Simultaneously, the possibility arises that the male viewer might derive pleasure from observing the male characters, while the female viewer may find enjoyment in watching the naked bodies of the female characters. This dynamic allows viewers to engage with homoerotic feelings, contributing to the experience of watching alternative films. The patriarchal order, politically critiqued through the representation of the body, continues to challenge social gender stereotypes.

According to Doane, the natural body serves as the marker of sexual difference, thereby adding functionality to such discussions (1988, p. 219). Similarly, Linda Williams asserts

that the female body in cinema is perceived as a problem that exposes sexual differences (as cited in Mayne, 1985, p. 89). In *İbretnüma*, the portrayal of the naked female body and the miniature scenes of intercourse demonstrate the man's realization that there is no adequate tool to symbolize the deficit. Doane questions the stereotypical codes in the representation of women, asking, "Why are the signs assigned to women?" While anatomy is traditionally seen as destiny, she argues that fiction ultimately shapes this concept.

Ann Kaplan points out that Hollywood's narrative mechanism tries to conceal what is natural. In this pleasurable mechanism, which allows voyeurism and fetishism to flow freely, viewers encounter a representation filled with illusion (Kaplan, 2001, p. 13). Doane also references Luce Irigaray and Julia Kristeva's questioning of why women speak in low voices in the female body (1988, p. 223). In *İbretnüma*, the representation of the female character disrupts the male-dominated pleasurable gaze mechanism. Voyeuristic and fetishistic pleasure is subverted by the portrayal of the female body and the female narrator's voice. The masculine discourses labeled on the body are deconstructed by the gaze of the female characters and female viewers toward the naked female body. The exhibition of adolescent girls' nudity and the homoerotic intimacy between them suggests that male sexuality might not be a factor.

The moral rules imposed on women by gender codes prevent them from exploring sexuality. What we see constructs the mediation in representation between visual culture and real bodies. While Canan uses socio-cultural signs to construct meaning in her work, she successfully reverses the masculine perspective that has been used against women for centuries. In doing so, she radically deconstructs the representation of male figures.

### ***There are now great female artists***

Many researchers, historians, and theorists argue about the scarcity of female artists in the annals of art history. In this context, showcasing women through their feminine characteristics, while avoiding a voyeuristic perspective, is crucial for the visibility of women artists. Although some artists in art history challenge the male gaze on the female form, the invisibility of women persists due to the latent sanctions of male domination. In her seminal work, *Why Are There No Great Female Artists?*, published in 1971, Linda Nochlin (2008) posed an important question about the relationship between feminism and art, prompting deep reflection on the subject. Nochlin argues that the belief "there are no great women artists because women cannot be great" is a deeply ingrained and erroneous societal notion. She notes that art, as a direct and personal expression of individual and emotional experiences, requires a consistent form of language, built upon certain conventions, schemas, or code systems that develop over time or independently.

Ideological and political misunderstandings about the subordination of women stem from distorted ideas about how art is produced (Nochlin, 2008, p. 122-129). The conditions for creating art are shaped within a particular social environment, which is an integral

part of the social structure. Consequently, art is influenced by social conditions (Nochlin, 2008, p. 135). Canan presents the patriarchal cultural indicators of her society and positions herself as a subject within the material of art. In one of her works, Canan takes on the role of Fadike, displaying her naked body and donning pieces of a female character's outfit, transformed into jigsaw pieces. In these scenes, Canan's naked body is presented as an object ready to be dressed, surrounded by objects associated with the private sphere, shaped by the male perspective of society. Many of these objects embody discourses imposed on women by society.

As Nochlin highlights, this presentation is reminiscent of Berlin Dadaist Hannah Höch's critique of patriarchy in her photo collage *Pretty Girl*. Höch's nudes reject the male gaze that dominates many art objects. This deconstructive practice shows that representations of women as sexual objects are constructed, far from being natural or given (Nochlin, 2020, p. 32). In *İbretnüma*, Canan radically breaks with the perspective that obscures women's sexuality in Ottoman miniature motifs and shadow play depictions, demonstrating that the female body can be represented from a feminist perspective using contemporary art's narrative strategies. Canan, who identifies as a feminist, describes her feminism as follows:

Everybody contributes in some way to my being a feminist, all the areas of power, the state, my father, my husband, the male art community, the men in society, the male point of view, and so on. This is a natural process; it is not a specially chosen position, and of course, I fight for it (Kaptanoğlu, 2010).

## Conclusion

The uniqueness of the artwork is changing and transforming in contemporary art approaches. The basis of this change and transformation lies in understanding the methods and adopting the approaches of contemporary art disciplines. Canan's blending of the techniques used in shadow play in the context of the possibilities of video animation technology also shows how traditional art forms can be used in contemporary art forms. The miniatures, talking characters and moving images in *İbretnüma* are important not only in terms of reuniting traditional art forms with the contemporary, but also in terms of revealing an interdisciplinary understanding of art. Canan has contributed to the deconstruction of existing codes in *İbretnüma* both in terms of technique and content.

In *İbretnüma*, the female body is presented in relation to masculine cultural discourses, independent of the phallus-centred mechanism of the masculine gaze. Through her artwork, the codes associated with social gender gain the potential to be interpreted differently from the entrenched realities of societal order. In this context, Fadike's representation in *İbretnüma* concretely reveals the construction of voyeuristic and scopophilic views inherent in the concept of social gender and the perception of women within the social hierarchy. Fadike's relationships—with her mother, her husband, the social order, and even herself—are fraught with patriarchal signs. How can Fadike internalize her body in a system where she does not even understand herself? Why does

Fadike marry a man she does not desire? How is she allowed to become a child bride? Questions like these clearly demonstrate how patriarchal discourses are perpetuated in the social order. As the foundations of Islamic history were established, so were the roles assigned to men and women, with women being passive and subordinated. Women artists who challenge the codes of masculine domination have played significant roles in changing these societal roles. The fact that Canan, as a woman artist, reveals her existence regarding her own experiences and identity in her work shows the importance of women's existence in terms of the history of art in Turkey, as well as the importance of the representation of traditional art forms in our art history with contemporary narrative forms in terms of its place in the history of art in the world.

The masculine language prevalent in traditional shadow play has been transformed into a feminist language through Canan's video animation. This presentation is an important example of the transformation of masculine language in traditional arts. What is important in the presentation strategy of this transformation is to realize the methodology of catching up with the contemporary by knowing the value and importance of the traditional.

## Bibliography

- Altındere, H. & Evren, S. (2014). Contemporary art series-16 artist book-7 Canan: To hell/Cehenneme kadar (1<sup>st</sup> edition). Art-ist.
- And, M. (2004). Başlangıcından 1983'e Türk tiyatro tarihi (1<sup>st</sup> edition). İletişim.
- And, M. (2005). Karagöz: Turkish shadow play (1<sup>st</sup> edition). Dost.
- Antmen, A. (2017). Kimlikli bedenler: Sanat, kimlik, cinsiyet (3<sup>rd</sup> edition). Sel.
- Balan, C. (2008). Transience, absurdity, dreams and other illusions: Turkish shadow play. Early popular visual culture, 6(2), 171-185. <https://doi.org/10.1080/17460650802150424>
- Corbin, A., Courtine, J.-J. & Vigarello, G. (2007). Bedenin tarihi 1: Rönesanstan Aydınlanmaya (1<sup>st</sup> edition) (Trans. S. Özen). Yapı Kredi.
- Danto, C. A. (2017). Sanat nedir? (3<sup>rd</sup> edition) (Trans. Z. Baransel). Sel.
- Doane, M. A. (1988). Woman's stake: Filming the female body. C. Penley (Ed.), Feminism and film theory (1<sup>st</sup> edition) (p. 216-228). Routledge.
- Dolar, M. (2013). Sahibinin sesi: Psikanaliz ve ses (1<sup>st</sup> edition) (Trans. B. E. Aksoy). Metis.
- Eagleton, T. (2020). Mizah (2<sup>nd</sup> edition) (Trans. M. Pekdemir). Ayrıntı.
- Groys, B. (2016). Akışta: İnternet çağında sanat (1<sup>st</sup> edition) (Trans. E. Kılıç). Küy.
- Gümüş, P. (2010, 9th January). Canan Şenol ile İbretnüma üzerine söyleşi. Artizan. <https://www.art-izan.org/artizan-arsivi/Canan-senol-ile-ibretnuma-uzerine-soylesi/>
- Gündüz, Y. K. (2023). Çağdaş Türkiye sanatının feminist özneleri ve toplumsal cinsiyet olgusu üzerine hermeneutik bir yaklaşım. Ulakbilge, 80, 42-59. <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1674562907.pdf>
- Jankélévitch, V. (2020). İroni (1<sup>st</sup> edition) (Trans. Y. Çetin). Metis.
- Kaplan, A. (2001). Women and film (6<sup>th</sup> edition). Routledge.
- Kaptanoğlu, E. (2010). Boğaziçi'nde çağdaş sanat röportaj dizisi: Canan Şenol. <https://istanbulmuseum.org/artists/Canan%20senol.html>
- Kırlı, C. (2000). The struggle over the space: Coffeeshouses of Ottoman Istanbul, 1780-1845 (Yayımlanmamış doktora tezi). The State University of New York, New York.
- Langer, K. S. (2012). Sanat problemleri (1<sup>st</sup> edition) (Trans. A. F. Korur). Mitos Boyut.
- Madra, B. (2007). Bir karmaşa alanı olarak görsel sanat. H. Altındere & S. Evren (Ed.), Kullanma kılavuzu: Türkiye'de güncel sanat (1986-2006) (1<sup>st</sup> edition) (p. 28-43). Art-ist.
- Mayne, J. (1985). Feminist film theory and criticism. Signs, 11(1), 81-100.



Miller, A. R. (2013). Turkish shadow puppetry and the carnivalesque. *Modern languages and literatures annual graduate conference 4*, 1-12.

<https://ir.lib.uwo.ca/mlgradconference/2013Conference/MLL2013/4>

Mizrahi, D. (2009). Osmanlıda Karagöz oyunları. *Toplumsal tarih*, 181, 48-55.

Nochlin, L. (2008). Neden hiç büyük kadın sanatçı yok? (Trans. Ahu Antmen). A. Antmen (Ed.), *Sanat/cinsiyet: Sanat tarihi ve feminist eleştiri* (1<sup>st</sup> edition) (p. 119-159). İletişim.

Nochlin, L. (2020). *Kadınlar, sanat ve iktidar* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. S. Evren). Yapı Kredi.

Oral, Ü. (2009). *Turkish shadowplay: Karagöz* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. C. Orancı). Ministry of culture and tourism.

Öztürk, S. (2006). Karagöz co-opted: Turkish shadow theatre of the early Republic (1923–1945). *Asian theatre journal*, 23(2), 292-313.

Pınarbaşı, Y. (2021). Reflections of women's identity and their social problems on contemporary Turkish art. *Atlas journal*, 7(40), 1827-1842.

<https://atlasjournal.net/index.php/atlas/article/view/439/432>

Schick, I. C. (2011). *Bedeni, toplumu, kainatı yazmak: İslam, cinsiyet ve kültür üzerine* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. P. Tünaydın). İletişim.

Silverman, K. (1988). *The acoustic mirror: The female voice in psychoanalysis and cinema* (1. baskı). Indiana University.

Smith, T. (2006). Contemporary art and contemporaneity. *Critical Inquiry*, 32(4), 681-707.

Stam, R. (2014). *Sinema teorisine giriş* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. Ç. Asatekin). Ayrıntı.

Şenol, C. (2009). *İbretnüma* [Video-animasyon]. Pera Museum, İstanbul.

Şenol, C. (2010). Even a cat has a mustache – Interview with Pelin Tan. x-ist.

Şenyar, E. (2014, 2<sup>nd</sup> August). *Zenne. Karagöz Hacivat*. <https://www.karagoz.net/zenne.htm>

Taş, T. (2012). Canan: Feminist bir müdahale olarak sanatçının bedeni. *Toplum ve bilim*, 125, 89-114.

Tekerek, N. (2001). Halk tiyatrosu geleneğimizde soyutlama ve yapısal yansımaları.

*Çukurova üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü dergisi*, 7(7), 205-213.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/50085>

Toprak, A. (2018). Nil Yalter's contribution to the art environment with a feminist approach.

*Akdeniz kadın çalışmaları ve toplumsal cinsiyet dergisi*, 1(2), 215-234.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/598835>

Yılmaz, P. (2010). Canan Şenol'un yapıtlarından Türkiye'de toplumsal cinsiyet okuması. *Yedi*,

4, 125-136. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203697>

**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***

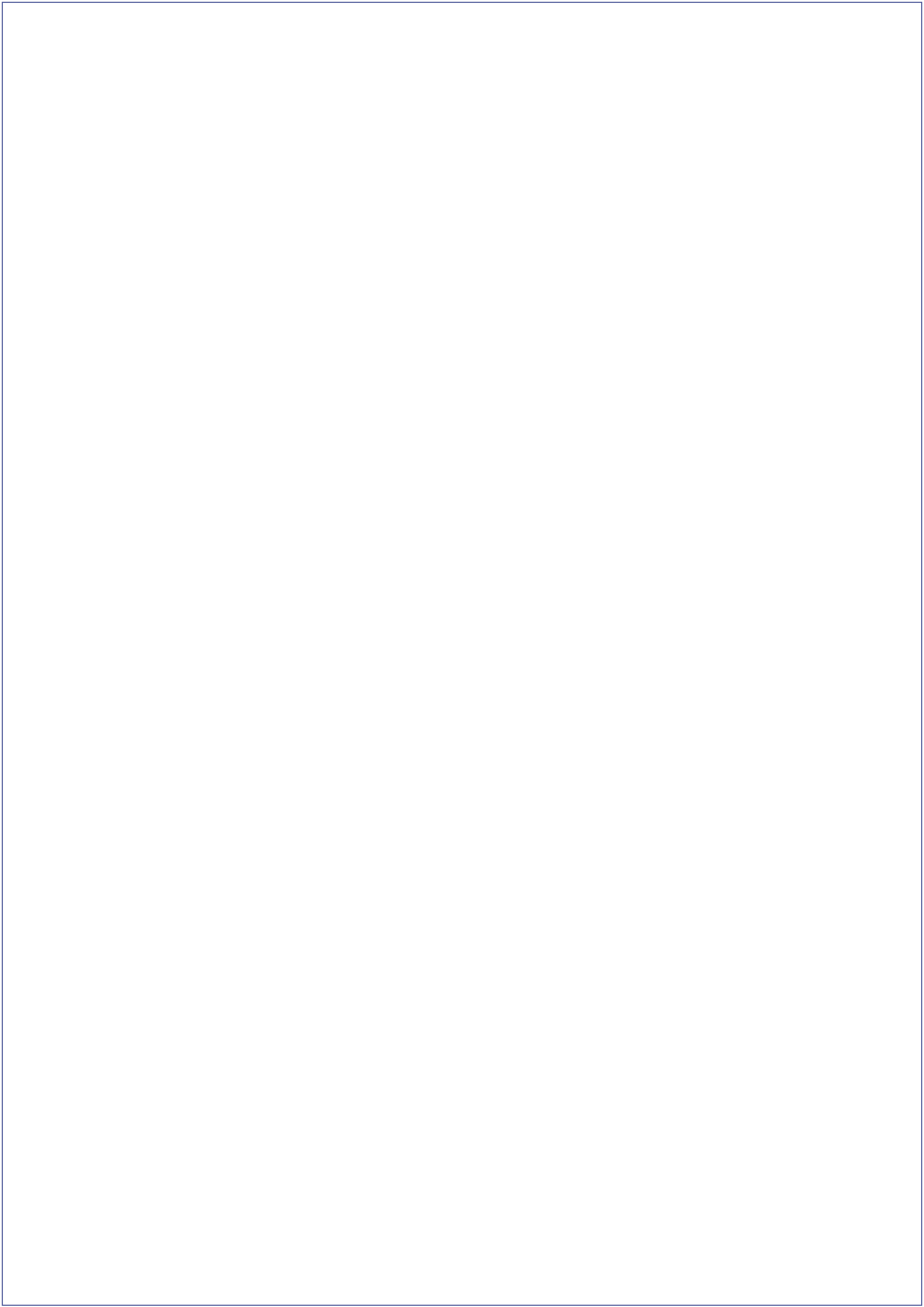
iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

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

**Yazarların katkısı *Author contributions***

% 60 – % 40



# Sanatın icadından yapay zekâya kontrol mekanizması olarak temsiller

Kutlu Gürelli | Doçent | Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin, Türkiye  
gurelli@yahoo.com | <https://orcid.org/0000-0002-1103-3057>

## Atıf

Gürelli, K. (2024). Sanatın icadından yapay zekâya kontrol mekanizması olarak temsiller. ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 27-50. <https://doi.org/10.46372/arts.1523731>

Geliş: 29.07.2024 | Kabul: 18.11.2024

## Öz

Sanatın ayrı bir kategori olarak ortaya çıkışı, kapsadıklarını maddi ve kavramsal anlamda nitelerken geçmişte geçerli dünyevi ölçekten bağımsızlaşması olarak tarif edilebilir. Bu yolla sanat kategorisi, kavramsal ve biçimsel bakımdan temsili bir yapı ve soyutlama olarak inşa edilir. Bu yeni temsili(leştirici) yapı, finansal araçların ortaya çıkmasında da tekrar eder. Dünyevi olandan olmayana, kaba zanaatlardan ince (*fine*) sanatlara geçişin benzeri, İkinci Dünya Savaşı sonrası pazarlama alanında da tekrarlandı. Çalışma, zanaat/sanat ayrımından bahsedilen on altıncı yüzyıldan dijital teknolojiler ve yapay zekânın belirginleştiği günümüze takip edilebilir bu temsili yapıları tanımlamak ve insan yaşamına eklenme biçimleri arasında bir örüntü bulmak üzere ilişkilendirmeyi amaçlar. Sanatın icadı olarak niteleyebileceğimiz kültürel dönüşümden, içinde bulunduğumuz neoliberal, geç-kapitalist dönemin finansal-bürokratik düzeneklerinden endüstriyel komplekslerin işleyişine uzanan tespitler yardımıyla, güncel teknolojinin yaşamı kuşatma ve yeniden üretme biçimleri hakkında bir değerlendirmeye varılmaktadır.

## Anahtar kelimeler

sanat, temsil, arzu, yapay zekâ, endüstri kompleksi

## Öne çıkanlar

- Temsilileştirmenin, yağlıboya resmin ortaya çıkışındaki haliyle, mülkün görüntüsü yoluyla ikamesi olan işlevi, bu dönüşümle yerini mülksüzleştirmenin yöntemi olmaya bırakmıştır.
- Sanat kategorisinin inşasında estetik ve beğeni üzerinden dünyevi ölçekten inceler kopan yapı ile halkla ilişkiler ve reklamcılığın tüketim toplumunu inşa ederken lüks ve yaşam tarzı kavramlarıyla aynı şablonu takip eder.
- Dijitalleşen bilginin havadisleşerek yığılması izleyici-okuru sezgiselliğe mecbur bırakarak insanı hakikat sonrası alanda tutarken gerçekliği de spekülâtif/manipülâtif biçimde üretilebilecek anlatsal bir piyasa unsuruna dönüştürür.

# Representations as means of control from the invention of art to artificial intelligence

Kutlu Gürelli | Associate professor | Mardin Artuklu University, Mardin, Turkey  
gurelli@yahoo.com | <https://orcid.org/0000-0002-1103-3057>

## Citation

Gürelli, K. (2024). Representations as means of control from the invention of art to artificial intelligence. ARTS, Special issue on contemporary art, 27-50.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1523731>

Submission: 29.07.2024 | Acceptance: 18.11.2024

## Abstract

The emergence of art as a distinct category can be described as its separation from worldly scales, defining its scope both materially and conceptually. This shift created art as a representational structure and abstraction. A similar pattern is seen in the rise of financial instruments during the same period, reflecting a transition from crude crafts to fine arts. This parallel extends to communication and marketing fields after World War II. This study traces these representational structures from the 16th century, when the craft-art distinction began, to the present, where digital technologies and artificial intelligence are increasingly dominant. It aims to identify patterns in how these structures integrate into human life. Through this analysis, the study evaluates how contemporary technology surrounds and reshapes life, connecting observations from the cultural invention of art to the financial-bureaucratic mechanisms of the neoliberal, late-capitalist period, and the workings of industrial complexes.

## Keywords

art, representation, desire, artificial intelligence, industrial complex

## Highlights

- The function of representation, as in the emergence of oil painting, which substitutes the image of property, has given way to dispossession by transforming property into an image.
- The structure in the construction of the art category, which separates from the worldly scale through aesthetics and taste, follows the same template as the use of luxury and lifestyle concepts by PR and advertising in consumer society.
- With artificial intelligence, there is a danger of forming a self-oriented and closed structure, where the search function turns into a prompt for creation, leaving no external direction to aim for.

## Giriş<sup>1</sup>

Temsilileştirmenin yağlıboya resmin ortaya çıkışında gördüğümüz haliyle "mülkün görüntüsü ile ikamesi" olan işlevi, zamanla yerini mülkün görüntüye dönüşmesiyle mülksüzleştirilmenin yöntemi olmaya bırakmıştır. Burada görülen geçiş, sanat kategorisinin ortaya çıkışına yakın zamanlarda oluştuğunu gördüğümüz karmaşık ve temsili finansal ürünlerin ticaretine bağlı piyasaların gelişiminde de izlenebilir. Bu dönemde taşınabilirleşen sanat eserleri veya finansal araçların yeni orta sınıfa yönelik arzlar olduğunu ve bu sınıfın kültürel, sosyal, finansal fayda (kâr) arzusuyla oluşan talebi karşılamak üzere şekillendirildiklerini belirtmek gerekir. Çalışma boyunca temsilileştirmenin kontrol ve özütleme (*extraction*) aracı olarak nasıl geliştiğini ve içinde bulunduğumuz neoliberal geç-kapitalist dönemde, görüntüsüne dönüşmüş dünyanın bileşik endüstriyel kompleks kontrolü altında nasıl sürdürüldüğünü belirginleştirmek ve anlamak adına örüntüler bulunmaya çalışılacaktır. Birimi meta/sinyal, yüzeysel piyasa/kanal olabilen yapıların oluşum ve hareket bakımından ortaklık gösteren özelliklerini tarif ederken, tekniğin olanaklarıyla politik imaları gittikçe artan öneme sahip bir hal alan çözünürlük meselesinin iletişim/etkileşim kanallarında oluşan "ifşalaşan gösteri, teftişleşen gözetim" bağlamında gündelik yaşam kadar kültür sanat alanında da insan davranış ve yaşamıyla nasıl ilişkilendiği ele alınacaktır.

Temsil olarak görüntülerden bahsederken, eğer Matt Gattton'un *paleo-camera* teorisini de dikkate alacak olursak (Gattton ve Carreon, 2011) milyonlarca yıl geriden başlatılabilecek optik görüntülerle ilişkimizi ve bu ilişkilerin kültürel unsurlara dönüşümü tarihini, hem maddi/pratik hem de metafizik/teorik alandaki en yakın büyük kırılmayı, temsil yoluyla dünyevi olandan hem duysal hem de finansal anlamda kopuşu ifade ettiği için 16. yüzyılda sanat kategorisinin ortaya çıkışından başlatmak uygun görülmüştür. Çalışma boyunca, halen bu görüntüler tarihinin içinde bulunduğu, gelişim sürecinde belirlenebilecek kimi karakteristik özelliklerin hâlâ geçerliliğini koruduğu ve nihayetinde yapay zekâ yoluyla yaşanmakta olan tarihsel kırılmanın bu bağlamda ele alınmasının açıklayıcı olabileceği gösterilmeye çalışılacaktır. Sanatın son 400 yılda izlenebilir olan biçimsel ve kavramsal değişimi boyunca olduğu gibi, bugünün hâkim ekonomik ve siyasi yapılarıyla da doğrudan ilişki içinde olduğu açıktır. Bu nedenle, 2000'lerin başından itibaren ülkemizde etkinlik alanının genişlediğini gördüğümüz çağdaş sanat konusunun da neoliberal küreselleşme hareketinin kültürel uzantısı olan postmodern irticai faaliyet bağlamında ele alınmasının fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Buradaki "fayda", nihayetinde, hakikat sonrası olarak da adlandırılan, niteleme ve ölçeklendirmenin piyasalaşarak spekülâtifleşmesi ile tarif edebilecek krize karşı direnç sağlamakla ilişkilidir. Anlamın seyrelmesi, dünyanın günden güne daha da kavranması zor, bulanık ve karışık hale gelişinden, dikkatli, bölünmemiş ve derin düşüncenin gittikçe daha çok çaba gerektirmesi, temiz ve doğal gıdaya erişimin zorlaşmasından, üretim süreçlerinin karmaşık endüstriyel yapılara dönüşerek aşırı işlemeyle ürettiği efektleşen,

<sup>1</sup> Bu çalışma Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalında Prof. Ferhat Özgür danışmanlığında hazırlanan *Görüntü ve Resim: Günümüzde Resmin Araç Olarak Niteliği* başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

aromatikleşen temsili gıdalar yaygın mülksüzleştirme uygulamalarından ve nihayet bunların tamamı da gösteri/gözetim temelli yeni yaşamın benzer biçimde tekrarlayan temsilileştirilmiş unsurlarından ayrı ve uzak değildir. Faaliyetin performansla dayalı ölçümünü merkeze alan niceleştirici rejimde esas yerine özdeş olanın, aroma veya etkinin sağladığı maliyet tasarrufu, kaçınılmaz biçimde formalitenin, söz konusu kısacık veya hilenin hâkimiyetini üretir. Bütün bunların ortak ve bileşik bir küresel endüstriyel-kompleks faaliyetinin doğrudan veya dolaylı sonuçları olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu çalışmayla hedeflenen fayda, tam da bu yapının işleyişini belirginleştirecek örüntülerin ve ilişkilerin nispeten kolay görünür ve anlaşılır kılınmasına dairdir. Bu amaçla, tanımlanmaya ve aralarında örüntüler bulunmaya çalışılan konuların geniş ve karmaşık yapısına yaklaşımda izlenimci bir bakışın sağlayabileceği türden mesafe ve yüzeyselliğin-dijitalleşmenin bilgiyi havadisleştiren ve dünyayı ancak sezilebilir bir yığınsal akışa dönüştüren yapısı etkisiyle güçlenen komplocu akıl yürütme refleksinden çok da uzak olmayan biçimde-tercih edilebilir hale geldiği söylenebilir. Bu yaklaşımın, akademik kariyerinin büyük kısmını, iki boyutlu, kapalı sonuçlar olarak görüntüler ve resimleri düşünmek ve anlamakla geçiren güzel sanatlar sanatçı-akademisyenlerine yabancı olmadığı söylenebilir. Bu bağlamda, çalışmanın, sanatta akademik faaliyetin nitelik ve biçimine yönelik belirsizliğin giderilmesi yerine, sosyal ve beşeri bilim çalışmalarının biçimsel taklitlerini üretmeye mecbur bırakılan sanatçı-akademisyenlere, görüntüsüne dönüşen dünyanın anlamlandırılmasında-bunun çalışmayı edebiyatlaştırması pahasına-sanata özgü bilgi hal ve türleriyle şekillenmiş akademik faaliyete yönelik bir deneme sunmak olduğu söylenebilir. Bunun, geçmişte, dünyanın optik görüntüsünü hızlı ve etkili biçimde çoğaltan fotoğraf karşısında resmetmeyi insan ölçekli bakış ve jest ekseninde yeniden tanımlayan izlenimciliğin yaptığı gibi, görüntüsüne dönüşmüş, sayısal olarak çözülmüş ve yapay zekâ yoluyla hızlı ve etkili biçimde üretilebilir olanın hakim olduğu zamanda araştırma faaliyetinin insani ölçekte yeniden tanımlanması adına bir öneri olabileceği de söylenebilir.

### **Sanatın icadı**

*Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi* kitabında Larry Shiner, sanatın kültürel bir kategori olarak, çok da uzak olmayan bir geçmişte, nasıl inşa edildiğini anlatır (2004). Bu tarih, sanatı, içerisinde diğerlerinden farklı bir itkiyle doğduğu için mağara resimlerinden sorumlu tutulan "yaratıcı ve yetenekli" olanlar ile pek de öyle ol(a)mayanların ayrımını günümüzün "doğal olarak" adil olmayan piyasa şartlarının köküne yerleştirerek piyasacı modelin biyolojik temellerini ima eden bazı diğer öyküleştiren okumalardan farklıdır. Modern sanat sisteminin temelindeki sanat/zanaat ayrımıyla, sanatın dünyadan incelerek (*fine*) kopması veya "kurtulması" süreci, estetik değerler ve beğeni üzerinden inşa edilen bir bağımsız kategori inşası sürecidir. Bu yeni sanat kategorisinin değer üretimi, estetik ve maddi anlamda piyasa ve beğeni kavramlarının spekülâtif haline bağlı hızlı ve hafif bir yapı ortaya koyar. Söz konusu yapının belirgin kıldığı "hızlanma" ve "hafifleme" kavramlarına, John Berger'in *Görme Biçimleri* (2010) kitabında, Walter Benjamin'den aktardığı, resimlerin ve diğer görüntülerin fotoğrafik olarak

çoğaltılmasıyla beraber ortaya çıkan türden "yayılmayı" da eklemek mümkündür.

Sanat bağlamında bu yapıyı Berger'in ifadesiyle (2010), Hollanda Altın Çağı kültürüne uygun bir görme biçimi olan yağlıboya resim ve onu mümkün kılan piyasayla birlikte düşünmemiz gerekli. W. G. Sebald, *Satürn'ün Halkaları* (2006) romanında Lahey'de bulunan Mauritshuis müzesi veya Londra'daki Tate müzesi gibi pek çok önemli Avrupa sanat kurumunun koleksiyonunun, uluslararası şeker ticareti sayesinde zenginleşmiş ticari hanedanlıkların bağışlarıyla oluşturulduğunu, bu paranın hala dolaşımında olduğunu aktarır. Hollanda Altın Çağında biriken bu eşi benzeri görülmemiş sermayenin toplumsal sınıfa dair finansal ve kültürel sinyallere/temsillere dönüştürülerek metalaşması, yani piyasanın akışkan birimleri olarak tarif edilmesi, sermayenin hareket alanının sofistike finansal araçlar yoluyla yayılıp derinleşmesi tarihinin de parçasıdır. Burada, öncelikle fiziken taşınabilir hale gelen, -ileride ise fotoğraf yoluyla çoğaltılarak iyice hızlanabilir kılınacak- sanat eserleri ve hisse senetlerinin benzeşerek yan yana geldiğini görürüz. Finansal ve kültürel sermayenin birbirinden çok da uzak olmayan bu gelişim ve işleyişinin sanat eğitiminin merkezi konularından biri olması gerekirken neredeyse tamamen göz ardı edilmesi, başlı başına irdelenmesi gereken önemli bir konudur. Bunun yerine tercih edilen hâkim anlatının deha, özgün/sıra dışı ifade, yaratıcılık odağı veya son yıllarda bunların oto-etnografik, kimlikçi, ifşacı/itirafçı, kendini mitolojikleştirme ile ikamesi, ironik biçimde, piyasalaştırılmayı kolay ve sürdürülebilir kılan asimetrik anomali olarak sıra dışılığı, fevkaladeliği, bir tür öz kaynak olarak girişimci bireyin bünye ve sorumluluğuna ihraç eden gizemleştirici, egzotikleştirici sömürüyü yeniden üretir.

Berger, Shiner gibi, tam da bu eksikliğini belirttiğimiz, belli bir tür görme biçiminin, belli bir tür resmetme ile ve belli konular etrafında ortaya çıkışını söz konusu maddi ilişkiler bağlamında ele alarak tarif eder. Bunu yaparken, Walter Benjamin'in *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı* (2023) başlıklı denemesinden hareketle öne sürdüğü -ve yukarıda bahsedilen bireysel mitolojileştirici, masallaştırıcı yapıya uzak olmayan-tarihsel bulandırma kavramı, burada ifade edilen temsili ve bağımsızlaştırılmış yapıların karakteristik özelliği olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu, bulandırma ve bulanıklık konusuna çalışmanın ilerleyen bölümlerinde tekrar dönecektir.

Avrupa'da, söz konusu dönemin gittikçe "yığılmaya dönüşen biriktirme" olarak tarif edilebilecek yapısı, bu birikimin görünürleşeceği, dönüşeceği ve daha kolay hareket edebilir -dolayısıyla hafif- temsili araçları gerekli kılmıştır. Bunun sonucunda finasta değeri kendinde olan fiziki emtiadan, emtiaya dayalı para birimine ve oradan da emtia karşılığı olmayan, itibari finansal araçlara doğru temsilileşip türevleşen bir dönüşüm görürüz. Bu dönüşümle, dünyayla ilişkisi incelerek kopmuş, hafiflemiş, hızlanabilir, yaygınlaşması nispeten kolay, akışkanlaşmış ve spekülâtif etkiye açık unsurların hareketiyle kâr/zarar oluşturabilecek, rant üretici bir yapı olarak piyasanın inşa edildiği görülür. Fiziki altın ile uzak diyarlardan altını tutup getiren halka açık şirketin hisse senedi veya zanaatkârın dokuduğu halı, kestiği mücevher, hazırladığı ziyafet ile bunların hepsini bir kompozisyonda bir araya getiren ressamın resmi bu bağlamda benzerleşir.

Bugün finansal piyasalarda burada ifade edilenden çok daha karmaşık finansal araç ve yapılar bulunmaktadır. Piyasalaşma, metalaşma, türevleşme, temsilileşme, dolaylılaşma,



bulandırma, akışkanlaşma, bağımsızlaşma vb. kavramları finansal piyasalar kadar yeni gözetim ve kontrol yapılarının hakim olduğu tıp, savunma, iletişim veya kültür alanları bağlamında, birbirleriyle ilişkili biçimde insan yaşamı üzerindeki şekillendirici etkileri bakımından ele almak gereklidir. Burada, "birikip yığınlaştıkça yavaşlayan yapıların temsili birimler ve onların işleyeceği yapılar yoluyla yeniden hareketlendirilip hızlandırılması" olarak tarif edilebilecek durumun birimlerine; para, hisse senedi, sanat eseri, veri, dil, sinyal veya internet mimleri (meme) örnek verilebilir. Bu birimlerin alış-verişi hem maddi hem de maddi olmayan piyasalarda meydana gelir. Borsalar ve benzeri para/sermaye piyasaları maddi düzlemde bu faaliyetlerin alanlarıyken, kanaatler, düşünce yapıları, gerçekler veya geçerliliklerin imal edildiği yerler olarak üniversiteler, düşünce kuruluşları, iletişim merkezleri veya sosyal medya, maddi olmayan piyasaların unsurları olarak düşünülebilir. Bu alanlarda bilinçli seviyede kanaat ve düşünceler kadar, eşik altı seviyede duyu ve sezgilerin de şekillendirilmeye uğrayabileceğini, sosyal medya vb. yaygın teknolojilerle insanın bu örtük etkilere daha da açık hale geldiğini eklemek gerekir.

Piyasa, en basit tanımıyla, arz-talebin kesiştiği yüzeydir. Katılımcıların değer ve fiyat arasında bulunduğunu düşündükleri farktan kâr elde etme arzusuyla verdikleri alış-satış yönlü kararların yarattığı spekülasyon ile oluşur ve sürer. Piyasada dolaşıma giren her şey metadır. Meta, piyasada alış-veriş veya arz-talep ile oluşan etkiyle hareket eder. Bu hareket zamanla belirgin bir yön oluşturarak akıma (*current*) dönüşür ve hızlanır. Akışkanlık (*liquidity*) ve derinlik (*depth*), piyasa ve finansal hareketleri nitelemekte kullanıldığı gibi sıvılarla da ilişkili ifadelerdir. Kelime kökeninde nehir ve kıyıların bir yöne kıvrılması, dönmesi anlamı barındıran "trend" de, bir diğer yandan, burada bahsedilen akımın (*current*) bir ürün fiyatı veya bütün bir piyasanın oluşturduğu belirgin yönelimsel hareketi ifade eder. Hem finansal piyasalarda hem de moda, siyaset, tasarım, sanat, eğitim vb. toplumsal alanlarda karşılığı bulunan trendler de akımlar gibi, zamanla geçerli değerleri (*currency*) oluşturur. Bu değerlerin birikmesiyle de finansal/kültürel sermaye yapısı oluşur ve güçlenir, birimleri "geçer akçeye" dönüşür, rant sağlayan meta anlamıyla "akarlaşır". Burada sezilebilir hale gelen yapının, biyolojik/evrimsel bir ima içerdiğini görürüz. Tıpkı romantize edilen yaratıcılık tarifinin piyasalaştırmanın örtüsü olarak kullanılması gibi, sözde serbest olduğu varsayılan piyasa modelinde de bu evrimsel anlatı kullanır. Hemen belirtmek gerekir ki, daha iyi uyum sağlayanın hayatta kaldığı, geliştiği "doğa olarak serbest piyasa" tarifi, piyasa yapıcılarının doğa-üstü gücünü örtmek üzere biçimlendirilmiş haliyle yanıltıcıdır. Oysa bugün, hâkim piyasa yapıcılarının "doğa olarak piyasanın" riskli ve öngörülemez tehlikeleri karşısında arz/talebi çift yönlü (alış/satış) hareket ile kontrol edebilen piyasa-üstü, doğa-üstü varlıklar olduklarını biliyoruz. Bu doğa-üstü gücün, arama motorlarında hangi sonuç/gerçeğin kolay erişilebilir ve apaçık, hangisinin erişilemez ve görünmez olacağına karar veren güçten farklı olmadığı söylenebilir. Burada, söz konusu hangi tür piyasa veya kanal olursa olsun, biyolojik, finansal, ruhsal veya düşünsel sermaye, sorumluluğu kullanıcıya devredilmiş risk altındadır. Kullanıcı, değer ve fiyat, gerçek ve sahte, özgün ve kopya, organik ve sentetik arasındaki farkı tanıma ve seçimlerinde doğru kararlar verme konusunda sürekli risk almaktadır. Piyasa ister marketten gıda alışverişi yaparken ister yatırım araçları

veya çocukların okulunun seçiminde, bir dönem ödevi araştırması veya genel seçimlerde oy kullanma konusunda olsun, bu riskin girişimcileşmeye mecbur edilen paydaş/katılımcılara satıldığı veya devredildiği yerdir. Nihayetinde "her şey" fiyata dâhil olsa da değer fiyata nadiren eşitlenir ve kâr bu eşitsizlikten faydalanmaya oluşur.

Berger, sanat piyasasının 16. yüzyılda bu yukarıda bahsedilen biçimde sanata dair geçerlikleri tayin edici güç olarak akımlar üretip dönüştürdüğünden, sanatı biçimlendirdiğinden bahseder (2010). Artan talep ve kısıtlı zaman gibi etkenlerle belirlenen bu şartlar, birer fizik kanunu gibi, resimlerin biçimsel/düşünsel özelliklerini de tayin etmektedir. Piyasanın gerektirdiği biçimde, kısa sürede yapılması gereken resim, öncelikle, kısa sürede yapılma şartını karşılayacak biçime dönüşür. Nispeten daha çok talep edilen resimler daha kolay satılacak, kolay satılabilen eserler daha çok üretilecektir. Bu süreçte, zamanla belirgin stiller, konular, kompozisyonlar ve türler ortaya çıkacak, piyasa bir geri-besleme döngüsü meydana getirecektir. Bu döngüsellik piyasada belirli bir doygunluk veya yataylıkla tarif edilen durgunluğu oluşturduğunda ise "yeni" olan müjdelenerek güçlü bir trend daha başlatılacaktır. Talep arzı, arz da talebi biçimlendirmektedir. Sanat piyasaları bakımından bu anlamda değişen pek bir şey olduğunu söyleyemeyiz. Görünürleşen, dolaşıma giren, trend oluşturan ve değerlendirilenin tayin edilmesinde etkili olan unsurlar, süreçler ve yapılar aşağı yukarı aynıdır. Burada, mümkün olan tüm "dış" müdahale ve etkilerle birlikte tarif edilmesi gereken bir piyasadan söz edildiğini, hareket ve değişimlerin bu etkilerden uzak ve kendi başına değil, tersine, yukarıda da değinildiği üzere, tam da bu etkilerle beraber oluştuğunun unutulmaması gerektiğini belirtmek gerekir. Spekülasyon (varsayma), piyasa hareketini belirleyecek ölçüde güçlü odaklar tarafından yapıldığında manipülasyona (yön verme) dönüşmektedir. Bu, etkinin gücüne dair bir ölçek konusudur ve etkiyi oluşturan gücün temsili biçimde, efekt veya hilenin kaldıraç etkisiyle oluşturulması nadir değildir; borsalar fiyat üzerinde baskı oluşturabilecek sahte alış/satış emirlerini önleyici tedbirler almaktadır. Piyasada yapay kıtlık oluşturan stokçuluk suçtur. Sosyal medyada gündem oluşturma/dönüştürmede bot hesap sürülerinin topluca hareketleri görülebilmekte veya kimi dijital hizmet sağlayıcı ağ veya servislere yönelik Dağıtılmış Hizmet Reddi (DDoS) saldırılarıyla söz konusu hedefe talep yığılarak meşguliyetle işgal edilmeleri, çalışamaz olmaları sağlanmaktadır.

Bu noktada, yukarıda varılan belirleme ve tarifler eşliğinde, yakın dönem sanat ve tarihinin nasıl inşa edildiğine bakmak yerinde olacaktır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında, Amerika Birleşik Devletleri'nin askeri, finansal ve kültürel ihrac ürünleriyle küresel ölçekte etkisini arttırdığı ve Soğuk Savaş döneminin çift kutuplu dünya düzeninin sonlanıp çözüleceği 90'lı yıllara kadar getirebileceğimiz süreçte, sanatın da kendi içinde bir kez daha temsilleşerek "kavramsallaştığını" görürüz. İki dünya savaşı arasında Avrupa'da ortaya çıkan öncü (avangart) hareketlerin Avrupa kültür ve sanat geleneğine getirdiği şiddetli tepkiyle, sanatın statükoya karşı ilk defa açık bir politik jest olarak konumlandırılması, modern geleneğe dair kurum ve ölçeklerin de çözülerek saydamlaştığı, yerine küreselci programın kavramsal ve kültürel yansıması olan postmodern irticai anlatısallığın yüceltildiği yapıya tarihsel çıkış noktası edilmiştir. Bu yönde, Marcel Duchamp'ın kendisine ait olduğu da tartışmalı olan, hazır-nesnelere ile

sanatçının salt fikrinden ibaret hale gelen sanat nesnesinin maddi anlamda icrasından "geri-çekilmesi", veya benzer biçimde, yazar/müellifin ölümünde yankılanan failiğin kavramsal planda çözülüp dağıtılmasıyla koşut sorumluluğun reddi ve alımlayıcıya devri, sonrasında daha geniş ve genel ölçekte görmeye başlayacağımız orta sınıfların yaygın kitlesel mülksüzleştirilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Burada, çağdaş sanatın bu dönüşümün doğal bir uzantısı olarak ortaya koyduğu bazı belirgin motifleri işaret etmek yerinde olacaktır.

Öncelikle ülkemizde de 2000'li yıllarda tartışma konusu olan "çağdaş" adlandırmasının kendisi tarif edilen postmodern irticai yapıya koşut biçimde müphemdir (dönemin popüler entelektüel faaliyetinde, eskimiş dilin sıklıkla yeniden diriltirilip dolaşıma sokulmasını söz konusu zamanın geçmişi ve tarihi efekt olarak yeniden üreten gerici postmodern ruhuna dair bir gösterge olarak hatırlatmak gerek). İcra edildiği bölgenin kendine özgü politik şartları ve küreselci postmodern irticai faaliyetin ne yönde araç olarak kullanılmak istendiğine göre değişkenlik gösterse de, çağdaş sanatın ülkemizde, Balkanlarda olduğu gibi, açık toplum, diyalog ve yüzleşme gibi politik anahtar kavramlar eşliğinde, neoliberal kimlikçi kültür politikaları yönünde sanatı kabileci bir aktivizme hapsedecek biçimde desteklenip yayıldığı görülmüştür. Bugün, geriye baktığımızda, çağdaş sanat bağlamında, kültür sanat alanındaki söz konusu küreselci etkinin yarı-belgeselci, yarı-haberci, yarı-bilimsel, yarı-aktivist ve benzeri ara formlarda, disiplinlerarası, karışık malzeme/teknikli projeler ve bulanık kavramsal anlatıyla, öncelikli olarak müphem bir aciliyet ve önem tayin etmekle ilgilenmiş olduğu belirginleşmiştir. Bu amaçla, sanatsal ifadenin içerik ve biçimde, kamusal alanda, neredeyse tamamen modern ulus-devlet karşıtı küreselci söyleme alan açmak üzere gittikçe şiddeti artmaya mecbur bir aktivist, teşhir anlatısı üzerine kurulduğu söylenebilir. Bunun, ironik biçimde, günümüzde detaylanarak sürmekte olduğunu gördüğümüz haliyle, aktivizmi yapılan kültürelleştirilmiş alt-kimliklerin çerçevesini tüketilmesi pahasına, carileştirilmesine dayandığı söylenebilir. Ülkemizde çağdaş sanatta -belirgin olarak 2000'lerin başından itibaren- hâkim olan bu türden üretimin, uluslararası bienaller vasıtasıyla dolaşıma sokulduğunu, kültür sanatta küresel ölçekte hâkim anlatının neoliberal postmodern irticanın gerektirdiği yeni-kabileci türden bir kontrollü aktivizm biçiminde tesis edildiği görülür. Bunlar dışında, konusu sanat piyasalarının kendisi olan, sanatta anlamın, estetik veya finansal değerinin nasıl inşa ve icra edildiğini ifşa eden, kontrollü muhalif sanat işleri de bu dönemde artar. Bunlara dair ayrı ayrı örnekler vermek yerine, çalışma kapsamında ele alınan işleyiş biçimleriyle kurdukları bağlantıları işaret etmek yeterlidir. Buradaki temsilileşmeyi, aracın kendi dışında bir konu veya nesneye yönelmek yerine kendine dönükleşmiş hale gelerek amaçlaşması olarak ifade edebiliriz. Aracın kendine dönerek, kendine batmasında ise, yöntemi espriyi dilin biçiminden -aracın kendisinden- üretmek olan kelime şakalarının işleyişine benzer biçimde, kavramsal bir kanibalizm, kendi derisini sıyıran, sarkastik ifşa ile üretilen gösteri, aciliyet ve gerçeklik iddiasının etkisi söz konusudur. Bu, nihayetinde sanatı, modern gelenek bağlamında insanı özgürleştiren, ilerlemeci, anlam ve bağ yaratıcı, ölçeklendirici bir yüksek bilinç faaliyeti olarak soyutlamanın icra edildiği alan olmak yerine, sığ bir aktivizm veya kelime şakasına dönüştürerek sanatı sanatın gösterisi

kılarak postmodern irticanın yozlaştırıcı yapısını kültür alanında yeniden üretir. Aracın amaca dönüşmesi, düşüp kalkma, çarpama gibi durum komedisini, kelime şakasını, dünyaya (araca) geri-çarpmayı ve ona mahkum olmayı gösterdiği anlamıyla *farstır*.

### **Görme ile arzunun alanına açılan dünya**

Bu noktadan itibaren, buraya kadar ele alınan haliyle müşteri-izleyici olarak tüketicinin ve arz/talebin imal edilmişinde izlenen yaklaşımın sanat tarihsel anlamda izleyiciyle olan bağına değinmek gerekir. Berger, yağlıboya resim dönemini kabaca 1500 ile 1900 yılları arasındaki 400 yıla tarihler (2010). Bu dönemin görme biçiminin ifadesi olarak ortaya çıkan sanat türünün yolculuğu fotoğrafik görüntünün sabitlenerek kolay çoğaltılır hale gelmesiyle beraber iki ana yöne ayrılır; izlenimcilik ve kübizmle resmin "içine" doğru ve fotoğrafla dışarıya, görüntülere doğru. Bu yarıma bir yandan resmin fotoğrafik olandan ayrılarak kendisini onun dışında yeniden tarif etmesini sağlarken diğer yandan fotoğrafın imkânlarıyla oluşan yeni bir görüntü kültürünü ortaya çıkarır. Berger bu görüntü kültürünün merkezine reklamcılığı koymakta ve içerdiği görme biçiminin fotoğrafik görüntüler aracılığıyla bir imgeler diline dönüştüğünü, bu dilin de reklamcılar tarafından müşteri-izleyicide arzunun -ve dolayısıyla talebin- inşasında kullanıldığını anlatır. Berger'in kitabın hemen başında söz konusu ettiği ve Maurice Merleau-Ponty'nin algının fenomenolojisi bağlamında ele aldığı beden felsefesinde, görme tecrübesinin belirgin kavramlarından olan; arzu, görmenin karşılıklılığı ve görünen (dünya) ile gözlemci arasındaki asimetrinin ressam ve müşteri-izleyicide karşılık geldiği şey ilginçtir (Ponty, 2003). Ponty'ye göre, Dünya, görme ile arzunun alanına açılır ancak salt görme bu arzuyu karşılamaz. Ressamın -Ponty'de Cezanne- dünyanın görüntüsünü resmederek tekrarlaması bu temel asimetriyle ilişkilidir. Burada, dünyanın görüntüsü üzerinden tekrarlanması (*re-presentation*) ona yönelmiş arzunun sebep olduğu ve görmeyle doyurulamayan boşluk dolayısıyla oluşan bir arayüz/kesişim yüzeyi biçiminde tarif edildiğini söyleyebiliriz. Bu temsil/tekrarın farklı türleri olduğunu, resmin bunlardan -bedensel ölçek ve sınırlılıkları da içeren- sadece biri olduğunu da belirtmek gerekir.

Ponty'nin Charbonnier'den aktardığı biçimde; "ressam evren tarafından delinmelidir" (Ponty, 2003, s. 42). Bu anlamıyla Cezanne'ın içinin elmalar tarafından oyulduğunu söylemek yanlış olmaz. Ressam, resmederek o boşluğu doldurmaya çalışır. Burada duyusal varlık olan insanın temeline yerleşik biçimde tarif edilen eksilme/tamamlanma kavramlarını, Berger'in yağlıboya görme biçimi dilini pazarlama yöntemine dönüştürdüğünü söylediği reklamcılığın, görüntüler yoluyla müşteri-izleyicide arzu imal etmekte kullandığını görmek, sosyal bilimlerin piyasa yöntemlerine uyarlanışına örnek olması bakımından ilginçtir. Reklamcılık, müşteri-izleyicinin içinde, ancak pazarladığı ürünün edinilmesi şartıyla doldurulabilecek bir boşluk yaratma işidir. Dünyaya yönelmiş bu naif arzu mekanizmasının kazılabilecek bir doğal kaynak gibi sömürülmesine olanak veren faydacı yapının, insanı bütün ve mutlu değil; eksik ve yetersiz biçimde tarif ederek onda üzüntü, suçluluk, pişmanlık vb. hislerin oluşturup sürdürmeye odaklı yaygın organize kontrol ve sömürü kültürünün bir uzantısı olduğunu söylemek gerekir. Bu haliyle söz konusu yapının işleyişi ileride değinilecek endüstri-komplekslerinin fikirsel

çekirdeğini oluşturur. Kapitalizmin öncelikle işsizliği ürettiğini, dolayısıyla ihtiyaç duyduğu işgücünü sürekli yedekleyerek kendini koruduğunu belirten Marksist tespiti benzer biçimde, reklamcılığın da öncelikle yoksunluğu ürettiği söylenebilir. Varlığı yeniden veya geri-bütünlemek için resmeden sanatçı, varlığın duyuşsal olarak oluştuğu işteş duyum anlamıyla, karşılıklı gör(üş)meyi resmederken icra eder. Ressam ve dünya resmedişte görüşür, anlaşır. Oysa müşteri-izleyici ile reklamlar arasındaki ilişki, asimetrinin tesisi ve sürdürülmesi üzerine kurulu olduğundan özünde izleyici aleyhine, eksiltici ve dışlayıcı bir özütleme (*extraction*) faaliyetidir.

Müşteri-izleyici karakterinin ortaya çıkışında, Benjamin'in tarif ettiği, daha sonra ise Guy Debord'un yeniden özgürleştirme stratejilerinin rol modeli, gezgin Yahudi (*wandering Jew*) figürünün seküler karşılığı olarak niteleyebileceğimiz aylak gezgin (*flâneur*), Modern dünyaya duyuları üzerinden kapılan, çekilen, çağırılan, etkilere açık biçimde sokaklarda ve pasajlarda sürüklenir gibi dolanan biridir (2014). Buradaki durum, doğa karşısındaki ressamın karşılaşma, görüşme ve anlaşma haline değil kapılma ve kapışmaya dairdir. Bugün ise müşteri-izleyici, ekranlar boyunca tecrübe ettiği yoksunluğu telafi etmek ve geri-tamamlanmak için tıklamaya indirgenmiş küçük bir jestle beğenmekte, eklemekte, iletmekte ve satın almaktadır. İçerisinde oluşturulan eksiklerin (talep) ve onları doldurma fırsatlarının (arz) sadece maddi değil, duyuşsal, psikolojik veya bilişsel de olabildiğinden ve benzer biçimlerde yönetilebilir olduğundan şüphelenmek de yersiz olmayacaktır.

Söz konusu yoksunluk üretimi ve arzu imalatı bağlamında piyasa ile sosyal ve beşeri bilimler arasındaki bağlantı, Adam Curtis'in *The Century of the Self* (2002) adlı belgeselinde detaylı biçimde konu edilmiştir. Curtis, belgeselin ilk bölümünde Sigmund Freud'un yeğeni ve halkla ilişkiler alanının kurucusu kabul edilen Edward Bernays'ın hayatı ve faaliyetlerinden bahseder. Curtis, Bernays'ın ilk ve en önemli pazarlama hareketinin, savaş zamanında Amerikan devleti adına kullandığı propaganda yöntemlerinin adını barış döneminde halkla ilişkiler olarak değiştirmesi ve bu "operasyonu" sanayinin hizmetine sokması olduğunu aktarır. Bernays, insanı kontrol altında tutulması gereken, irrasyonel, potansiyel tehlike olarak gören Freud'un fikirlerini, savaştan aşırı güçlenmiş bir kitlesel sanayi üretim kapasitesiyle çıkan ve bu arz gücüne orantılı talep bulamayacağından korkan sermayenin yararına uyarlamıştır. Bu uyarlamanın bizim için önemli olan kısmı, o güne kadar "ihtiyaç, gereklilik, dayanıklılık" gibi kaba ve dünyevi kavramlarla sürdürülen pazarlama faaliyetinin, tıpkı Shiner'ın aktardığı zanaat/sanat ayırımına veya Berger'in söz ettiği Hollanda Altın Çağında emtia ve zanaat eserlerinin temsili finansal araçlar ve sanata dönüştürülerek, dünyadan kurtarılmasına benzer biçimde hafifletilip, yerini "arzular, beğeniler ve lüks" gibi kavramlarla sürdürülen bir piyasa faaliyeti haline getirilmesine olan benzerliğidir. Bu şekilde piyasa, doymak bilmeyen, sürdürülebilir bir talep tarafından devamlı beslenebilen, dünyevi "gereklilik ve ihtiyaç" gibi kısıtlayıcı kavramlara kıyasla daha bağımsız ve akışkan biçimde değeri kendinden menkul, incelerken dünyadan kopmuş, spekülasyon bir yapıya dönüşecektir. Bu da yukarıda değinildiği gibi, manipülasyona dönüşmesi pek de nadir olmayan spekülasyonu belirleyen geçerlik ve gerçekliği de belirleyeceği, tam kontrol altına alınmış bir yapı demektir.

Benzer tarihlerde şekillenmeye başlayan bu piyasa yapısını destekleyecek içerik üretimi, dönemin yaşam tarzına şekil verme etkisine sahip popüler kültür araçlarında da görülmeye başlar. Fred Astaire ve Audrey Hepburn'ün başrol aldığı, 1957 tarihli bir müzikal komedi olan *Funny Face* (Stanley Donen, 1957) filminde, Kay Thompson'un canlandığı, *Quality* moda dergisinin editörü Maggie Prescott karakteri, filmin başındaki tiradında, Amerikan kadınının ne giyeceğine karar vermek konusunda kendisine güvendiğini ve onları yarı yolda bırakamayacağını söyler. Bu sahnenin bir benzeri 49 yıl sonra *The Devil Wears Prada* (Frankel, 2006) filminde tekrarlanır. Burada - aslında senaryonun uyarlandığı Lauren Weisberger'e ait romanda bulunmamakla birlikte- Meryl Streep'in canlandığı, *Runway* moda dergisinin editörü Miranda Priestly karakteri, Anne Hathaway'in canlandığı stajyer Andrea Sachs'ın iki kemeri birbirinin "aynı" sayıp alaycı biçimde gülmesi üzerine Andrea'nın giydiği cerulean (gök mavi) süveter üzerinden, moda endüstrisinin ne üreteceğine, müşterinin neyi seçerek nasıl bir "bireysel" ifade bulunabileceğine, bunları hangi tasarımlar yoluyla ifade edeceğine hatta bu yapının dışında olduğunu sinyalleme isteyenlere yönelik alternatiflerin ne olacağına bile orada bulunan bir kaç kişinin karar verdiğini söylediği oldukça ünlenmiş ve mîmleşmiş (*meme*) bir sahne bulunur.

Müşteri-izleyici, bu iki filmdeki moda editörü karakterin gösterdiği dünyada, Bernays'ın açtığı yolda arzularının imal edilip yönlendirilmesini bekleyen yığın birimidir. Günümüzde bu anlamda belirgin etkiye sahip popüler ve yaygın iletişim kanallarının aynı amaçla kullanılmaya devam ettiğini, Bernays'ın bunlardan en bilinenlerinden biri olan Netflix platformunun kurucusu ve ilk CEO'su olan Marc Bernays Randolph'un büyük amcası olduğunu da belirtmekte yarar vardır. Bu, oldukça kuşatıcı, baskın ve yaygın yoksunlaştırma ve biçimlendirme operasyonunun nesnesine dönüşen müşteri-izleyiciye, kendi olarak ayakta kalmasına ve ilgisini kaybetmemesine yetecek ölçüde "seçme şansı/hakkı" -veya ifade, tecelli etme fırsatları- verilmektedir. Bu yapının, günümüz bankacılık sisteminde borçluluğun imalatı ve borcun yapılandırılarak bağımlılığın sürdürülmesi ile kimi ülkelerde, demokratik seçimler yoluyla oy kullanarak iradesini ortaya koyan seçmenlerin içinde olduğu hal örnek verilebilir. Piyasa, kendisi için, rant sağlayan yapısı sürdüğü müddetçe, katılımcılarının kendisine fayda sağlamaya devam edebilecek hal ve biçimde olmaları ve bunu sürdürebilmelerinden sorumludur. Birkaç belirli sektör ve durum hariç, kimse müşterisini öldürerek, yaşatması halinde edeceğinden daha fazla kâr etmez. Beğeni ve yaşam stili ifadesi içermesi bakımından moda bağlamında ise, bu yapıya dâhil olunmadığını ifade etmesine olanak sağlayacak "aykırı" ürünler de tıpkı siyaset piyasasında veya ana-akımın var olduğu her zeminde oluşabilecek tepkiyi yönetmek adına piyasaya sürülen kontrollü muhalefet, alternatif veya alt-kültürel akımlar gibi, söz konusu seçme şansı çerçevesinde sunulan "kapsayıcı arza" dâhildir. Bu seçimlerin, edinilen mal ve hizmetler üzerinden kendini yeniden bütünlemenin niteliğini/derecesini sinyalleme yollarına dönüşmesi, alışverişi -veya yukarıda örneklenen diğer seçimleri- şiddetli bir dışavurum, ifade aracına dönüştürür. Burada söz konusu seçimlerin içerikten bağımsız biçimde birer ifade aracı haline geldiğini de görmek mümkündür.

Mal ve hizmetler dünyası, reklam ile arzunun alanına açılır ancak seyretmek bu arzuyu

tatmin etmediği gibi, edinmenin getirdiği doyum da uzun süreli değildir. Bunu bir benzerini besleyici değeri düşük ancak kan şekere anlık etkisi şiddetli, aşırı işlenmiş gıdalar için de söylemek mümkündür. Bu örneklerde birbirine benzer yöntemlerle oluşturulan ima, efekt olarak temsili yapılar vadettiğini "düşük maliyet, yüksek etki" ile oluşturmayı hedefler. Akımlar, trendler ve son dakika gelişmeleri ile bir gün uzak kalındığında her şeyi kaçırmış, bir ay uzak kalındığında ise hiçbir şeyi kaçırmamış olunacak türden yoğun ve boş gündem, güncel yaratılır. Bu güçler altında şekillenmiş insanların zihnine dair bir yorum Bret Easton Ellis'in 2000 yılında sinemaya da uyarlanan *American Psycho* (1991) romanının ana karakteri Patrick Bateman'ın iş arkadaşlarıyla kartvizitlerini karşılaştırdıkları sahnede de görülür (Harron, 2000).



Görsel 1. Let's See Paul Allen's Card (Know Your Meme.com, \_\_\_\_)

Bu sahnede, edindikleri ürünlerin verdiği hissi (*vibe*) kâğıt, ebat ve doku gibi maddi veya yazı tipi, düzenleme gibi biçimsel, tasarıma dair özellikler üzerinden kıyaslayarak değerlendiren "piyasa katılımcıları" olarak -iştirak edenler anlamıyla, müşteriler görülür. Bunu bir tür postmodern savaş sahnesi olarak nitelenmek yanlış olmaz. Roland Barthes'ın Mitolojiler içinde, çamaşır deterjanı reklamcılığında örneklediği "beyaz, daha beyaz" stratejisine benzer biçimde (Barthes, 2023 s. 164), inceldikçe incelmekten (*fine*) başka çaresi olmayan zevk ve değer sinyalleri, gittikçe keskinleşmekte veya başkalaşmaktadır. Bu başkalaşmanın yönü sıklıkla, piyasadaki konumunu ve pazar payını koruyabilmek için ürün gamını düzenli olarak yenilemesi ve çeşitlendirmesi gereken ticari işletmenin halinden hiç de farklı olmayan biçimde, egzotik veya marjinalleşen bir yöne dönüşmektedir. Yukarıda, çağdaş sanata içkin, postmodern irticaya özgü kabilleştirici kimlik aktivizminin özünde bulunduğu ifade edilen ifşa/itirafa dayalı teşhir ekonomisinin sürdürülemezliğinin sahte/kurgusal olana yönelik mecburiyetinin rekabet üstünlüğü ve pazar payını kaybetmemek için ürün gamını periyodik olarak çeşitlendirmek zorunda olan endüstriyel gıda firmasının ihtiyaç duyduğu yenide de ortaya çıktığı görülebilir. Burada, egzotik aromaların zamanla yerini alışılmadık kesişimsel aromalara (muzlu-nane), absürt olana bırakması kaçınılmazdır. Bu yapıyı müzikte *remix*, plastik sanatlarda eski/yeni, yüksek/alçak sanat veya yeterli sarsıcılığı ve kontrastı sağlayacak olanı kurgulayan küratör sergileri, yeniden yorumlanan ünlü filmler, cover albümler, algoritmik olarak çözülmüş ve bir filtreye dönüştürülmüş Van Gogh'un arzu edilen her

şeyi kaplayabildiğiniz filtre stili benzer ürünlerde görmek de mümkündür. Tasarıma dair kararlardaki ince ayrımlarla artırılan çözünürlük de benzer biçimde kendini yeniden tamamlayan müşteri-izleyicinin dışavurumundaki çözünürlüğü ve dolayısıyla ona dair bir tür belirginliği, netliği belirleyen birimler olarak araçsallaşır. İnceliğin sinyali incelidikçe incelmektedir. *Devil Wears Prada* filminde gördüğümüz gibi, piyasa -ince ve güncel sinyalin- bahar dallarındaki tomurcuklar gibi açıp sonra solarak toprağa dökülmesine benzer bir döngüde, mevsimler boyunca yenilenen kreasyonlarla ilerler. Uzmanlar piyasa hâkimleri adına iklimi belirleyen araçlardır. Hâkimlere doğa şartlarının işlemediğini, onların doğa-üstü varlıklar olarak piyasalarını bir doğa simülasyonu biçiminde -iştah ve arzularıyla iştirak eden katılımcılar için- sürdürdüğünü belirtmek gerekir. Söz konusu resimler, hisse senetleri, saatler, giysiler, araçlar veya hayat stili, onlara sahip olmayı arzulayan, çünkü henüz onlara sahip olmayan -ve bu yüzden eksik hisseden- geniş kesime sunulmaktadır.

Daryl Sng, Ellis'in 1998 yılında yayımlanan *Glamorama* adlı romanının ana karakteri, model Victor Ward'ın, "markalar, görüntüler ve pop şarkı sözleri olmadan düşünemeyen, kendisi de bunlar gibi bir görüntü olmuş" halinin, 90'ların New York-Londra-Paris eksenindeki uluslararası sosyetik kültürünün tipik örneği olduğunu söyler. Bahsi geçen hal, bugünün internet kültürünün yapısından, özellikle de bir dil gibi kullanılan mimlerden çok da uzak değildir. Dan Gilroy'un, *Nightcrawler* (2014) ve *Velvet Buzzsaw* (2019) filmlerinde de sırasıyla habercilik ve sanat piyasaları bağlamında trendler ve geçerliklerin, bu alanın araçları tarafından nasıl inşa edildiği görülür. İlki, bir üçüncü sayfa habercisinin zamanla haberin aktaranı değil yaratıcı haline gelmesini konu alan bir gerilim, ikincisi ise neyin bakmaya değer, önemli sanat eserleri olduğuna dair fikrin sanat dünyaları bünyesinde nasıl imal edildiğini konu alan bir korku-komedidir (muzlu-nane). Bu iki filmde önemli olan ortak nokta, aracılığın bir hâkimiyet unsuru haline gelerek amacın ta kendisi olduğunu nasıl gizlediğinin konu edinilmesidir. Bunun özellikle sosyal medya uygulamaları hakkında söylenen "eğer bir ürün ücretsizse, ürün sizsinizdir" ifadesindeki fikirden de çıkarabileceğimiz güncel işletme yapısına içkin, hizmetkâr görünümlü sahipleri ve üretim modeli olarak filtrelemeyi işaret ettiği söylenebilir.

Burada örneklenen; "faaliyetinin malzemesine dönüştürülebilecek nitelik ve niceliği kontrol edebilmeye" yönelik ilişkiyi, zanaatkârın karşısında sanatçıda, sanatçının karşısında küratörde, küratörün karşısında büyük sanat kurumlarında, bu kurumların karşısında devletlerde görürüz. Benzer biçimde, haberci haberin, endüstri sahip olduğu uluslararası kurum ve endekslerle akademik faaliyet ve üniversitenin, popülist siyasetçi tabanının, reklamcı müşterinin, algoritma kullanıcının karşısında benzer biçimde yönlendirici ve şekil verici aracı, filtreleyici etkiye sahiptir. Bu ilişki neredeyse hep aynı biçimde, eklenme, yoksunlaştırma/eksiltme ve yönetme şeklinde meydana çıkar ve yeniden sıralamayı, düzenlemeyi içerir. Bu yapının merkezindeki rant sağlayıcılığın sürdürülebilir hali, ressam/dünya ilişkisindeki arzunun, müşteri/dünya ilişkisine uyarlanmasıyla görüldüğü gibi, arz ve talebin döngüsel biçimde birbirini üretmesiyle oluşur. Ancak bu döngüsel akım, ileride değinileceği üzere, kayıpsız değildir. Kriz, yukarıda Berger'den aktarılan örnekte olduğu gibi, yaşamın her unsurunun bir endüstriyel kompleksin faaliyet alanına dönüşerek piyasalaşmasına ve bu süreçte kârın



maksimizasyonu için temsilleştirilme (efektleşme) ile kendinden menkul hale gelerek dünyadan koparak ölçeksizleş(tiril)mesiyle ilgilidir. Günümüzde bunun içinde olduğumuz veya yaklaşmakta olan çeşitli küresel krizler(!) karşısında insanlığın kurtuluşu adına bir öneri olarak sunulan biçimi ise Dünya Ekonomik Forumunun (*WEF*), Danimarkalı politikacı Ida Auken'den alıntılanarak sloganlaştırıldığı "hiçbir şeye sahip olmayacaksınız ve mutlu olacaksınız" ifadesinde görülür (Auken, 2016, 10 Kasım). Krizin(!) sorumluluğu tüketim alışkanlıkları üzerinden bireye devredilmiş, çözümü ise yine onun bu alışkanlıkları terk ederek mülksüzleştirilmesiyle tarif edilmiştir.

Şili'de, Salvador Allende döneminde, 11 Eylül 1973'te Amerika destekli askeri darbeyle yıkılana kadar kısa bir süre kullanılmış olan bilgisayar destekli sibernetik merkezi karar verme sistemi *Cybersyn* Projesinin tasarımcısı İngiliz teorisyen Stafford Beer'e göre bir sistemin amacı yaptığı şey, verdiği sonuçlardır. Bu durumda, "bir sistemin amacının sürekli yap(a)madığı şey olduğunu iddia etmek anlamsızdır" (Beer, 2002, s. 217). Bu görüş, sistem tasarımcılarının niyeti, süreçte karşılaşılan olaylar, tahmin edilememiş değişkenler vb. ile oluşan ve sonuca hiçbir etkisi olmayacak "gürültü" yerine sistemi neticeleri ile nitelemeyi önerir. Bu bakış açısıyla ele alındığında, devletlerin küçülerek kamu hizmetlerini özelleştirmeler yoluyla ticari işletmelere terk ettiği modelde güçlenen kar amaçlı geniş yapılar olan endüstriyel kompleksler ve içerdikleri işletmelerin varlık ve karlılık bakımından sürdürülebilirliğinin, mal veya hizmet sağladıkları alandaki boşluğun/eksiğin/hatanın sürdürülebilirliğine bağlı olduğunu, söz konusu işletmelerin merkezi otorite yoluyla kamu yararına denetleme baskısı bulunmayan hallerde bu boşluk veya eksiğin bizzat sağlayıcısı/kaynağı haline gelmelerinin de önünde bir engel bulunmadığını belirtmek gerekir. Bu durumda kar amaçlı işletme ile mal/hizmet sağladığı toplumsal alan arasındaki rant üretici asimetri hem sebep hem sonuç olarak derinleşerek sürmelidir.

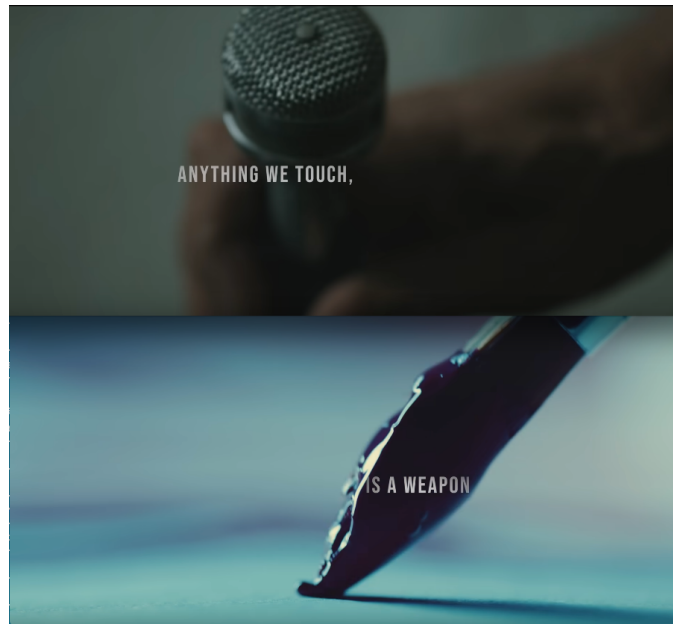
### **Bileşik endüstriyel kompleks**

Amerikalı sosyolog C. Wright Mills, *İktidar Seçkinleri* (2017) kitabında Amerikan toplumunu yöneten iktidar mekanizmasını ekonomik, askeri ve siyasi kanattan elitlerden -belki bu konumlarının farkında bile olmaksızın- oluşmuş bir yapı olarak tarif etmektedir. Bu, günümüzde yaygın biçimde kullandığımız ifadeyle endüstriyel komplekslerin ilk tariflerinden birini oluşturur. Charles C. Moskos'a göre (1974) Mills, teorisini kitabını yayımlanmadan yaklaşık 15 yıl önceye tarihlenen Harold Lasswell'in "garnizon devlet" ve James Burnham'ın "yönetmel devrim" kavramlarına dayandırmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nin 20. yüzyılda seçilmiş tek asker kökenli başkanı olan Dwight D. Eisenhower, 1961 yılında verdiği ünlü veda konuşmasında Amerikan halkını, söz konusu askeri-endüstriyel kompleksin ulaştığı benzersiz güç hakkında uyarır ve bu yapının ileride özgürlük ve demokrasilerini etki altına almasına izin verilmemesi gerektiğini söyler (Eisenhower, 1961, 17 Ocak).

3 Mayıs 2022 tarihinde, Amerika Birleşik Devletleri Özel Hareket Komutanlığı, 4. Psikolojik Operasyonlar Grubu resmi YouTube kanalından *GHOSTS IN THE MACHINE*

başlıklı bir video yayınlanmıştır (4thpsyopgroup697, 2022, 3 Mayıs). 2024 Temmuz itibariyle 1,7 milyon defa görüntülenmiş olan, üç dakika civarındaki bu video, Sun Tzu'nun *Savaş Sanatı* kitabından bir alıntı ile başlayan, dramatik ses, efektler, konuşma parçaları, yazı, müzik, yakın dünya tarihinin önemli toplumsal ve politik olaylarından arşiv görüntüleriyle oluşturulmuş bir kolaj olarak tasarlanmıştır. "Hiç merak ettin mi, ipler kimin elinde?" sorusuyla açılan video, görsel anlamda Amerikan sinema, TV ve reklamcılığının artık küresel olarak hâkim görsel dilini kullanmaktadır. Neredeyse bir tür küresel görsel bilinç inşa etmiş olan bu dil, aktarmak istediği mesajın metni yanı sıra onun duyusal/duygusal tonunu da artık imalar ve efektler yoluyla, dili aşan derin anlamını da izleyicide hızlı ve etkili biçimde kurabilmektedir. Mesaj sadece aktarılmakta değil, yaşatılmaktadır. Söz konusu video, "biz her yerdeyiz" ifadesini takiben ekranda donan PSYWAR (psikolojik savaş) yazısıyla biter.

Nisan 2024'te Amerikan Savunma Bakanlığına bağlı Savunma Görsel Bilgi Dağıtım Hizmeti resmi sitesinde yayınlanan, videoyu oluşturan askeri personelle yapılmış röportajda (Berry, 2024, 26 Nisan) bunun orduya profesyonel olarak katılmak isteyebilecek sivillere yönelik bir asker alma videosu olduğu ifade edilmiş olsa da, hem içerdiği *look*, *feel* ve *vibe* ile hem de sezgiselliğe hapsedilmiş, ergen-vari komplocu zihni hedefleyen sembolik, ezoterik görünümlü mesajlar yoluyla ima ettiklerinin bundan fazlası olduğu açıktır. Kaba mesajı bu netlikte okuyamama ihtimali olanlara da ulaştırabilmek adına; müzik, sinema, resim, tiyatro vb. sanatsal faaliyetlere dair görüntülerin üzerine "dokunduğumuz her şey silahtır" yazmaktan da geri kalınmamıştır. Bu videonun kendisinin bir *psyop* (psikolojik operasyon) unsuru olarak "komplo olarak komplo" ürünü olma ihtimali de "hem vardır, hem yoktur", bu bulanıklık da belli bir tür güç ve kontrol alanı tesis etmesi bakımından çalışma boyunca örneklenen diğer "bulanıklaştırma" örneklerinden amaç ve yöntem bakımından uzak değildir.



Görsel 2. Dokunduğumuz her şey silahtır (4thpsyopgroup697, 2022, 3 Mayıs)

Bugünün neoliberal geç-kapitalist dünyasında devletlerin küçülerek kamu hizmetinden çekildikçe finansal bir işletme modelinin hâkimiyetine giren günlük yaşam, söz konusu modelin çekirdeğinde bulunan tükenişin sürdürülebilir bir kriz olarak yönetilmesine dönüştürülmüştür. Bunun, arz/talebi bir geri-besleme döngüsü olarak tasarlayan yaklaşımın kaçamadığı entropi olarak görebiliriz. Neredeyse yaşamın her alanında yukarıda bahsi geçen askeri-endüstriyel kompleksin yapısına benzer biçimde örgütlenmiş finansal/bürokratik ağlar mevcuttur. Bu iş ilişkilerine yönelik ifşalara aynı zamanda hem özel hapisane, hem de müzik yayımcısı şirket hissedarı olan yöneticilerin gençleri suça teşvik eden, suç kültürü güzelleyen *gansta rap* (gangster rap) üretimini desteklemesiyle hapisane-endüstri kompleksine yöneltilebilecek eleştiriler (Club Random Podcast, 2023, 2 Temmuz), (WPDE, 2023, 18 Temmuz) veya küresel Covid19 krizi sürecinde Avrupa komisyonu başkanı olduğu sırada medikal-endüstri kompleksiyle doğrudan ilişkide olan eşi üzerinden eleştirilen Ursula von der Leyen örnek verilebilir (European Parliament, 2022, 10 Ekim). Bunlara akademik-endüstriyel kompleksi, farmakoloji-endüstriyel kompleksi, medya-eğlence-endüstriyel kompleksi, göç ve sınır-endüstriyel kompleksi ve benzeri pek çok düzenek eklenebilir ve benzer çıkar çatışmaları örnekleri verilebilir. Akademi bağlamında da akademik faaliyet puanı şartının doğurduğu talep üzerinden kongre/sempozyumculuk ve yayıncılık faaliyetini sömüren, hatta tez ve ödev yazım hizmeti satan odakların oluştuğu ve bu yağmacı faaliyetlerin de katkısıyla, bir bütün olarak üniversite yapısının yozlaştığı görülmektedir. Nihai şartı biçimsel olarak talep eden yapılar o biçimselliği arz edecek servislerin meydana çıkmasını tetikler ve bunların kurduğu simbiyotik ilişki, ilişkinin sürmesini sağlayan şartları merkeze koyan statükocu, döngüsel yapılar meydana getirerek ilerleme ve gelişim yerine mevcudu sürdürmeye odaklanır.

Buraya kadar ele alınan konuların oldukça geniş bir yapıda tekrarlanan ve ilişkilenen unsurlar içerdiğine çalışmanın giriş bölümünde değinilmişti. Bu anlamıyla konu pek çok patika üzerinden ele alınıp örneklenebilir, geniş bir yapı ima etmektedir. Bunlardan bazılarının Zygmunt Bauman ve David Lyon'un *Akışkan Gözetim* (2016) başlıklı söyleşisinde ele alınan sinyal, gözetim, gösteri, kayıtsızlık kavramları ile de kesiştiğini söylemek mümkündür. Bauman'dan yola çıkarak; kazayı -nihayetinde kontrol edilemez kaotik yaşamın kendisi anlamında- önlemek üzere tasarlanmış katı ve tasnifçi modernitenin panoptik temelli, doğrusal "az ile çok" gözetim/etki/iş/kontrol/fayda vb. gerçekleştirme amacını takiben bugün maliyet ve yükümlülükleri yeniden tanımlamak üzere sıvılaşmış yayılan, akışkanlaşmış yapısının bir dizi yeni asimetri ürettiğinden söz edilebilir. Bunlar elektronik sinyal hızında hareket eden iktidarın gözetleme işini gösterme/görülme arzusu içindeki gönüllü bireye yüklemesinde, kayıtsızlık/yükümsüzlük, çözünürlük ve belirsizliğin yeni üretim ve icra biçimlerinde veya fail ile failin sebep olduğu sonuçlar arasındaki mesafenin hiç olmadığı kadar açılabilmesinde görülebilecek bir dizi yeniden-maliyetlendirme -maliyetin reddi veya aktarımı-, kuralsızlaştırarak serbestleştirme ve yeniden yapılandırma örnekleri sunar. Kontrol aygıtı belirsizleştikçe kontrol edilenin çözünürlüğü her an daha da artmaktadır. Bu, insan ölçeğini aşan veri -aşkınlığın ima ettiği Romantik yüce kavramına hiç de uzak olmayan biçimde, iktidar için yapay yollarla işlenebilir bir doğal kaynak olarak büyük

veriyi (*big data*) oluştururken insan için ölçeklendirilemez, anlamlandırılmaz ve neticede bilinemezliği sebebiyle sezgisellikten başka çare bırakmayan türden bir yığılma oluşturur. Günümüz hâkim iletişim araçlarına içkin olan bu bilinemezleştirmenin ve dolayısıyla mecbur kıldığı sezgiselliğin, küreselci neoliberal etkinin postmodern, gericileştirici yapısının uzantısı olduğu söylenebilir.

## Sonuç

İnsanlık, tarihsel gelişimi boyunca sebepler ve sonuçlar olarak karşımıza çıkan araçlar ve dolayimler üretmiş, bunlar vasıtasıyla geliştirdiği karmaşık yapılar ve yöntemlerle amacı doğrultusunda az ile çoka hâkim olmaya çalışmıştır. Bu anlamıyla, dile dönüşmeden önce soyutlamalar biçiminde oluşan zihinsel araçların zamanla ses ve izlere dönüştüğü, bu temsillerin de kapsama ve ifade gücü arttıkça karmaşıklaşan yapılar oluşturarak, kelimenin en geniş anlamıyla ekonomik fayda sağlayacak yönde geliştiği söylenebilir. Bauman, *Akışkan Gözetim* içinde, Evrim Antropolojisi Profesörü Robin Dunbar'ın evrim sürecinde zihnin sosyal dünyamızda sınırlı sayıda insan olmasına izin verecek biçimde tasarlandığına, yaklaşık 150 civarı olan bu sayının avcı toplayıcı gruplar halinde süren yaşamın bir uzantısı olabileceğine dair görüşünü aktarır. Biyolojik evrim tarafından dayatılan bu sınırın aşılmasının daha kalabalık grupların birlikte hareket edebilmesine olanak sağlayacak araçlarının, yani dil benzeri temsillerin ortaya çıkmasıyla mümkün olabileceği düşünülürse, bunun kültürün doğuşu olabileceği söylenebilir (2020, s.55). İnsanlık tarihi, bu yönde gelişen ve süren, görsel, işitsel, biçimsel, sayısal temsiller ve bunlara dayalı sistemlerle ifadesini bulan kültürel yapıların da tarihidir. Bu bakımdan, günümüzde mikroişlemciler üzerine maddenin izin verdiği yoğunlukta yerleştirilen birkaç nanometre büyüklüğündeki yarı iletken transistörlerin ve çalışma biçimlerinin veya bu yolla işlemcilerin ürettiği verinin form ve içeriğinin bu sürecin devamı ve güncel örnekleri olduğu söylenebilir.

Yağlıboya resmin ortaya çıkışına baktığımızda ona yönelik talebin özünde, zenginleşen yeni orta sınıfın dünyaya yönelik edinme ve biriktirme arzusu görülür. Bu dönemde resim, edinmek ve gösterilmek üzere arzulanan şeylerin kendileri yerine temsilleriyle doyurulan bir talebe göre şekillenir. Burada arzunun "şeyler yerine resimleri" ile doyurulması daha sonra "görüntüler yoluyla şeyleri" arzula(t)maya dönüşür. Devamında, görüntüler ile şeyler arasındaki mesafenin gittikçe kapandığı ve şeylerin, görüntülerle kaplanmış taşıyıcılara dönüştüğü görülmektedir. Şimdi ise yapay zekâ ile görüntüler şeylerin kendisidir, harici bir "şeyi" sonsuza kadar etkileştirerek, onu ima ederek tekrar ve tekrar üretir. Bu anlamıyla sayısal veya kimyasal olarak çözümlenmiş efekt, aroma, filtre benzeri yapılarla üretilen ima, bir imalat modeline dönüşmüştür. Van Gogh'a ait, hâkim kültür tarafından sanatsal değeri şüphe edilemeyecek biçimde öğretilmiş ve küresel insanlığın kültürel sermayesi olmuş bir resmin "stili" sayısal olarak çözülür ve bir filtreye dönüştürülerek herhangi bir konuyu sonsuza dek üretebilir kılınır. Artık herkes kendine ait bir Van Gogh imalı portreye sahip olabilir. Bir filmde karşılaştığımız herhangi bir sahne, dijital platformlarda mîmleşip viral biçimde yayılabilir. Bu mîmler de, kaynağı ima etmeyle oluşturulan kolektif imalatı örneklerken çalışmanın başında değinilen

temsili, itibari finansal araçlardan uzak değildir. Bu mîmlerin *NFT*'ler (*non-fungible token*) olarak alınıp satılarak finansal enstrümanlara dönüşmesi örneğinde ise sanat eserleri ve finansal araçlar üst üste gelip birleşir.

Bugün, Berger'e göre (2010), 1900'lerde yağlıboya resim geleneği dönemini sonlandırıp yeni bir görüntü rejiminin ortaya çıkışına sebep olan, fotoğrafın hızlı ve kolay çoğaltılır hale gelmesinden çok daha yüksek dönüştürücü etkiye sahip olacak bir değişime şahitlik ediyoruz. Bu değişim, yapay zekânın yüzyıllardır süren ve optik görüntüyü gerçeğin merkezi unsuru kılan geleneği aşarak, artık harici bir referansa ve dolayısıyla onun aracısı/aktarıcısına gerek duymaksızın, bağımsızlaşmış bir görüntü üretim modeli ortaya koyması olarak tarif edilebilir. Optik görüntü evreni sayısal olarak çözümlenerek bağımsızlaşmış, dünyadan kopabilir hale gelmiştir. Burada temsilin, karşılıksız biçimde var olabileceği bir halin tekrar üretildiğini görüyoruz. İkna edicilikten öte, gerçeklik algımızın temellerini oluşturan optik görüntü rejimi gerçeklikten bağımsızlaşarak dünyevi yük ve maliyetten kurtulmaktadır. Geçmişe bakarak, bunun temelindeki anlayışın mülksüzleştirmeye, bulanıklaştırmaya, akışkanlaştırarak spekülasyonlaştırmaya, dolayısıyla ölçeksiz, savrulan bir yapı üretmekle manipülasyona açık hale getirmeye yönelik bir kontrol yöntemi olduğundan şüphe etmek yersiz olmayacaktır. Bu sayısal, sinyal temelli görüntü, gösteri ve gözetim rejiminde çözünürlük ve erişim teknik olduğu kadar politik konular haline gelir. Bu yapının yaygınlaştığı alanlarda süzen, filtreleyen ve yeniden düzenleyen araçlar olarak arayüzlerin hâkimiyeti yukarıda örneklenmiştir. Berger, belli bir tür sanat tarihçisinin geçmişteki sanatla bugün arasında dikilip onu bulandırdığı, bu yolla bizi parçası olduğumuz tarihin dışına attığını söyler (2010). Bugün hakikat sonrası olarak ifade edilen şey bu düzenlenebilir (*customizable*) gerçekliğin imalatında kullanılan dışlayıcı, yabancılaştırıcı bulandırıcıdır. Biçimsel olarak anlatısallığı, metinselliği, içerik olarak da yukarıda değinilen teşhir sermayesini araçsallaştırdığı örneklerde çağdaş sanatın bu söz konusu bulandırmanın kültür sanat alanındaki güncel yöntemlerinden biri olarak hâkim söylemin yeniden üreticisi ve yayıcısı olduğu söylenebilir. Çağdaş sanat operasyonunu medya-eğlence-sanat-yaratıcılık endüstri kompleksinin bir unsuru olarak, çalışma boyunca tarif edilen yaygın kuşatmanın araçlarıyla ilişkili biçimde düşünmek, postmodern irticai yapının belirginleştirilmesine katkı sağlayacaktır.

Berger'in fotoğrafik yöntemle tarif ettiği çoğaltma yerini artık dışarıda öncül/harici bir referansa ihtiyacı olmadan oluşturulmuş görüntülere bırakmaktadır. Yağlıboya resmin görsel dilini kendi çıkarına kullanarak müşteri ayartan reklamcılık bugün yerini kullanıcıda "bilişsel yük" oluşturmayarak zihni tedirgin etmeyecek tanıdıklıkta içerikler sunarak beynin savunmasızlaşması ve bu yolla daha kolay bağımlılık geliştirmesini sağlayacak içerikleri sunan algoritmalara bırakmaktadır. Bunun kavramsal yansımaları politik düzlemde olumlayıcı ve kapsayıcılık paravan-söylemi altında politik doğruculuk formunda icra edilen aşındırma ve yozlaştırma faaliyetinde de görebiliriz. *TikTok* vb. platformlarda algoritmanın seçip gösterdiği içerikler vasıtasıyla kullanıcı beynindeki Ben'in nörolojik merkezi sayılan "varsayılan mod ağına (*default mode network-DMN*)" yönelik çalıştığı, bu merkezin sorumlu olduğu içe bakış, anılar, duygusal düşünce, geçmiş/geleceği hayal etme frekansı/haline eklenerek kişiyi kendi kendine düşündür

olduğundakine benzer bir dalgınlık halinde tuttuğu belirtiliyor (Su vd., 2021). Dijital izlerimizin artmasıyla çözünürlüğünü artırdığımız veri grubu aslında bir otoportreye, özharitalamaya dönüşmektedir. Burada oluşan asimetride tam gözetim altında ve çözümlenmiş kullanıcılar ile kendisini ve içeriği her birine göre ayrı ayrı konumlandırabilen muğlak, hâkim olunamaz bir yapı olarak algoritmalar kontrolündeki dijital alan bulunur. Yerinden edilmiş sanat eserinin tamir edilmesi gereken aurasına benzer uçucu biçimde, sürekli akış halindeki dijital medya bakışı dalgınlığa, tecrübeyi sezgiselliğe zorlayan içeriğiyle kullanıcıyı masalsı bir *look, feel ve vibelardan* oluşan dopamin geri-besleme döngüsüne hapseder. Dumur halinde sürüklenen -ki ilk yıllarda buna internette sörf yapmak da denirdi- yeni *flâneur*, Benjamin'in tarifindeki, tünel benzeri doğrusal pasajlardan geçip gidememektedir. Pasaj artık döngüsel. İnternetin, kendisi "dışındaki" dünyaya açılan bir pencere olarak -bu hem Windows işletim sistemini hem de resmin başka bir yere açılan pencere metaforu olduğu modern öncesi zamanları akla getirir, bir tür çok gelişmiş ansiklopedi, indeks gibi kabul edildiği zamanların artık geride kaldığı, içeriğin çoğunlukla botlar ve algoritmalar tarafından şekillendirildiğini öne süren "ölü internet teorisi" de bu çalışma boyunca örneklenen dünyadan bağımsızlaşma, incelemek kopma halinin ve kendine geri-bağlanmış döngüsel pasajın güncel bir yorumudur. Bu, "aroma aromalı aromanın", ima olarak imalatın, filtreleşmenin hakim olduğu, özne/nesne ilişkisinin ilişkiselleşerek akışkanlaştığı, ölçeksiz, dışsız, referanssız, sürtünmesiz biçimde, zihni ve ruhu tedirgin etmeyen, dalgın bir güvenlik hissiyle "geri-beslemenin, geri-besleme ile geri-beslendiği", fraktal yapıda artık "arama komuttur (*search is prompt*)". Yaşamı kuşatan neoliberal kusursuz ötesizlik (*ne plus ultra*) iması, dünyayı görüntüsüne, gözlemciyi kendine, kullanıcıyı tercihleri, geçmişi, kimliği veya hafızasına hapsederek sağladığı kapsayıcılıkla tam kontrol ve gözetime alarak "kendi kendisini kendisiyle" sabitlediği olumlanmış insan için yönelecek bir öte, arzulanacak bir öteki veya araştırılacak bir konu veya dışarısı bırakmamaktadır.

### **Extended abstract**

In the context of European history, the emergence of art as an independent and separate category from craft should be considered alongside the acceleration of international trade and colonization activities seen in the 16th century. In this historical context, the period known as the Dutch Golden Age, characterized by the emergence of highly sophisticated financial instruments and markets for trading them, can be identified as the starting point for the representation process that this study focuses on in both art and finance. This period can be described as the time when representational tools were offered as signs of aesthetic and financial wealth to the newly emerging social class known as the bourgeoisie. It is evident that in the process of these wealth-signaling products becoming representational, there is a need to examine the notion of relinquishing property and being convinced by its representation. The forms and ways of seeing and showing established by the oil painting art of the period emerge as both the cause and the result of this social class's worldview. In this structure, where instead of commodities like gold, which have intrinsic value, representational derivative products and stocks referring to them, and instead of ostentatious objects or valuable craft products, paintings of them are presented. Supply becomes accessible to everyone and at every price point. This process of broadening the supply includes not only being convinced of propertylessness but also of structures for taking and sharing the risk associated with companies engaged in commercial activities through financial instruments such as stocks.

The study traces the structure observed in the conceptual and material transformation emerging here, in the activities of public relations and its related sectors, which were initiated by Edward Bernays to meet the demand needs of the American manufacturing industry, which emerged with tremendous supply power after World War II. Just as art and finance were liberated from worldly scales and necessities and transformed into a representative and metaphysical category, a consumer society shaped by a completely speculative, unbounded, and limitless demand for the American manufacturing sector was designed. After 1945, the field of popular culture rapidly became the surface on which the transformation and control of this consumer society design were executed. At this point, the study discusses how the psychoanalytic works of the period are related to advertising and marketing, along with the painter's depiction as an interface in the relationship between seeing and desiring within the context of the phenomenology of perception, and the continuous excavation of the human being as an extraction activity in the unbridgeable gap between the customer-viewer and the advertised product.

It can be mentioned that these relationships can also be exemplified among raw materials and craftsmen, craftsmen and artists, artists and curators, curators and art institutions, and art institutions and the state. These structures have emerged in the form of various industrial complexes in today's neoliberal late-capitalist period. As nation-states withdraw from the social/welfare state model and shrink, the voids they leave behind are filled by private enterprises providing goods and services. It is evident that the fundamental need in these areas is never fully satisfied or is left incomplete.

We can say that today's world exemplifies a very sophisticated version of digital representation, similar to the Dutch Golden Age. Today, we process not only signals about our individual and social identities but also data on our physical location, biological measurements, medical profiles, preferences, consumption habits, political views, and every element that shapes our lives. This totality of data, known as BIG DATA, serves as the raw material for the technology-surveillance industrial complex, which processes it and presents it back to us as content that is a manufactured reflection of ourselves through algorithms. From this perspective, it can be argued that representations and the influence and control mechanisms they create through their structures/channels lead to algorithmic content design shaped by user behavior, effectively trapping individuals in a self-referential and closed dopamine feedback loop, thus rendering them passive. The implication of a neoliberal transcendence (ne plus ultra) that surrounds life provides complete control and surveillance over the world by confining it to its image, while entrapping the user in their preferences, past, or memory. Moreover, the transformation of search function into prompt command through artificial intelligence further intensifies this self-referential entrapment, thus leaves no avenue for individuals to seek an "other", a desirable or explorative exterior, or any other entity or subject in any substantial form of outside.



## Kaynakça

- 4thpsyopgroup697. (2022, 3 Mayıs). GHOSTS IN THE MACHINE [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VA4eONqyYMw>
- Auken, I. (2016, 10 Kasım). Shopping? I can't really remember what that is. WEF. <https://web.archive.org/web/20161125135500/https://www.weforum.org/agenda/2016/11/shopping-i-can-t-really-remember-what-that-is>
- artam.com. (2020, 15 Haziran). Modern müze için modern müze yaratmak. <https://artam.com/makaleler/sergiler/modern-muze-icin-modern-muze-yaratmak>
- Barthes, R. (2023). Çağdaş söylenler (6. baskı) (Çev. T. Yücel). Metis.
- Bauman, Z. ve Lyon, D. (2016). Akışkan gözetim (2. baskı) (Çev. E. Yılmaz). Ayrıntı.
- Beer, S. (2002). What is cybernetics? Kybernetes, 31(2), 209-219. <https://doi.org/10.1108/03684920210417283>
- Berger, J. (2010). Görme biçimleri (16. baskı) (Çev. Y. Salman). Metis.
- Benjamin, W. (2023). Pasajlar (19. baskı) (Çev. A. Cemal). Yapı Kredi.
- Berry, T. (2024, 26 Nisan). Ghosts in the machine: Irregular recruitment for an irregular force. DVIDS Hub. <https://www.dvidshub.net/news/469482/ghosts-machine-irregular-recruitment-irregular-force>
- Club Random Podcast. (2023, 2 Temmuz). Ice Cube | Club Random (...) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MrwqFLpC72w>
- Curtis, A. (Yönetmen). (2002). The century of the self [Belgesel]. BBC.
- Debord, G. (2014). The society of the spectacle (2. baskı) (Çev. K. Knabb). Bureau of public secrets.
- Eisenhower, D. D. (1961, 17 Ocak). Farewell address. The avalon project. [https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/eisenhower001.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/eisenhower001.asp)
- Ellis, B. E. (1991). American psycho (1. baskı). Simon & Schuster.
- Ellis, B. E. (1998). Glamorama (1. baskı). Knopf.
- European Parliament. (2022, 10 Ekim). Potential conflict of interest of the commission president. [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2022-003740\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2022-003740_EN.html)
- Frankel, D. (Yönetmen). (2006). The devil wears prada [Film]. 20th Century Fox.
- Gatton, M. ve Carreon, L. (2011). Probability and the origin of art: Simulations of the paleo-camera theory. Aplimat: Journal of applied mathematics, 4(4), 181-190. [https://www.aplimat.com/files/Journal\\_volume\\_4/Number\\_4.pdf](https://www.aplimat.com/files/Journal_volume_4/Number_4.pdf)

Gilroy, D. (Yönetmen). (2014). Nightcrawler [Film]. Open road.

Gilroy, D. (Yönetmen). (2019). Velvet buzzsaw [Film]. Netflix.

Harron, M. (Yönetmen). (2000). American psycho [Film]. Lions gate.

Know Your Meme. (\_\_\_\_). Let's see Paul Allen's card [Görsel].

<https://knowyourmeme.com/memes/american-psycho-business-card-scene-lets-see-paul-allens-card>

Mills, C. W. (2017). İktidar seçkinleri (1. baskı). (Çev. Ü. Oskay). İnkılâp.

Moskos, C. C. (1974). The concept of the military-industrial complex: Radical critique or liberal bogey? Social problems, 21(4), 498-512. <https://doi.org/10.2307/799988>

Ponty, M. M. (2003). Göz ve tin (2. baskı) (Çev. A. Soysal). Metis.

Sebald, W. G. (2006). Satürn'ün halkaları (1. baskı) (Çev. Y. Tükel). Can.

Shiner, L. (2004). Sanatın icadı: Modern sanatta bir kültürel tarih (1. baskı). (Çev. İ. Türkmen). Ayrıntı.

Su, C., Zhou, H., Gong, L., Teng, B., Geng, F. ve Hu, Y. (2021). Viewing personalized video clips recommended by TikTok activates default mode network and ventral tegmental area. NeuroImage, 237, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2021.118136>

WPDE. (2023, 18 Temmuz). Ice Cube warns rap record labels encourage criminal behavior and help prisons stay full. WPDE ABC15 News. <https://wpde.com/news/nation-world/ice-cube-warns-rap-record-labels-encourage-criminal-behavior-and-help-prisons-stay-full-rapper-bill-maher-club-random-podcast-hbo-rapper-nwa>

**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 ve FIAF

# Reconstruction of the past through artistic practices

Ayşe Ceren Solmaz | Lecturer | Şırnak University, Şırnak, Turkey  
solmazceren11@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-5407-8004>

## Citation

Solmaz, A. C. (2024). Reconstruction of the past through artistic practices. ARTS, Special issue on contemporary art, 51-65. <https://doi.org/10.46372/arts.1541233>

Submission: 30.08.2024 | Acceptance: 25.11.2024

## Abstract

Artists express their past experiences through art practices and carry the personal and period dynamics of the past to the present through materials. Using of materials and the narrative potential and relationality of contemporary art practices provide spatial experiences. These practices bring past experiences to the present and allow viewers to re-experience. This study aims to examine the way a past experience is transferred to the present and how it is transformed into a field of representation in the practices of Michael Landy, Anny and Sibel Öztürk, Hale Tenger and İlya Kabakov. In the study, the relationship between memory and space and the relational effect of the installation were examined using qualitative research methods. The results showed that past experiences could not be transferred to the present as they were and that they created relational representation space that was reconstructed under today's conditions.

## Keywords

art, past, experience, space, representation

## Highlights

- Contemporary art practices recreate past events and experiences through ready-made objects, providing viewers with a personal and historical space in which to interact with the work.
- The relationality of art practices highlights the interactions between the artist, the work, and the audience, allowing art to be experienced through different perspectives.
- Artists who addressed their past experiences recreated the places, memories and events in their memories through representative spaces through installations.

# Geçmişin sanat pratikleri aracılığıyla yeniden inşası

Ayşe Ceren Solmaz | Öğretim görevlisi | Şırnak Üniversitesi, Şırnak, Türkiye  
solmazceren11@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-5407-8004>

## Atıf

Solmaz, A. C. (2024). Geçmişin sanat pratikleri aracılığıyla yeniden inşası. ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 51-65. <https://doi.org/10.46372/arts.1541233>

Geliş: 30.08.2024 | Kabul: 25.11.2024

## Öz

Sanatçılar, geçmişte yaşadıkları deneyimlerini sanat pratikleri üzerinden ifade ederek, geçmişin kişisel ve dönemsel dinamiklerini hazır nesnelere aracılığıyla günümüze taşırlar. Hazır nesnenin kullanımı ve çağdaş sanat pratiklerinin anlatı potansiyeli ve ilişkiselliği, izleyicilere mekânsal deneyimler sunar. Bu pratikler, geçmişte yaşanan deneyimi bugüne taşıyarak izleyicilerin tekrar deneyimlemesine olanak sağlar. Bu çalışma, geçmişte yaşanmış bir deneyimin bugüne aktarılma biçimini, Michael Landy, Anny ve Sibel Öztürk, Hale Tenger ve İlya Kabakov'un pratiklerinde temsil alanına nasıl dönüştüğünü incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada bellek ve mekân ilişkisi ile enstalasyonun ilişkiyel etkisi nitel araştırma yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Yapıtlar üzerinde yapılan incelemeler sonucunda, geçmişte yaşanan deneyimlerin olduğu gibi bugüne aktarılamadığı ve bugünün koşullarında yeniden inşa edilen ilişkiyel bir temsil mekânı oluşturduğu görülmüştür.

## Anahtar kelimeler

sanat, geçmiş, deneyim, mekân, temsil

## Öne çıkanlar

- Çağdaş sanat pratikleri, geçmişteki olayları ve deneyimleri hazır nesnelere aracılığıyla yeniden canlandırarak, izleyicilere yapıtlarla etkileşim kurdukları kişisel ve tarihsel bir alan sunmaktadır.
- Sanat pratiklerinin ilişkiselliği, sanatçı, yapıt ve izleyici arasındaki etkileşimleri ön plana çıkararak, sanatın farklı perspektifler aracılığıyla deneyimlenmesini sağlar.
- Geçmişte yaşadıkları deneyimleri ele alan sanatçılar, belleklerinde yer alan mekânları, anıları ve olayları enstalasyon üzerinden temsili mekânlarla yeniden oluşturmuşlardır.

## Introduction<sup>1</sup>

Memory and space play a central role in understanding human consciousness and cultural history. The manner in which past experiences, historical elements, and cultural heritage are approached, remembered, and transmitted is examined through the lens of memory. Space, on the other hand, represents the physical locations where experiences and memories occur. Thus, space directly connects with past experiences, events, and specific moments, functioning as a tool for recalling the past. It enables people to connect with their past experiences and memories, thereby representing the sites of specific events from the past.

Contemporary art practices allow for an understanding of the relationship between memory and space. Spatial art practices, such as installation, revive past events and experiences, offering personal and historical representations to the spectators. Artists produce works that embody the past by using various materials and multimedia tools. These works prompt us to question which images of the past reside in our memory and the impact of space on our recollection. The use of objects as carriers of memory in art practices has led to the emergence of an art space where the spectator interacts with the work. In this context, artists have represented images of past times by bringing the spaces associated with those memories into the present through their practices.

This study examines the art practices produced by artists focusing on their personal experiences and seeks an answer to the question of how a lived experience is conveyed. A search was made on how the personal and collective experiences of the artists, which intersect with themes such as migration and identity, are expressed through art practices and how these experiences are transformed into a transformation process through these practices. A literature review was conducted regarding the research and qualified research methods were used for detail and research. In the study, content analysis methods were used to add Michael Landy, Anny and Sibel Öztürk, Hale Tenger and Ilya Kabakov, who changed the personal experiences from the past, period dynamics, memory and space relationship by basing the production process on concepts such as migration, history, home and identity. The method was analyzed through implicit messages, symbolic expressions and cultural codes in visual materials. Content analysis is a research method used in social sciences to obtain meaning and inferences from written and visual media images. Content analysis does not consider the physiological reflections of the data but rather texts, images and expressions prepared for meaning and interpretation (Krippendorff, 2004, p. xiii).

## The representation of images in memory within space

The process of recalling the past involves the formation of images of events or experiences in our minds. These images can be through the senses of sight, sound, smell,

---

<sup>1</sup> This article was produced from the thesis titled *Memory Experience in Contemporary Art*, conducted under the supervision of Prof. Tansel Türkdoğan, within the scope of the Art Proficiency Program of the Painting Department of the Graduate Education Institute of Ankara Hacı Bayram Veli University.

taste, and touch, and our ability to represent the past offers a broad perspective on who we are, shaped by our subjective experiences. Our ability to represent the past also plays a critical role in learning and teaching processes, contributing to the development of historical consciousness and a sense of identity. Therefore, the ability to reconstruct the past through images formed by the senses of sight, sound, smell, taste, and touch is one of the fundamental elements that make us human, and is vital to preserving and transmitting collective memory, identity, and cultural heritage.

The events or experiences we live through become ingrained in our memory through the senses. Marcus Tullius Cicero (2017) in his text *Memory Images, Memory Spaces* states that sight is our sharpest sense and that perceptions we think about and hear are more likely to leave a lasting impression or become permanent if they are transferred to our minds through sight. He suggests that imagining things we have not seen as images, silhouettes, and shapes in our minds helps preserve the visual representation in our memory. However, according to Cicero, who argues that all thoughts require a place, thoughts, like everything else, need a residence, as it is impossible to conceive of a material object without a location (2017, p. 48-49). In this context, all the information and perceptions that we internalize in our memory reach our minds through the senses. Therefore, thoughts and information should not only be handled through the sense of sight but should also be placed in a place. In other words, mentally positioning each thought and piece of information within a spatial context ensures that this information is meaningful and permanent. As a result, visual representation of information and placing it in a mental space increases the ability of the memory to leave an impression and increase its permanence.

Henri Bergson also asserts that events occurring in our daily lives are recorded in memory as images. Everything that is recorded occupies a place in memory within the confines of time and space. Developing Cicero's idea, Bergson expressed that there can be no image or memory without space and time (2017, p. 167). Memory exists by creating space for everything, and as soon as space exists, it begins to form a memory. Thus, when examining the relationship between space and memory, it becomes an intertwined, inseparable, and integrated concept.

Our past experiences transform into memories under the influence of the individual's perception and sensory modes. Later, they find a place in memory. Memories carve out a space for themselves within the present. Beatriz Sarlo articulated her thoughts on this matter as follows (2012, p. 9): "Memory depends on today because, as Deleuze said, based on Bergson, the specific time of memory is the present time: Thus, the only suitable time for remembering, the time claimed by memories, is the present." Past events often cannot be left behind temporally because of their impact on our present and future. Theodor Wiesengrund Adorno explains the dialectical relationship between memories and the connection between the past and the present: "Memories cannot be stored away in drawers; the past is inseparably linked to the present" (2021, p. 173). The past is integrated into the present time. The past becomes not only a historical record but also an active force that shapes our current and future lives.

In the process of transforming personal experiences first into memories and then into long-term memory, an individual's emotions, thoughts, and intuitive characteristics are emphasized. This reflects the subjective imprinting of experiences into memory. This personal process plays a crucial role in the representation of experiences, as well as in the construction of identity, history, and collective memory, because the way memory represents the past, formed through subjective experiences, aids in understanding the past and the physical archive. Sarlo articulated the relationship between personal experience and representation as follows (2012, p. 21):

The narrative of experience depends on the body and voice, on the subject's real presence on the stage of the past. There can be no testimony without experience, but there is also no experience without narration; putting it into words frees the silent experience, saving it from directness or oblivion, making it transmittable, that is, making it everyone's.

For past experience to be communicated to others, it must be transformed into a narrative, writing, work of art, or some form of representation. Therefore, experience and representation complement each other.

Another subject shaped by personal experiences is images. Images are formed through past experiences. In other words, "the past is a perpetual accumulation of images" (Nabokov, 2017, p. 272). The past experience is not just the sum of events that occurred, but also the re-formation or imaginative construction of those events through personal perception, senses, and imagination. The past becomes present through images. This phenomenon, created by images, reminds us of the non-linear nature of time and the complex structure of personal or collective memory. The images of past events that we conjure in our minds enable us to re-experience those experiences. Paul Ricoeur described the relationship between images and the past with these words (2020, p. 23):

It is observed that the presence that constitutes the representation of the past is the presence of an image. We claim that we are recalling a past event or that we have an image of that event in our mind; this image can be visual or auditory, and we do not distinguish between the two.

As Andreas Huyssen suggested, human memory can be considered an anthropological datum to be studied. All forms of representation—whether in image, language, narrative, or recorded sound—are concerned with memory. Memory does not preserve the past "as-is"; instead, it reconstructs and represents past events and experiences through a subjective filter (Huyssen, 1999, p. 13). Huyssen viewed memory not merely as a repository for the past but as a process that continuously reproduces and alters the past. The past, which does not exist in memory "as-is", becomes a memory through the subjective images we create, and finds visibility when expressed and transmitted through experience. In this context, experiencing and recalling an event is a process based on representation created by images. Thus, to experience or remember a past event, one needs to resort to representation. This representation can be seen not as an exact replica of the past in memory but as a reinterpretation reconstructed from the perspective of the present. Patrick Hutton explained this as follows (as cited in Özaloğlu, 2017, p. 17-18):



When we recall, we place the images of the past in specific locations. The images in memory are always fragmented and transient. They do not acquire a coherent and consistent meaning until they are situated in concrete places. These places are the spaces of our memory. Therefore, remembering can be described as a process of imaginative construction. This process involves integrating specific images, formulated in the present, with particular contexts from the past. The recalled images are not echoes of the actual past but representations.

Memory does not merely preserve the past; it also creatively revives subjective experiences. This process leads to the selective retention of certain memories in the recall process, while others are forgotten. Thus, memory preserves and transmits significant memories that hold individual, collective, and cultural meaning through representation. The formation of a "gap between experiencing an event and recalling it within a representation" highlights the personal processes that shape subjective experience and its memory. This gap represents the difference between the lived experience of an event and its reconstructed—or represented—version in memory. Huyssen suggested that rather than ignoring or lamenting this gap, it should be seen as a powerful catalyst for artistic and cultural creativity (1999, p. 13).

The act of defining and naming everything and every phenomenon through language, i.e., representation, is made possible by memory. Art can be considered an original language that fulfills one of the most critical functions of memory. Art enables us to view and make sense of ideas, objects, or events from different perspectives. The process of symbolizing an idea, object, or event—of representing it—creates a form of expression within memory. Thus, representation is the most fundamental method of objectifying memory. In this process, representation stabilizes what is perceived for the individual and allows for its multiplication in terms of meaning. An image or representation can reappear in different forms across different times and spaces. Therefore, memory is both static and in a state of flux. Representation, which creates a form of communication with memory, can be interpreted in various ways depending on perceptions and needs. In art, representation holds such a meaning. Even though art may acquire different meanings when viewed from diverse perspectives, it retains the power to convey the representation created by the artist. In this context, we can understand that memory and representation mediate both forgetting and remembering (Erzen, 2020, p. 60-61).

### **Representation of the past through art**

In contemporary art practices, space has been utilized as a tool for representing past experiences. Particularly in installation art, the constructed space does not remain merely a visual element; it also forms interactive areas that can be entered and experienced. The way art uses space demonstrates how exhibition formats and interactions with the audience have evolved. The spatial transformation of art has progressed from bourgeois salon exhibitions to the "white cube" and eventually into public spaces. The transformation of public spaces often parallels the opening of art to outdoor environments. The expansion of art into public and non-gallery spaces has also

paved the way for practices that center on audience participation. Therefore, the changing spatial transformation of art enables new modes of exhibiting and utilizing space, allowing both the artist and the audience to experience greater freedom. In this context, the shifting relationship between the artist and the audience permits a redefinition of art's role in space. The activation of art in various spaces integrates it into everyday life. By bringing every subject from life into their artistic productions, artists erase the boundaries between art and life.

During this process, there has been an increase in experimental disciplines and practices that involve the body in art. In traditional art disciplines, spectators attempt to interpret the work by looking at it, whereas in contemporary art disciplines, such as installation and performance, spectators become participants by engaging with the work. Jacques Rancière articulated the shift in the spectator's perspective from traditional to contemporary art with the following words (2021, p. 11): "We need a theater without spectators, where those who are watching learn something rather than being seduced by images, where they become active participants instead of passive voyeurs." Rancière argues that contemporary art practices serve as tools that prompt spectators to take action, transforming them from passive recipients into active or participatory agents (2021, p. 11). Consequently, spectators take on an active role within the art, becoming researchers and participants. Spectators interact with contemporary art works, engaging all their senses with the piece, thereby experiencing it rather than merely observing it. Thus, contemporary art shifts the spectator from a passive to an active position, making art an experiential and interactive endeavor.

Interactive art practices reach the audience through mediums such as performance, process art, and installation. Nicolas Bourriaud explained the interaction, relationships, and transformation of space within art during the 1990s with the concept of "relational aesthetics". Art now exists as a relational encounter without a fixed form, creating a communication language in various ways (Bourriaud, 2018, p. 17-27). Relationality allows for the reshaping of cultural and social relationships and experiences in the spaces where art practices are exhibited. For example, activities like cooking for visitors in a gallery space or developing collective production methods strengthen social dialogues. Relational art practices today create spaces that allow for the experience of these interstices, facilitating the transmission of the past images stored in the artist's memory. Bourriaud explained this as follows:

Utopia today exists in the realm of subjective daily life, lived in real-time as the concrete experiences that were consciously left incomplete. The artwork emerges as a social interstice where these experiences and these new 'possibilities for living' seem possible (2018, p. 68).

Contemporary art practices bridge past experiences and memories to the present through representations. These practices create a bridge between the past and the present, enabling the representation of past experiences in the contemporary moment. Memory is a significant focus for many artists in their creative process. Alongside societal and collective memory studies, personal memory studies are also frequently

explored. Personal experiences, past memories, events, places, and objects form part of the archive within personal memory. However, "the past does not exist purely within memory; it must be articulated to become a memory. A gap inevitably forms between experiencing an event and recalling it within a representation" (Huyssen, 1999, p. 13). This gap can manifest through artistic productions. What is formed is not the past itself, but its representation through recollection. Artists also engage with the past through their own experiences, reconstructing it to create new spaces of representation. By carrying past experiences into the present, they reconfigure them with contemporary representations.

Artists who engage with their past experiences recreate the spaces, memories, and events stored in their memory through installation practices, forming representational spaces. The theme of the home often holds a significant place in artistic production. Michael Landy, for instance, constructed an exact replica of the house he lived in as a child within a gallery space, displaying the two halves of the house in different locations. One half was exhibited in the Millbank entrance of Tate Britain, while the other half was placed in the Duveen Gallery section. The large-scale installation, titled *Semi-detached* (image 1), was meticulously crafted to resemble the house as it was 25 years ago when Landy's father, John, became incapacitated following a mining accident. The work also documents his father's identity transformation through videos, highlighting the role of the house in this transformation (Racz, 2012, s. 232-234). Thus, the role of the house in identity transformation is emphasized.

The house is not just an object, a building, but a scattered and complex situation that unites memories and images, desires and fears, the past and the present. The house is also a series of rituals, personal rhythms, and the routines of daily life (Pallasmaa, 1994, p. 17).

By conveying the experience of a space from the past, Landy creates a connection between the past and the present. In this context, *Semi-Detached* serves not only as a construction made of bricks but also as an archive of personal memory, encompassing memories, experiences, and the rituals of daily life. Viewers not only physically experience the space, but also interact with the daily routines, British working-class memory and social dynamics that take place there.



Image 1. *Semi-Detached* (Landy, 2004)

Anny and Sibel Öztürk, in their work, explored the concept of home as shaped by their experiences between Turkey and Germany, focusing on the relationship between migration, journey, multicultural past, memory, and space. In their piece titled *Rear Window* (image 2), they recreated a room from their aunt's house in Istanbul, which they visited during their childhood in Turkey. By utilizing various methods such as light, sound, scent, and video recordings, they aimed to revive and bring past experiences into the present. Rafael von Uslar described this work as follows (2011, p. 17):

The installation allows for a wide-ranging synesthetic experience. The representation of memory is conveyed so intensely that it is remembered as both space and event. The spectator recalls experiencing the space; the experience is not imaginary but real. Indeed, they have truly been there.

The Öztürk sisters often rendered the spectator a part of the artwork, making the space experiential through memory.



Image 2. *Rear Window* (Öztürk & Öztürk, 2005)

Hale Tenger, who aimed to convey the era and her experiences through spaces from her past, recreated her house in İzmir with faithful attention to the original. By reviving the home where she lived, she incorporated her observations, memories, impressions, and experiences from Turkey into her 1997 installation *The Closet* (image 3). This installation was organized for ArtPace's (The Contemporary Art Foundation) artist residency program in San Antonio. Tenger included only three rooms from her house in the work, positioning a dining table against the wall in the corridor area. She sought to replicate the atmosphere of the house where she was born and raised by using objects such as a radio, books, handwritten notebooks, furniture, sewing materials, and clothing. This arrangement, reflecting a typical middle-class Turkish family home, features a radio recording that plays news from the 1980 military coup. The turbulent, chaotic, and conflict-ridden environment outside during that period created a different order within the home. The frugality of lighting, listening to the radio while eating, and everything being orderly and in place concretely depict this altered order. The desk in the bedroom, holding a social studies book, a penmanship notebook, and an Türkiye İş Bankası piggy bank, represents the objects commonly used by every child in Turkey's primary education during their developmental stages. The closet is the most personal area of the installation, featuring colorful clothes from the 1970s-80s hanging on a rack. The events of that period and the experiences stored in memory become readable through these objects (Antmen, 2007, p. 81-87). This installation opened up a space for spectators to understand and experience the dynamics of personal life and the era, alongside Tenger's personal and period-specific experiences. Thus, the concept of the home is not merely a living space but also demonstrates how it serves as a carrier of memory and history.



Image 3. *The Closet* (Tenger, 1997)

Another artist who brings his past to the present with his art and allows us to experience the Soviet Russia period is Ilya Kabakov. Kabakov created an installation called *The Toilet* (image 4) for the Documenta IX exhibition in Kassel in 1992. However, Kabakov's works are not specific to a specific place, they consist of temporary houses or spaces. Kabakov's work called *The Toilet* is a classic Russian outdoor toilet. With separate entrances for men

and women, the installation looks like an old toilet building from the outside. The interior, unlike the exterior, is a classic Russian village house. When they enter, the audience encounters an unexpected spatial and temporal experience. Therefore, not only the interior installation, but also the building itself is considered a sculpture. The space that looks like a toilet from the outside is an ordinary Soviet house consisting of two rooms inside. The daily life of that period is reflected by elements such as open, wallless toilets, a table, a bed, a wardrobe, a bookcase and a reproduction of a picture hanging on the wall. The placement of a jacket on a chair and unwashed dishes give the impression that someone had lived there before (Boym, 2009, p. 442-449). Kabakov sought to demonstrate that the space is not just a work of art but also a living space by constructing the reality of everyday life. Spectators who directly experience the space engage with the representation of a lived-in environment from the past.



Image 4. *The Toilet* (Kabakov, 1992)

## Conclusion

The past does not remain in memory exactly as it was experienced. Experiences are simplified, filtered and transformed into images, which are then stored in memory. Perceiving and remembering the past through images results in the reproduction of that past image in the mind, which is then archived in memory as a new image and encompasses the process of remembering. This process has been a source of inspiration for artists who focus on personal experiences, as they transform the images in their memories into representations through contemporary art practices. The inclusion of the ready-made object in the form of expression of art and the transformation of representational tools have offered an interdisciplinary approach and a free field of movement. Therefore, the use of the ready-made object expands the conceptual and intellectual boundaries of art, directing the viewer both to the context of the object and to the field of experience. In this context, representation not only facilitates the transmission of the context, but also provides space for the repetition and re-

experiencing of that experience through space, sound, smell, taste, touch and all kinds of visual representations. Therefore, the existence of any representation can be a sufficient catalyst for the repetition or re-experiencing of a past event. This representation, however, should not be seen as an exact copy of past experience, but as a form of relational communication reconstructed under the conditions of the present.

In contemporary art, artists frequently use practices such as installation, video, and sound to recreate the past with the aim of allowing it to be re-experienced. These artistic practices transfer memories, events, and experiences from the past to the present, enabling spectators to experience past time. In this context, such works created by artists based on their personal experiences become images representing those experiences. The experience materializes, creating a space of interaction between the artist, the artwork, and the spectator. In this way, a past experience is presented to the spectator through the artwork via the medium of art. Artists such as Michael Landy, Anny and Sibel Öztürk, Hale Tenger, and Ilya Kabakov aimed to represent memories, experiences, and the era by reconstructing specific parts of the homes they lived in the past within gallery spaces, using objects and space as mediums. For these artists, the concept of home provides a space to express their personal pasts and origins. Thus, installation becomes a tool for reconstructing and conveying past time through the use of objects and space.

Contemporary art practices are effective tools for representing and conveying the experience of the past to the present by transforming memories and events in our memory into images through perception and senses. Artists who approached their personal experiences from different perspectives brought together the past and the present, erasing temporal and spatial boundaries.

## Bibliography

- Adorno, T. W. (2021). *Minima moralia* (10<sup>th</sup> edition) (Trans. O. Koçak & A. Doğukan). Metis.
- Antmen, A. (2007). *İçerdeki yabancı: Hale Tenger* (1<sup>st</sup> edition). Yapı Kredi.
- Bergson, H. (2017). *Belleğin iki biçimi* (Trans. E. Koyuncu). U. Fleckner. (Ed.), *Mnemosyne'in hazine sandıkları: Platon'dan Derida'ya bellek kuramı üzerine metinler* (1<sup>st</sup> edition) (p. 164-175). Umur.
- Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel estetik* (2<sup>nd</sup> edition) (Trans. S. Özen). Bağlam.
- Boym, S. (2009). *Nostaljinin geleceği* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. F. B. Aydar). Metis.
- Cicero, M. T. (2017). *Bellek imgeleri, bellek mekânları*. (Trans. E. Koyuncu). U. Fleckner. (Ed.), *Mnemosyne'in hazine sandıkları: Platon'dan Derida'ya bellek kuramı üzerine metinler* (1<sup>st</sup> edition) (p. 46-49). Umur.
- Erzen, J. N. (2020). *Çoğul estetik* (1<sup>st</sup> edition). Metis.
- Huyssen, A. (1999). *Alacakaranlık anıları bellek yitimi kültüründe zamanı belirlemek* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. K. Atakay). Metis.
- Kabakov, I. (1992). *The toilet* [Installation]. Documenta IX, Kassel.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology* (2<sup>nd</sup> edition). Sage.
- Landy, M. (2004). *Semi-detached* [Installation]. Tate Britain, London.
- Nabokov, V. (2017). *Geçmiş daimî bir imge birikimidir* (Trans. E. Koyuncu). U. Fleckner (Ed.), *Mnemosyne'in hazine sandıkları: Platon'dan Derida'ya bellek kuramı üzerine metinler* (1<sup>st</sup> edition) (p. 272-273). Umur.
- Özaloğlu, S. (2017). *Hatırlamanın yapıtaşı mekânın bellek ile ilişkisi üzerine*. T. Erman & S. Özaloğlu (Ed.), *Bir varmış bir yokmuş: Toplumsal bellek, mekân ve kimlik üzerine araştırmalar* (1<sup>st</sup> edition) (p. 13-20). Koç Üniversitesi.
- Öztürk, A. & Öztürk, S. (2005). *Rear window* [Installation]. Badischer Kunstverein, Karlsruhe.
- Pallasmaa, J. (1994). *Identity, intimacy and domicile - notes on the phenomenology of home*. *Arkkitehti: Finnish architectural review*, 91, 17-25.
- Racz, I. (2012). *Michael Landy's semi-detached and the art of making*. *Journal of visual art practice*, 10(3), 231-243. [https://doi.org/10.1386/jvap.10.3.231\\_1](https://doi.org/10.1386/jvap.10.3.231_1)
- Rancière, J. (2021). *Özgürleşen seyirci* (4<sup>th</sup> edition) (Trans. E. B. Şaman). Metis.
- Ricoeur, P. (2020). *Hafıza, tarih, unutuş* (3<sup>rd</sup> edition) (Trans. M. E. Özcan), Metis.



Sarlo, B. (2012). Geçmiş zaman bellek kültürü ve özneye dönüş üzerine bir tartışma (1<sup>st</sup> edition) (Trans. P. B. Charum & D. Ekinci). Metis.

Tenger, H. (1997). The closet [Installation]. Salt Galata, İstanbul.

Uslar, R. v. (2011). Anny and Sibel Öztürk. R. Block (Ed.), At home, wherever (1<sup>st</sup> edition) (p. 8-23). Yapı Kredi.

**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***

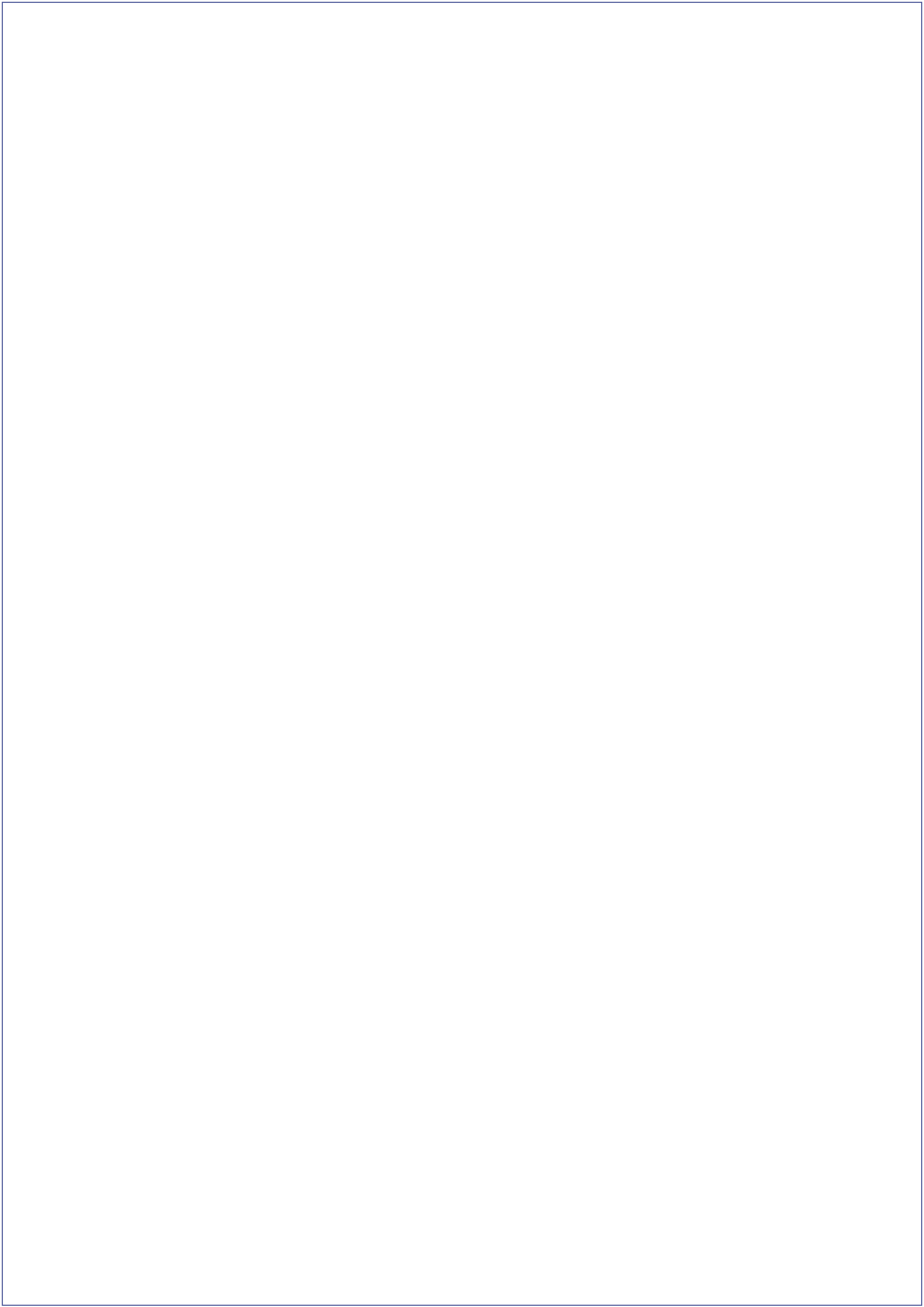
Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

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



# The “found story” in Derviş Zaim’s cinema: Documentary reality through the possibilities of digital cinema

Aslı Güngör | Assistant professor | Balıkesir University, Balıkesir, Turkey  
asligungored@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-6487-5234>

## Citation

Güngör, A. (2024). The “found story” in Derviş Zaim’s cinema: Documentary reality through the possibilities of digital cinema. ARTS, Special issue on contemporary art, 67-83.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1549285>

Submission: 12.09.2024 | Acceptance: 25.11.2024

## Abstract

Derviş Zaim’s cinema is a cinema of exploration. Zaim blends found story with fiction, constructing a framework in which content and form reinforce each other. His films *Somersault in a Coffin* (1996) and *Cycle* (2013), based on real events and characters, are rooted in found stories drawn from the fabric of life. Zaim’s latest film, *Tavuri* (2023), is a *cinéma vérité* style documentary that chronicles the last five years of the life of con artist Mustafa Serttaş. The possibilities offered by digital cinema contribute significantly to Zaim’s journey along the boundaries between documentary and fiction. This study examines how Zaim incorporates Siegfried Kracauer’s concept of the “found story” into the narrative structure of films, focusing on his use of digital technology while experimenting with different forms and styles within the context of auteur theory. The aim is to analyse the films in terms of characters, plot, setting, mise-en-scène, and editing.

## Keywords

cinema, derviş zaim, found story, documentary, digital cinema

## Highlights

- By blending found stories with fictional elements in his films, Derviş Zaim has developed a unique cinematic style that navigates the boundaries between fiction and documentary cinema.
- Zaim employs traditional filmmaking techniques in *Somersault in a Coffin*, whereas he takes advantage of the opportunities provided by digital cinema in *Cycle* and *Tavuri*.
- While Zaim focuses on establishing a link between the individual and the societal in his films, he also creates a structure in which content and form reinforce each other.

# Derviş Zaim sinemasında "bulunmuş öykü": Sayısal sinemanın olanaklarıyla belgesel gerçekliği

Aslı Güngör | Doktor öğretim üyesi | Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir, Türkiye  
asligungored@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-6487-5234>

## Atıf

Güngör, A. (2024). Derviş Zaim sinemasında "bulunmuş öykü": Sayısal sinemanın olanaklarıyla belgesel gerçekliği. ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 67-83. <https://doi.org/10.46372/arts.1549285>

Geliş: 12.09.2024 | Kabul: 25.11.2024

## Öz

Derviş Zaim sineması bir arayışın sinemasıdır. Zaim, bulunmuş öykü ile kurmacayı harmanlayarak içerik ve biçimin birbirini karşılıklı beslediği bir yapı inşa etmektedir. Gerçek olgu ve karakterlerden yola çıkarak gerçekleştirdiği *Tabutta Rövaşata* (1996) ve *Devir* (2013) filmleri yaşamın içinde bulunmuş öykülere dayanmaktadır. Zaim'in son filmi *Tavuri* (2023) ise, dolandırıcı Mustafa Serttaş'ın son beş yılını anlatan *cinema verité* tarzında bir belgeseldir. Sayısal sinemanın sağladığı olanaklar, Zaim'in belgesel ile kurmacanın sınırlarında iz süren yolculuğuna önemli bir katkı sağlamaktadır. Bu araştırma, Zaim'in Siegfried Kracauer'in "bulunmuş öykü" kavramını filmlerinin anlatısına nasıl dahil ettiğini ve farklı biçim ile üslup denemelerinde sayısal teknolojiyi kullanma eğilimini *auteur* kuramı bağlamında ele almaktadır. İncelenen filmler; karakter, olay örgüsü, çevre, mizansen ve kurgu gibi unsurlar çerçevesinde analiz edilmiştir.

## Anahtar kelimeler

sinema, derviş zaim, bulunmuş öykü, belgesel, sayısal sinema

## Öne çıkanlar

- Derviş Zaim, filmlerinde bulunmuş öyküler ile kurmacayı harmanlayarak kurmaca ve belgesel sinemanın sınırlarında özgün bir sinema üslubu geliştirmiştir.
- Zaim, *Tabutta Rövaşata*'yı geleneksel film yapım teknikleriyle çekerken, *Devir* ve *Tavuri* filmlerinde sayısal sinemanın sağladığı olanaklardan yararlanmaktadır.
- Zaim filmlerinde bireysel olan ile toplumsal olan arasındaki bağı kurmaya odaklanırken içerik ve biçimin birbirini karşılıklı beslediği bir yapı inşa etmektedir.

## Introduction

Derviş Zaim is a distinguished filmmaker who has developed a unique cinematic language that skillfully blends real-life stories with fictional elements. By intertwining societal and individual realities, Zaim creates narratives that resonate on human values. This study focuses on Zaim's works *Somersault in a Coffin* (*Tabutta Rövaşata*, 1996), *Cycle* (*Devir*, 2013), and *Tavuri* (2023), examining how the director redefines the concept of the found story through the possibilities offered by digital cinema. This tendency to intertwine found story with fiction in Zaim's work aligns with foundational ideas from the neorealism movement. Neorealism, an influential cinematic movement, emerged in Italy between 1945 and 1951 as a response to the political and social upheavals of the post-World War II period. Defined by its emphasis on authenticity and the representation of ordinary lives, it sought to serve as both a cultural renewal and a medium for social change (Thompson & Bordwell, 2003, p. 359). André Bazin (1967) characterized neorealism as more than a filmmaking style, describing it instead as "a kind of humanism" that focused on the dignity of everyday life (p. 29).

Bert Cardullo (2011) highlights that the term "neorealism" signifying a major departure from the mainstream, artificial aesthetics of pre-war Italian cinema. According to him, the movement emphasized filming on location, employing non-professional actors, and improvising scripts, thereby creating narratives that reacted not only against the banality of the dominant mode of Italian cinema but also against the prevailing socioeconomic conditions in Italy. Cardullo also aligns with Bazin's perspective, asserting that neorealism represented an entire moral or ethical philosophy rather than merely a new cinematic style (p. 19). Robert Stam (2000), on the other hand, posits that Italy required the reconstruction of its eroded national identity through cinematic means in the aftermath of the war. He asserts that with the release of *Rome, Open City*, Italy was able to regain the right to look at itself in the mirror. According to him, filmmaker-theorist Cesare Zavattini argued that the experiences of war and liberation had taught filmmakers to appreciate the value of reality. Zavattini opposed the views of formalists, who considered art to be inherently conventional and fundamentally distinct from life. Instead, he advocated for the complete elimination of the distance between art and life (p. 73).

Zavattini (1966), in his essay *Some Ideas on the Cinema*, which served as a manifesto for the neorealism movement argued that a film could be built upon a simple situation, like a woman buying a pair of shoes. Zavattini emphasized the ability of cinema to discover and display the ordinary. He said, "All we have to do is to discover and then show all the elements that go to create this adventure, in all their banal dailiness and it will become worthy of attention, it will even become spectacular" (p. 221). According to him, transforming this simple situation into a narrative could give it extraordinary appeal through the ability to show things often overlooked, surprising the audience. Zavattini (1966) emphasized that the true function of cinema is not to tell fables but to show reality as it is. "I am interested in the drama of things we happen to encounter, not those we plan", he stated, suggesting that the real challenge is to make things as they are, almost

by themselves, create their own special significance, rather than trying to turn imaginary situations into reality and make them look true. He argues that reality should be approached and processed not through a fictional method but through an analytical documentary approach (p. 221).

Akin to Zavattini's humanist perspective, Aslı Daldal (2013) states that Zavattini, who has the same humanist approach as Siegfried Kracauer, emphasizes that the most important task of cinema is to create a dialogue through social awareness and contact. Additionally, she draws attention to the similarity between Zavattini's concept of "encounter" and Kracauer's concept of "found story" (p. 183). In his work, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, sociologist and film theorist Kracauer (1997) introduces the concept of found stories as he seeks to define cinematic narrative forms that operate independently of literary structures. Kracauer illustrates this by explaining that, if one watches the surface of a river or lake for long enough, patterns created by a slight breeze or an eddy will gradually reveal themselves. In a similar way, found stories emerge naturally rather than being artificially constructed, and they play an essential role in films with a documentary focus (p. 245-246).

Kracauer (1997) places a spectrum which holds embryonic story patterns at one end, well-contoured stories, often packed with dramatic action at the other end and Robert Joseph Flaherty's "Slight narrative" in the middle. He highlights Flaherty's assertion that "A story must come out of the life of a people, not from the actions of individuals" He emphasizes that Flaherty constructs sequences with a narrative style, focuses on the life of a community, and distances himself from typical plots that foreground individual characters. Flaherty argues for deriving the story from the raw material of life rather than subjecting it to predetermined narrative demands (p. 246-248).

Kracauer (2015) notes Paul Rotha's assertion that "socially and aesthetically the so-called story film and the true documentary are growing closer and closer together." He points out that in narrative documentaries that go beyond "slight narrative", the desire for formal structuring and the underlying documentary intentions intertwine and compete with one another (p. 454). In a way, the found story can be considered semi-documentary. By emphasizing the flow of life, it incorporates elements such as open-endedness, chance, and uncertainty (Demođlu, 2022, p. 239). The concept of the found story plays a significant role in Zaim's films. His works, such as *Somersault in a Coffin*, which is based on real events and characters, and *Cycle*, inspired by a shepherd competition in Hasanpaşa village in Burdur, are rooted in found stories from real life. Zaim's latest film, *Tavuri*, a participatory mode of *cinéma vérité* style documentary portraying the last five years of con artist Mustafa Serttaş, exemplifies the reality advocated by Zavattini and Kracauer.

Zaim's cinema reflects not only originality in content and narrative structure but also the practical use of technology. With the advent of digital cinema, Zaim has utilized the flexibility offered by digital technologies to experiment more freely with the boundaries between documentary and fiction. Digital cinema significantly enhances his ability to produce films based on found stories from real life. In general terms, digital cinema

technologies, which encompass the entire process of filmmaking, including pre-production, production, post-production, distribution, and exhibition, have increasingly reshaped the film industry since the late 1990s.

In one aspect, digital technology represents an increasing power of manipulation over images, while in another, it offers opportunities that encourage documentary filmmaking. The impact of digital cinema on documentary films bears similarities to the influence that the spread of lightweight 16mm cameras and high-speed films had after World War II. Both *Cycle* and *Tavuri* are examples of films Zaim made using the possibilities provided by digital cinema. The advantages of the flexibility of digital cameras, their low-cost production capabilities, and the vast post-production opportunities paved the way for formal experimentation in Zaim's films. For instance, in *Cycle*, which portrays a shepherd competition in Burdur's Hasanpaşa village, Zaim was able to observe the reality in real-time and incorporate it into a fictional structure.

Zaim's latest film, *Tavuri*, is a *cinéma vérité* style documentary that depicts the life of Serttaş, a con artist Zaim has known since childhood. The mobility and speed offered by digital technologies allowed Zaim to adopt a more direct and improvisational approach to filming in *Tavuri*. As seen in this film, digital technologies support the documentary narrative and allow Zaim to experiment with different documentary styles. Zaim's approach to filmmaking, which allows for unrestricted experimentation, reflects an inherent tendency of digital cinema, where the distinctions between pre-production, production, and post-production phases have progressively blurred and merged into one another. This study examines how Zaim challenges the boundaries between documentary and fiction and integrates digital technologies within the framework of found stories.

## Methodology

The study examines Zaim's cinema from the perspective of auteur criticism. Auteur criticism views the director as the primary creative force who bears the greatest responsibility in the filmmaking process and focuses on the director's personal cinematic language and thematic unity (Corrigan, 2008, p. 117). This approach evaluates the director's core concerns, recurring motifs, and the content and form of their films within the consistency of the filmmaker's personality and in relation to their other works (Özden, 2000, p. 108). In this context, the study investigates how the concept of the found story in Zaim's films bridges the gap between fiction and documentary cinema. Themes such as degeneration and the alienation of modern man from his own nature, which recur in Zaim's films, are explored as reflections of the director's personal vision within the framework of auteur criticism.

Three films representative of Zaim's cinema were selected using purposive sampling. According to Michael Quinn Patton, purposive sampling "allows for the in-depth study of cases that are considered to be rich in information" and is an effective approach for discovering phenomena and events (as cited in Yıldırım & Şimşek, 2011, p. 116). The films



*Somersault in a Coffin*, *Cycle* and *Tavuri*, which are based on real characters and events, provide an ideal variety for in-depth analysis due to their mixture of documentary and fictional elements. In this study, the data was analysed using the method of descriptive analysis. According to Yıldırım & Şimşek (2011) the descriptive analysis method involves summarising and interpreting the data based on predetermined themes. In this context, the data are first described in a clear and organised manner, and then these descriptions are explained and interpreted. Cause and effect relationships are examined and conclusions are drawn (p. 224).

The purpose of the study is to analyze how the found stories in Zaim's films are incorporated into the overall narrative and how the possibilities of digital cinema are utilized, focusing on elements such as characters, plot, setting, mise-en-scène, and editing. The thematic unity in Zaim's cinema and how these themes are supported by formal elements are significant for understanding each film's place within Zaim's broader body of work. Auteur theory considers the director as the author of the film, positioning them as the primary creative force. This study examines how digital cinema technologies have broadened the director's creative boundaries, enhanced their control over the film, and enriched the narrative. In this context, the concept of digital cinema in this study is confined to the pre-production, production, and post-production stages, while the distribution and exhibition phases are excluded from the analysis. To achieve these objectives, the study seeks to address the following research questions:

- How does the integration of found stories with fiction in Derviş Zaim's films contribute to the narrative structure?
- In what ways do digital technologies facilitate a narrative structure that transitions between documentary and fiction, and how are production stages interwoven in this process?
- How is Zaim's approach to documentary filmmaking influenced by the participatory mode of *cinéma vérité*?

## **Findings: found story in Derviş Zaim's cinema**

### ***Analysis of Somersault in a Coffin (1996)***

*Somersault in a Coffin* is Zaim's debut feature film, and it is considered a milestone in Turkish cinema. The film, which is a successful example of independent cinema, breaks the conventional patterns in both production style and form, inspiring young filmmakers. Critics have described the film as "documentary-like" (Zaim, \_\_\_\_c). Although it is a fictional film, it is entirely inspired by real-life characters and events, breaking the conventions of classical narrative cinema and bringing to light a world often ignored by mainstream cinema. Zaim revealed that the film's protagonist, Mahsun, was inspired by a man named Dursun, whom he personally knew from Rumelihisarı. Dursun, a homeless man, survived on the streets by stealing cars at night and returning them to their original locations the next day. Zaim described Dursun as an "exceptional character", whose life served as a rich source of inspiration for a filmmaker (Zaim, 2020,

p. 63).

The main characters in the film, such as Mahsun Süpertitiz, the heroin-addicted woman, and the homeless Sarı are ordinary people marginalized by society. Mahsun is protected by an elderly fisherman named Reis, and there is natural solidarity among the oppressed and marginalized characters in the film. Despite their efforts to survive day to day, their conditions are harsh. Sarı, a homeless man, dies in his boat on a cold winter's night. The historical setting of Istanbul's Rumelihisarı serves as an essential character in the film, contrasting the grandeur of the past with the dilapidated construction sites that serve as shelters for the homeless. Reflecting on his creative process, Zaim (2020) shared that his observations of Dursun, and the people in Rumelihisarı, inspired the narrative lines of the film. However, instead of merely reflecting the realities of Rumelihisarı, he incorporated fictional elements to build a framework that blended reality with fiction. This method, which he described as balancing the tension between real-life inspiration and creative storytelling, would later influence many of his subsequent works (p. 63).

The film begins almost like a documentary, observing the daily lives of the characters. The unusual nature of Mahsun's character and the incidents involving the police are interwoven with social issues. One of the most important motifs in the film are the peacocks, which are placed in the Hisar as a symbol of wealth and prosperity. Mahsun wants to see the peacocks, but the guard does not allow him to enter. With the help of Reis, Mahsun finds work and accommodation in a cafe, but loses both his job and his hopes for the woman he loves. Throughout the film, Zaim masterfully reflects the environment of Rumelihisarı with an observant attitude. The found stories are seamlessly integrated into the film. After Reis's boat crashes into the rocks, Mahsun wakes up in a historic cannon, while the rainy Hisar is depicted with shots of waves crashing against the shore, raindrops falling into puddles and boats leaning against trees. These images emphasise Mahsun's feelings of disillusionment. Despite his sensitivity towards animals, Mahsun commits a tragic act when he loses all hope and kills a peacock to cook it. The tension between the media's portrayal of reality and actual reality culminates in the final scene, where the people of Hisar watch the TV news about Mahsun with bewilderment. The subjective angle of the camera leaves the mainstream media off-screen and confronts the audience with the people of Hisar.

The title of the film, *Somersault in a Coffin*, refers to the main conflict the film deals with. Zaim uses the coffin, symbolizing a narrow and confined space, as a metaphor for life's limitations, while the concept of a bicycle kick—a football move that requires expansive space—represents the human desire to transcend constraints. According to Zaim, the impossibility of performing a bicycle kick inside a coffin underscores the tension between possibilities and impossibilities inherent in the human condition. He emphasizes that, even in the harshest circumstances, people possess the capacity to create balance in life, yet they also have the ability to reject this balance and act against what is rational or suitable for themselves. This duality of human nature is central to the film's narrative (Zaim, \_\_\_\_c). As Zaim has explained in various interviews, he shot *Somersault in a Coffin* on a very limited budget, using a 35mm Arriflex IIC analogue film camera lent to him by

the director, Süha Arın. As film stock was expensive, Zaim bought the last sixty rolls of AGFA film available in Turkey and used them carefully during production (Zaim, \_\_\_\_\_ c).

Given the period in which the film was shot, digital cinema technology had little impact except in post-production. Due to the limited amount of film stock, the shooting ratio, which is normally 6:1 in traditional filmmaking, was drastically reduced in this film. Rather than hindering the creative process, however, these limitations spurred innovation, as evidenced by the film's international success.

I must say that these limitations gave me creative freedom, which influenced not only the style of the film, but also the creation of characters such as the heroin-addicted girl, the toilet attendant in love with her, the world-weary alcoholic fishermen, and the fallen man who steals but remains kindhearted (Zaim, 2020, p. 66).

Zaim (2020) noted that the film's guerrilla style, small crew and flexibility were essential to its creation, and had it been made under different circumstances, it might never have been realised (p. 63-65).

### **Analysis of Cycle (2013)**

The film, *Cycle*, focuses on a traditional shepherds' competition held in the village of Hasanpaşa in Burdur. The competition takes place every autumn when shepherds bring their herds down from the highlands and have to pass through water as part of a purification ritual. The first shepherd to successfully guide his herd through the water wins the competition.

Before making this film, in my previous films, the script was completed before shooting. Since the script was completed and written down, what would be filmed on the set was often predetermined. We'd start shooting after the script was finished, and the filmmaking process would follow a predetermined course (although, as with any shoot, minor changes would occur on set, but these wouldn't amount to significant changes). With *Cycle*, however, we took a different approach (Zaim, 2020, p. 66-67).

In the film *Cycle*, the main characters are portrayed by three real shepherds from the village of Hasanpaşa: Ali Özel, Mustafa Salman and Ramazan Bayar (known as Takmaz). Ali is a young shepherd who has grown tired of his job and is eager to find a new one in the city. Mustafa is a young shepherd who has never won the shepherd's competition and is obsessed with winning. Ramazan, nicknamed Takmaz, is an experienced and older shepherd who has been the champion for seven years. He is committed to ensuring that the younger shepherds carry on this ancient tradition. The opening image of the film, a surreal figure of a stag with wooden antlers, is created using the possibilities of digital cinema. This image, created by combining 3D CGI images with live-action footage, preemptively suggests to the audience a key motif of the film.

When I shot this ceremony, I had no script. I only had a one or two page summary. I let myself be carried away by the characters, situations and moments I encountered there. In that sense, I let myself be guided by the phenomena I encountered, and I really enjoyed it. There was no clear narrative

path. Rather, there was a narrative riverbed consisting of a two-page synopsis, but it was a riverbed that could break at any moment. Much later, when I began to study sociology, I discovered that some sociologists in Chicago had tried similar approaches (Zaim, 2020, p. 67).

The opening sequence of the film shows the villagers saying a prayer for prosperity before the Shepherds' Festival and engaging in a communal celebration, all in pure documentary style. Like many other scenes in the film, this sequence is interwoven with found stories. The same sequence also includes one of the central motifs of the film, the ritual of burying animal bones. Later in the film, the shepherd Ramazan explains this ritual to the younger generation, explaining that in order for the animal to be reborn as a whole, its bones must be buried intact. This sequence is followed by another important motif in the film, the search for red stones. Before the sheep-washing festival, it is traditional to paint the sheep, and to do this, red stones must be crushed into powder to make the paint. However, due to the activities of a mining company operating in the area, the red stones have begun to disappear.

Within the narrative structure of *Cycle*, found stories are seamlessly integrated with fictional elements in a coherent manner. While the Shepherds' Festival sequence is filmed in a documentary style, capturing the competition as it unfolds in real time, the local television station's broadcasts also become part of the fictional narrative. The local station's interviews with Takmaz and Salman during the festival are included in this sequence. The sequence depicting Mustafa's relationship with the leading sheep of his flock, as well as the scene of Ali working in a slaughterhouse in the city, evoke an atmosphere of found stories that could only come to life with the participation of these two real-life shepherds re-enacting their own lives. These sequences serve to highlight the internal conflicts of both Mustafa and Ali within the broader narrative of the film. Mustafa, having come to terms with his past mistakes, matures and shares victory in the competition with Takmaz. In the background of the scene in which Ali searches the city for ready-made paints, a television report on the effects of genetically modified food on animal births can be heard. In the final scene of the film, Ali buries the bones of a deer—shot by the engineer working at the local mine—with pieces of wood to replace its antlers, and on his way back to the village he stumbles upon a red stone.

The ceremony, the red stone and all the accompanying rituals are necessary to establish a different kind of relationship with nature, one that revives ancient human values. The older shepherd gives the younger ones small tasks to help them understand that they need to think differently. The film depicts the strange, sometimes comical and sometimes tragic world of the shepherds, caught between their beliefs and the modern world, struggling to learn where they belong or to teach the younger generation (Zaim, \_\_\_\_a).

The *Cycle* also becomes a sociological study, exploiting the possibilities of digital cinema. In an interview, Zaim summarised the production process as follows: "We went, shot, edited, then went back to shoot again, looked at what we had edited after the second trip, and then shot again." Zaim first observed the first festival with 6-7 cameras, capturing almost everything, in order to select the people he would use as actors. After identifying the characters, he started shooting again to determine who the drama would be built

around, thus clarifying the narrative structure of the film (BİSAV TV, 2021, June 22).

This documentary working method, which is based on the principle of discovery, is also well-suited to the contemporary practices of digital cinema. The financial constraints that would otherwise impede the collection of a substantial volume of footage are absent in this context, which has a significant impact on the editing process. The distinctions between the stages of pre-production, production and post-production have become increasingly blurred, with the three phases becoming inextricably intertwined. This method, which reflects a tendency inherent in digital cinema, is also reflected in Zaim's statement (2020, p. 87). According to him, on occasion, one may conclude that the desired harmony has not been fully achieved. Therefore, it is necessary to return to the scene and shoot again. The new harmony is then subjected to a process of auditory evaluation. The proposed solution has not yielded the desired result. One must then return to the filming process and edit the material subsequently.

However, Zaim (2020) highlights the potential risks associated with the distinctive working method he employed in *Cycle*, noting that the director may ultimately face challenges in achieving a successful outcome. Furthermore, he highlights that this approach, which is not conducive to planning, is rarely considered economical from the perspective of producers (p. 69). Additionally, he emphasises that an alternative strategy is to "wait, observe, prepare everything, and do it in one go", adding that "everyone has to find the method that suits them" (p. 87).

### **Analysis of *Tavuri* (2023)**

Zaim's *cinéma vérité* style documentary *Tavuri* chronicles the last five years of Mustafa Serttaş (known as Tavuri), a con artist whom Zaim has known since he was ten. Born into a poor and broken family, Serttaş began stealing at a young age and eventually became a notorious con artist in Cyprus. Having spent most of his life in prison, the question that arises after his release is whether Tavuri will regret his past and start a new life. Over the course of five years of filming, Zaim embarks on a journey in search of answers to these questions. As the process unfolds, hopes for Tavuri's transformation gradually fade, but despite everything, the director/narrator tells the audience that his hope is "to find the good hidden in the bad". Throughout the film, the audience witnesses Tavuri's relationships with his father, siblings, close acquaintances, prison administrators and inmates, as well as his confrontations with the people he has betrayed. Aral Moral, a journalist who wrote a biography of Tavuri, also appears in the film.

If I hadn't made *Cycle*, I wouldn't have done this project. The reason is that, as I said, we are subjects trying to understand society. We ask questions about society. In doing so, we try to ask questions outside of conventional methodologies in order to break through the wall of knowledge that science might not be able to overcome or would struggle to address. Maybe that is one of the powers of cinema. When I get involved in such projects, there are many points that I pay attention to, and I can summarise one of them as follows: What I design at my desk before encountering the outside world may eliminate the uniqueness, singularity and irreplaceability of what I am trying

to capture in the field. For this reason, a filmmaker must take the risk of stepping into water with the phenomenon or characters, similar to the sociologists of the Chicago School (Zaim, 2020, p. 68).

Derviş Zaimağaoğlu (2020) states that documentaries provide the opportunity to express and represent emotional areas that social science methodologies may struggle to capture. He argues that when combined with the methods of social sciences, the potential to fully understand social phenomena increases. Building on this, Zaim suggests that the art of cinema, with its various applications, forms, and methods, allows for a deeper exploration of human behavior, emotions, feelings, and the soul (p. 128-129). The filming process began in December 2014 and continued intensively until Tavuri's death in March 2019, with the editing completed and the film released in 2023. To better understand the film's carefully constructed documentary style, it is necessary to refer to Bill Nichols' categories:

To distinguish frequently conflated concepts such as *cinema vérité*, direct cinema, observational cinema, and candid eye, it is best to refer to the documentary categories developed by Bill Nichols. Nichols classifies documentary films into six modes of representation or sub-genres based on how they present reality. These categories are: Poetic, expository, participatory, observational, reflexive, and performative. Often, these styles may overlap within the same film (Yalın & Güngör, 2013, p. 85).

Although the themes and characters in *Tavuri* are real, Zaim notes that the film also contains elements of the narrative features of classical cinema through the inclusion of re-enacted scenes. He highlights the presence of experimentation with elements such as staging, reconstructing past events with real people, or even creating events that did not happen in real life. According to Zaim, the participatory, observational, reflexive and partially performative modes are combined in this film (Zaimağaoğlu, 2020, p. 128). The film is participatory because there is active interaction between the director and the characters; it is reflexive because the director/narrator is at the centre of events and the presence of the film crew is not concealed; and it is performative because it involves re-enactments. In addition, many scenes in the film are observational, where the director captures the subject without intervening. A clear example of the synthesis of different documentary approaches can be seen in the scene where Tavuri visits his brother after his release from prison: the director's signal to start the scene is left uncut and the characters often look directly at the camera.

The film begins and ends with a playground where the director/narrator, as a child of ten, plays football with Tavuri and other neighborhood children. In the prison sequence, Zaim uses the direct interview method, and in another sequence, Aral Moral uses the same interview technique with Tavuri's father. In many of the film's sequences, the director/narrator and the crew actively participate in the scenes. Typical of the participatory style, the director interacts with his subjects rather than observing them without revealing himself. This participatory approach aligns closely with foundational principles of *cinéma vérité*, where the director's involvement with subjects enhances the authenticity of the film. Nichols (2001) notes that participatory documentary emphasizes "authentic, lived encounters between director and subject, as in Dziga Vertov's *Man with*

a Camera [1929] and Jean Rouch and Edgar Morin's *Chronicle of a Summer* [1961]" (p. 117).

This style of filmmaking is what Rouch and Morin termed *cinéma vérité*, translating into French Dziga Vertov's title for his newsreels of Soviet society, kinopravda. As 'film truth', the idea emphasizes that this is the truth of an encounter rather than the absolute or untampered truth. We see how the filmmaker and subject negotiate a relationship, how they act toward one another, what forms of power and control come into play, and what levels of revelation or rapport stem from this specific form of encounter (Nichols, 2001, p. 118).

Derviş Zaim makes the following observation regarding the inevitable ethical issues that arise when dealing with such a subject:

From the early stages of our work with Mustafa Serttaş, we consciously took care to avoid entering into any ethically or legally negative situations. For example, we did not film his real fraud attempts. However, we continued filming his actions after the fraud had been completed. In this context, we saw no harm in capturing the ups and downs of his interactions with the real people he had swindled after the fraud attempt was over. The scenes and shots in which he is seen making phone calls to defraud others were filmed as reenactments (Zaimağaoğlu, 2020, p. 11).

According to Zaimağaoğlu (2020), throughout the film, the personal memories of the director/narrator, Tavuri's accounts, other testimonies, and historical events are intertwined. Derviş Zaim expresses that his films consistently reflect an attitude in which the individual and the societal are closely connected. This approach allows for a more holistic perspective in the effort to represent life and truth, and Zaim applies this approach to Serttaş's story as well (p.3).

Like *Cycle*, *Tavuri* was also made using the possibilities offered by digital cinema technology. Zaim states that initially, he conducted interviews with Serttaş in prison for almost a year, usually using a single camera and intervening from off-screen. These shoots served to gather clues about Serttaş. After these interviews, Zaim began considering whether he could use different documentary formats as a narrative style and decided to film Serttaş during his daily life in prison. The introduction of a second camera emerged during these observational daily shoots, and Zaim notes that to capture authenticity, he avoided complex setups, generally relying on natural light (Zaimağaoğlu, 2020, p. 94-103). In addition to DSLR cameras, the use of mobile phones and action cameras in the film can be seen as part of the current possibilities provided by digital cinema, similar to how high-sensitivity film and lightweight cameras were utilized after World War II. Zaim's thoughts on the style and practices of realist movements also confirm this notion.

Zaimağaoğlu (2020) explains that the introduction of sound and color into cinema significantly enhanced the ability to create a heightened sense of realism. Furthermore, advancements that made production tools lighter and more affordable positively influenced the evolution of filmmaking and production strategies. Techniques such as handheld camera operation, positioning cameras to minimize interference during event recording, and striving to make equipment invisible, akin to a "fly on the wall", are among

the methods adopted to achieve this goal (p. 51). As in *Cycle*, the boundaries between pre-production, production, and post-production have dissolved and become intertwined in *Tavuri* as well. This working style allowed the film's unique form to take shape and provided the freedom to experiment.

## Conclusion

In Zaim's films *Somersault in a Coffin*, *Cycle*, and *Tavuri*, a distinctive style emerges that navigates the boundaries between fiction and documentary, intertwining societal and individual realities. Although *Somersault in a Coffin* is a fictional film, it is entirely inspired by real events and characters, built upon observations from the lives of Dursun and the people of Rumelihisarı. In this film, the setting almost becomes a character, with the inclusion of local shopkeepers among the cast of regulars at the Hisar, enhancing the film's authenticity and sincerity. The critics' comments describing the film as having a "documentary-like" quality stem from Zaim's ability to portray a genuine world in a simple, observational manner. The open-ended structure and the intertwining of societal and individual themes reflect the film's originality and thought-provoking nature.

Similarly, *Cycle* is a work situated at the boundary between documentary and fiction, also inspired by real events. The film is built around the real experiences of shepherds in Hasanpaşa Village, using the local tradition of the shepherd competition to critically explore the alienation of modern man from nature. In this film, Zaim also constructs a narrative where nature plays as significant a role as the characters. The cyclical seasons and the presence of the natural environment are closely interwoven with the film's theme, leading the audience to reflect through its open-ended conclusion. At the same time, by employing the concept of the found story, Zaim blends reality with fiction, addressing universal themes through local elements.

*Tavuri* is one of the clearest examples of Zaim's bridging between documentary and fiction cinema. Shot in the cinema verité style, the film portrays the life of a real con artist, Mustafa Serttaş, and presents both documentary and reenactment scenes together. The film goes beyond the mere concern of reflecting reality in its raw form, successfully constructing a deep narrative that delves into emotional and behavioural dimensions. In *Tavuri*, Zaim combines different methods and it shows us how the art of cinema can collaborate with the social sciences.

Both *Cycle* and *Tavuri* are works that fully utilize digital cinema technology. It is clear that digital cinema technology contributed to Zaim's development and refinement of a particular method. The signs of this method, which includes improvisation, first appeared in his initial film *Somersault in a Coffin*, created using traditional cinema techniques, and it matured significantly in *Cycle*. Zaim's working style, which allows for free experimentation, has erased and intertwined the boundaries between pre-production, production and post-production, reflecting a tendency inherent in digital cinema. In all three films examined, it is evident that Zaim has developed a cinematic style that skillfully combines fictional and documentary elements while addressing



societal and individual realities through the art of cinema. Zaim's cinematic style can be considered not only as an aesthetic and formal innovation but also as a profound effort to understand humanity, nature, and society.

## Bibliography

- Bazin, A. (1967). What is cinema? (1<sup>st</sup> edition) (Trans. H. Gray). University of California.
- BİSAV TV. (2021, June 22). Derviş Zaim | Belgesel ile (...) [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=qckWfiObfh4>
- Cardullo, B. (Ed.). (2011). André Bazin and Italian neorealism (1<sup>st</sup> edition). Continuum international.
- Corrigan, T. (2008). Film eleştirisi el kitabı (1<sup>st</sup> edition) (Trans. A. Gürata). Dipnot.
- Daldal, A. (2013). The impact of neo-realism in Turkish intellectual cinema: The cases of Yılmaz Güney and Nuri Bilge Ceylan. Academic journal of interdisciplinary studies, 2(9), 181-187. <https://doi.org/10.5901/ajis.2013.v2n9p181>
- Demoğlu, M. E. (2022). Bir Pazar Günü (1930) filmi üzerinden Kracauer'in bulunmuş öykü kavramına bakış. ARTS, 8, 128-150. <https://doi.org/10.46372/arts.1104989>
- Kracauer, S. (1997). Theory of film: The redemption of physical reality (1<sup>st</sup> edition). Princeton University.
- Nichols, B. (2001). Introduction to documentary (3<sup>rd</sup> edition). Indiana University.
- Özden, Z. (2000). Film eleştirisi (1<sup>st</sup> edition) Afa
- Rouch, J. & Morin, E. (Directors). (1961). Chronicle of a summer [Movie]. Argos.
- Stam, R. (2000). Film theory: An introduction (1<sup>st</sup> edition). Wiley-Blackwell.
- Thompson, K. & Bordwell, D. (2003). Film history: An introduction (2<sup>nd</sup> edition). McGraw-Hill.
- Vertov, D. (Director). (1929). Man with a camera [Movie]. Vufku.
- Yalın, C. O. & Güngör, A. (2016). Sinema-gerçek: Hakikatin sineması ya da sinemanın hakikati. Z. Özarslan (Ed.), Sinema kuramları 2: Beyazperdeyi aydınlatan kuramlar (2<sup>nd</sup> edition) (p. 77-91). Su.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (8<sup>th</sup> edition) Seçkin.
- Zaim, D. (\_\_\_\_a). Devir. <https://www.derviszaim.com/film/devir/>
- Zaim, D. (\_\_\_\_b). Interview with Derviş Zaim and Turgut Yasalar about tabutta rövaşata. <https://www.derviszaim.com/tabutta-rovasata-ile-igili-dervis-zaim-ve-turgut-yasalar-soylesisi/>
- Zaim, D. (\_\_\_\_c). Tabutta rövaşata. <https://www.derviszaim.com/film/tabutta-rovasata/>
- Zaim, D. (Director). (1996). Tabutta rövaşata [Movie]. İstisnai Filmler ve Reklamlar.

Zaim, D. (Director). (2013). Devir [Movie]. Marathon.

Zaim, D. (2020). Gerilla tarzı sinema ve spontanlığın sosyolojisi. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü (Ed.), Sinema ve sosyoloji: Sosyoloji seminerleri 4 (1<sup>st</sup> edition) (p. 61-96). Alfa.

Zaim, D. (Director). (2023). Tavuri [Movie]. Marathon.

Zaimağaoğlu, D. (2020). Suç filmi bağlamında belgesel ve kurmacanın anlatım olanaklarının tartışılması (Unpublished doctoral dissertation). Maltepe University, İstanbul.

Zavattini, C. (1966). Some ideas on the cinema (Trans. P. L. Lanza ). R. D. MacCann (Ed.), Film: A montage of theories (1<sup>st</sup> edition) (p. 216–228). Dutton.

### **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*

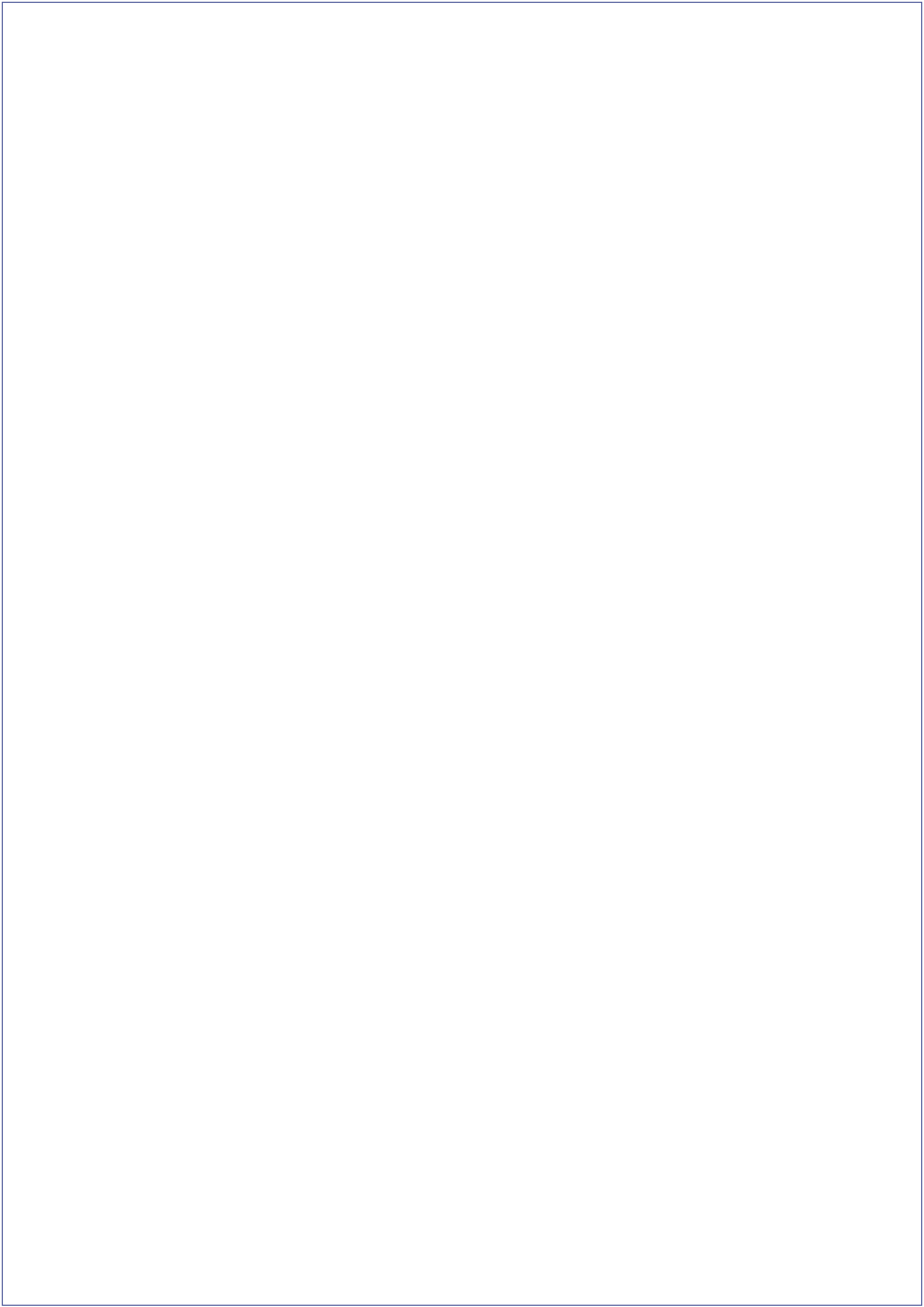
Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

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

iThenticate

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

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



# Çağdaş sanat formu olarak grafiti: Cornbread efsanesi Darryl McCray

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

## Atıf

Erşanlı, B. (2024). Çağdaş sanat formu olarak grafiti: Cornbread efsanesi Darryl McCray. ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 85-104. <https://doi.org/10.46372/arts.1549990>

Geliş: 14.09.2024 | Kabul: 21.11.2024

## Öz

Duvarı bir iletişim aracı olarak kullanma geleneği yüzyıllar içerisinde sosyal, siyasal, sanatsal değerlerin değişime uğramasıyla başkalaşmıştır. Lascaux Mağarası duvarlarında yer alan altı yüze yakın çizim; görsel iletişimin ilk örneği olma özelliğini taşıırken; duvar ve resim ilişkisinin kurulmasına olanak sağlayarak farkında olmadan günümüzde grafiti ismiyle bilinen sanatın da doğmasına sebep olmuştur. Grafiti ismini alana kadar farklı yıllarda, farklı coğrafyalarda, farklı amaçlarla duvar ve resim ilişkisi kurulmuş olsa da modern grafiti tarihinin ilk sanatçısının Cornbread (mısır ekmeği) takma isimli Darryl McCray olduğu kabul edilmektedir. Grafitinin çağdaş sanatın bir ifade biçimi olarak değerlendirildiği bu çalışma McCray'in sanat hayatı ve grafiti çalışmalarını konu edinerek tarihe ışık tutmayı hedeflemekte ve grafitinin sanatsal bir anlatı biçimine evrilmesi sürecini anlamlandırma çabası gütmektedir. McCray ile çevrimiçi gerçekleştirilen görüşmeyle sözü edilen değişim sürecindeki grafitinin anlamlandırılmasına ve sunumuna ilişkin bir çerçeve oluşturulmakta ve sürecin görsel iletişim boyutunun dönüşüm süreci ortaya koyulmaktadır.

## Anahtar kelimeler

görsel iletişim, grafiti, sokak sanatı, cornbread, darryl mccray

## Öne çıkanlar

- Toplumsal eleştiriler, kimlik arayışları, politik protestolar için güçlü bir araç olarak kullanılan grafitinin uygulama esasları, biçimi ve anlamı zaman içerisinde değişmiştir.
- Bireylerin kendilerini ifade etme aracı ve toplumsal eleştirinin bir yolu olan grafiti zamanla vandalizmden çağdaş sanat formuna evrilmiştir.
- Tarihteki ilk modern grafiti sanatçısı olarak kabul edilen Cornbread Darryl McCray, yaratıcılığı, yeteneği ve zanaatına olan bağlılığıyla bugün grafitinin bir sanat formu olarak gelişmesine doğrudan etki etmiştir.

# Graffiti as a contemporary art form: Cornbread the legend Darryl McCray

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

## Citation

Erşanlı, B. (2024). Graffiti as a contemporary art form: Cornbread the legend Darryl McCray. ARTS, Special issue on contemporary art, 85-104. <https://doi.org/10.46372/arts.1549990>

Submission: 14.09.2024 | Acceptance: 21.11.2024

## Abstract

The tradition of using the wall as a means of communication has been transformed over the centuries as social, political and artistic values have changed. The relationship between wall and painting was established in different years, in different geographies, for different purposes, it is accepted that the first artist in the history of modern graffiti was Darryl McCray, nicknamed Cornbread. This study, which evaluates graffiti as a form of expression in contemporary art, aims to shed light on the history of McCray's artistic life and graffiti works and endeavors to make sense of the process of graffiti's evolution into an artistic narrative form. With the online interview conducted with McCray, a framework is created regarding the meaning and presentation of graffiti in the aforementioned process of change and the transformation process of the visual communication dimension of the process is revealed.

## Keywords

visual communication, graffiti, street art, cornbread, darryl mccray

## Highlights

- Used as a powerful tool for social criticism, identity searches and political protests, graffiti's application principles, style and meaning have changed over time.
- Graffiti, a means of self-expression and social criticism, has evolved from vandalism to a contemporary art form over time.
- Cornbread Darryl McCray, considered the first modern graffiti artist in history, has directly influenced the development of graffiti as an art form with his creativity, talent and dedication to his craft.

## Giriş<sup>1</sup>

Günümüzde dijital dünyanın tüm sanat hareketlerini yönlendirme gücü grafitinin anlamının sorgulanmasına ve varlığının yeniden konumlandırılmasına sebep olmaktadır. Sokaktaki kamusal varlık, artık dijital varlığa dönüşmekte, erişilebilirliğinin tanımlanma formu başkalaşıma uğramaktadır. Bu çalışma sözü edilen dönüşümü; ilk modern grafiti sanatçısı olarak kabul edilen Darryl McCray ile gerçekleştirilen görüşme ışığında, McCray'ın sanat hayatı üzerinden dönemin toplumsal hareketleri paralelinde tanımlamayı hedeflemektedir.

Grafitiyi anlamak ve anlamlandırmak, çağdaş sanat dünyasındaki konumunu netleştirmek adına öncelikle grafitinin ne olduğu, sokak sanatından hangi noktada ayrıldığı ve tarihsel küresel hareketler paralelinde değişimi çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde irdelenmiştir. Araştırma sürecinde grafitiyle ilgili yapılan alanyazın taramasında bazı hataların tekrarlandığı saptanmıştır. Bunlardan bir tanesi bazı araştırmacılarca; grafiti ve sokak sanatı kavramlarının aynı anlamda kullanıldığıdır.

Sokak sanatı; kamusal alanlarda yaratılması ve genellikle izinsiz olması bakımından grafiti sanatıyla ilişkilidir, ancak daha geniş bir medya yelpazesini kapsamaktadır (Tate, \_\_\_\_a). Her ne kadar sokak sanatı grafitiden türemiş olsa da günümüzde grafitiyi de içerisine alan sokak sanatı; mural, etiket, stensil, mozaik, enstalasyon gibi farklı uygulamaları kapsayıcı bir görev üstlenmektedir. Sokak sanatının sınırlarının daha geniş olmasına karşılık grafitinin kesin kuralları vardır. Grafitinin zamanla biçim değiştirerek evrildiği sokak sanatı aynı zamanda post-grafiti olarak da adlandırılmaktadır. Kimi kaynaklarda neo-grafiti olarak kullanılsa da post-grafiti kavramı ilk olarak 1983 yılında New York'ta Sidney Janis Galerisi'nde açılan *Post-Graffiti* sergisinin isminde kullanılmıştır. A-One, Basquiat, Bear, Brasz, Crane, Crash, Daze, Futura, Haring, Koor, Lady Pink, Leicht, Noc, Lee, Ramm-ell-zee, Scharf, Toxic gibi grafiti tarihinin en önemli isimlerinin eserlerinin yer aldığı serginin kataloğunun önsözünde Sidney Janis, "Bu serginin başlığı olan *Post-Graffiti*, bu yeni sanatçıların artık grafitiyle çalışmadıklarını ima etmek için değil... daha çok, metro yüzeylerinden tuvale geçişlerinde, kendiliğinden oluşan imgelerinin kapsam ve kavramında bir genişlemeye işaret etmek içindir" demektedir (Gallery98, 2021, 14 Ekim).

Bir diğer ve sık rastlanan hata ise grafitiyle ilgili tarihsel süreçten bahsedilirken çağdaş ilk grafiti sanatçısının Taki 183 olduğu hakkındadır. Ancak Taki 183'ten bir yıl önce Cornbread takma adıyla Philadelphia'da McCray'ın grafiti örneklerine rastlanmıştır (BLocal ve Pope, 2021, 1 Nisan). Elbette McCray'den önce duvara yazılan yazılar mevcuttur. Bu noktada McCray'ın yazılarındaki stil tutarlılığı, işlerinin yaygınlığı, konsept bütünlüğü, grafiti sanatçılarına örnek teşkil etmesi; diğer yazarlardan öne çıkmasına ve tarihe ilk grafiti sanatçısı olarak geçmesine sebep olmuştur.

Çalışmanın üçüncü bölümünü oluşturan, McCray ile gerçekleştirilen görüşme, alanında

<sup>1</sup> Bu makale, Başkent Üniversitesi Etik Kurulunun 14.03.2024 tarih ve E-62310886-605-393704 sayılı kararıyla onaylanan "Çağdaş sanat formu olarak grafiti: Cornbread efsanesi Darryl McCray" başlıklı çalışmanın bir çıktısıdır.



ilk ve tek olma özelliği taşımaktadır. Başkent Üniversitesi Etik Kurulunun 14.03.2024 tarih ve E-62310886-605-393704 sayılı kararıyla onaylanan çalışma ayrıca McCray'ın gönüllü katılımcı onam formunu kapsamaktadır. İlgili alanyazında daha önce McCray'den bahsedilen araştırmalar olmasına rağmen, sanatçıyla Türkiye'den gerçekleştirilen bir görüşme olmamıştır.

Nitel araştırmalarda yararlanılan bir veri toplama tekniği olan görüşme (Punch, 2005'den aktaran Akman Dömbekci ve Erişen, 2022, s. 143) araştırılmak istenen konunun çeşitli boyutlarını kapsayan, görüşülen kişiye daha çok açık uçlu soruların sorulduğu ve ayrıntılı cevaplara imkan veren, kişilerle birebir görüşülerek (Sert vd., 2023, s. 4072) gerçekleştirilmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinde görüşme tekniğinde tercih edilen yüz yüze olma hali, son yıllarda teknolojinin elverişli yapısı gereği elektronik ortamlarda da gerçekleştirilebilmektedir. E-görüşmeler; zaman ve mekan sınırlandırılması olmadan bilgisayar aracılığıyla gerçekleştirilen iletişime dayanmakta (Linabary ve Hamel, 2017, s. 99'dan aktaran Salman Yıkılmış, 2020, s. 185) konu başlıkları veya sorular, e-posta aracılığıyla yazılı olarak katılımcıya iletilmektedir (Salman Yıkılmış, 2020, s. 185). E-görüşmenin avantajları arasında yer alan zaman ve mekan sınırlılıklarının olmaması, ülkeler arası saat farkının olduğu Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan katılımcıya ulaşma yöntemi olarak belirlenme sürecinde etkili olmuştur. Her ne kadar ortak bir eşzamanlılık ve mekan gerekme de, tıpkı yüz yüze görüşmede olduğu gibi e-görüşmede de öncelikle araştırmacı ve katılımcı arasında bir diyalog başlatma gerekliliğine (Salman Yıkılmış, 2020, s. 186) dayanarak McCray'e gönderilen ilk e-postada araştırmanın amacından, kapsamından bahsedilerek yarı yapılandırılmış sorulara<sup>2</sup> cevap vermeyi kabul ederse araştırmanın yayınlanacağından bahsedilmiş, alınan olumlu yanıt sonrasında hazırlanan sorular kendisine iletilmiş ve konuyla ilgili birkaç defa karşılıklı e-postayla iletişim kurulmuştur.

Fiziksel kamusal alandan dijital kamusal alana, grafitinin ortaya çıktığı ilk günden bugüne kadarki dönüşüm sürecini çağdaş sanat perspektifinde açıklamayı hedefleyen çalışma kapsamında, üretimlerine günümüzde de devam eden ve grafitinin sözü edilen dönüşümüne tanıklık etmiş McCray'in görüşleri yansıtılmıştır.

## Graffiti üzerine

1940 yılında Fransa'da köpeğini gezdiren Marcel Ravidat'nın keşfiyle Lascaux Mağarası'nın duvarlarında bulunan resimler (Lascaux, 2024, s. 6) görsel iletişim tarihinin yeniden yazılmasına sebep olmuştur. Duvar ve boya ilişkisinin tanımlanması sürecine yeni bir bakış açısı sunulmasına olanak sağlayan bu keşif, iletişim kurma yöntem ve yolları için alternatif arayanların ulaştığı sonuçların bir göstergesi olarak görsel iletişim tarihinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir.

Mağaraların ardından Antik Çağ'da Roma, Mısır ve Yunan kültürlerinde duvarla devam

<sup>2</sup> Amacı olan bir sohbe benzetilmesi mümkün, genellikle özgür ancak kontrollü bir konuşma olan yarı yapılandırılmış görüşmede hedef; derinlemesine bilgi toplayarak katılımcının deneyim alanlarını keşfetmektir (Şentürk Kara, 2021, s. 144-146).

eden yazı-resim ilişkisi; sözü geçen kültürlerin hem kamusal hem de özel yaşamlarına dair bakış açısı sunan, davranışlarını anlamlandıran, yaşamları hakkında fikir veren, protesto veya hiciv ile; dönemin din, büyü, mit, siyaset, spor, ticaret, cinsellik gibi konularına ışık tutan; arenalar, hamamlar, tuvaletler, tiyatrolar, mezarlar, tapınaklar, genelevler, dükkanlar gibi her türlü kamusal alanda varlığını sürdürmüştür (Keegan, 2014, s. 5). İnsanların içgüdüsel olarak iletişim kurma çabasıyla kağıt, duvar, kaya, ağaç, kapı fark etmeksizin (Resiner, 1971, s. 1) zamanla tren vagonları, sokaklar, alt geçitler, tabelalar, bina duvarları, elektrik panolarına taşınmıştır.

Görsel bir iletişim biçimi olan grafiti kelimesi Türkçeye duvar yazısı (Türk Dil Kurumu, 2024) karşılığıyla İngilizceden geçmiş olsa da kelime kökeni İtalyanca kazımak, hakketmek, sivri bir uçla çizmek fiilinden türeyen *graffiare*ye dayanmaktadır (Türkçe Etimoloji Sözlüğü, 2024). Oxford English Dictionary tarafından "kamuya açık bir alanda bir duvara veya başka bir yüzeye genellikle yasa dışı olarak spreyle çizilen, yazılan, kazınan kelimeler veya resimler" (2024) olarak tanımlanmaktadır. Sözlük tanımında bahsedilen spreylere ek olarak grafiti; rulo, şablon, fırça, çıkartma veya üç boyutlu uygulamalarla gerçekleştirilebileceği gibi günümüzde sadece sokakta değil; müzelerde, galerilerde, bina içlerinde, çeşitli markalar, belediyeler, resmi kurum ve kuruluşların talepleri doğrultusunda, önceden belirlenen duvar veya alanlara izin dahilinde yasal yollarla da uygulanabilmektedir.

Kişisel ifade arzusunun dahil edildiği grafiti tanımında ise grafitinin görsel olarak çarpıcı, iddialı ve provokatif olan kişisel ve toplumsal ideolojilerin somut bir tezahürü (Phillips, 2006'dan aktaran Ashanti, 2018, s. 2) olduğu söylenmektedir. Bu bağlamda grafitinin doğası gereği sistem eleştirisi taşıdığından bahseden Altay (2023, 18 Mayıs) ayrıca grafitiyle birlikte sanatçının ve sanatının dönüştürücü etkisinin kent mekanında görünür olmasına ve sanatçının bu mekanda hak iddia etmesine olanak bulduğunu söylemektedir. Friedman (2008, 14 Eylül) başlangıçta grafitinin çeteler tarafından kentsel alanlarda kendi bölgelerini işaretlemek için kullanıldığından ve artık fikirlerin sınırsız bir şekilde ifade edilmesi için zengin bir araca dönüştüğünden, Akpınar (2020, 21 Şubat) ise grafitinin başta yalnızca bir protesto ve direniş kaygısıyla gerçekleştirildiğinden, sonrasında ise kentlerin turistik sembollerine dönüşerek sosyal ve ekonomik etkiler yaratmasına sebep olduğundan bahsetmektedir. Böylelikle genelgeçer olarak bilinen anlamı dışında grafitinin uygulama esaslarının, biçiminin ve anlamının değiştiğini söylemek mümkündür.

Grafitinin ortaya çıkışı *tagging* ismi verilen Türkçeye etiketleme olarak çevrilebilecek, sanatçının mahlasının stilize edilerek genelde kalın uçlu bir marker kalem veya spreyle boyayla yazılmasına dayanan biçimle olmuştur. Genellikle stilize edilmiş harflerden oluşan *tag*leri daha sonraki dönemde *throw up*, *bombing*, *wild style*, *bubble* gibi farklı stiller ile üretilen grafitiler takip etmiştir. *Tag* biçimiyle grafiti gerçekleştiren kişiler kendilerine yazar (*writer*) demektedir. Bu yönüyle grafitinin özellikle ilk dönem örneklerinde çizilen değil yazılan bir stil olduğuna vurgu yapılmaktadır. Grafitinin formu sanatçının tarzına, yeteneklerine, sanatsal bakış açısına ve aktarmak istediği mesaja göre değişkenlik göstermektedir. Grafiti; tek bir harften, bir kelimeden, harf

kombinasyonundan, cümleden veya ifadeden oluşabileceği gibi, görsel işaretlerden, grafiksel bir imgeden, resimden, diyagramdan veya sanatçının imzasından da oluşabilmektedir (Keegan, 2014, s. 4). Sanatçı aktarmak istediği mesajı dilediği tarz, stil ve tasarımla sunarken, mesajın içeriği ve söyledikleri grafitinin toplumsal etki boyutuna yön vermektedir.

1960'lı yılların sonunda şehri boş bir tuval olarak gördüğünü söyleyen McCray'ın, takma adı olan Cornbread'i spreyle boyayla duvarlara yazmaya başlamasının ardından günümüzde bilinen formuna sahip ilk grafiti örnekleri ortaya çıkmıştır (Philadelphia Weekly, 2024, 19 Ağustos). McCray'i takiben grafiti hareketi New York'a taşınmış ve popülerliği artmaya başlamıştır. New York'ta grafitinin öncüsü, gezdiği sokaklara kod adını yazan bir postacı olan Taki 183'tür (Kurt, 2010). Taki 183 ismi, Demetrius'un lakabı olan Demetaki'nin kısaltması ve 183. Washington Heights Sokağı olan adresinin birleşmesiyle oluşmuştur (Taki 183, \_\_\_\_). Taki 183'ün New York'un dört bir yanına yazdığı lakabının 21 Temmuz 1971 tarihinde *Times* gazetesinin dikkatini çekmesi ve Taki 183 Mektup Arkadaşlarını Arıyor (*Taki 183 Spawns Pen Pals*) başlığıyla yayınladığı makale grafitinin ilk defa bir kitle iletişim aracında isminin geçmesine, dolayısıyla halk tarafından duyulmasında etkili olmuştur. Taki 183'ün ardından New York sokaklarında ve metro istasyonlarında Papo 184, Junior 161, Cay 161, Stitch 171, Barbara 62 gibi grafiticilerin eserlerine rastlanmaya başlanmıştır (Kurt, 2010).

1970'li yıllarda New York'taki azınlıklardan oluşan mahalle kültürünün ortaya çıkardığı hip hop; rap müzik yapımı ve grafiti yazımı gibi bir dizi alternatif uygulamayı kapsayıcı niteliktedir. Bireysel yenilikleri ve yerel alt kültürlerin ortak estetiğini bünyesinde barındıran, karmaşık sokak imgelerinin tasarım sistemleriyle üretilmesi süreci olan grafiti (Ferrell, 1993, s. 189-190) ekonomik, politik ve etnik eşitsizlikleri gösterebilmek için ortaya çıkmıştır. İçinde doğduğu hip hop kültüründen ismini alarak ortaya çıkan hip hop grafiti, Amerika'nın farklı şehirlerinin ardından Avrupa, Meksika, Orta Amerika ve tüm dünyaya yayılmıştır. Otoriteye karşı çıkma hedefi ile sadece geceleri çalışan, sokağa çıkma yasaklarına aldırış etmeyen, kentsel gözetleme mekanizmalarından uzak duran hip hop grafiticiler için mümkün olan en büyük ve en zorlu alana mekansal sınıflandırmaları ihlal edecek biçimde grafitiyi uygulamak altkültürel statü kazanmak için önem teşkil etmektedir (Ferrell, 1995, s. 34-35). Eleştirel bir söylem içeren hip hop kültürü; Amerika'da var olan çeteleşmeye bağlı olarak çete üyelerinin arasındaki başkaldırı, sahiplenilme, kimlik kazanma ve ait olma temellerindeki bağlayıcılığı temsil etmektedir.

Böylelikle grafiti; bir müdahale, bir iş birliği, bir yorum, bir diyalog eleştirisi, bireysel veya kolektif bir manifesto, bir var oluş iddiası, ticarileşmiş görünürlüğün estetiği, bastırılmış demokratik ifade ve kendini gerçekleştirme arzularının (Irvine, 2012, s. 237) birleşimi olarak toplumda görünür olmayı isteyen gölgede kalmışların kamusal alanda varlıklarını sunma yöntemi olmuştur. 1970'li yılların sonlarından itibaren tren vagonları üzerine uygulanan grafitiler ile sanat ilk defa hareket edebilir hale gelmiştir. Duvarların sabit yapısının aksine bu gezici olma hali, uygulayıcıların başka mahalle ve semtlerde görünür olmasına imkan sağlamıştır. Öyle ki 1980'li yılların ortalarına doğru New York'ta grafiti

uygulanmamış tren vagonu kalmadığı için otoriteler trenleri korumak adına bazı yasal önlemler almak zorunda kalmıştır (Ganz, 2004, s. 8).

1972 yılında New York'ta Hugo Martinez tarafından şehrin en iyi grafiti yazarlarını bulmak amacıyla kurulan Amerikan Grafiti Sanatçıları Kolektifi (*United Graffiti Artists*) bünyesinde barındırdığı Coco 144, Phase 2, SJK 171 ve daha birçok sanatçıyı sokaklardan tuvallere yönlendirmiştir. 1973 yılında *Razor Galeri* kolektifteki dönemin aktif sanatçılarından oluşan ilk grafiti sergisini açmıştır. Sokaklardan sergi salonlarına ilk defa taşınan grafitinin böylelikle çağdaş sanat ile olan ilişkisi başlamış, New York'un tanınmış sanat eleştirmeni olan Peter Schejldahl sergi için "bunların [tuvalerin] hiçbiri çağdaş sanat koleksiyonuna itibar kaybettirmez" demiştir (Pope, 2021, 16 Temmuz). Çağdaş sanat dünyasına adım atan grafitinin sokaklardan tuvallere uzanan yolculuğu böylelikle başlamıştır.

1980'li yıllarla birlikte grafitinin altın çağı başlamış (Hwee Kan, 2001, s. 20) arka arkaya çekilen hip hop kültürü ve grafiti sanatını anlatan 1983 yılında çekilen *Wild Style* (Charlie Ahearn, 1982) ve *Style Wars* (Tony Silver, 1983) filmleri ile evrensel olarak bilginin yayılmasında etkili olmuştur. *Wild Style* filminin başrol oyuncularından olan ve New York'un erkek egemen hip hop kültürü dünyasında grafiti sanatçısı bir kadın olarak varlığını kanıtlayan, grafitinin "Ben buradayım" anlamına geldiğini söyleyen Lady Pink (Mizrahi, 1981, s. 20), grafiti tabanlı sanatın gelişmesinde öncü olmuş, eserleri *Whitney Museum of American Art*, *New York Metropolitan Museum of Art*, *Brooklyn Museum*, *Boston Museum of Fine Arts* ve *MoMA*'da sergilenmiştir (Lady Pink NYC, \_\_\_\_).

Aynı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri'ne yaptığı bir gezi esnasında grafitiyi keşfederek Paris'te Blek le Rat takma ismi ile stensil şablonları ile grafiti çalışmalarına başlayan Xavier Prou, Fransa'da grafitinin öncüleri arasında sayılmaktadır (Blek le Rat, \_\_\_\_a). Xavier Prou'nun *Ecole des Beaux Arts*'ta gördüğü güzel sanatlar eğitimi süresince öğrendiği gravür, litografi, serigrafi tekniklerini sokakta kullanmaya başlaması stensil konusunda uzmanlaşmasına sebep olmuş, ürettiği eserler zamanla gazeteciler ve diğer sanatçılarca keşfedilmiş, fotoğraflanmış, hayranlıkla takip edilmiştir. Prou, sokak sanatçılarından tek amacının imgeler aracılığı ile konuşmak olduğunu ve bu imgelerin topluma sevgi, nefret, yaşam, ölüm hakkında sözcükler ile ulaştığını söylemekte, bu eylemi zarafeti, inceliği sergileyerek, korkunç modern dünyanın boşluklarını doldurmaya, kentsel alanları neşe imgeleriyle kaplamaya ve sabahın erken saatlerinde güne başlarken yoldan geçenlerin bakışlarını yakalamaya çalışan bir terapi sürecine benzetmektedir (Blek le Rat, \_\_\_\_b).

Keith Haring ve Jean-Michel Basquiat gibi sanatçıların sokak kültürü ve yüksek sanat arasındaki sınırlara müdahaleci yapıtları (Ergen, 2022, s. 737) grafitinin bir sanat formuna evrilmesi sürecine doğrudan etki etmiştir. Haring'in popülerleşmesine katkı sağlayan ikonik ve ritmik ışıldayan bebek, havlayan köpek gibi motifleri New York'un grafiti sanatçılarından aldığı ilhamla özellikle metro istasyonlarındaki boş poster alanlarına tebeşir ile çizdiği, sanatının herkes tarafından erişilebilir olması hedefi ile çıktığı yolda büyük bir izleyici kitlesi ile etkileşime girmesine sebep olmuştur (Tate, \_\_\_\_b). Keith Haring gibi Jean-Michel Basquiat da kısa ancak üretkenlikle geçirdiği hayatında kendi

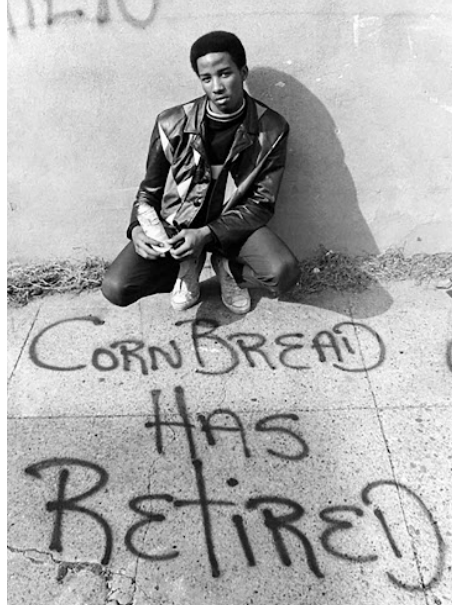
tarzındaki ikonik ve dışavurumcu tekniği ile doğrudan bağlantılı eserler üretmiştir. Birkaç yıl içinde, genç bir grafiti sanatçısından, eserleri önde gelen Avrupalı sanat simsarları tarafından toplanan ve arkadaşları arasında Madonna ve Andy Warhol'ün de bulunduğu ünlü bir ressamı dönüşen Basquiat'ın Afroamerikan kültürü içselleştiren politik ve toplumsal eleştiri içeren eserleri bulunmaktadır (Oggusto, 2023, 28 Aralık). *Same Old Shit* ifadesinin kısaltması olan Samo takma ismiyle eserlerini üreten Basquiat'ın Andy Warhol ile olan arkadaşlığı ve yaptıkları iş birlikleri, her iki sanatçının teknik ve yaratıcılık anlamında birbirini beslemesine ve Warhol'ün sanat camiasındaki gücü ile Basquiat'ın bilinirliğinin artmasına sebep olmuştur (Morris, 2017, 25 Eylül).

Geleneksel olarak grafiti vandalizm ile eş anlamlı olan derhal yok edilmesi gereken bir alt kültür ile ilişkiliyken (Lindsay, 2014, s. 1) kamusal görsel yüzeylerin yeraltı ve anarşik düzenini aşarak, birçok şehirde görsel anlatı alanlarının önemli bir parçası haline dönüşmüş, müze ve galeri sistemlerine geçerek tanınmış bir sanat hareketi haline gelmiştir (Irvine, 2012, s. 235). 1990'lı yıllarla birlikte küresel markaların grafitiyi kültürün bir parçası olarak kabul ederek pazarlama stratejilerine dahil etmeleri (Hwee Kan, 2001, s. 20) grafitinin moda sektörüne hızlı bir giriş yapmasına, gençlere hitap etmek isteyen küresel markaların reklamlarında yer almasına sebep olmuştur. 90'lı yıllarda grafitinin küresel olarak yayılımını ve algılanış biçimini doğrudan etkileyen en önemli faktörlerden bir tanesi kuşkusuz Banksy'dir. Banksy'nin grafitinin sadece sokak kültürünün bir ifadesi olmadığı ve sanat eleştirmenleri, küratörler tarafından tanınan bir çağdaş sanat formu olduğuna eserleri ile verdiği katkı yadsınamaz.

2000'li yıllarla birlikte ise internet teknolojisinin gelişmesi, arşivleme sistemlerinin ortaya çıkması, sosyal mecraların sınırsız hedef kitleye ulaşım imkanı vermesi, analogdan dijitalle geçilen fotoğraf sanatı; grafitinin doğasını değiştiren önemli etmenler arasındadır. Kamusal alanlar artık çağdaş sanatçıların eserlerini üretebilecekleri ve sergileyebilecekleri mekanlara dönüşmüş, kamusal mekan yeniden biçimlendirilmiş ve yeniden inşa edilmiştir. Tarih boyunca toplumsal eleştiriler, kimlik arayışları, politik protestolar için güçlü bir araç olarak kullanılan grafiti, günümüzde fiziksel kamusal alanda gerçekleştirilenin dijital kamusal alana nasıl başarı ile taşındığını kolektif bir hareketle sunmaktadır.

### **Cornbread efsanesi: Darryl McCray**

1953 yılında Kuzey Philadelphia'da doğan ve Brewerytown'da büyüyen Cornbread (mısır ekmeği) takma adı ile bilinen McCray (görsel 1) tarihteki ilk modern grafiti sanatçısı olarak kabul edilmektedir (Paradigm, \_\_\_\_a). McCray'ın ilk gençlik yıllarında ıslahevine girmesi ve orada geçirdiği iki yıl grafiti tarihini kökten değiştiren olayları beraberinde getirmiştir. *Youth Development Center* (Gençlik Gelişim Merkezi) çocuk ıslahevinde geçirdiği dönemde sürekli mısır ekmeği istemesi üzerine Cornbread takma adını alan McCray'ın ilk grafiti denemeleri de sözü geçen ıslahevinde gerçekleşmiştir (Beş Artı Bir, 2020, 19 Mayıs).



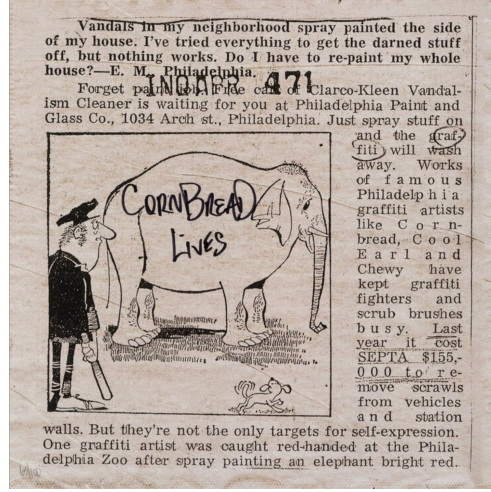
Görsel 1. McCray'in *Cornbread Has Retired* (Cornbread Emekli Oldu) grafitisi ile fotoğrafı (Paradigm, \_\_\_b)

1965-67 yılları arasında ıslahevinde kalan ve kaldığı süre boyunca; tuvalet, şapel, kafeterya, spor salonu, kantin, idare, hemşire odasına ismini yazan McCray (Philadelphia Weekly, 2024, 19 Ağustos) 15 yaşında ıslahevinden çıkmasının ardından Philadelphia sokaklarına aşık olduğu sınıf arkadaşı Cynthia'ya ithafen *Cornbread Cynthia'yı Seviyor* (*Cornbread Loves Cynthia*) yazmaya başlamıştır (Disagian, \_\_\_\_). McCray, Cynthia'nın okul ve ev arasında yürüdüğü güzergaha o kadar çok etiketleme yapmıştır ki, kendi sözleri ile "Adımı okumaktan kendinizi alamazdınız çünkü bunu yapan tek kişi bendim. Tüm kasaba bana aitti ... Bana dikkatinizi vermektten başka seçeneğiniz yoktu." demektedir (Philadelphia Weekly, 2024, 19 Ağustos). Ardından otobüs durakları, sokak tabelaları, duvarlar, banklar ve devamında hayvanat bahçesinde bulunan bir filin üzeri olmak üzere McCray, lakabını (görsel 2) sayısız alana yazmıştır (Crimmins, 2019, 29 Temmuz).



Görsel 2. McCray'in *Legend Cornbread* grafitisi (Philadelphia Weekly, 19 Ağustos)

Philadelphia'daki ölümcül bir silahlı saldırının kurbanlarından biriyle isminin karıştırılıp öldü sanılması üzerine şehrin çeşitli alanlarına *Cornbread Lives* (Cornbread Yaşıyor) yazmış ancak bunun yeterli olmadığı fikrine kapılınca aynı metni hayvanat bahçesine girerek bir filin üzerine (görsel 3) (Diaz, 2023, 23 Ekim), bir jete, bir gökdelene ve bir polis arabasına etiketlemiştir (Worcester Magazine, 2017, 28 Eylül).



Görsel 3. McCray'in *Cornbread Lives* (Cornbread Yaşıyor) grafitisinin gazete kupürü (Artsy, 2018)

McCray'in grafiti kültüründeki önemi, grafitinin bir kimlik ve görünürlük aracı olarak kullanılmasındaki öncülüğünden gelmektedir. Dönem şartlarında doğrudan vandalizm ile ilişkilendirilen grafiti uygulamaları birkaç defa McCray için de sorun teşkil etmiştir. Günümüzde illegal olmayan grafiti uygulamalarının sanatçılar açısından motive edici olduğundan ancak konunun bireysel bakış açılarına göre değişkenlik gösterebileceğinden bahseden McCray şunları ifade etmiştir:

Bazı sanatçılar yasallaşmanın kendilerine yasal sonuçlardan korkmadan kendilerini ifade etmeleri için daha fazla fırsat sağladığını düşünebilir. Tutuklanma veya para cezasına çarptırılma riski olmadan sanatlarını icra edebilecekleri belirlenmiş alanlara sahip olmaktan mutlu olabilirler. Öte yandan, bazı sanatçılar grafiti eyleminin doğası gereği otoriteye karşı bir isyan ve meydan okuma unsuru içerdiğini savunabilir. Yasallaştırma, yıkıcı bir sanat formunun ele geçirilmesi ve mesajının ya da etkisinin sulandırılması olarak görülebilir (kişisel görüşme, 15 Nisan 2024).

Sanatçının özgürlüğünün üretime sağladığı avantaj ve dezavantajların doğrudan bakış açısına göre değiştiğini vurgulayan McCray, "Sanatçının toplumsal normlara meydan okuma ve muhalefeti ifade etme özgürlüğü yasallaştırma ile tehlikeye atılabilir. Sonuç olarak, yasallaştırılmış grafiti ile sanatçının özgürlüğü arasındaki ilişki karmaşık ve çok yönlüdür" (kişisel görüşme, 15 Nisan 2024) diyerek sözü edilen iletişim modelinin düz olmadığını vurgulamaktadır. 80'li yıllarda on binden fazla grafiticinin Philadelphia'da kontrol edilemez halde evlerin duvarlarına yazı yazması McCray'in paradoksal bir biçimde grafiti karşıtı hareketlerle iş birliği yapmasına sebep olmuş, sanat yolu ile kentsel dönüşüm programlarından en önemlileri arasında yer alan *Philadelphia Mural Arts* programında görev almıştır (Disagian, \_\_\_\_). Grafitinin kontrolsüz ve önlenemez büyümesinin disipline edilmesi gereken bir süreç olduğunu düşünen sanatçı kamusal

alana yazı yazma motivasyonu ile ilgili olarak "Grafiti alanında bir öncü olarak, kamusal alanlarda yazı yazma motivasyonum muhtemelen kendimi ifade etme arzusu, dünyada iz bırakma ihtiyacı, toplumsal normlara karşı bir isyan duygusu ve sanat ve yaratıcılık tutkusu gibi faktörlerin birleşiminden kaynaklandı" demektedir (kişisel görüşme, 15 Nisan 2024). Bu sürecin olası getirilerini öngörmediğini ve etiketlerin nasıl bir sanatsal forma dönüşeceğini hayal etmediğini belirten McCray ayrıca sonraki nesillere bıraktığı miras ile ilgili şunları söylemektedir (kişisel görüşme, 15 Nisan 2024):

Grafiti yazmaya ilk başladığımda, sanat formunun zaman içinde ne kadar gelişeceğini ve evrileceğini öngörememiş olabilirim. Kendi alanlarındaki pek çok öncü gibi ben de grafitinin nihayetinde nereye gideceğine dair belirli bir vizyondan ziyade kişisel bir tutku ve kendimi sanatım aracılığıyla ifade etme arzusuyla hareket etmiş olabilirim. Grafiti tanınırlık ve popülerlik kazandıkça ve sanat formu gelişmeye ve çeşitlenmeye devam ettikçe, bu alandaki öncü rolüm daha belirgin hale gelmiş olabilir. Grafitiye ilk katkılarım ve yeniliklerim muhtemelen sanat formunun yörüngesini şekillendirmede ve gelecek nesil sanatçıları etkilemede önemli bir rol oynadı. Grafiti alanında öncü olmak başlangıçtaki niyetim olmasa da, yaratıcılığım, yeteneğim ve zanaatıma olan bağlılığım şüphesiz bugün grafitinin bir sanat formu olarak gelişmesine ve başarısına katkıda bulundu. Grafiti alanında bir öncü olarak bıraktığım miras, gelecek vadeden sanatçılar için bir ilham kaynağı ve kamusal alanlarda kendini ifade etmenin ve yaratıcılığın dönüştürücü gücünün bir kanıtıdır.

Benzer dönemde isimlerini kamusal alanlarda etiketleyen grafiti sanatçılarından farklı olarak Cornbread'in yazı stili karakteristik özellikler taşımaktadır. Öyle ki 2024 yılında yayınlanan ve McCray'in hayatını konu edinen *Cornbread the Legend - Graffiti in Philadelphia* (1965-1971) kitabında (aktaran Maxitype, 2024, 24 Mayıs) aynı zamanda sanatçının el yazısından oluşturulan *Cornbread* isimli font tasarımı da yer almaktadır (görsel 4).



Görsel 4. Cornbread fontu harf, rakam ve işaretlerinin görüntüsü (Maxitype, 2024, 24 Mayıs)

McCray'in etiketleri, daha sanatsal oldukları, sıklıkla benzersiz tasarımlar ve mesajlar içerdikleri için, zamanın tipik çete grafitilerinden farklı özelliklere sahiptir (Palma, 2023, 7 Mart). McCray'in çağdaş ilk grafiti sanatçısı olarak nitelendirilmesindeki en önemli



etmenler kuşkusuz sözü edilen biriciklik ile birlikte, onu takip eden kitleye öncülük etmesidir.

Graffiti verdiği toplumsal ve sosyal mesajların yanı sıra aynı zamanda alternatif ekonomilere de katkı sağlamaktadır. Denver, Los Angeles, Las Vegas ve diğer şehirlerdeki hip hop dükkanları dergiler, videolar, sprey uçları, kalemler, sanatçılar tarafından tasarlanan giyim ürünleri satmaktadır (Ferrell, 1995, s. 39). Günümüzde sözü eden ekonomik katkı artık e-ticaret üzerinden gerçekleşmekte, hip hop kültürünü yansıtan sayısız meta internet üzerinden gerek bağımsız lokal markalarca gerekse küresel markaların koleksiyonlarına dahil edilip satılmaktadır. McCray de günümüzde Paradigm Sanat Galerisi tarafından temsil edilmekte, McCray'ın el yazısı ile haritalara, tabelalara, metal plakalara, gazete sayfalarına etiketlediği yazıları galeri tarafından satılmaktadır (görsel 5).



Görsel 5. McCray'ın *De Telegraaf* gazete sayfasını el yazısıyla "I start this shit 1965" yazarak etiketlediği eser (Paradigm, \_\_\_\_b)

Philadelphia'nın tekinsiz sokaklarından seçkin müzelere ve sanat galerilerine uzanan, uzun, zor ancak öğretici ve tarihi yolculuğunda McCray dönüşüm ve değişimin hayatın bir parçası olduğundan söz etmektedir. Bu noktada grafitinin bir çağdaş sanat formuna evrilmesi ile ilgili olarak şunları söylemektedir (kişisel görüşme, 15 Nisan 2024):

Her şey değişir, zaman değişir ve insanlar değişir. Bu kültür her geçen nesilde değişimle birlikte dönüşür. Bir önceki nesilden daha iyi hale geliyor. Bayrak onların izinden gidenlere geçiyor. Herkesin kendi kimliği ve bir şeyleri yapma biçimi vardır ve bu genellikle bir öncekinden farklıdır. Grafitiden sanata geçiş hakkındaki görüşlerim, kollarımı açarak kabul ettiğim bir dönüşümdür. Sanat topluluğu bir dünya topluluğudur. Graffiti doğdu ve haklı olarak geri dönmeli. Size grafitinin bir sanat formuna dönüşümünü anlatayım. Eskiden bizler sokakta kendimizi ifade eden, iz bırakmaya çalışan çocuklardık, zaman geçtikçe insanlar çalışmalarımızdaki güzelliği, paylaştığımız mesajları, beton

ormana grafiti ile kattığımız renkleri ve stilleri görmeye başladı. Bu artık etiketlemekle ilgili değil. İletişim kurmanın, güzelleştirmenin, statükoya meydan okumanın bir yolu. Herkesin ücretsiz olarak gözlemleyebileceği yaşayan bir sanat galerisi gibi... Bazıları bunu hala vandalizm olarak görüyor, ama bana göre bu kontrol edilemeyen bir kendini ifade etme biçimi. Grafitinin bir sanat formuna dönüşmesinden yanayım. Bu, seslerin duyulması, hikayelerin anlatılması ve toplulukların bir araya gelmesi için bir yoldur. Yaratmaya devam edin, püskürtmeye devam edin ve sınırları zorlamaya devam edin. İşte bütün mesele bu.

McCray günümüzde grafitinin erken dönemlerini ve kültürel etkilerini anlattığı konferanslar, belgeseller ve panellerde yer almakta, genç sanatçılara ilham vermektedir. Grafitinin bir sanat formu olarak tanınmasına öncülük etmesi özelliği ile sokak sanatı ve grafitinin tarihsel gelişimi üzerine sergilere, etkinliklere katılan ve kültürel çalışmalara katılmaktadır. Takip ve takdir ettiği, sevdiği sanatçılar arasında "Dr. Cool, Tity, Cope2, Pose2, Ket, Banksy, Lady Pink, Futura 2000, Shepard Fairly, Basquiat, Taki, Seen, Blek le Rat, Balu, Zulu, Mamafaka, The Orion" olduğunu söyleyen McCray, Türkiye'deki grafiti sanatçılarından şahsen tanışmamış olsa da Turbo ve Leo-Lunatic'i beğendiğini belirtmiştir.

Cornbread, grafitiyi başlattığı günden bu yana hala sanata olan tutkusunu sürdürmekte, güncel etkinliklerde genç sanatçılara yol göstermekte ve grafiti kültürünü doğru tanıtmak üzerine çalışmalarını devam ettirmektedir.

## Sonuç yerine

Bir yandan bireylerin kendilerini ifade etme aracı, diğer yandan da toplumsal eleştirinin bir yolu olan grafitinin ilk dönem örneklerinde olan stilize edilmiş yazıların ötesine geçerek karmaşık teknik ve mesajlarla oluşturulması, başta vandalizm olarak algılanan eylemin zamanla çağdaş sanat formu olarak değerlendirilmesine sebep olmuştur.

Pop-art, hip hop kültürü, postmodernizm, sokak sanatı ile doğrudan ilişkisi olan grafiti; sanatın sınırlarını ve yerleşik normlarını sorgular niteliktedir. Çağdaş sanatın deneysel, eleştirel ve yenilikçi yaklaşımına paralellik gösteren bu nitelik ile grafitinin çağdaş sanatın bir parçası olduğunu söylemek mümkündür. Sokak ve duvarın bir tuval olarak görüldüğü grafiti sanatında kamusal alanın erişilebilirliğine karşılık sanatın geçiciliği, sanat formunu alışlagelmiş olanın dışına çıkarmaktadır. Günümüzde dijital kamusal alan grafitinin doğasında olan geçiciliği doğrudan etkilemekte, grafitinin sabit olma halini çevrimiçi ortamda hareketli hale getirmektedir.

Grafitinin sokak kültüründen gelen kökenleri ve bu sanatın bir isyan ve toplumsal protesto aracı olarak kullanıldığı, kamusal alandaki görünürlüğü arttırma sürecine doğrudan etki etmiştir. Bu süreçte grafitinin sokaklardan müze ve galerilere taşınmasına etki eden sanatçılar, grafitinin ilk döneminde kurdukları sadece imgeler üzerinden gerçekleştirdikleri iletişimi uygulayıcısı oldukları sanatın günümüzde çağdaş sanatın en ulaşılabilir formu haline, konuşmadan ve anlaşmadan ortak paydada buluşarak taşımışlardır.

Duvar yazılarının grafitiye dönüşmesi için fitili ateşleyen isim olan Cornbread lakaplı McCray, grafitinin yaratıcılık ve ifade potansiyelinin sahip olduğu güç ile bu dönüşümde rol oynamıştır, oynamaya devam etmektedir. Takip eden dönemlerde kamusal alanda sanatını icra eden isimlerin etkisi, katkısı, çabası, üretimleri bu dönüşüm sürecinin ve sanat formuna evriliyor olmanın kolektif gücünü oluşturmuştur. Günümüzde ve gelecekte, kimlik kazanmak ve statü sahibi olmanın ötesinde protest ifade aracı olarak kitleleri etkileme gücü kuşkusuz devam edecektir. Grafitinin protest yaklaşımının müze ve galerilerce sınırlandırılması hakkındaki tartışmalar sürece, sınırları zorlayan estetik formu geleneksel sanat pratiklerine meydan okuyacak ve yeni izleyici kitlelerine kendisini yeniden tanımlayacak; teknolojik gelişmeler, dijitalleşme, kentsel dönüşüm ve değişen toplumsal dinamiklerle evrimini sürdürecektir. Kamusal mekânın bir parçası olarak, toplumsal eleştiriyi ve bireysel kimliği yansıtmaya işlevini devam ettirecek; aynı zamanda teknoloji ve dijitalleşme sayesinde yeni izleyici kitlelerine ulaşarak daha geniş bir etki alanı yaratacaktır. Grafitinin ortaya çıkması için fitili ateşleyen sanatçı, günümüzde halen üretimlerine devam etmekte ve dijital mecralarda çalışmalarını paylaşmaktadır.

### **Teşekkür** *Appreciation*

Görüşme isteğimi tüm nezaketiyle kabul eden, sorularımı ilgiyle cevaplayan Cornbread The Legend, Darryl McCray'a minnetimi ve teşekkürlerimi sunarım *I would like to express my gratitude and thanks to Cornbread The Legend, Darryl McCray, who kindly accepted my interview request and answered my questions with interest*

**Extended abstract**

Today, the power of the digital world to direct all art movements causes the meaning of graffiti to be questioned and its existence to be repositioned. The public presence on the street is now transforming into a digital presence, and the way its accessibility is defined is being metamorphosed. This study aims to define this transformation in the light of the interview with Darryl McCray, who is considered to be the first modern graffiti artist, in parallel with the social movements of the period through McCray's artistic life. In order to understand and make sense of graffiti and to clarify its position in the contemporary art world, what graffiti is, at what point it differs from street art and its change in parallel with historical global movements are examined in the first and second parts of the study. The interview with McCray, which constitutes the third part of the study, is the first and only one in its field. Although McCray has been mentioned in the relevant literature before, there has not been an interview with the artist from Turkey.

Within the scope of the study, which aims to explain the transformation process of graffiti from physical to digital public space from the first day of its emergence until today from the perspective of contemporary art, the views of McCray, who continues to produce today and has witnessed the aforementioned transformation of graffiti, are reflected. This discovery, which allows a new perspective to be offered to the process of defining the relationship between wall and paint, is considered to be the beginning of the history of visual communication as an indicator of the results achieved by those seeking alternatives for methods and ways of communicating.

Graffiti, which has been used as a powerful tool for social criticism, identity searches and political protests throughout history, today presents how what is realized in the physical public space is successfully transferred to the digital public space with a collective movement. On the one hand, graffiti, which is a means of self-expression for individuals and a way of social criticism on the other hand, has gone beyond the stylized writings in the early examples of graffiti and has been created with complex techniques and messages, which has caused the action, which was initially perceived as vandalism, to be evaluated as a contemporary art form over time.

Graffiti, which has a direct relationship with pop-art, hip hop culture, postmodernism and street art, questions the boundaries and established norms of art. Parallel to the experimental, critical and innovative approach of contemporary art, it is possible to say that graffiti is a part of contemporary art. In graffiti art, where the street and the wall are seen as a canvas, the transience of art in contrast to the accessibility of public space takes the art form out of the ordinary. Today, the digital public sphere directly affects the inherent impermanence of graffiti, making the fixed state of graffiti mobile in the online environment. The origins of graffiti from street culture and the use of this art as a tool of rebellion and social protest have directly affected the process of increasing visibility in the public sphere. In this process, the artists who have influenced the transfer of graffiti from the streets to museums and galleries have carried the communication they realized only through images in the first period of graffiti to the most accessible form of contemporary art today, by meeting on a common ground without speaking or agreeing.

McCray, the man who lit the fuse for graffiti to turn into graffiti, has played and continues to play a role in this transformation with the power of graffiti's creativity and expressive potential. In the following periods, the influence, contribution, efforts and productions of the names practicing their art in the public sphere have constituted the collective power of this transformation process and its evolution into an art form. Today and in the future, beyond gaining identity and status, its power to influence the masses as a means of protest expression will undoubtedly continue. Debates about the limitation of graffiti's protest approach by museums and galleries will continue, its boundary-pushing aesthetic form will challenge traditional art practices and redefine itself for new audiences; it will continue to evolve with technological developments, digitalization, urban transformation and changing social dynamics.

## Kaynakça

- Ahearn, C. (Yönetmen). (1982). Wild style [Film]. Submarine.
- Akman Dömbekci, H. ve Erişen, M. A. (2022). Nitel araştırmalarda görüşme tekniği. Anadolu Üniversitesi sosyal bilimler dergisi, 22(Özel sayı 2), 141-160.  
<https://doi.org/10.18037/ausbd.1227330>
- Akpınar, A. (2020, 21 Şubat). Kentsel bir yenile(n)me aracı: duvar sanatı. Arkitektüel.  
<https://www.arkitektuel.com/kentsel-yenilenme-araci-duvar-sanati/>
- Altay, E. C. (2023, 18 Mayıs). Müdahale, temsiliyet, grafiti. Decollage art space.  
<https://decollageartspace.com/m%C3%BCdahale-temsiliyet-grafiti>
- Artsy. (2018). Cornbread lives. <https://www.artsy.net/artwork/cornbread-cornbread-lives-1>
- Ashanti, W. (2018). From primitive to integral: The evolution of graffiti art. Journal of conscious evolution, 11(11), 1-14. <https://digitalcommons.ciis.edu/cejournal/vol11/iss11/1>
- Beş Artı Bir. (2020, 19 Mayıs). Grafiti'nin doğumu: Cornbread. Beş artı bir.  
<https://www.besartibir.com/grafitinin-dogumu-cornbread/>
- BLocal, G. ve Pope, A. (2021, 1 Nisan). History of graffiti and street art: The 1960s and the 1970s. Straat blog. <https://straatmuseum.com/en/blog/history-of-graffiti-and-street-art-1960s-1970s>
- Blek le Rat. (\_\_\_\_a). Introducing Blek le Rat. <https://blekleratoriginal.com/en/blek-le-rat>
- Blek le Rat. (\_\_\_\_b). Manifesto. <https://blekleratoriginal.com/en/manifesto>
- Crimmins, P. (2019, 29 Temmuz). Cornbread, the first graffiti artist, shows new work at Philadelphia gallery. Whyy. <https://why.org/articles/cornbread-the-first-graffiti-artist-shows-new-work-at-philadelphia-gallery/>
- Diaz, J. (2023, 23 Ekim). The emergence of graffiti and its association with the hip hop movement. VVAF. <https://www.vvaf.com/post/the-emergence-of-graffiti-and-its-association-with-the-hip-hop-movement>
- Disagian. (\_\_\_\_). Cornbread graffiti tag: l'inizio di tutto? <https://www.disagian.it/cornbread-graffiti-tag-linizio-di-tutto/>
- Ergen, İ. (2022). Sokak sanatının kurumsallaşması ve bağlamından koparılan yapıtın değişen doğası. Tojdac, 12(3), 734-749. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2372749>
- Ferrell, J. (1993). Crimes of style: Urban graffiti and the politics of criminality (1. baskı). Garland.
- Ferrell, J. (1995). Urban graffiti: Crime, control, and resistance. Youth and Society, 27, 33-42.
- Friedman, V. (2008, 14 Eylül). Tribute to graffiti: 50 beautiful graffiti artworks. Smashing magazine. <http://www.smashingmagazine.com/2008/09/14/tribute-to-graffiti-50-beautifulgraffiti-artworks/>

- Gallery98. (2021, 14 Ekim). Graffiti, post-graffiti, modern expressionists. Gallery98. <https://gallery98.org/news/graffiti-post-graffiti-modern-expressionists-four-catalogues-from-the-sidney-janis-gallery-1983-1985/>
- Ganz, N. (2004). Graffiti world: Street art from five continents (1. baskı). Harry N. Abrams.
- Hwee Kan, K. (2001). Adolescents and graffiti. *Art education*, 54(1), 18-23.
- Irvine, M. (2012). The work on the street: Street art and visual culture. B. Sandywell ve I. Heywood (Ed.), *The handbook of visual culture* (1. baskı) (s. 235-278). Berg.
- Keegan, P. (2014). Graffiti in antiquity (1. baskı). Routledge.
- Kurt, E. K. (2010). Estetik, mimari ve grafiti: Estetik ve eleştirel estetik kuramlar bağlamında kentsel mekanda grafiti. Alan İstanbul. <http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/177.pdf>
- Lady Pink NYC. (\_\_\_\_). About. <https://www.ladypinknyc.com/about>
- Lascaux. (2024). Histoire de Lascaux. <https://lascaux.fr/wp-content/uploads/2024/01/Histoire-de-Lascaux.pdf>
- Lindsay, B. (2014). Bombing, tagging, writing: An analysis of the significance of graffiti and street art (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pennsylvania Üniversitesi, Philadelphia.
- Maxitype. (2024, 24 Mayıs). The original graffiti typeface (...) [Tweet]. X. [https://x.com/maxitype\\_com/status/1793912434836848660/photo/1](https://x.com/maxitype_com/status/1793912434836848660/photo/1)
- Mizrahi, M. (1981). Up from the subway. In these times, October 21-27, 19-20.
- Morris, J. (2017, 25 Eylül). Jean-Michel Basquiat, the proto-millennial. *The economist*. <https://www.economist.com/1843/2017/09/25/jean-michel-basquiat-the-proto-millennial>
- Oggusto. (2023, 28 Aralık). Jean-Michel Basquiat: Hayatı, eserleri ve bilinmeyenleri. Oggusto. <https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/jean-michel-basquiat-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>
- Oxford English Dictionary. (2024). Grafiti. <https://www.oed.com>
- Palma, R. (2023, 7 Mart). A look at the legendary graffiti artist Cornbread. *Overstandard*. <https://overstandard.dk/a-look-at-the-legendary-graffiti-artist-cornbread/>
- Paradigm. (\_\_\_\_a). Cornbread. <https://www.paradigmarts.org/collections/cornbread>
- Paradigm. (\_\_\_\_b). Cornbread tags de telegraaf: I start this shit 1965. <https://www.paradigmarts.org/collections/cornbread/products/cornbread-tags-de-telegraaf-i-start-this-shit-1965-3>
- Philadelphia Weekly. (2024, 19 Ağustos). Godfather of graffiti. *Philadelphia weekly*. <https://philadelphiaweekly.com/godfather-of-graffiti/>

Pope, A. (2021, 16 Temmuz). STRAAT pays homage: United graffiti artists. Straat blog. <https://straatmuseum.com/en/blog/straat-pays-homage-united-graffiti-artists>

Resiner, R. (1971). Graffiti: Two thousand years of wall writing (1. baskı). Cowles.

Salman Yıkılmış, M. (2020). Nitel araştırmalarda e-görüşme tekniği. Trakya Üniversitesi sosyal bilimler dergisi, 22(1), 183-197. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.556296>

Sert, H., Ölçer Demirkıran, S., Arslan Göz, P. ve Beler, H. (2023). Bir nitel araştırma yöntemi: Görüşme. Journal of social, humanities and administrative sciences, 9(71), 4071-4075. <https://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.74031>

Silver, T. (Yönetmen). (1983). Style wars [Film]. PBS.

Şentürk Kara, E. (2021). A'dan Z'ye görüşme: Nitel araştırmalarda veri toplama yöntemi – Teori-uygulama (1. baskı). Nobel.

Taki 183. (\_\_\_\_). About. <https://www.taki183.net/about1>

Tate. (\_\_\_\_ a). Street art. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/street-art>

Tate. (\_\_\_\_ b). Five things to know: Keith Haring. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/graffiti-art/five-things-know-keith-haring>

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

Türkçe Etimoloji Sözlüğü. (2024). Grafiti. <https://www.etimolojiturkce.com>

Worcester Magazine. (2017, 28 Eylül). Two minutes with ... Darryl "Cornbread" McCray. <https://www.worcestermag.com/story/news/2017/09/28/two-minutes-darryl-cornbread-mccray/10909492007/>



**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 ve FIAF

# A study on the limits of digital creativity in the context of contemporary art and cinema

Selin Kiraz Demir | Associate professor | Amasya University, Amasya, Turkey  
selin.kiraz@amasya.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-5901-857X>

*Corresponding author*

Gülsün Bozkurt | Associate professor | Nişantaşı University, İstanbul, Turkey  
gulsun.bozkurt@nisantasi.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-9558-7577>

## Citation

Kiraz Demir, S. & Bozkurt, G. (2024). A study on the limits of digital creativity in the context of contemporary art and cinema. ARTS, Special issue on contemporary art, 105-124.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1551051>

Submission: 16.09.2024 | Acceptance: 18.11.2024

## Abstract

Contemporary art, characterised by blurred boundaries and rule-breaking, now faces a new challenge: Determining the extent to which artificial intelligence should be integrated into its practices. This study examines the impact of AI on creativity in cinema, a contemporary art form, by analysing semi-structured interviews with ten production professionals. Participants were presented with two script treatments - one traditionally written and the other AI assisted - before discussing their impressions. The results indicate that most participants are initially hesitant and have preconceptions about AI in screenwriting. However, despite these reservations, the majority found the AI-assisted treatment to be more successful, albeit for different reasons. This finding suggests the need to reconsider preconceived notions about the role and potential of AI in creative fields.

## Keywords

art, ai, contemporary art and ai, screenwriting and ai, digital creativity

## Highlights

- With technology and ai based on imitation, the "flaw" point that makes the work of art unique disappears, and the output of AI is whatever it "should be".
- The idea that adding a mechanical order to art will make it ordinary reveals some prejudices against AI, which has begun to be used in cinema and other areas of contemporary art.
- If the right commands are given, the potential for AI support to be used as a part of the creation process of the artistic product increases.

# Çağdaş sanat ve sinema ekseninde dijital yaratıcılığın sınırları üzerine bir araştırma

Selin Kiraz Demir | Doçent doktor | Amasya Üniversitesi, Amasya, Türkiye  
selin.kiraz@amasya.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-5901-857X>  
Sorumlu yazar

Gülsün Bozkurt | Doçent doktor | Nişantaşı Üniversitesi, İstanbul, Türkiye  
gulsun.bozkurt@nisantasi.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-9558-7577>

## Atıf

Kiraz Demir, S. ve Bozkurt, G. (2024). Çağdaş sanat ve sinema ekseninde dijital yaratıcılığın sınırları üzerine bir araştırma. ARTS, Çağdaş sanat özel sayısı, 105-124.  
<https://doi.org/10.46372/arts.1551051>

Geliş: 16.09.2024 | Kabul: 18.11.2024

## Öz

Çağdaş sanat sınırların belirsizleştiği, kuralların yıkıldığı, yeni formların vücut bulduğu bir alan olarak yapay zekayla kurulan ilişkisinde yeni bir mücadele içine girmiştir. Bu, yapay zekanın çağdaş sanatın hangi alanına ne kadar dahil olabileceği ile ilgilidir. Bu bağlamda çalışma kapsamında çağdaş sanatın bir parçası olan sinemada yapay zeka kullanımının yaratıcılık üzerindeki etkisi tartışılmıştır. Üretim alanının içinde olan on profesyonel ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler yorumlayıcı analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Görüşmeler öncesinde katılımcılara biri senarist tarafından geleneksel yapıda ve yazarın kişisel yazım üslubunu yansıtan, diğeri ise yapay zeka desteğiyle yazılmış iki tretman okutulmuş ve bu metinler üzerine sorular yöneltilmiştir. Araştırma, katılımcıların çoğunun yapay zekanın çağdaş sanata dahil edilmesine mesafeli yaklaştığını ve senaryo yazımında yapay zekanın kullanımına dair önyargılar taşıdığını ortaya koymaktadır. Ancak, önyargılarına rağmen katılımcıların çoğunluğunun yapay zeka destekli tretmanı farklı gerekçelendirmelerle de olsa daha başarılı bulmaları, yapay zekanın yaratıcı süreçlerdeki potansiyeline dair önceden varsayılan algıları sorgulama gerekliliğini işaret etmektedir.

## Anahtar kelimeler

sanat, yapay zeka, yapay zeka ve sanat, yapay zeka ve senaryo, dijital yaratıcılık

## Öne çıkanlar

- Henüz taklide dayalı yapay zeka uygulamalarıyla sanat eserini biricik yapan "kusur" noktası ortadan kalkmakta, "olması gereken" ne ise, yapay zekanın çıktısı o olmaktadır.
- Mekanik bir düzenin sanata eklenmesinin onu sıradanlaştıracacağı düşüncesi yapay zekaya karşı birtakım önyargıları ortaya çıkarmaktadır.
- Doğru komutlar verilirse yapay zeka desteğinin sanatsal ürünün yaratım sürecinin bir parçası olarak kullanılabilme potansiyeli artmaktadır.

## Introduction<sup>1</sup>

Cinema, an art form rooted in the concept of mimesis (imitation) originating from ancient Greek rhetoric, has always been fundamentally about storytelling, regardless of genre or method. It is a medium for expressing the emotions of its creator and simultaneously evokes emotions in its audience. The role of technology in conveying and externalizing these emotions is undeniable. While debates about the shadow cast on art's uniqueness by technology remain relevant, in cinema, computer-aided elements like sound, music, color, and editing help deepen the emotional impact of a film. Therefore, creating a film is part of a conscious process, grounded in the fundamental practice of screenwriting.

As the initial stage of filmmaking, screenwriting follows a structure or "mathematics". A genre is first determined, and characters, setting, and plot are shaped within that framework. There are rises, falls, conflicts, and resolutions within a specific time frame—all crucial to maintaining the audience's interest. Therefore, screenwriting is not merely about producing a story but rather a skill that can be learned.

Can the effort to evoke emotions through films be imitated? Can new stories be created by compiling previously written scripts using the "mathematics" of emotions? This brings us to one of today's core issues—AI is only beginning to construct its relationship with art. AI, which processes likely emotional responses mathematically, has moved beyond being a subject in film to becoming a creator itself. It writes scripts, produces films, and sometimes even uses real actors. Moreover, its involvement with cinema is not limited to this. AI can also create intriguing trailers to pique an audience's interest. This nascent relationship between AI and cinema has the potential to evolve into something much more significant soon. The key question remains: What makes a work of art (specifically a film) unique? Is it its imperfections? AI, as a machine, is incapable of making mistakes, which opens new avenues for discussing the art-technology relationship.

This study aims to explore the potential of AI in contemporary art by examining the emerging practice of AI-assisted screenwriting in modern cinema. Through interviews with cinema professionals, differences between a human-written script and a ChatGPT-assisted script with similar themes are analyzed. Additionally, the role of AI-generated commands in the creative process and the potential artistic value of these commands are discussed, alongside the implications of AI's "imperfections" on artistic production.

## The imitation of emotions: A historical perspective

The imitation of emotions, viewed as a reflection of human nature and social relations, has been debated throughout history. Although imitation can be interpreted differently based on individual experience today, historically it has been closely tied to discussions

---

<sup>1</sup> The study titled "A Research on the Limits of Digital Creativity in the Context of Contemporary Art and Cinema", reviewed by the Ethics Committee of İstanbul Nişantaşı University, was evaluated at the ethics committee meeting dated 22/08/2024 with number 2024/08. It was unanimously decided that the research is ethically appropriate.

about art and creativity.

In ancient Greek thought, poetry, drama, and other fine arts were considered representations of reality, whether actual or potential. The Greeks used the term "imitative arts" to describe what we now call "fine arts", with poetry and music holding an important place in their education system. This broad theory of art naturally raises several questions: What exactly does the artist imitate? How does the artist perform this imitation? Is imitation a direct copy, a distortion, or an improvement? Such questions help us understand the nature and function of art while also exploring the value and meaning of the experiences art offers us.

From classical times onward, the term mimesis has been used in the study of the relationship between art and reality, with its meaning and application varying depending on context. According to Hasan Baktır (2003, p. 168), mimesis is used both to define the nature of literature and other arts and to indicate the relationship of a literary work to its model. Moreover, as Buket Akdemir Dilek continues (2023, p. 142), there are similarities between tales, legends and myths belonging to different cultures in terms of narrative features. The term originally stems from the Greek word "mimos" and has various derivatives. Initially linked to rituals and reenactments, mimesis came to represent not only reenactment through dance and drama but also resemblance and representation as broader concepts.

The earliest traces of mimesis can be found in Greek philosophy, with Plato approaching it as an ethical and political concept, while Aristotle viewed it as an aesthetic phenomenon. For Plato, imitation involved the potential corruption of the soul, while Aristotle considered imitation a natural human instinct and a source of learning. These differing perspectives reflect their broader philosophical views on art and its role in human experience. The traces of the concept can first be found in the Greek philosophical tradition. The term "mimesis", meaning "imitation", is treated by Plato within an ethical and political context, while Aristotle views it as an aesthetic phenomenon (as cited in Gürgün, 2021, p. 349). The fine arts, seen as an imitation of reality, actual or potential, have been interpreted by ancient Greek thinkers in harmony with their general philosophical discourses.

In the dialogues Plato recounts through the voice of Socrates, the concept of imitation plays a significant role in the emergence of many ideas. In Plato, the concept of "mimesis" varies depending on the context and finds its expression in the ways one imitates others in speech and behavior, addressing the lower parts of the soul. Plato also makes references to the epistemological and metaphysical dimensions of the concept, framing it within a pedagogical framework. For instance, in the construction of an ideal state, both the education of the youth and the guardians are advised to follow a method of imitating only what is appropriate. In the third book of *The Republic* (Plato, 2002), Plato expands on the concept, examining in detail the connections between poetry and "mimesis", education and "mimesis", as well as poetry and education. He discusses the positive and negative effects of imitation through methods such as poetry, tragedy, comedy, and music. According to him, since young people predominantly learn through

imitation, the selection of models is crucial. His question, "Did it never strike you that imitations, if continued from youth into adult life, settle down into habits and become a second nature in body, voice, and mind?" (Plato, 2002, p. 106) highlights the dangers of learning through imitation. Therefore, Plato views poets and poetry as tools of corruption because they represent false stories and harm thinking, while emphasizing the importance of good music and philosophy, which prioritizes truth.

For Plato, philosophy, which serves as a method in the pursuit of truth, and the philosopher, who is its practitioner, hold a particularly important place in the ideal state order. According to Plato, while the philosopher seeks the ultimate truth, the poet, and more broadly, the artist, engages in a kind of illusion. Moreover, some are so ignorant that they might believe imitation to be real. Throughout *The Republic*, Plato attempts to demonstrate that the truth of philosophy is more necessary than the pleasure of poetry.

Aristotle, who discusses the subject in his work *Poetics*, agrees with his teacher Plato that art is a form of imitation, but his understanding of imitation differs from Plato's. Aristotle conveys his first thoughts on imitation in *Poetics* (Aristotle, 1993, p. 11) with the following words:

...epic, tragedy, comedy, dithyrambic poetry, as well as much of flute and lyre music, are all, in general, imitations (mimesis). However, these arts are distinguished from one another in three respects: by the means of imitation, the objects imitated, and the manner of imitation. Some arts imitate through colors and shapes, whether by artistic talent or acquired skill, while others imitate through sound. In all the arts mentioned, imitation is carried out generally through rhythm, speech, or harmony. These three elements may be used either separately or in combination. For instance, flute and lyre music, and similarly the syrinx (reed pipe), use only harmony and rhythm, while dance uses rhythm alone, as dancers, through rhythmic bodily movements, imitate characters, emotions, and actions.

Aristotle emphasizes that imitation is inherent in human nature and that humans learn through imitation from childhood. According to him, people take pleasure in imitating, and this is one of the fundamental functions of art. Aristotle defines mimesis as "action", meaning the imitation of humans in motion. Furthermore, he categorizes poetry into different genres and determines the means and objects of imitation for each genre. Tragedy imitates better people, while comedy imitates worse people (Ross, 2002, p. 319-323).

Aristotle argues that both art and nature share a commonality in that they both have a purpose (*telos*). In nature, form represents the process of transitioning from potential to actualization, whereas in art, the purpose of a work is to bring events together to create form and establish a whole. He suggests that the purpose of poetry is not merely to reflect reality but to represent it universally. Poetry transcends specific events and expresses general human experiences universally. Tragedy affects the audience by evoking fear and pity and provides catharsis (purification). In this context, Plato and Aristotle's views on art as imitation reflect their broader philosophical thoughts. While Plato criticizes imitation for being far from reality and corruptive, Aristotle argues that imitation is a

natural and valuable process, and that art reflects universal truths.

### **A new debate in the relationship between contemporary art and technology: Changing roles in cinema art with the axis of AI**

Since the earliest known works of art, such as the Bhimbetka petroglyphs, the definition of art, often described but never fully confined, has been debated for centuries. What makes a product art? Who decides when something becomes a work of art? What characteristics define or disqualify something as art? Should everyone's views be considered, or should only experts be heeded? And who are these "experts"? The questions seem endless. What is universally acknowledged, however, is that art and aesthetics are integral parts of our lives, serving as a shared way of interpreting and expressing the world. Another widely accepted fact is that as technology advances, the practices of art production and consumption art production and consumption practices also evolve.

In art, imitation has given way to creativity and originality over time through movements and artists with different styles. One of the most important reasons why the mimetic features of painting in particular have remained in the background is the invention of photography. With the invention of photography, the understanding that a portrait is valuable to the extent that it is close to reality has changed. Because now there is a device that records reality one-to-one. For this reason, painting charts a new path for itself. It has become important to interpret and depict reality rather than convey it. However, thanks to photography, still images that are recorded and can be passed on to future generations have become more widespread and suitable for reproduction. The invention of the cinematograph, which was the continuation of photography, and the fact that recorded images became mobile as seen in real life, created a revolution all over the world. In a very short time, cinema became more than just an industrial tool that entertained the masses and recorded moving images, it became a brand new language in which individuals, societies, ideas and emotions could be represented (Benjamin, 2016, p. 52-55). Today, contemporary art has taken its place in social life by using technology, just like the developments in the fields of painting, photography and cinema.

What distinguishes contemporary art, produced from the mid-20th century to the present, from its predecessors are not only the methods used but also the themes addressed. Thus, to claim that technology alone defines contemporary art would be insufficient. Technology has always been part of the historical journey of art. For instance, in the 1840s, the invention of portable paint tubes facilitated outdoor painting (Farthing, 2014), illustrating that the relationship between art and technology has persisted for centuries. Technology has both made artistic production more convenient and contributed to the diversification of art. Given this long-standing relationship, why, then, is there a distinction between modern and contemporary art? This distinction leads us to the most defining characteristic of contemporary art: its elusiveness in definition. While the value of modern art can often be assessed by objective criteria, many of these

criteria become blurred in contemporary art. Elements such as composition, the story of the artwork, symbolic depth, emotional expression, craftsmanship, labor, and adherence to design theories lose their clarity (Hummelen, 2005). The value of contemporary art is determined subjectively, which raises even more significant questions and debates about what qualifies as art.

Art, as a mode of expression and communication reflecting its era, manifests the diversity, ambiguity, freedom, and originality of the contemporary world. Reactions to and discussions surrounding contemporary art—its production, consumption, development, and transformation—are diverse. Central issues include the evolving role of the artist, changes in the spaces where art is exhibited, the functions of these spaces, the production, display, consumption, and commercialization of contemporary art, marketing strategies and the need for advertising, academic programs and personnel focused on contemporary art, and the impacts of globalization, neoliberalism, and information technologies (Foster, 2015, September 2). With these characteristics, contemporary art continues to push the boundaries of imagination, especially in light of today's widespread integration of artificial intelligence (AI) into various aspects of life. The partnership between AI and art has become particularly notable, as AI mimics and processes previously existing information through algorithms. However, this partnership also raises a paradox: Can a work created with AI be considered original, free, or limitless? Does it fall within the scope of contemporary art? How should the longstanding relationship between art and technology be reassessed in the age of AI, where imitation becomes a key factor? These questions are central to ongoing debates about contemporary art and technology, debates that have gained further prominence with the integration of AI into the film industry.

These questions lead us to Walter Benjamin's work *The Work of Art in the Age of Reproduction* through the possibilities of technology, in which he explains that art is unique and in danger of losing its aura in its reproduction through technique. Benjamin defines the aura of a work of art as the presence of that work of art in time and space, and the unique existence of the work in the place where it was created, and claims that the aura of a work of art is born from the combination of factors such as uniqueness, tradition, witnessing history, and unapproachability. Benjamin states that in the age of technical reproduction, the aura of a work of art is lost as a result of its unlimited reproduction (Benjamin, 2016, p. 52). However, although many modern and digital works of art today do not seem to meet Benjamin's criteria, it should be added that they are works of art and have their own aura. This time, the discussions focus on how art produced through technique can do this.

The intersection of contemporary art and cinema has long been evident, and with the involvement of AI technologies, this relationship has deepened, leading to advancements in production practices. Many cinematic works are increasingly integrated into the production and display processes of contemporary art, guiding the interaction between the artwork and the audience. Consequently, developments in the production stages of cinema reflect on the use of technology in contemporary art, making the influence of



cinema on the arts unavoidable. Cinema, often referred to as the "seventh art", shapes its existence through technology while touching on other fields like literature, painting, and music.

Within the framework of contemporary art, any action, performance, object, or even a giant needle placed in a gallery can find its place. What matters is the meaning it generates and how that meaning is perceived. The ambiguity and indefinability of contemporary art allow for the artistic merit of works produced in various forms to be debated. As a result, content or objects produced in all areas of art today become subjects of contemporary art, with technology becoming an indispensable component.

Cinema, a field that continuously generates new meanings through technology, is now at the center of a new agenda with the support of AI. Similar to literature, where digital processes in scriptwriting—the first stage of film production—have the potential to alter many dynamics, AI technologies in cinema are reshaping production methods (Genç Motto, 2023, August 10). One significant milestone is the short science fiction film *Sunspring* (Oscar Sharp, 2016), written by "Benjamin", an AI-based software developed by Ross Godwin at New York University. This marked the first film script written by AI. To produce this script, however, Benjamin had to be "trained" with dozens of science fiction films and TV series. Yet translating this AI-generated script into a film was not easy, given the nonsensical statements, such as a character standing among the stars while sitting on the ground. Benjamin also wrote the script for another short film, *It's No Game* (Oscar Sharp, 2017), a sequel to *Sunspring*. This 8-minute science fiction film, with a striking plot, revolves around a Hollywood writers' strike and the idea that AI will take over the jobs of screenwriters (Zengin, 2020, p. 162).

Another recent example of AI-written film scripts is *The Last Screenwriter*, written by ChatGPT-4o. However, the film's release was canceled within 24 hours of its trailer being published due to concerns about its implications for the future. The film tells the story of a famous screenwriter who encounters a highly advanced AI and soon realizes that the AI can perform all of his tasks, even excelling in areas requiring empathy and understanding of human emotions, potentially surpassing the writer (Medyascope, 2024, June 20).

Another study by Ali Özgür Gürsoy and Serkan Şavk (2024) titled "From scribe writer to commanding writer: A case study of authorship, authenticity and creativity in the light of the use of AI in script writing" focuses on how AI can be used in creative processes. In the research conducted on a specific universe, it was argued that AI plays an inspiring role in creative fields such as art, music and literature, can accelerate the creative process by providing artists with new ideas, and brings innovative approaches to traditional creative practices. In the research, it is stated that the biggest concern about the development of AI is the blurring of the line between original and fake. To overcome this situation, it is stated that it is important to develop a sense of responsibility in the use of AI in any field related to creativity. ChatGPT, one of the most popular tools in AI technologies, operates through a Generative Pre-trained Transformer (GPT) algorithm. It generates outputs by sequentially adding words based on prior instructions. Thus, the

more specific the command, the more detailed and meaningful the output. Additionally, to properly frame a request, it helps to begin by instructing the AI on how to behave. For instance, commands such as "Act as an engineer" or "I want you to behave like a screenwriter" can initiate the process. Following these guidelines and providing the correct commands increases the potential for using AI as part of the creative process in producing artistic Works (Medyascope, 2024, June 20). Considering that screenplays follow a mathematical, non-literary format, AI's success in this field is highly foreseeable.

Can ChatGPT, when instructed to behave like a screenwriter, contribute to artistic production to the point of surpassing human creativity, as depicted in *The Last Screenwriter*? Should the commands given to AI-written scripts be evaluated in the context of creativity debates in art? Could these new production methods spread across all areas of contemporary art? The research conducted within this study aims to explore these pressing questions.

## Methodology

This study is designed based on the fundamental qualitative research paradigm (Merriam, 2018, p. 22) to understand how ten industry professionals, consulted for their perspectives on the increasing prevalence of AI, interpret and position this technology within their respective fields. The research employs data obtained from the scriptwriting process supported by AI, as well as the semi-structured interview technique (Patton, 2015), which is widely used in social sciences. In this context, the approaches, thoughts, and biases of experienced professionals in the cinema industry regarding the topic are examined. For data analysis, an interpretive analysis method based on the participants' statements was preferred. Participants were informed in advance that the interviews would be recorded, and to ensure data security, these recordings were destroyed after the completion of the study.

The research population consists of cinema professionals involved in scriptwriting and based in Turkey. The participants include the technical team responsible for scriptwriting. Since the study is based on interviews with 10 cinema professionals, the findings may not represent the views of all cinema professionals. Moreover, the multi-layered nature of contemporary art implies that the analyses are open to subjective interpretation.

The interview questions focused on two short film treatments (script summaries). One of the treatments is *Early Feelings*, an award-winning treatment by Nurlan Hasanlı, which has been featured in several international film festivals such as the *Istanbul Film Festival's Meetings on the Bridge Short Film Workshop*, the *Azerbaijan Film Agency's Competition winner for Production Support*, the *Azerbaijanfilm Studio's Debut Films Competition*, and the *Sarajevo Talents Script Station Module*. Hasanlı's permission and approval were obtained for the use of this treatment in the study. The second treatment was written with the assistance of ChatGPT, imitating the narrative structure of the first treatment. In this process, the researchers continuously provided precise prompts to push the AI beyond

its average knowledge about treatments. It was observed that, while AI technically knows how to write a treatment, it could only create details for comparison when properly guided by humans.

The study was started by asking the AI the question "Can you write me a treatment?" Afterwards, some details were given about the requested treatment. These details included the written language, length, number of characters, ages, genders, relationships between characters, events experienced by the characters, and the end of the story. However, although these explanations were made to the AI, the treatment that had to be written in the form of a plain text was written separately in the context of the specified details. The AI was asked not to see the written text as a theme, not to separate it, and to combine all the details to create a meaningful text. This process took quite a long time. After a few corrections, a treatment suitable for the traditional treatment model emerged, but this time, semantic problems were experienced at certain points in the story. These problems were stated one by one in sentences and alternatives were requested. In addition, AI support was received regarding the name of the treatment. During the name determination process, the AI was given commands about which points of the story to focus on and suggest names. During this entire process, a very long study was carried out with the AI (approximately 6-7 hours). As a result, the final version sent to the participants was obtained.

	<b>Profession</b>	<b>Age</b>
Participant 1	Director	45
Participant 2	Screenwriter	37
Participant 3	Director	45
Participant 4	Assistant Director	32
Participant 5	Producer	28
Participant 6	Assistant Director	29
Participant 7	Producer/Director	40
Participant 8	Assistant Director	37
Participant 9	Director	61
Participant 10	Screenwriter	43

Table 1. The participants profile

A purposive sampling method (Etikan, Musa & Alkassim, 2016, p. 3-4) was used to choose the participants. An initial population was created, and interviews were conducted with the ten most suitable participants. During preliminary discussions, general information about the participants, such as their profession, professional experience, and age, was collected. It was also emphasized that the participants should read both short film treatments before the main interview. After signing the informed consent form, ten interviews were conducted using the semi-structured questions outlined below, which were designed to explore how filmmakers, directors, and screenwriters perceive the relationship between AI and cinema, as well as AI and art.

The study titled "A Research on the Limits of Digital Creativity in the Context of Contemporary Art and Cinema", reviewed by the Ethics Committee of İstanbul Nişantaşı

University, was evaluated at the ethics committee meeting dated 22/08/2024 with number 2024/08. It was unanimously decided that our research is ethically appropriate.

### **The questions**

- If you were to work with one of the two treatments, which one would you choose and why? What aspects of the chosen treatment affected you the most?

This question aims to identify the participants' preferences and the reasons behind those preferences, revealing how the differences between AI-generated and human-created content are perceived in practical terms. It also seeks to gather data on the potential advantages and disadvantages of AI-generated content in the creative process by examining which features of the treatment influenced the participants.

- What are your reasons for not choosing the other treatment?

The first two questions avoided direct references to AI to see if participants would naturally mention AI when comparing the treatments. The shortcomings and weaknesses identified in the treatment not chosen point to the limitations AI may face in the creative process.

- One of these treatments was written with AI assistance. Which do you think it is, and what are your thoughts on AI-assisted scriptwriting?

This question explores the participants' ability to distinguish between AI-generated and human-written texts. It also aims to understand their general attitudes and potential biases toward AI in creative processes.

- Based on this interview, what are your thoughts on the use of AI in not just film production but also in the broader field of contemporary art?

This question seeks to capture the participants' perspectives on the broader impact of AI on creative industries, going beyond film production to explore how AI might play a role in various areas of contemporary art.

### **Findings and discussion**

When analyzing the responses to the first question posed to participants, it was observed that both treatments were chosen for different reasons. Six out of the ten participants preferred the treatment produced with the support of AI, while four preferred the one written by a screenwriter. The reasons for choosing the AI-supported treatment included statements such as it being more "realistic", easier to "shoot", or written more "correctly". On the other hand, some participants found the screenwriter's script to be more "realistic" and "accurate", while others described it as "deep" and more "impactful". The findings regarding the first question are as follows:

Participant 1	Field of hearts (AI)
Participant 2	Early feelings (screenwriter)

Participant 3	Field of hearts (AI)
Participant 4	Early feelings (screenwriter)
Participant 5	Early feelings (screenwriter)
Participant 6	Early feelings (screenwriter)
Participant 7	Field of hearts (AI)
Participant 8	Field of hearts (AI)
Participant 9	Field of hearts (AI)
Participant 10	Field of hearts (AI)

Table 2. Treatments chosen by the participants

It does not appear that the information about which treatments the participants followed and the parts of their titles in the cinema industry were kept in the treatment. For example, While he preferred the script written with AI support by a screenwriter, he chose the treatment written by the other screenwriter. However, it should be noted that this person's "success" criteria for receiving one of the two treatments were also different. The "good" nature of a treatment varies for almost everyone. This situation reveals that the scenario stage, which is one of the eyes of cinema, has a very subjective side, even though it is accepted that it is a form of mathematics. Personal experiences and expectations indicate the desirability of a story. Additionally, it has been observed that when choosing one of the two treatments, the theme, characters and story structure are generally followed. Whether or not the "technical" spelling of the treatments is correct is secondary.

Once the treatments were selected, the second question revealed participants' expectations from a treatment. Their reasons for choosing or not choosing one of the two treatments—produced by either AI or a screenwriter—highlighted the points of divergence between the texts. For example, Participant 1 chose not to select Early Feelings because they noticed some "gaps" in the story, with unresolved events and unnecessary details. In contrast, Participant 2 criticized Field of Hearts for being written in a very "textbook-like" manner, pointing out "predictable situations" and a "preoccupation with delivering a message" in the plot, even suggesting that the treatment might have been written by AI. Participant 3, however, did not choose Early Feelings because of the unclear message, while Participant 4 rejected Field of Hearts for resembling mainstream cinema, filled with elements that were "too familiar". Similar criticisms were raised by Participant 5, who felt that the story in Field of Hearts was too scattered, unlike the well-timed conflicts in Early Feelings. Participant 6 cited the lack of challenging narrative elements in Field of Hearts as the reason for not choosing it. Conversely, Participant 7 preferred not to select Early Feelings because it was more difficult to film. Participant 8 found the two treatments quite similar but ultimately chose Early Feelings for being technically superior in terms of detail, plot, and characters. Participant 9 preferred the gentler narrative of Field of Hearts and was disturbed by the violent elements in Early Feelings. Lastly, Participant 10 favored Field of Hearts for its clearer characters, plot, and message, while finding Early Feelings confusing and needing to reread parts of it.

When the answers given to this question in general are examined, we determined before

the interview; "The shortcomings and weaknesses identified by the participants through the treatment they did not prefer also point to the limitations that AI may encounter in creativity". It turned out that our hypothesis had shortcomings. Namely, none of those who chose the treatment written by AI highlighted a problem with creativity. On the contrary, the two treatments were generally found close to each other. The deficiencies and weaknesses identified in this treatment are generally some details such as writing language, character structure and points of conflict. Therefore, AI has not had the chance to determine the limits it may encounter in creativity.

In the third question, participants were informed that one of the treatments had been written with the help of AI and were asked to speculate which one it was. Some participants correctly identified the AI-written treatment based on different justifications, while others could not. In connection to this, participants were also asked for their thoughts on using AI to write scripts. Participant 1 expressed skepticism about AI's ability to create something original, given that AI operates under the control of major corporations and is fed by mainstream culture. While acknowledging that AI might be suitable for works of popular culture, they suggested that AI might evolve to be used for more specialized projects in the future. Despite this, Participant 1 preferred working with the AI-written treatment, finding some aspects of it better than the alternative.

Participant 2 echoed Participant 1's concerns, emphasizing the algorithm's tendency to produce average results and the current impossibility of AI writing a truly original script. However, they acknowledged the potential use of AI in supporting tasks such as choosing between variations or improving a text. As a screenwriting expert, Participant 2 correctly identified the AI-written treatment early on, citing "lacking emotional transitions" as a clue that it might have been AI-generated.

Participant 3, who had preferred the AI-written treatment, highlighted the challenges AI faces in producing films, particularly regarding messages, asserting that AI-generated scripts lacked clarity and had problematic dramatic structures. They also believed AI might be useful in future scriptwriting for traditional films but not for art films. Participant 4, who correctly guessed the AI-written treatment, remarked that while it was difficult to identify which treatment was AI-written, both were written with precise logic and contained depth and detail. Although initially opposed to AI-generated scripts, Participant 4 acknowledged through the study that it might not be impossible but still expressed personal reservations about its use.

Participant 5, who believed *Early Feelings* had been written by AI, suggested that AI could be beneficial for certain tasks but expressed unease about the unclear boundaries between AI-assisted and fully AI-generated content. They stressed the importance of clearly defining AI's role in creativity, cautioning against its use if it played a significant role in the creative process. Although Participant 5 was relieved that their preferred script was not AI-written, they remained concerned about AI's potential role in the field.

Participant 6, who accurately identified the scenario written by AI, noted that based on their previous experiences in AI-assisted screenwriting, AI tends to focus more on the

flow of events. In contrast, they felt that *Early Feelings* conveyed emotions more effectively. The participant, who uses AI in both their professional work and academic projects, emphasized that they view AI as a helpful tool in developing ideas, particularly when creativity hits a roadblock. While humans might sometimes overlook superficial details when focused on emotional aspects, collaborating with AI in such moments doesn't pose a problem. However, they were uncertain whether AI could fully replace the human touch in artistic creations, arguing that while art remains an art, even with AI support, it is unclear whether AI can convey truly human emotions. Referring to *Early Feelings*, they stated that the scene where the character scratches the wall out of shyness is an emotional nuance that AI could not write on its own, arguing that instructing AI to generate such a scene is not fundamentally different from typing it on a typewriter.

Participant 7, who also correctly guessed that AI wrote *Field of Hearts* due to its structural clarity and correctness, was not surprised by AI's ability to execute flawless formats. AI is, after all, designed to perform tasks within a specific framework perfectly. This participant pointed out that everyone, including themselves, has at some point been curious about AI's potential in artistic production, trying it out and engaging in discussions about it. They observed that while AI still relies on clichés and is far from generating truly original content, it does excel at adhering to format and structure, as evidenced in this comparison. In their view, AI is currently unsuitable for creating original ideas but fills a crucial role in performing mundane tasks, freeing up time for creative endeavors. They also described AI as a helpful "friend" with whom one can exchange ideas, though AI remains limited in its current capacity to generate truly original art.

Participant 8, who preferred to work with *Field of Hearts*, suspected that this screenplay was AI-generated due to its clarity, coherence, and improved character analysis. Despite having no prior experience with AI-assisted screenwriting, they remarked that modern filmmaking itself raises questions about the nature of cinema. Given that sound, images, and other elements are now often crafted with AI support, they found it unsurprising that AI could be used in screenwriting or other creative fields. In *Field of Hearts*, they found no technical issues in emotional conveyance and noted that without being told, they would not have guessed that the screenplay was written by AI. Nevertheless, they emphasized that in artistic creation, the ability to evoke emotions remains a uniquely human capability, and while AI may be technically flawless, it still lacks the essential "human touch" necessary for true artistic expression.

Participant 9, who expressed a preference for *Field of Hearts* due to its gentler, more human qualities, incorrectly guessed that *Early Feelings* was AI-written. They admitted feeling uneasy about the possibility that the screenplay they wished to work on could have been AI-generated. They recalled that AI-assisted screenwriting was not a new phenomenon, noting that around 15 years ago, programs in the U.S. and the U.K. were capable of producing award-winning screenplays based on specific input data. Despite this, they expressed discomfort with being part of an AI-driven project, believing that AI cannot create anything truly original.

Participant 10, who chose *Field of Hearts* because they found it more coherent, assumed that *Early Feelings* was the AI-generated screenplay. They had recently used AI for various tasks and felt that, while AI's limitations in emotional expression make it premature for artistic use, its rapid advancement suggests that its ability to convey human emotion could soon improve. This participant noted that AI's progress might eventually bridge the gap, allowing AI to be used in artistic fields where human emotion is essential. Considering the answers given, it can be said that the idea of writing scripts with the support of AI has not yet been clearly adopted among industry professionals. However, it has been understood that they can evaluate this when they encounter new projects where AI is used more intensively. It has been observed that the majority of them use AI support in their different jobs in the sector, they are not prejudiced against this use, but they are abstaining when it comes to the presence of AI support in cinema as "art". The reason for this is the judgment that AI cannot create an original story because it compiles ready-made information on the internet. Most industry employees consider the production of AI through imitation normal, but they predict that it still has many deficiencies when it comes to the art dimension, and that these deficiencies can never be eliminated. The reason for this is the existence of the "thinking" ability that distinguishes the human brain from AI. Accordingly, humans think and AI imitates what is thought.

Regarding the broader question of AI in contemporary art, Participant 1 argued that AI is not yet mature enough to be used in deep, meaningful artistic work, but that it could certainly be useful in average, mainstream projects in both cinema and other fields. Participant 2, while lacking specific knowledge of contemporary art, suggested that the same concerns about AI's superficiality in creativity apply across different artistic disciplines. They speculated that AI would continue to produce shallow work unless its learning modules and processes evolve significantly, which they do not currently anticipate. Participant 3 highlighted AI's growing influence in visual arts, particularly in digital art, noting that AI's extensive databases enable it to access vast amounts of information that individual artists cannot. While recognizing AI's growing prominence, they also warned of its potential to become a "scary artist" due to its vast capabilities.

Participant 4 was not opposed to AI being used as a learning tool in the arts, emphasizing that as long as the creative direction remains with the human artist, AI can enhance productivity and expand creative horizons. They argued that AI in artistic production should be seen as a practical tool that frees up time for creativity rather than a threat to the uniqueness of the artist's touch. Participant 5, on the other hand, stressed the importance of defining clear boundaries around AI's role in artistic creation. They believed that while AI can assist with technical details, using AI to produce artistic outcomes raises ethical concerns about originality.

It seems that the answers given to this last question about the relationship between AI and contemporary art are parallel to the hesitant approaches to AI support at the scenario writing stage. Although the development of digital technologies and innovations such as virtual reality applications included in contemporary art works have paved the way for a "new" understanding of art, the idea of the production and creation



part being done by a structure other than the human element in every field of contemporary art is known to be interested in art, at least in the short term. cannot be predicted by individuals. While younger participants generally agreed that the effectiveness of AI will increase in the field of cinema and contemporary art, professionals with high experience in the sector but who have adopted more traditional methods adopted the view of imposing limitations on AI.

In summary, the discussions reveal a wide spectrum of views on AI's role in artistic production, ranging from those who see AI as a useful tool to others who are cautious about its implications for creativity. Out of the ten participants, six expressed a preference for working on the screenplay written with AI assistance.

## Conclusion

From the earliest examples of art to the present day, one of its most defining characteristics has undoubtedly been the reflection of human emotions and thoughts about nature, often through imitation. In art produced by human hands, realism has sometimes been the marker of a work's significance, while at other times, originality and unconventionality have made a work stand out. The common thread through all of these processes has been the form, aura, singularity, and inherent imperfections that make a work of art unique. Today, however, with the advent of advanced technology and AI, the "imperfection" that lends uniqueness to art is being eliminated, and what remains is the output that AI produces based on what is deemed "correct". This marks a critical distinction between art created by humans and that created with the assistance of AI, which raises fundamental debates about authenticity in art.

The study reveals that some biases persist regarding the use of AI in both cinema and other areas of contemporary art. These biases largely stem from the belief that the introduction of a mechanical system into the artistic process risks rendering the output mundane. However, it is evident that AI, when properly guided and given the right instructions, can produce results that closely resemble works made by human hands. This was especially evident when most participants expressed surprise upon learning that one of the two treatments had been written with AI assistance. Even some participants who initially held more critical views on AI found the AI-generated treatment to be superior.

One of the most significant findings from the research is that writing a script draft with AI support is not as simple as it might seem; the person guiding the AI plays a crucial role. It becomes apparent that learning to work with AI in artistic creation is essential, not just in terms of technical know-how but also in shaping the work according to the artist's vision. Much like a sculptor meticulously chiseling a raw stone to create a figure, producing an AI-assisted work of art requires detailed design and a thoughtful process.

Just as each work of art is unique, so too are people's expectations and emotional responses to art. The research suggests that each participant had different expectations

of what a cinematic text should convey. This diversity of expectations extends to all areas of contemporary art, indicating that AI-generated, uniform works may fail to satisfy the varied tastes and emotional responses of individuals. Therefore, AI's contribution to contemporary art remains, for now, uncertain and ambiguous. Nonetheless, AI has clear potential to facilitate certain aspects of the artist's work, and as society's skepticism towards the relationship between art and technology diminishes, AI's role may become more prevalent.

In conclusion, this research demonstrates that AI support can, in some respects, become a part of the artistic creation process and that it is possible to approach the form produced by human hands quite closely. However, the success of this integration depends on the careful direction and creative input from humans, especially in ensuring that art retains the singularity and emotional depth that distinguish it from mechanized outputs.

## Bibliography

- Aristotle. (1993). *Poetika* (17<sup>th</sup> edition) (Trans. İ. Tunalı). Remzi.
- Akdemir Dilek, B. (2023). Kızılırmak Karakoyun filmi anlatı ve kahramanın yolculuğu bağlamında biçimbilimsel olarak yeniden okuma. *Motif akademi halk bilim dergisi*, 16(41), 141-158. <https://doi.org/10.12981/mahder.1201978>
- Baktır, H. (2003). The concept of imitation in Plato and Aristotle. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü dergisi*, 15(2), 167-179. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/219264>
- Benjamin, W. (2016). *Pasajlar* (12<sup>th</sup> edition) (Trans. A. Cemal). Yapı Kredi.
- Etikan, I., Musa, S. A. & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American journal of theoretical and applied statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Farthing, S. (2014). *Sanatın tüm öyküsü* (2<sup>nd</sup> edition) (Trans. F. Candil Çulcu). Hayalperest.
- Foster, H. (2015, September 2). Çağdaş sanatın mecrası: Piyasa (Trans. A. Boren). e-Skop. <https://www.e-skop.com/skopdergi/cagdas-sanatin-mecrasi-piyasa/2607>
- Genç Motto. (2023, 10 Ağustos). Yapay zekâ ve film senaryosu. GZT. <https://www.gzt.com/genç-motto/yapay-zeka-ve-film-senaryosu-3770566>
- Gürgün, H. (2021). "Mimêsis" kavramı, üç yansıma kuramı ve bu kavramın temel sanat akımları üzerine etkisi. *Türk dünyası dil ve edebiyat dergisi*, 51, 349-366. <https://doi.org/10.24155/tdk.2021.170>
- Gürsoy, A. Ö. & Şavk, S. (2024). Kâtip yazardan komut veren yazara: Senaryo yazımında yapay zekâ kullanımı ışığında yazarlık, otantiklik ve yaratıcılığın durum değerlendirmesi. *ARTS*, 12, 57-82. <https://doi.org/10.46372/arts.1482636>
- Hummelen, Y. (2005). Conservation strategies for modern and contemporary art. *CR: Interdisciplinair vakblad voor conservering en restauratie*, 6(3), 22-26.
- Medyascope. (2024, June 20). Filmin senaryosunu ChatGPT 4.0 yazdı, gelen tepkiler üzerine gösterimi iptal edildi. *Medyascope*. <https://medyascope.tv/2024/06/20/filmin-senaryosunu-chatgpt-4-0-yazdi-gelen-tepkiler-uzerine-gosterimi-iptal-edildi/>
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (3<sup>rd</sup> edition) (Çev. S. Turan). Nobel.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4<sup>th</sup> edition). Sage.
- Plato. (2002). *Devlet* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. H. Demirhan). Sosyal.
- Ross, D. (2002). *Aristoteles* (1<sup>st</sup> edition) (Trans. A. Aslan). Kabcacı.
- Sharp, O. (Yönetmen). (2016). *Sunspring* [Film]. End cue.

Sharp, O. (Yönetmen). (2017). *It's no game* [Film]. Friedman.

Zengin, F. (2020). Akıllı makine çağı sinemasına giriş: sinema sanatında yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı. *İletişim çalışmaları dergisi*, 6(2), 151-177.  
[http://doi.org/10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd\\_vo6i2002](http://doi.org/10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_vo6i2002)

**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