

DOI: 10.5281/zenodo.15075870

PLASTİK SANATLAR ALANINDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Editör
Prof. Dr. Kader Sürmeli

Plastik Sanatlar Alanında Güncel Yaklaşımlar

Editör

Prof. Dr. Kader Sürmeli

İmtiyaz Sahibi
Platanus Publishing®

Editör
Prof. Dr. Kader Sürmeli
Kapak & Mizanpaj & Sosyal Medya
Platanus Yayın Grubu

Birinci Basım
Mart, 2025

Yayımcı Sertifika No
45813

Matbaa Sertifika No
47381

ISBN
978-625-6634-88-6

©copyright
Bu kitabın yayım hakkı Platanus Publishing'e aittir.
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin
alınmadan hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Adres:Natoyolu Cad. Fahri Korutürk Mah. 157/B,
06480, Mamak, Ankara, Türkiye.
Telefon: +90 312 390 1 118
web: www.platanuskitap.com
e-mail: platanuskitap@gmail.com



PLATANUS PUBLISHING®

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM 1.....	5
Post Dijital Çağda İnteraktif Yeni Medya Sanatı Melis Boyacı	
BÖLÜM 2.....	15
Sanatın Ortaya Çıkışı, Gelişim Süreci ve Tasarım ile İlişkisi Nazan Düz & Kardelen Özdemir	
BÖLÜM 3.....	27
Avrupa Resim Sanatında Rönesans Dönemi ve İkonografik Yapıtlar Nazan Düz & Kardelen Özdemir	

BÖLÜM 1

Post Dijital Çağda İnteraktif Yeni Medya Sanatı

Melis Boyacı¹

¹ Doç. Dr., İstanbul Topkapı Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarım Bölümü
ORCID: 0000-0003-2939-6523

Giriş

Bir çağın zihni, o çağın aynı zamanda algılama biçimlerini oluşturur. Yaşamı ve çevremizde olanları nasıl anlamlandırdığımızı şekillendiren bilinç, içinde yaşadığımız döneme göre ve o dönemin halihazırdaki paradigmasına göre değişir. Paradigmadaki büyük bir değişim, dünyayı anlamlandırma biçimlerimizi; neyi değerli ya da önemli görüp anlamlandıracağımızı ve onu nasıl temsil edeceğimize dair genel kabul görmüş inançlarımızı, tutumlarımızı ve alışkanlıklarımızı değiştirebilir. Teknolojide yaşanan ilerlemeler dönemin paradigmasına doğrudan etki eder ve yaşamı algılayışımızı temelden etkileyerek algılama ve düşünme biçimlerimizi değiştirir. Bu değişim sanattaki temsil biçimlerini ve içeriğini doğrudan etkiler. Toplumda yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmeler yaşamı anlamlandırma biçimlerimizi değiştirirken bunun sanatta yansımaları bazen çok önceden topluma bu değişimler yansımadan önce görülebilir ve direk olarak toplumun dönüşümünü temelden etkileyecek öncü bir etken olarak sanatta ifadesini bulabilir. Sanatçı eserleriyle çağa hâkim olan ya da gelişmekte olan inançları ve algılama biçimini yansıtır ve bazı durumlarda da öncü olur. Diğer bir deyişle, sanat eserlerinde bilimsel ve teknolojik icatların yansıması olan çağın görüşü, inançları, düşünme mekanizmaları ve kültürü temsil edilir ve gözle görülür olur.

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler bilgiye ulaşma biçimlerimizi, düşünme ve algılama biçimlerimizi, dolayısıyla da sanattaki temsil biçimlerini önceki dönemlere göre keskin bir şekilde dönüştürmüştür. Eric Hobsbawn'ın da belirttiği gibi 20.yyda yaşanan bilimsel ve teknolojik devrimler sonucunda günümüz toplumunun yaşamı algılayış biçimi tamamen değişmiştir; tüm bilgilerin gazete ve dergi başlıklarındaki yazıların ve resimlerin, metin ve reklamların, bir yandan ahize ya da kulaklıktan gelen seslerle bir arada- insanlara eş zamanlı olarak ulaştığı ve algının birkaç saniyede harekete geçirildiği bir dünyada, önceki dönemde geçerli olan çizgisel ya da ardışık algıyı insanın tekrar hatırlaması zordur (Hobsbawn, 2006: 700). Teknolojideki son yirmi yıl içindeki ilerlemeyi göz önüne aldığımızda yaşama ve algılama biçimlerimizde değişimi tahayyül etmek hiç de zor olmayacaktır. Yapılan araştırmalara göre her on yılda bir bilgi ve iletişim teknolojilerinde paradigma değişimi yaşanmaktadır. 1990'lara baktığımızda internet (Web 1.0) hayatımıza girmişken, 2000'lerde Web 2.0 interaktif özelliği ve bireylerin kendi içeriklerini kendilerinin üretmesini sağlamasıyla giderek daha etkin bireyler olarak yaşama katılmamızı sağlamıştır. 2010'larda algoritmalarla işleyen Web 3.0 (semantik web); ardından yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin ön plana çıktığı gerçek ve sanalın iç içe geçtiği Web 4.0 hayatımıza girmiştir. Son dönemde ise yeni sosyo-ekonomik

yapılanmasıyla merkezlessen bir dünyanın kapılarını açacağı belirtilen Web 5.0'dan ve Metaverse'den konuşulmaktadır. Teknolojideki devrim niteliğindeki bu hızlı ilerlemeler günümüz post dijital çağ toplumunun bireylerini de yeniden konumlanmaya götürmektedir. Sanal ile gerçekliğin tamamen iç içe geçtiği; diyalog ve etkileşim şekillerinin değiştiği, birey- toplum ilişkisinin, benlik kavramlarının dönüştüğü ve yeni tanımlamalara gidildiği bir süreç içindeyiz. Toplumsal alanda tüm bu dönüşümler yaşanırken, değişimin getirdiği sancılar ve yeni sorgulamalara karşılık olarak sanatçılar da kendi sanat çalışmalarlarıyla karşılık vermektedir. Toplumsal dönüşümün bir yansıması olarak da son dönemde sergilerde ve müzelerde izleyici de sürece dahil eden interaktif yeni medya çalışmaları daha da fazla yer almaya başlamıştır.

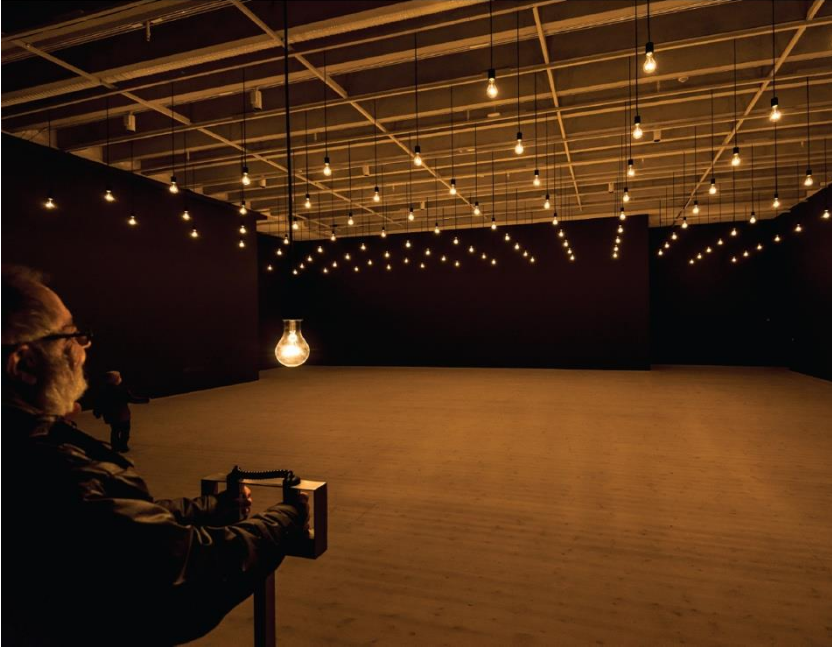
Post Dijital Çağın Sanatta Yansıması olarak İnteraktif Yeni Medya Sanatı

Gündelik yaşamımızda bilgisayarın ve internetin hakimiyetiyle sonsuz alternatifler içeren analog bir dünya algılayışından, ikili kodlarla tanımlanan dijital dünyaya bir geçiş olmuştur (Robertson ve McDainel 2005: 17-18). Algılamadaki bu köklü değişimi Crary Orta Çağ ile Rönesans'ın düşünme yapıları arasındaki fark kadar derin bir kopuş olarak nitelermektedir (Wells 1997: 257). Post dijital dönemde teknolojide yaşanan devrim niteliğindeki değişimler, yapay zekanın gündelik yaşamın içine girmesiyle Metaverse'ten konuşulmaya başlanmış; hatta 2020'lerin paradigmasının anahtar kelimesinin Metaverse olduğu üzerinde durulmuştur. Toplumsal, ekonomik ve kültürel dönüşüme gebe olan bu teknoloji, bizi sanal ile fiziki gerçekliğin iç içe geçtiği bir dünya tahayyülüne götürürken bir yandan da birbirinden ayrı gibi gözükten teknolojilerin entegre biçimde ve eşzamanlı olarak kullanılmasına zemin hazırlamaktadır. Web 4.0 ile şekillenen günümüz dünyasını veri çağı olarak tarif edebiliriz. Yapay zekâ veriden öğrenmektedir ve yapay zekanın gündelik hayatımızın içine bu kadar sirayet etmesi eğitimden iş hayatına, tasarımdan eğlence sektörüne kadar her şeyin değişmesine yol açmıştır.

Sanatta da toplumdaki bu dönüşüm hem toplumu yansıtan hem de toplumsal değişimlerin öncülü olan bir alan olarak etkisini göstermektedir. Sergilerde, müzelerde ve bienallerde interaktif yeni medya sanatı giderek daha çok görülmeye başlanmıştır. Gündelik yaşamımızda her yerde sürekli karşımıza çıkan reklamlar ve afişlerle her daim bir imge ve enformasyon bombardımanı altındayız. Kullandıkları sosyal medya platformlarıyla aktif olmaya alışmış, oyun kültürü ile büyümüş, teknoloji ile her işini halleden nesiller söz konusu. Artık herkes -tasarımcı ya da sanatçı olmadan- *Anonymizer*, *Big Sleep* ya da *Cahtgpt*

gibi uygulamalarla kendi tasarımlarını yaratabilmektedir. Oturdıkları yerden bir antik şehri ziyaret edebiliyorlar ve hatta diğer ziyaretçilerle iletişime geçebiliyorlar. Sürekli görsel bombardıman altında olan kişilerin dikkatini çekmek git gide zorlaşmaktadır. Bu bakımdan sanatçılar da giderek daha post prodüksiyon çalışmalarına yönelmiş ve izleyicileri çalışmaya dahil eden, onları sanat çalışmalarının yaratım sürecine sokan interaktif yeni medya sanatı ile çalışmalar üretmeye başlamıştır.

Bu yönelimin en iyi örneklerinden ve veri analizi kullanılarak geliştirilen çalışmalara örnek olarak Ra-fael Lazona-Hemmer'un "Kalp Atışı Odası" (Pulse Room) (2006) adlı enstalasyonu verilebilir. İnteraktif enstalasyonda, 300 tane elektrik ampulü kullanılmıştır ve her biri 300W'tır. Ampullerin hepsi 3 m. yükseklikten eşit aralıklarla tüm mekanı kaplayacak şekilde yerleştirilmiştir. Mekânın köşesinde kalp atışlarını ölçen bir arayüz bulun-maktadır. Katılımcılar bu arayüzü dokunduğunda bilgisayar kalp atışını ölçer ve elektrik ampullerinden bir tanesi o kişinin kalp atış ritminde yanıp sönmeye başlar. İkinci bir katılımcı gelip elini ara-yüze dokundurduğunda başka bir lamba o kişinin kalp ritmiyle yanıp söner. Çalışma, sürece eklenen her bir katılımcı ile daha da zenginleşerek ve katmanlaşarak devam eder. Katılımcılar, ensta-lasyon boyunca kendi kalp atış ritimlerini görürken, bir yandan da diğer katılımcıların kalp atışlarının da dahil olmasıyla farklı ritimlerde yanıp sönen görsel bir şölen deneyimler ([http-1](http://1)).



Görsel 1: Rafael Lazona-Hemmer, Pulse Room, Elektrik ampülleri, voltaj kontrol devresi, kalp atışı ölçen sensörler, bilgisayar, metal heykel, 2006

Enstalasyon sanatçısı Chris Milk'in "The Treachery of Sanctuary" (Sığınağın İhaneti) (2012) adlı çalışması da, üç dev interaktif ekran aracılığıyla uçuş, dönüşüm ve insan etkileşimi temalarını araştıran interaktif bir enstalasyon örneğidir. Çalışma, dijital olarak yakalanan gölgelerin yeniden yansıtıldığı tavadan asılı üç adet 30 fit yüksekliğinde beyaz panel çerçeveden oluşuyor. İzleyiciler ile ekranlar arasında sığ bir yansıtma havuzu yer alıyor. Arka planda bir openFrameworks uygulaması Windows için Microsoft Kinect SDK'sını kullanıyor. Bu uygulama Unity3D'yi çalıştıran bir ön uçla iletişim kuruyor ve burada kuşların eklemli 3D modelleri üç gizli Kinect algılayıcılar tarafından yakalanan gölgelerle etkileşime giriyor. Enstalasyonda, katılımcılar ekranların önünde durur ve silüetleri ekranlar boyunca uçuşan soyut, kuş benzeri formlara dönüşür. Enstalasyonda, katılımcıların hareketlerini izlemek için kinetik sensörler ve kameralar kullanılır; böylece katılımcıların jest ve hareketlerinin uçuş halindeki kuşların görsel temsillerine dönüştürüldüğü sürükleyici bir deneyim yaratılır. Enstalasyon, katılımcıların sanatsal ifade aracı olarak kendi hareketlerini ve jestlerini keşfetmeye davet ederek fiziksel ve dijital alemler arasındaki sınırları bulanıklaştırır (<http-2>).

Bir diğerk çalışma Random International tarafından gerekleřtirilen “Rain Room” (Yağmur Odası) (2015-2016) projesidir. Projede, ziyaretilerin simüle edilmiş bir sağanak yağmurda ıslanmadan yürümelerini sağlayan sürükleyici bir sanat deneyimidir. Hareket sensörlerini kullanan interaktif sanat enstalasyonu, kişilerin varlığını ve hareketini algılayarak yağmurun üzerlerinde durduğu bir alan yaratır ve yağmuru kontrol etme ve ıslanmadan yağmurda yürüme gibi tekinsiz bir deneyim sunar. Çalışma, teknoloji, doğal çevre ve insan algısının kesişimini araştırarak katılımcıları sanat ve çevre ile benzersiz ve gerçeküstü bir şekilde etkileşime girmeye davet eder. Katılımcılar enstalasyona girdiklerinde, düşen suya hem maruz kalmayı hem de ondan korunmayı deneyimler. Yağmurun yoğun sesine ve kokusuna rağmen, ziyaretiler mekânda ilerlerken sürekli sağanak yağış onları takip ederken kuru kalırlar. Yağmur Odası'nda katılımcı ve sanat eseri arasında olduğu kadar insan ve makine arasında da sezgisel bir bağ kurulur. (http-3).



Görsel 2: Chris Milk The treachery of Sanctuary (Sığınağın İhaneti), Openframeworks Uygulaması, Kinect algılayıcılar, üç adet 30 ft. Yüksekliğinde panel, 2012.



Görsel 3: Random International, Rain Room (Yağmur Odası), su, enjeksiyon kalıplı karolar, solenoid valfler, basınç regülatörleri, özel yazılım, 3D izleme kameraları, çelik kirişler, su yönetim sistemi, 100 metrekareden itibaren ızgaralı zemin, 2015-16.

Son olarak da Londralı tasarım stüdyosu Marshmallow Laser Feast tarafından gerçekleştirilen sanal gerçeklik deneyimi olarak tasarlanan In the Eyes of the Animal (Hayvanların Gözünden) (2015) adlı interaktif projeyi örnek verebiliriz. Besin zincirinde bir yolculuk olan In the Eyes of the Animal, Lidar taramaları, insansız hava araçları (İHA'lar) veya dronlar ve ısmarlama 360° kameralar, gerçek zamanlı bilgi işlem ve İngiltere'nin kuzeyindeki Grizedale Ormanı'ndan elde edilen saha kayıtları kullanılarak stereofonik bir ses manzarası eşliğinde oluşturulmuştur. Bir İngiliz ormanını ziyaret edenler, proje boyunca sanal gerçeklik deneyiminin bir parçası olarak ormanı farklı hayvanların gözünden keşfedebildiler. Katılımcılara takmaları için yosun ve bitkilerle süslenmiş küre şeklinde sanal gerçeklik (VR) başlıkları verildi. Kullanıcılar VR gözlükleri ile yusufçuk, kurbağa ve son olarak da baykuş gibi farklı orman canlıları türlerinin görsel ve duysal bakış açılarını benimseyerek bu hayvanların çevrelerini nasıl algıladıklarını ve çevreleriyle nasıl etkileşime girdiklerini keşfedebiliyorlardı. Görseller, ağaç tepelerinde süzülme ya da orman zemininde dolaşma yanılması yaratmaktadır. Enstalasyon, proje süresince (ve belki de sonrasında) insan merkezli bakış açımızdan uzaklaşmaya davet ederek, algının öznel doğasını hatırlatmayı amaçlamaktadır (<http-4>).



Görsel 4: Marshmallow Laser Feast, Hayvanların Gözünden, VR interaktif proje, 2015.

Sonuç

Her dönem kendi paradigması ve bu paradigma ile şekillenen algılama biçimleri ile var olur. Teknolojinin neredeyse devrimler halinde hızla ilerlediği post dijital dönem de başat şekillendirici teknolojideki gelişmelerin yansması olarak kendi toplumsal yapılanmasını ve algılama biçimlerini oluşturmuştur. Bu dönüşümün yansımalarını sanatta da görmemiz kaçınılmazdır. Post dijital dönemin dijital yerli olarak tanımlanan bireyleri sürekli veri akışı içinde hızla şekil alan yaşamlarında sürekli hareket halindedir. Bu hız ve görsel bombardıman içinde sürekli eylemde olmaya alışmış bireyler sanatta da benzer şekilde aktif olmayı talep etmeye başlamıştır. Yapay zekâ, günlük yaşam içinde, bireylerin daha etkin katılımını olanak tanırken, sanatla kurdukları ilişkiyi de dönüştürmüştür. Artık bireyler pasif olarak izleyici konumundan etkin olarak yaratım sürecinin ve deneyiminin parçası olma ihtiyacı içindedirler. Post dijital dönemde daha da belirginleşen ve artan bu sürekli eylemde ve etkin olma hissi izleyicileri katılımcıya dönüştürmüştür; interaktif ve görsel olarak cazibeli post-produksiyon çalışmaların daha da çoğalmasına neden olmuştur. Bununla beraber, algoritmalar üzerinden gelişen yapay zekâ destekli yaratıcı süreçler, sanatçıların yeni estetik deneyimler yaratabilmelerini sağlamakta; bu yeni anlatım biçimleri ve interaktiflik ile izleyicilerin daha derin deneyimler yaşamalarını ve yaratım sürecinin parçası olarak dönemin doğurduğu aktif olma isteğini de karşılayabilmelerini destekleyerek daha bireysel deneyimler oluşturmaktadırlar.

Kaynakça

Hobsbawn, E. (2006). Kısa 20.yy. 1914-1991 Aşırıliklar Çağı. Çev: Yavuz Alogan. İstanbul: Everest Yayınları.

Robertson, J. ve McDaniel, C. (2005). Themes of Contemporary Art- Visual Art after 1980. Oxford University Press.

Wells, Liz (1997). Photography: A Critical Introduction. London: Routledge.

İnternet Kaynakçası

http-1: http://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php (Erişim tarihi: 11/05/2019)

http-2: <http://milk.co/treachery> (Erişim tarihi: 19/02/2024)

http-3: <https://www.random-international.com/rain-room> (Erişim tarihi: 10/02/2024)

http-4: <https://marshmallowlaserfeast.com/project/in-the-eyes-of-the-animal/> (Erişim tarihi: 02/03/2023)

BÖLÜM 2

Sanatın Ortaya Çıkışı, Gelişim Süreci ve Tasarım ile İlişkisi

Nazan Düz¹ & Kardelen Özdemir²

¹ Doç. Dr., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü ORCID: 0000-0003-2799-8328

² Uşak Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, Tasarım Çalışmaları Sanatta Yeterlik Öğrencisi, ORCID: 0000-0001-6228-7308

GİRİŞ

İnsan ve insana dair neredeyse her şeyin betimlemesini yapan sanat, insan temelli olduğu için toplumun bir aynası niteliği taşıyan sanatın farklı yorumlanması ve sanatçılar tarafından değişik biçimler ile aktarılması sanat kavramının derinlemesine bir konu olduğunu ispatlamıştır. Sadece kendi kavramsal anlamı dışında başka kavramlar ile ilişkilendirilebilen sanat, tasarım kavramı ile sıkça yan yana gelmiştir. Zaman içerisinde sanat, tasarım mıdır? Ya da tasarım, sanat eseri midir? Sorusu sanatın algılanmasında büyük önem taşımıştır. Tasarım, alanının genişlemesi ile birlikte sadece kavram olmaktan çıkmıştır. İnsan yaşamında sanat gibi yer alan tasarım kavramı da sınırları belirsiz bir hal almıştır. İnsan yaşamı göz önüne alındığında sanat ve tasarım kavramlarından hareketle estetik kavramı da ele alınmıştır. Estetik kavramı güzel olanı aradığı için sanatla, iyi olan şey güzeldir algısı ile birlikte tasarım ile de ilişkilendirilmiştir. Sanat ve tasarım başlıkları altında ortaya çıkan üretimler kategorileştirme işini ikilem içerisinde bırakmıştır. Her iki kavramda insan algısında, görülen üretimlerin sanat mı, tasarım mı olarak kabul görülmesi konusunda netlik kazanmamıştır. Sanat insanlık ile birlikte ortaya çıkmış, büyümüş ve günümüzde hala gelişim gösteren bir kavram olarak insan yaşamında devamlılığını sürdürmektedir. Tasarım ise insan yaşamının her detayında yer almakta ve iyiyi arayarak hem kendi içerisinde hem de sanatın içerisinde var olmaya çalışmaktadır.

Sanat, dinamik bir alan olarak günümüzde yetkin bir niteliğe sahiptir. Geçmişten günümüze bir köprü kurulmasını sağlayan bu görsel dil, tarihsel süreçte değişime uğramıştır. Bireyin kendini ifade ettiği yollardan biri olan sanat, dönemler üzerinden değerlendirilebilecek bir kavramdır. Sanat, bireylerin kendilerinden bir parça bulabildikleri, bir alan olarak çok sayıda dala sahiptir. Kökeninde düşünce ve yaratıcılık yatan, bir tasarlama işi olan bu gösterge birçok kavram ve alanla etkileşim halindedir. Tasarım, düşüncenin biçime dönüştürüldüğü bir diğer alan olarak, insan hayatında hep var olmuştur. Bir süreç işi olan tasarım aşamalardan geçerek, insan hayatını kolaylaştıran üretimler yapmıştır. Bir üretim işi olan tasarım, sanat gibi insan temelli bir alandır. Sanat insanların ruhuna hitap ederken, tasarım onların ihtiyaçlarına karşılık vermiştir. Sanatın tarihsel sürecinde sanat ve tasarım kavramları bir bütün olarak değerlendirilmiştir. Her iki alanda birbirlerinden kazanım elde etmiştir. Soyut ve somut olanda güzelin sorgulanması, sanatta öznelliği tasarımda ise nesnelliği beraberinde getirmiştir. Sanatta öznellik, ortaya çıkarılan yapının fiziksel özelliklerini belirleyerek soyut bir kavramda güzeli, tasarımda nesnellik, üretilen bir çalışmanın çoğu kişi tarafından kabul görmesi somut bir kavramda güzeli

aramıştır. Her iki alanında işleve sahip olması, sanatın tasarımdan, tasarımın da sanattan etkilenmesini sağlamıştır. Sanat ve tasarım alanlarında üretilen yapıtlar, insanlar tarafından değerlendirilip, kabul edilebilen, sevilebilen ya da nefret edilebilen birer çalışma olarak geçmişten günümüze insan hayatında hep var olacaktır.

SANAT

Göstergebilimin kollarından biri olan sanat, görsel bir dil olarak süreç içerisinde insanlığın gelişim grafiğine paralel olarak değişime uğramıştır. Sanat, bir kavram olmanın dışında insanları mutlu eden, huzurlu olmalarını sağlayan sevgi nesnesi olmuştur (Shiner, 2018: 28). Eskitaş dönemlerinden günümüze kadar gelen zamanda sanat, bir iletişim aracı olarak mesaj niteliği taşımıştır (Turani, 1990: 11). İnsanlığın ilk dönemlerinden itibaren başlayan serüven tarih boyunca dönemsel şartlar doğrultusunda ilerlemiştir. “İlkel insanların nasıl düşündüğünü anlamaya çalışmadan, nasıl bir yaşam biçiminin onları, resimleri bakılacak güzel şeyler olarak değil de *kullanılacak* güçlü şeyler olarak düşünmeye yönlendirdiğini kavramadan, sanatın bu bilinmeyenlerle dolu başlangıcını anlamayı bekleyemeyiz” (Gombrich, 2020: 40). O halde ilkel dönemlerde mağara duvarlarına yapılan resimlerin görsel bir amaç gütmeyeceğini, her bir resmin insanlar arasında bir iletişim sembolü olduğu söylenebilir. Mağara duvarlarına çizilen resimler çoğunlukla hayvan figürlerinden oluşmuştur. Çizilen figürlerinin toplum içerisinde bir anlamı olmuş ve o anlamlar insanlar arasında anlaşmayı sağlamıştır. Hayvan figür betimleri, o dönem avcılık yapan insanlar tarafından yapılmıştır. Avcılık yapan insanlar, hayvana dair neredeyse her şeyi bildiği için, mağara duvarlarına da hayvan figürlerini avcılarının yaptıklarına dair düşünceler vardır (Gombrich, 2020: 42). Ayrıca mağara duvarlarına yapılan resimler, o dönemde yaşamış olan toplumların inanışlarının sembolü niteliğindedir. İnanç, bir düşünceye güven ile birlikte bağlı olma olarak tanımlanabilir. Mağara duvarlarına yapılan resimler, ilkel bir inanış sembolü olarak primitif dönemde büyüsel bir etkiye de sahiptir. Avcı insanın bir hayvanı resmettiğinde, gücü ile birlikte o hayvanı alt edip yiyecek elde etme niyetinde zafer kazanacağı düşünülmektedir (Read, 2018: 29). Primitif dönemdeki resimlerin bir amaca hizmet ettiği ve işlevi olduğu ifade edilebilir.

Primitif dönemde zaman içerisinde değişimler görülmüştür. Ortataş Çağı'nda hayvanların evcilleştirilmesi ve insanlar ile birlikte yaşam sürmeleri dikkat çekmektedir. Ortataş Çağı'nda mağara duvarlarına işlenen resimler, insanların ve hayvanların yan yana olduğunu, bitki örtüsünün gelişimi ile birlikte toplulukların karşı karşıya geldiğini ispatlar (Turani, 1990: 33). Yenitaş döneminde, insanlar

yenilikler ile karşılaşmıştır. İnanış değişime uğramıştır. Yeni bir din anlayışının çıkmış olması insanların bakış açılarını değiştirmiş ve farklı ritüelleri beraberinde getirmiştir. Toplumda iş bölümü yapılmış ve mülk sahibi olma durumu gerçekleşmiştir. Yenitaş Çağı beraberinde Bakır ve Tunç Çağı'nı getirir. Primitif dönemde Bakır ve Tunç Çağı'ndan sonra topluluk kültürleri ve sanatları ortaya çıkar. Mısır sanatıyla başlayan dönem Rönesans dönemine kadar toplumların kültürleri ile birlikte biçimlenmektedir. Mısır Sanatı'nda resimden daha çok rölyefler, heykeller dikkat çeker. Rölyefler, genellikle mezarların üzerinde yer almış ve ölen kişinin hayatıyla ilgili bilgiler vermiştir. Heykeller ise ilkel düzeyde olup, oyma işlemi ile önden görünüme sahiptir. Heykeller, Mısır'da önemli kişilerin tanıtılması ve anılması amaçlı yapılmıştır. Mısır Sanatı'ndan Grek Sanatı'na kadar devam eden dönemde kültürel ve bölgesel faktörler ön planda tutularak sanat hem bir iletişim aracı hem de inanın formu niteliğindedir. Grek Sanatı ile birlikte Rönesans Dönemi'ne yaklaşan sanat, Batı'nın temellerinin oluşmasını sağlamıştır. Grek Sanatı, mimari, heykel, rölyef gibi alanlarda devam etmiştir. Heykel mimariye dahil olmuştur. Heykeller ideal insan ölçüleri temel alınarak yapılmıştır. Mısır Sanatı'na kıyasla Grek Sanatı, biçimlerde hareket barındırmıştır. “Yani içten dışa olan enerjiyi, uyum içinde uzuv ve formlara dağıtmak ve bir tüm içinde bütün hareketin çizgilerini toplamak. Bunu yaparken her tür parçayı bir ötekine karşı zıtlık içinde baş başka, vücut başka, kollar ve bacaklar başka yönlerde” (Turani, 1990: 130). Grek Sanatı'nın insana uygun ideal görünümü elde etmeye çalıştığı ve estetik bir değer kazandırdığı görülmektedir. İdeal görünümü Orta Çağ'da Rönesans Dönemi ve sonrasında da görmek mümkündür. Rönesans döneminde, sanatçı kavramı ortaya çıkmış ve sanatçı, saraya bağlı olmuştur. Ayrıca sanatçılar kendi portrelerini yapmış ve geliştirmişlerdir (Shiner, 2018: 75).

Çoğunlukla dinsel temalar işlenmiş ve sanatçıların saraya bağlı oldukları gerekçesiyle soyluların portrelerinin yapıldığı bir dönem olarak Rönesans, zanaatçı ve sanatçı kavramlarının ayrıştığını ispatlamıştır. Rönesans'tan modern döneme kadar gelen süreç içerisinde Maniyerizm, Barok, Rokoko ve Neo-Klasizm akımları ortaya çıkmıştır. Maniyerizm'de Grek döneminden başlayan ve Rönesans döneminden itibaren gelişen oran-orantı ilişkisi, anatomi ve mekan algısı, sanatçılar tarafından yeniden değerlendirilmiştir. “Anatomideki ustalık sanatçıları artistik bir aşamaya taşımıştır. Figürlerdeki devinimlerin mükemmelleşmesi yanında kasların aşırı abartılması sanatçıların sabırlı gözlemleri ile gerçekleşmiş, bedeni parçalara bölerek incelemiş, onu mekân içinde konumlandırmıştır” (Geçen ve Dede, 2021: 375-376). Maniyerizm'deki abartılı yaklaşım Barok Dönem'in temelini oluşturmasını sağlamıştır. Barok

Dönem sanatı, Antik Çağ eserlerini örnek almış, süslemeye önem vererek, abartı ve aşırıçılığı bir üslup haline getirmiştir. Dinsel temalı resimlerin bu dönemde de devam etmesi, büyük boyutlu eserlerin üretilmesi ve sanatçıların perspektif bakımından iyi olmaları gerçek ve resimsel mekan arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır (Krausse, 2005: 34). Rokoko, Barok Dönem'in aşırıçılığına tepki olarak ince ve zarif bir çizgiye sahiptir. “Barok, süslemeci ve dinamik Avrupa sanatının niteliklerini oluştururken Rokoko, Barok sanata karşı ince detaylı ve küçük ebatlı eserler ortaya koymuştur (Halıcı ve Yurttaş, 2022: 23). Neo-Klasizm, Barok ve Rokoko sanat akımlarının aşırı süslemeciliğine tepki olarak ortaya çıkmıştır. Klasik dönem özelliklerini uygulamış ve Antik Yunan ve Antik Roma dönemine ait nitelikleri taşımıştır. Romantizm sanat akımı, 1780’de Klasizm’e tepki olarak ortaya çıkmıştır. Fransız Devrimi ile gelişim göstermiştir. Klasik tarza sahip sanatçılar resimde ayrıntıya ve desene dikkat edip, renk kullanımını ön planda tutmuşlardır (Göktepe, 2020: 46-48).

1800’ler ile başlayan modern dönem, içerisinde çok sayıda sanat akımı barındırmaktadır. “Modernizm, Empresyonizm ile başlamakta ve Post-Modern Dönem’e kadar devam eden dönemi kapsar (Huntürk, 2016: 178). Modernizm’de sanatçının özgür ruhu biçimlenmiştir. İzlenimcilik bir diğer adıyla Empresyonizm’de gün ışığının etkisiyle çıkan yapıtlar fotoğraf karesi niteliğindedir. Noktacılık, noktasal vurgularla rengin ön plana çıktığı, Sembolizm, anlam ifade edecek simgelerin kullanıldığı, Fovizm, canlı renklerin tercih edildiği, Kübizm, geometrik formların yeni bir biçimini oluşturan, Fütürizm, dinamizm sağlayan Ekspresyonizm, içsel dünyanın aktarıldığı ve canlı renkleri vurgulayan, Konstrüktivizm, endüstri ürünlerini kullanan, Dadaizm, aykırı düşünceleri biçimlendiren, Sürrealizm, hayalin yansıtıldığı eserlerin üretildiği sanat akımlarıdır. 1960 ve sonrası Post-Modernizm olarak ifade edilir. Modernizm sonrası için kullanılan bu ifade, Pop Sanatı, Minimalizm, Kavramsal Sanat, Yoksul Sanat, Performans Sanatı ve Arazi Sanatı gibi akımları tanımlar. Pop Sanatı, popüler kültür öğelerini kullanarak, Dadaizm’in yeniden yorumlanmasını sağlamıştır (Antmen, 2021: 160). “Sanat alanındaki Minimalizm ise, Minimal Sanat, ABC Sanatı ya da İndirgemeci Sanat olarak da bilinir. Biçimde aşırı sadeliği ve nesnel yaklaşımı savunan Minimalizm’in ortaya çıkışı, 1960 yıllarının sonlarında görsel sanatlar ve müzik alanında New York’ta olmuştur” (Ertürk, 2011: 5). Az sayıda renk, çizgi, biçim kullanarak düşünceyi bir yapıt olarak ortaya çıkararak minimalist sanatçılar kendi düşüncelerini saklı tutmuşlardır. Kavramsal Sanat, fikir sanatı olarak görülmüştür. Bu sanat, düşüncenin anlamlandırılabilirliği nesnelere kullanılarak, fikrin ön planda olduğu sanat akımıdır (Dickerson, 2021: 309). Yoksul Sanat, atık malzemelerin bir araya

getirilmesi ile yeni biçimler ortaya çıkaran bir sanat akımı olup, geleneksel malzemeler reddedilmiştir. Performans Sanatı, canlı bir şekilde izleyiciye yansıtılan, anlık olan sanat hareketidir. Arazi Sanatı ise mekan algısını yok sayarak, mekanı sanat eserinin ta kendisi yapan sanat akımıdır (Huntürk, 2016: 311-324).

Günümüz sanatı olarak görülen Çağdaş Sanat, 1950’li ve 1960’lı yılları kapsayan bir dönem olarak güncel halini korumuştur. Geleneksel üslubu reddeden sanat akımı, insan ve toplum bilincini hedef haline getirmiş ve küresel konuları gündeme getirmiştir. Birey, insan, kimlik, feminizm, insan hakları, kadına yönelik şiddet, çevre, doğa, teknoloji gibi konuları biçimsel bir dille aktaran güncel sanat, çağdaş sanatçıların sorunlarını kendi bakış açılarıyla iletebildikleri eserler ile izleyicinin karşısına çıkmaktadır.

TASARIM

Tasarım, düşüncenin biçime dönüşmüş hali olarak geçmişten günümüze her alanda karşımıza çıkmaktadır. Tasarım bir diğer adıyla dizayn, insan yaşamına dair kullanılabilecek her türlü araç ve gereçlerin yapım aşamasında ilk sırayı alır. Tasarım, alanlarına göre farklılık göstermektedir. Tasarım bir süreç işi olarak öncelikle insan zihninde oluşan daha sonra çözüm odaklı yaklaşım geliştiren bir fikir olarak, işlevi ön planda tutar (Koçkan, 2012: 39). Soyut olanın somutlaşması, zihin ile fiziksel gücün arasındaki bağlantının birleşimidir (Yılmaz, 2019: 3). Tasarım, sadece tasarım olarak kalmaz, bir tasarım ortaya çıkarken, tasarımı tasarlayan bir tasarımlayan yani tasarımcı olarak ifade edilen kimseler vardır. “Tasarımlayan süje, duyum, algı, düşünme, duygu ve hayal gücü gibi bilgi verileriyle kendisine verilmiş bir nesneyi üçboyutlu doğal düzen içinden çıkarır ve tasarımsal bir dünya içine yerleştirir” (Tunalı, 2020: 22). Tasarımcının elde ettiği verileri değerlendirerek ortaya çıkardığı nesneyi tasarım olarak nitelendirebildiği söylenebilir.

Tasarım, disiplinlere göre değişkenlik gösterebilmektedir. Tasarım bilimle, felsefeyle ve sanat ile etkileşimde bulunan bir kavram olarak modelleme açısından farklılıklar göstermiştir. Bilim, yöntem kullanılarak elde edilen, denemeler sonucunda gerçeğe dayalı olacak şekilde tutarlı bir bilgi olarak tanımlanabilir. Felsefe, var olanın, nasıl var olduğu, anlamını ve nedenini sorgulayan ve araştıran bir alandır. Ayrıca düşünce sanatı olarak ifade edebileceğimiz felsefe, ilk dönem filozoflarından Platon ve Aristoteles’in gerçeklik kavramı üzerine düşüncelerini barındırmaktadır. Platon, gerçekliğin doğada saklı olduğunu, Aristoteles ise güzel kavramını ön planda tutarak, Platon’un düşüncesini desteklemiştir. Ancak Aristoteles, sanatı birinci sıraya

koyarak sanatı, doğada yer alan her şeyin birleşimi olarak görmüştür (Barrett, 2019: 46-50).

Tasarım, bir yaratım süreci olarak belirli bir süreç içerisinde geçmelidir. Bir yaratıcılık işi olan tasarım bir süreç gerektirir. Süreç içerisinde düşünme, yaratma, düşüncenin canlandırıldığı bir şema (iki boyutlu ya da üç boyutlu), şemadan yola çıkılarak eskiz ve modelleme yer almaktadır. Sürecin birinci adımı düşünme, zihinsel bir süreç olarak bilginin alınmasıdır. Düşünme eylemi her bir insana özgü olduğu için, tasarımların çeşitlilik sağlaması oldukça mümkündür. Tasarımın çeşitliliği, insanın yorumlamasını veya eleştirmesini sağlayarak, ortaya çıkan nesnenin objektif bir şekilde değerlendirilmesini sağlar. Yaratıcılık, ortaya çıkarma, oluşturma gibi anlamlarıyla düşüncenin hemen ardından gelir. Yaratıcılık tarih boyunca araştırılmış bir konu olmuştur. İlham ile harekete geçen bir dürtü olarak görülen yaratıcılık, biyolojik açıdan tam bir netlik kazanmamıştır. İnsan beyninde sağ yarım kürenin yaratıcılığı sağladığı ifade edilmektedir (Çam ve Turgut, 2015: 79). Ayrıca yaratıcılık, çözüm arama odaklı olup, sorunlara, bilgi yetersizliğine karşın bir varsayım belirleme ve belirlenen varsayım üzerinden sorunu yeniden irdelemek olarak tanımlanabilir (Yeşilyurt, 2020: 3879). Düşüncenin canlandırıldığı şemanın gerçekleşmesi, iki ya da üç boyutlu bir taslaktır. Şemanın gerçekleşmesi, var olan düşüncenin gözle görülür bir hal alması demektir. Fikrin şemadan eskiz aşamasına geçmesi, var olan düşüncenin şema üzerinden bir adım daha ileri gittiğinin ve modelleme aşamasına geçildiğinin kanıtıdır. Modelleme ise tasarım sürecinin son aşamasıdır. Düşüncenin son halini gösterecek bu aşama, yapılan tasarımın tamamen gerçekleşmiş halidir.

Bir tasarımın ortaya çıkış süreci birçok aşamadan geçerek son haline ulaşır ve izleyici ya da kullanıcı tarafından etki-tepki açısından değerlendirmeye alınır. İşlevi ön planda tutan tasarım, zaman içerisinde sanat ile bütünleşmiş bir kavram haline gelmiştir. Özgünlük, yaratıcılık ve düşüncenin aktarılması gibi aşamalarda ortak bir mekanizmaya sahip olan bu iki kavram günümüzde bir sayılmaktadır. Çünkü güzellik, sadece estetik açıdan değil işlevsel bakımdan da ele alınmaktadır. Ortaya çıkan bir tasarımın işlevsel olması gerektirdiği bir özelliktir ancak işlevi ile birlikte estetik bir görünüme sahip olması tasarımın içerisine sanatın girdiğinin en büyük göstergesidir. Tasarım ilkeleri (denge, ritim, oran-orantı, vurgu-renk, hareket, kontrast, uyum, düzen) hem bir sanat eserinde hem de bir tasarımda güzel olanın oluşturulması için uygulanması gereken temel öğelerdir. Sanat eserinin

oluşturulmasında da etkin olan tasarım ilkeleri sanatın içinde de tasarımın olduğunun kanıtıdır.

ESTETİK KAVRAMI VE SANAT / TASARIM İLİŞKİSİ

Estetik, güzeli arayan bir felsefe dalıdır. “Estetik tutumlar, estetik duygular ve değerler; estetik yargıların mantıksal anlamı; güzelliğin doğası, ahlak eğitimi ve sanat eseri ilişkisi gibi belli başlı hususlar estetiğin konusunu oluşturur” (Yılmaz, 2012: 64). Güzellik, estetik kuramın temel bir kavramı olarak düşünürlerin temel konularından biridir. Güzellik, denildiğinde Platon ve Aristoteles’in görüşleri estetik kavramının sorgulanmasını sağlamıştır. Platon ve Aristoteles, sanat felsefesinin bir parçası olarak güzelliğin çıkış noktasını aramıştır. Platon, güzeli gerçek olanda aramış ve doğayı hakikat çerçevesinde incelemiştir. Platon’a göre gerçeklik doğadadır. Aristoteles, güzel kavramını sanatta değerlendirmiştir. Doğada yer alan her şeyin aslında bir sanat olduğunu öne sürmüştür. İki düşünürün görüşlerinden hareketle, güzellik kavramının gerçeklik kavramı ile etkileşim içerisinde olduğu söylenebilir. Güzellik, hem somut hem de soyut olanda aranan bir kavram olarak estetik kavramının içerisine dahil olan bir konu olmuştur. Estetik kavramı özne temelli ve nesne temelli yaklaşım olarak iki yönden incelenebilir.

“Nesne temelli bu yaklaşımda güzellik nesnenin fiziksel niteliğine bağlı bir kavram olarak ele alınmıştır. Birçok kuramcı da güzelliğin bakan kişinin gözünde oluştuğunu; bir şeyin duyulara hoş geldiği sürece güzel olabileceğini savunmuştur. Özne temelli bu yaklaşımda güzellik kişinin kendine özgü özelliklerinin bir işlevi olarak tanımlanmıştır” (Tekel, 2015: 150).

Estetik kavramında güzelliğin iki yaklaşım tarafından incelenmesi beraberinde işlevi de getirmiştir. İşlev, bir yeti olarak nesne üzerinden değerlendirilmiştir. Sanat ve tasarım alanlarında işlev, somut ve soyut kavramlar üzerinden kendini göstermiştir. Sanat alanında işlev, ilkel zamanlarda primitif insanların sanatı iletişim aracı olarak görmesi ve günümüzde sanat yapıtının izleyicide yarattığı dürtüsel etki olarak görülebilir. Tasarım ise ortak bir bilince hitap eden faydacı bir iştir. Bu bağlamda sanat ve tasarım alanlarının içerisinde işlevin olduğunu ancak işlevin ele alınış şekillerinin farklı olduğunu ifade edebiliriz. Sanatta işlev, bir düşünce temel alınarak çıkan estetik nesnede aranırken, tasarımda işlev, ergonomi ve kullanılabilirlik açısından üretilen nesnenin yeterliliği üzerinden değerlendirilir.

Sanat ve tasarım ilişkisi yaratıcılık bakımından ele alındığında ortak bir noktada buluşmaktadır. Yaratıcılık hem düşünceyi hem de duyguyu temel alarak

ortaya yeni bir şey çıkarma ve üretme işidir. Sanat alanında yaratıcılık, sanatçı bireyin özgürleşmesi, ifade biçimlerinin değişik formlarla aktarılması ile izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Tasarım alanında yaratıcılık, sanatta olduğu gibi bireyin özgürleşmesi ile sıra dışı nesnelerin üretilmesini sağlamaktadır. Her iki alanda da estetik, güzeli ararken hem fiziksel nitelik hem de işlevi ön planda tutar. Sanatta estetik olan biçim, renk, çizgi gibi öğeler olup işlev, izleyiciye hissettirdiği duygulardır. Tasarımda estetik, üretilen nesnenin ortak bir bilinçle hitap etmesi, işlevi ise ortak bilinçle hareket eden toplumda kullanılabilirlik açısından yeterli olmasıdır. Bu bağlamda estetik kavramından hareketle her iki alanında düşünce temelli olduğunu, güzel olanı aradığını ve yaratıcılık ile bir bütün olduğunu söyleyerek sanatın tasarıma, tasarımın da sanata ihtiyacı vardır.

SONUÇ

Bir insan icadı olan sanat geçmişten günümüze kadar uzanan iletişim aracıdır. Gösterge bilimin bir kolu olan sanat, insanlık ile birlikte dinamik bir yapı olarak değişime uğramıştır. Primitif dönemlerden bu yana sanatın çok sayıda biçim dili vardır. Siyasi, politik, sosyal açıdan değişim gösteren dönemler üzerinden evrilen sanat, temelinde bir tasarlama işi olarak görsel bir dille bireyin düşünce ve duygularına hitap eder. Tasarlama işi, yaratıcılığın devreye girdiği düşünce temelli bir yeti olarak sanatın temellerini oluşturan etmenlerden birisi olmuştur. Tasarım, sanatta bir başlangıç görevi görmüştür. Düşünce temelli aktarımın ifade edildiği bir yol olarak tasarım, sanat alanı ile etkileşim içerisinde. Sanat ve tasarım alanlarının etkileşim halinde olması yeni kavramları beraberinde getirmiştir. Her iki kavram işlevsel açıdan ele alındığında, farklı şekillerde değerlendirildiği söylenebilir. Sanatın işlevi ruha, tasarımın işlevi fiziksel ihtiyaçlara hitap ederken, estetik kavramından hareketle güzel olanın aranması her iki alanda da devam etmiştir. Güzel olan sanatta düşüncenin aktarıldığı formlar, renkler ve çizgiler olurken, tasarımda güzel olan, işlevin beraberinde getirdiği ortak bilinç ile belirlenen beğenilme arzusu olmuştur. Tarihsel süreçte, güzelin aranması düşünürlerin yaklaşımları doğrultusunda sanat ve tasarımın kökenlerini oluşturmuştur. Platon'un ve Aristoteles'in güzeli arama yolculuğu, sanat ve tasarımda iyi olanın güzel olduğunu, güzel olanın iyi olduğunu ispatlamıştır. Aslında sanatçılar ve tasarımcılar güzeli arayan birer birey olarak geçmişten günümüze kadar gelen zaman içerisinde sadece üreten değil aynı zamanda fayda sağlayan kimselerdir. Sanatçılar ve tasarımcılar, tarihsel süreç içerisinde düşüncüyü temel alarak, yeni bir şey üreterek, dünyaya yeni bir bakış açısı getirmiştir. Sanat ve tasarım alanlarının birbirleri ile olan etkileşimi, her iki alanın daha geniş kapsamlı olmasını sağlamaktadır. Sanat ve tasarım küresel bir etkiye sahip olarak dünyada daha yetkin bir perspektifi beraberinde getirecektir.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2021). Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Barrett, T. (2019). Neden bu sanat? Çağdaş sanatta estetik ve eleştiri. (Çev. Esra Ermert) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Çam, O. ve Turgut, Ö, E. (2015). Yaratıcılık. Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi, 31 (2), 78-85.
- Dickerson, M. (2021). A'dan z'ye sanat tarihi. (Çev. Orhan Düz) İstanbul: Say Yayınları.
- Ertürk, M. (2011). Minimalizm'in doğuşu ve mimaride biçim açısından minimalizm değerlendirmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Geçen, F. ve Dede, B. (2021). Maniyerizm sanat anlayışında eserlerdeki biçimsel bozulmalar ve vurgu. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 38, 374 -396.
- Gombrich, E, H. (2020). Sanatın öyküsü. (Çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran) İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.
- Göktepe, M. (2020). Romantizm sanat akımı ve sanatçıları üzerine bir değerlendirme. Journal of Arts, 3(1), 45-66.
- Halıcı, E. ve Yurttaş, H. (2022). Barok-Rokoko üsluplarının mimarı süslemedeki gücü. Anasay, 19, 3-28.
- Huntürk, Ö. (2016). Heykel ve sanat kuramları. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Koçkan, P. (2012). Tasarım araştırmaları bağlamında tasarımcı düşünme ve tasarım süreci. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Krausse, A. (2005). Rönesanstan günümüze resim sanatının öyküsü. (Çev. Dilek Zaptıoğlu) İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Tunalı, İ. (2020). Tasarım felsefesi-tasarım modelleri ve endüstri tasarımı. Ankara: Fol Kitap Yayınevi.
- Read, H. (2018). Sanat ve toplum. (Çev. Elif Kök) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Tekel, A. (2015). Estetik yargı ve estetik yargıyı etkileyen faktörler. Sanat ve Tasarım Dergisi, 16, 149-157.
- Turani, A. (1990). Dünya sanat tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: Tüm Boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 15(25),3874-3915.
- Yılmaz, A. (2012). Sanat bilincinin dili olarak estetik. Muhafazakar Düşünce Dergisi, 9(33- 34), 63-75.
- Yılmaz, S. (2019). Tasarım, sanat ve endüstriyel tasarım bağlamında Postmodernizm. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

BÖLÜM 3

Avrupa Resim Sanatında Rönesans Dönemi ve İkonografik Yapıtlar

Nazan Düz¹ & Kardelen Özdemir²

¹ Doç. Dr., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü ORCID: 0000-0003-2799-8328

² Uşak Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, Tasarım Çalışmaları Sanatta Yeterlik Öğrencisi, ORCID: 0000-0001-6228-7308

GİRİŞ

İnsan hayatında yer alan kavramlardan biri de sanattır. Sanatın insan hayatında devamlılığını sağlayan en büyük etken, süreç içerisinde gelişimine bağlı olarak değişmesidir. Sanatın ortaya çıkışından günümüze kadarki sürecinde insan ve insanlığa dair çok sayıda bilgi aktarılmıştır. Görsel anlatımın dili olarak sanat, tarihsel süreç içerisinde sosyal, politik ve kültürel anlamda gelişim göstermiştir. Sanatın dallarından resim, insanı ve insanlığı görsel açıdan en iyi anlatan betimleme tekniğidir. İlkel insanların mağara duvarlarına çizdiği simgeler ile ortaya çıkan resimsel anlatım, zaman içerisinde değişime uğramıştır. Resim sanatında görsel anlatım, dönemler üzerinden ele alındığında üslup bakımından çeşitlilik dikkat çekmektedir. Bu çeşitlilik sanatın devamlılığını sağlamıştır.

Sanatta bir dönem olarak ifade edilen Rönesans, resim sanatı tarihinde en olgun dönemi kapsar. İnsan bedeninin tanınmasında etkin rolü olan Rönesans dönemi, anatomik yapıyı detaylı bir biçimde incelemiştir. Anatominin ön plana çıktığı yapıtlarda ise güzellik kavramı teknik ile bağdaştırılmıştır. Bedenin detaylı incelenmesi, anatomik yapının incelenmesi ve bunlara ek olarak güzellik kavramının sorgulanması, Rönesans resim sanatının, sanat tarihi içerisindeki önemini vurgulamaktadır. Çoğunlukla Kutsal Kitap'tan konuları simgesel bir şekilde görselleştiren Avrupa Rönesans resim sanatı, Meryem Ana ve İsa betimlemelerine yer verir. Sade ve yalın bir anlatım ile betimlenen tasvirler, Rönesans dönemi yapıtlarının ikonografik açıdan değerlendirilmesini sağlar. İkonografi, sanatta simgesel anlatımları inceleyen bir bilim olarak, sembolik olarak ifade edilmiş olan Meryem Ana ve İsa gibi dini ikonik figürlerin saptanmasında etkin rol oynamıştır.

Rönesans dönemi sanatçıları yapıtlarında Orta Çağ'ın kilise baskısından hareketle eserler üretmiş, süreç içerisinde skolastik düşüncenin yerini pozitif bilimsel düşüncenin almasıyla ürettikleri yapıtların özgünlüklerine önem vermişlerdir. Rönesans dönemi sanatçılarının, anatomiye detaylı bir biçimde incelemeleri, kusursuz beden betimlemelerini sağlamıştır. Bedenin giyinik olmasının yanı sıra çıplak tasvirleri ise kusursuz güzelliğin simgesi haline gelmiştir. Sanatçıların sade ve yalın anlatımla birleşen simgesel betimlemeleri, dini ikonik figürlerin kutsallığını ön plana çıkarmıştır. Rönesans sanatçılarının yapıtları dikkat ettikleri sanatsal ilkeler ile eşsiz bir görünüme kavuşmuştur. Rönesans yapıtlarının eşsiz olması, dönemin estetik bakışına biçim vermiştir.

RÖNESANS DÖNEMİ

14. ve 16. yüzyıllarda var olan ‘yeniden doğuş’ anlamına gelen Rönesans, İtalyan kökenli bir kelime olup, “rinascimento” sözcüğünden Türk diline geçmiş bir terimdir. Rönesans’ın en olgun dönemi 15. yüzyıl olarak değerlendirilmiştir (Özgöz, 2018: 3). “Rönesans genellikle, Roma İmparatorluğunun 4. yüzyıldaki çöküşünü izleyen karanlık günlerden sonra yüklenen Klasik (grekoromen) kültürün yeniden doğuşu olarak değerlendirilir” (Dickerson, 2021: 133). Avrupa’da resim sanatının başlangıcı olarak görülen Rönesans, Orta Çağ içerisinde var olmaya başlamıştır. Orta Çağ’da dini temalar ön planda olmuş, Kutsal Kitap’tan hareketle seçilen konular simgesel bir biçimde resmedilmiştir (Emir, 2019: 8). Hristiyanlığın temellerini oluşturduğu Orta Çağ’da sanat, dine hizmet etmiştir. Sanatın din ile bütünleşmesi, sanatın biçim unsurunu ön planda tutarak Hristiyanlık’a yönelik inanışları görselleştiren bir etkinlik olması, biçimin bir inanışına hizmet ettiğini göstermektedir (Öndin, 2020: 9). Bu bağlamda sanatçıların din için çalıştığını, kilise baskısı altında sanatsal bir etkinlik yaratmak için çabaladığı söylenebilir.

“Orta Çağ sanatçısının eğitiminin ve yetişme tarzının çok farklı olduğunu biliyoruz. O, önce bir ustaya çırak olarak başlamıştı. Görevi, ustanın direktiflerine uymak ve bir resmin nispeten az önemli yerlerini doldurarak ona yardımcı olmaktı. Zaman içinde, bir azizin nasıl betimlenmesi gerektiğini, Hazreti Meryem’in nasıl çizileceğini öğrenecekti. Geçmişin kitaplarından alınan sahneleri kopyalayacak, onları yeni kompozisyonlara uyarlayacaktı” (Gombrich, 1997: 196).

Orta Çağ sanatçılarının özgür olmayışı, öğrenmek zorunda olduğu öğretilerden sonra bir zanaatçı olarak değerlendirilmesi ve sanatını sadece Kutsal Kitap’tan alınan konuları resmetmek için kullanması, onları kısıtlayan bir gücün olduğunun göstergesi olmuştur. Ortaçağ’da resim, heykel, mimari gibi alanlar zanaat olarak değerlendirilmiş Rönesans ile birlikte zanaatçı olarak görülen ressamlar, heykeltıraşlar ve mimarlar sanatçı olarak görülmeye başlamışlardır. Leonardo Da Vinci’nin doğayı referans alan kuramı, sanatı zanaattan ayıran bir etkidir. Zanaatta olan usta-çırak ilişkisinin değiştirilmesi ile sağlanan ayırım eski öğretim şeklinin ortadan kalkmasını sağlamıştır (Öndin, 2016: 59). “Ortaçağ döneminde kiliselerin etkili olması ve ortaya koyulan görüşler Rönesans ile birlikte etkisini kaybetmeye başlamıştır. Dinin daha çok ön planda olması Rönesans ile tam tersine çevrilmiştir” (Ayata, 2021: 13). Rönesans ile birlikte yeni bir bakış açısı gelişmiştir. Skolastik düşünce yerini pozitif bilimsel düşünceye bırakmıştır. Kilisenin gücü zayıflamış ve böylelikle toplumun üst sınıfı yeni dünya görüşünü benimsemiştir. Bu durumda sanat, sanattan keyif alan insanlar tarafından tercih edilmiştir (Huntürk, 2016: 134). Burjuvazinin de söz hakkına sahip olması, sanatçıların özgürleşmesine olanak sağlayan en büyük

etkenlerden biri olmuştur. Aynı zamanda sıradan halk da edinmiş olduğu öğretileri sorgulamaya başlamış, var olan düzeni incelemeye başlamıştır (Krausse, 2005: 6). Pozitif bilimsel düşünce ile sorgulayan insanlar, yeni bir çağın başlangıcına tanıklık etmişlerdir. Yeni Çağ'ın biçimlenmesi ilk olarak resim sanatında gerçekleşmiştir. “Öbür dünyanın mekânsız, temsili biçimlenmesine, Rönesans'ta mekân anlatımında kullanılan perspektifin gereği yoktu. Çünkü Yeniçağ'da bakış, insanın görüş açısydı ve bu bir noktadan bakışa dayalı optik görüntüyü oluşturan perspektife gereksinim duyuluyordu. Böylece doğa görüntüsü, biçimlenecek nesne oluyordu” (Turani, 1990: 346). Ressamların insan perspektifini referans almaları ile gerçekleşen görünüm, eserlerin daha doğal ve bu dünyadan bir anmış gibi gözükmesini sağlamıştır.

“Ressamlar 14. yüzyılın başlarında Ortaçağ'ın alışlagelmiş formlarını geride bırakarak, görme alışkanlıklarını günümüze kadar belirleyecek olan perspektif kurallarını geliştirdiler. Sanat o zamana kadar sadece dinsel temalarla yetinirdi. İnsanların öte dünyadan çok, bu dünyayla ilgilenmeye başlamasıyla sanatın ele aldığı konu yelpazesi de yavaş yavaş değişmeye başladı. Sanatçılar artık yepyeni temalara el uzatabiliyordu. Ressamlar, uzun ve yavaş bir süreç içinde zanaatkâr statüsünden kurtulmaya ve özgür sanatçılar olarak fikirlerini ifade etmeyi başladılar” (Krausse, 2005: 6).

“15. yüzyıldan itibaren ise düşünce alanında, İlkçağ anlayışının etkileri görülmeye başlanır. Büyük düşünürlerin yapıtları İtalyancaya çevrilir, İlkçağ mitolojisindeki öyküler Hıristiyanlığa uyarlanır. Bu arada resim, heykel ve mimari, yapılan kuramsal çalışmaların da etkisiyle sanat niteliği kazanmaya başlar” (Emir, 2019: 8). Bu dönemde üretilen eserler, reel bir arka plan önünde resmedilmiş, duygu ön planda tutularak durağan ve sade bir anlatım tercih edilmiştir. Öykülerin yer aldığı Rönesans sanatı, sanatın işlevini belirlemiştir. Bu işlev, alımlayıcı özneye sözün, vaazın yerine geçecek çekici, etkileyici anlatımlar sunmaktır (Johnson, 2013: 61).

Rönesans resim sanatında Ortaçağ'ın etkilerinin görülmesi, dini ve din dışı tasvirlerin yeniden yorumlanmasını sağlamıştır. İmgelerin yeniden ele alınması ile Rönesans resim sanatı, kendi içerisinde yeni bir üslup oluşturmuştur. Rönesans dönemi resimlerinin sanat tarihinde ayrıcalıklı bir yerde olmasını sağlayan en büyük etkenler arasında insana dair inanışlar ve doğanın temel alınması vardır. Rönesans dönemi ile birlikte resim sanatında çığır açan bir dönemin kapıları aralanmıştır.

İKONOĞRAFİK YAPITLAR

Rönesans dönemi sanatçıları dini temalı eserler üretmiştir. Meryem Ana ve İsa betimlemeleri ön plana çıkmıştır. Kutsal Kitap'tan hareketle Meryem Ana ve İsa'nın tasvirleri simgesel bir anlatım halini almış ve bu sembolik betimlemeler ikonografik eser olarak nitelendirilmiştir.



Görsel 1. Masaccio, “Adam and Eve banished from Paradise (Adem ve Havva cennetten kovuldu)”, 1427, fresk, Santa Maria del Carmine, Floransa, İtalya.

Masaccio'nun 1427 yılında yaptığı “*Adam and Eve banished from Paradise (Âdem ve Havva cennetten kovuldu)*” adlı eserinde sanatçı Âdem ve Havva tasvirlerine yer vermiştir. Yapıtın sol tarafında Âdem, sağ tarafında Havva, üst kısmında melek figürü görselleştirilmiştir. Âdem figürü çıplak ve yürür vaziyettedir. Sol bacağı önde, sağ bacağı arkada, yüzü yere bakar şekilde, iki eliyle de yüzünü kapatmış durumda betimlenmiştir. Havva ise Âdem'in hemen yanında, Adem gibi çıplak olup sağ bacağı önde sol bacağı arkada olacak şekilde yürümektedir. Sol eli ile genital organını, sağ eli ile göğüslerini kapatmaktadır. Başı ise hafif yukarı doğru hareket halinde ve yüzü ağlamaklı bir ifade içerisindedir. Her iki figür bir kapıdan çıkmış gibi tasvir edilmiştir. Resmin üst tarafında yer alan figür kırmızı renk tonlarında elbisesi ve kırmızı renk tonlarında

kanatları ile bir melek olarak görselleştirilmiştir. Melek figürünün sağ elinde koyu renkli bir kılıç vardır ve figür havada süzülür biçimde ifade edilmiştir. Yapıttaki tüm figürlerin arka planında açık hava betimlemesi yer almaktadır. Doğal bir görünüme sahip olan eserde figürler, anatomik açıdan farklılık göstermektedir. Vücut uzuvlarının uzun bir biçimde tasvir edilmesi ise her iki figürün de ön plana çıkmasını sağlamaktadır.

Masaccio'nun bu yapıtı ikonografik açıdan incelendiğinde Âdem ve Havva'nın Cennet Bahçesi'nden kovulmasının sahnesi resmedilmiştir. Âdem ve Havva'nın yasak meyveyi yedikten sonra Tanrı tarafından bu durumun bilinmesi üzerine cennetten kovulmalarının işlendiği bu eserde arka planın hareketsiz oluşu figürleri ön plana taşır. Sol tarafta yer alan mimari yapı ise cennetin kapısı olarak betimlenmiştir. Masaccio'nun dini temalı yapıtları genel olarak İncil'den sahnelerin betimlendiği görsellerdir.



Görsel 2. Giovanni Bellini, “Madonna and Child (Madonna ve Çocuk)”, 1455, panel, tempera, 72 x 46 cm.

Bellini'nin “*Madonna and Child (Madonna ve Çocuk)*” adlı eseri 1455 yılında yapılmıştır. Eserde iki figür betimlemesi olup bu betimlemeler Meryem ve İsa

figürleridir. Bir portre resmini andıran bu yapıtta Meryem'in vücudu hafif sağa dönük, başı da vücuduna paralel olarak sağa yönelmiştir. Meryem'in bakışları bebek İsa'yı işaret eder. Durağan bir ifadeye sahip olan Meryem figürü, kırmızı renk tonlarında kıyafeti ve gri tonlarında pelerini ile tasvir edilmiştir. Elleri minnettarlık ifade eder şekilde durmaktadır. Meryem'in önünde yatay pozisyonda olan bebek İsa figürü ise çıplaktır. Sırt üstü yatar şekilde betimlenen bebek İsa'nın başı sağa dönüktür ve uyumaktadır. Sağ kolu yattığı yerde uzanmış, sol kolu ve eli ise göğsündedir. Bebek İsa, kahverengi tonlarında bir zemin üzerinde siyah bir yastığa başını koymuş biçimde tasvir edilmiştir. Meryem ve bebek İsa figürlerinin arka planında manzara betimlemesi olup, resmin en üst kısmında bir çerçeveyi andıran yarım ay şeklinde mimari bir detay yer almaktadır.

Resim ikonografik açıdan incelendiğinde ilk göze çarpan Hristiyanlığın simgesi haline gelen iki figür Meryem ve bebek İsa tasviridir. Hristiyanlığın başlangıcını oluşturan Bakire Meryem ve masum bebek İsa dini temalı çoğu resmin ana unsurudur. Bu yapıtta Meryem'in ön plana çıkmasını sağlayan kırmızı renk tonlarında elbisesi ve gri parlak peleridir. Bu detaylar ile Meryem figürü, gerçekçi bir görünüm içerisinde yer almaktadır. Yapıtta en arka planda yer alan manzara betimlemesi, manzara betimlemesinin önüne geçen taş yapı detayı, taş yapı detayını geride bırakan Meryem figürü, Meryem figürünü arka plan olarak gösteren bebek İsa betimlemesi, yapıtın birçok katmandan oluşmasını sağlamaktadır. Meryem'in daha büyük bir biçimde tasvir edilmesi, bu resmin Meryem'in hayatına ilişkin olduğunu göstermekte ve kutsallığın vurgulanmasını sağlamaktadır.



Görsel 3. Titian, “Madonna and Child with Sts Catherine and Dominic and a Donor (Aziz Catherine ve Dominic ve Bir Donör ile Madonna ve Çocuk)”, 1512 - 1516, tuval üzerine yağlıboya, 138 x 185 cm.

Titian’ın 1512-1516 yıllarında yaptığı “*Madonna and Child with Sts Catherine and Dominic and a Donor (Aziz Catherine ve Dominic ve Bir Donör ile Madonna ve Çocuk)*” adlı eserinde Meryem Ana, İsa, Azize Catherine, Dominic ve Donor betimlemelerine yer verilmektedir. Resmin sol tarafında Meryem, Azize Catherine ve İsa, sağ tarafında ise Dominic ve Donor yer alır. Kırmızı renk tonlarında elbisesi ve mavi renk tonlarında parlak pelerini ile Meryem, vücudu hafif sağa dönük, başı sol tarafa bakar şekilde bebek İsa’yı kucağında tutar biçimde tasvir edilmiştir. Bebek İsa çıplak, gövdesi Meryem’e dönük, başı sağa, bakışları bir noktaya bakar şekilde görselleştirilmiştir. Resmin en solunda yer alan Azize Catherine betimlemesi vardır. “Azize Catherine; Mısır’ın İskenderiye kentinde, soylu bir ailede dünyaya gelmiştir. Maxentius’u Hristiyanlara zulmettiği için kınamış ve Hristiyanlığı tercih etmiştir. Paganizme inanan 50 filozofu ikna ederek Hristiyanlığı tercih etmelerini sağlamış ve Maxentius tarafından yakılarak öldürülmüştür” (Arık, 2022: 73). Azize Catherine sarı renk tonlarında dalgalı saçları, beyaz ve kahverengi tonlarında parlak elbisesi ile Dominic ve Donor’a bakmaktadır. Yapıtın sağ tarafında Dominic ve Donor tasvirlerinin önünde ve yakın planda yer alan figür, uzun saçlı ve sakallı olup siyah kıyafet içerisinde ellerini birbirine yaslamış, af diler gibi bir görünümde ifade edilmiştir. Arka planda yer alan erkek figür ise beyaz kıyafet ve siyah

pelerin içerisinde, kısa saçlı ve sakallı olarak betimlenmiştir. Her iki erkek figür de Meryem'e bakmaktadır. Yapıtta yer alan figürlerin arka planında doğa tasvirine yer verilmiştir.

İkonografik açıdan yapıt ele alındığında, Titian'ın dini tasvir ile doğa betimlemesine aynı eserde yer verdiği söylenebilir. Temelde dini bir betimleme olan eserde, Meryem ve İsa'nın ön plana çıkmasını sağlayan en büyük öğe renk ve ışık-gölge değerleri olmuştur. Azize Catherine ve Meryem'in elbisesinin parlak ve canlı renklerde olması, her iki figürün gerçekçi bir görünüme kavuşmasını sağlamıştır.

“Sanatçı resmin sağ tarafında arka planda manzara resmi çizerek esere derinlik kazandırmayı amaçlarken aynı zamanda eserin sol kısmında arka planı siyah bırakarak Hz. Meryem'i, Çocuk İsa'yı ve Catherine'yi öne çıkarmak istemiştir. Bu nedenle Hz. Meryem ve diğerleri, sağ tarafta yer alan iki erkeğe göre daha önde durmaktadır” (Arık, 2022: 74).

Bu ifadeden hareketle Titian'ın eseri ortaya koyarken planlı bir şekilde çalıştığı ifade edilebilir. Yapıtın manzara, erkek figürler, kadın figürler ve çocuk İsa, olarak katmanlardan oluşması eserde vurgulanmak istenilen olayın ön plana çıkmasını sağlamıştır. Meryem figürünün diğer figürlerden daha büyük betimlenmesi ise anlatılan hikayenin Meryem'in etrafında geliştiğinin göstergesi olmuştur.

SONUÇ

Sanatın dallarından biri olan resim sanatının serüveni mağara duvarlarında başlamıştır. Mağara duvarlarına işlenen simgesel anlatımlar, insanlık yaşamına dair izler taşımış ve günümüze kadar insanlık tarihine ilişkin belge niteliği kazanmıştır. İnsanlık ile ortaya çıkan resim sanatı, insanlığın sosyo-kültürel gelişimine paralel olarak ivme kazanmıştır. Çok sayıda temanın işlendiği resim sanatında süreç içerisinde betimlemeler biçimsel açıdan değişkenlik göstermiştir. Üretilen eserlerin biçimsel açıdan farklılık göstermesi, sanat tarihi içerisinde birçok dönemin ortaya çıkmasından ve dönemlerin üslup bakımından özgünleşmesinden kaynaklanmıştır. Rönesans dönemi, sanat tarihinde özellikle resim sanatında kendini göstermiş ve sanatın yeniden doğuşu olarak ifade edilmiştir. Avrupa sanatının başlangıcını oluşturan Rönesans dönemi, özgür düşünceye kapalı olup Orta çağ düşüncesini benimsemiştir. Orta Çağ sanatı içerisinde güzel sanatların olmayışı, resim, heykel ve mimarinin zanaat olarak değerlendirilmesi zaman içerisinde değişmiştir. Çoğunlukla Kutsal Kitap'taki konuların temel alındığı sanatsal üretimler, duvarlar, ahşap tablolar ve mozaikler

üzerine yapılmıştır. Rönesans resim sanatı, sanatçıların kilise baskısından kurtulduğu ve bilimsel pozitif düşünce ışığında üretimlerin gelişim gösterdiği bir üslup olarak var olmuştur. Özellikle Avrupa resim sanatının başlangıcı olarak görülen bu dönemde sanatçıların yapıtları tam olarak Ortaçağ'ın etkisinden çıkamamış ancak bu etki sanatçılar tarafından yeniden yorumlanmıştır. Rönesans dönemi sanatçıları, eserlerinde sadeliğe önem vermiş, duygunun ön plana çıkmasını sağlamıştır. Durağan görünüm içerisinde olan betimlemeler, ışık-gölge ile vurgulanmıştır. Özellikle dini temalı resimlerde öne çıkan ışık-gölge unsuru, tasvir edilen figürlerin arka plandan ayrışmasını ve öne çıkmasını sağlamaktadır. Figürlerin ön planda tutulma isteği daha çok ikon olarak görülen kutsal simgeler için kullanılmıştır. Avrupa sanatında Rönesans dönemi resimlerinde İncil'den sahnelerin konu alındığı yapıtlarda özellikle Âdem ve Havva, Meryem ve İsa tasvirleri çok görülmektedir. Bu tasvirlerin değerlendirilmesi ikonografik açıdan gerçekleşir. İkonografi, dini konulu resimlerin çözümlemesidir. Avrupa resim sanatında Rönesans dönemi yapıtlarının ikonografik açıdan değerlendirilmesi sonucunda, İncil'de alınan sahnelerin yüzeylere aktarıldığını, Rönesans resim sanatının özellikleri olan sadelik, durağanlık ve yalınlık ile dini figürlerin betimlendiğini, bu yalın betimlemeler ile tasvir edilen sahneden daha çok kutsal olarak görülen Âdem ve Havva, Meryem ve İsa'nın ön plana çıkartılarak, bu kutsal imgeler, görselleştirilmiş ve resim sanatında da simgeleşerek ikon halini almışlardır.

KAYNAKÇA

- Arık, S. (2022). *Titian (Tiziano Vecellio) tablolarında dini ikonografi*. Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Ayata F. (2021). *Rönesans Dönemi resim sanatında güzel kavramı ve modern sanata yansımaları*. Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim ve Baskı Sanatları Anabilim Dalı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Dickerson, M. (2021). *A'dan z'ye sanat tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Emir, E. (2019). *Rönesans'tan Barok'a resimde anatomi estetiği*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Gombrich, H. E. (1997). *Sanatın öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Huntürk, Ö. (2016). *Heykel ve sanat kuramları*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Johnson, A. G. (2013). *Rönesans sanatı*. (Çev. Fisun Demir) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Krausse, A. (2005). *Rönesanstan günümüze resim sanatının öyküsü*. (Çev. Dilek Zaptcıoğlu) İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Öndin, N. (2020). *Gotik resim ve heykel sanatı*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Öndin, N. (2016). *Rönesans düşüncesi ve resim sanatı*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Özgöz, Ö, S. (2018). *Rönesans ve Barok Dönem Âdem ve Havva kompozisyonlarında simgesel analizler*. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel Sanatlar Anasanat Dalı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Turani, A. (1990). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. <https://www.wikiart.org/en/masaccio/adam-and-eve-banished-from-paradise>

Görsel 2. <https://www.wikiart.org/en/giovanni-bellini/madonna-and-child-1>

Görsel 3. <https://www.wikiart.org/en/titian/madonna-and-child-with-sts-catherine-and-dominic-and-a-donor-1516>