Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Makale gönderim tarihi/Received: 13.08.2020
Makale kabul tarihi/Accepted: 20.10.2020
Makale yayın tarihi/ Published: 24.10.2020

SANATÇI ENGİN GÜNEY'İN RESİMLERİNDE KULLANDIĞI METAFORLAR VE ANLAMLARI ÜZERİNE BİR İNCELENME

AN INVESTIGATION ON THE MEANINGS AND ITS METAPHORES USED IN ARTIST ENGIN GUNEY'S PICTURES

Ruhi ÇAY
Arş. Gör., Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Research Assistant, Recep Tayyip Erdoğan University, Faculty of Education, Department of Fine Art
ruhi.cay@erdogan.edu.tr
ORCID ID: https://orcid.org//0000-0003-4587-0918

Meltem DEMİRCİ KATIRANCI
Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi
Associate Professor Dr. Gazi University, Faculty of Gazi Education, Department of Fine Art, Painting
meltemk@gazi.edu.tr
ORCID ID: https://orcid.org//0000-0002-8323-8502

Atıf/Citation
Çay, R, Demirci Katırancı, M. (2020). Sanatçı Engin Güney'in Resimlerinde Kullandığı Metaforlar Ve Anlamları Üzerine Bir İncelenme. *Sanat Dergisi*. (36). 275-298.
Araştırma makalesi/Research article
Doi: http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.779949

Öz

Değişen dünya düzeni, teknolojik gelişmeler, yeni medyatik ortamlar, yeni tekno-kültür ve tekno-konformist yapıların oluşması sanatın içeriğini değiştirmiştir. Zaman ve mekan ile bağlantılı olarak sanat anlayışındaki değişkenliklerin, sosyokültürel süreçlerle paralellik gösterebileceğini ifade eden sanatçı Engin Güney, yeni medya teknolojilerinin gelişimi ve tekno-kültürel değişimlerin, sanatın içerik ve ifade ediliş biçimini etkilediğini nitelendirmiştir. Karışık teknikte eserler üreten Güney, toplumdaki kültürel değişimi, kimlik bunalımını, sanal ortamların insanları sürüklemiş olduğu psikolojik durumu eserlerinde incelemiştir. Bu bağlamda araştırmada, Güney tarafından ''çıkmazlara doğru, dijitalizasyon'' serileriyle oluşturulmuş eserlerdeki metaforların belirlenmesi ve metaforların

Abstract

The changing world order, technological developments, new media environments, new techno-culture and the formation of techno-conformist structures have changed the content of art. Stating that the variations in the understanding of art in connection with time and space may be parallel to sociocultural processes, the artist Engin Guney described that the development of new media technologies and techno-cultural changes affect the content and expression of art. Guney, who produces works in mixed techniques, examined the cultural change in society, the identity crisis, and the psychological situation that virtual environments have dragged people in his works. In this context, in this research, it was aimed to determine the metaphors in the works created by the series " towards

hangi düşünceyle kullanıldıklarının ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Ayrıca Güney'in eserlerinde saptanan metaforlar ve anlamlarının farklı sanatçıların eserlerindeki benzer metaforlar ile karşılaştırılarak nitelendirilmesi hedeflenmiştir. Araştırmada, nitel araştırma desenlerinden durum çalışmaları deseni kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, yarı yapılandırılmış sorulardan elde edilerek betimsel analiz ile yorumlanmıştır. Araştırma sonucunda Güney'in, teknolojik gelişmeye bağlı olarak toplumun kültürel değişimindeki psikolojik yapısı, manevi değerlerin azalması, sanal ortamlara olan bağlılığın artması gibi durumları ''karınca, insan, labirent, 1-0'' metaforları aracılığıyla ifade ettiği belirlenmiştir. Metaforlar farklı anlamlar taşırken hepsinin ortak özelliği birey ve toplumu esas almasıyla ön plana çıkmıştır. Bu noktada sanatçı, yaptığı çalışmalarda günümüzün toplumsal problemleri üzerine yoğunlaşarak sanatçı ve toplum arasındaki bağın önemine vurgu yapmıştır.

Anahtar kelimeler: Engin Güney, Dijitalizasyon, Yeni medya, Metafor, Nitel Araştırma

deadlocks, digitalization " by Guney and to reveal with which idea the metaphors were used. In addition, it is aimed to characterize the metaphors and their meanings determined in the works of the Guney by comparing them with similar metaphors in the works of different artists. The case studies design, one of the qualitative research designs, was used in the study. The research data were obtained from semi-structured questions and interpreted with descriptive analysis. As a result of the research, it was determined that Guney expresses situations such as the psychological structure of the cultural change of the society, decrease in spiritual values, increase in dependence on virtual environments depending on the technological development through the metaphors "ant, human, labyrinth, 1-0". While the metaphors have different meanings, the common feature of all of them comes to the fore with the individual and society as a basis. At this point, the artist emphasized the importance of the connection between the artist and society by focusing on today's social problems in his works.

Key words: Engin Guney, Digitalization, New media, Metaphor, Qualitative Research

Giriş

Değişimlerin ve gelişimlerin hız kesmediği dünya düzeninde, düşünebilme yetisiyle diğer canlılardan ayrılan insan, ortaya çıkan düzene uyum sağlamakta ve bunun için gerekli ortam, araç ve gereçlerin oluşması için farklı bilimsel faaliyetlerle uğraşmaktadır. Toplumlar, kendi gelişimlerini içinde bulundukları çağa uygun olarak sürdürebilmek amacıyla gerekli teknolojik alt yapıyı kurma girişimlerinde bulunmuşlardır. Bunlardan en önemlisi teknoloji ve teknolojik alt yapıyı destekleyecek dijital ortamların sağlanmasıdır.

Günümüzde teknolojinin hem toplum içerisinde hem de toplumlar arası etkileşimde faydaları bulunurken, kullanıma bağlı olarak zararlı etkileri de olabilmektedir. 21. yüzyılda insanlar, teknolojik gelişmelerin ve bilişim teknolojilerinin ilerlemesine bağlı dijital çağ olarak adlandırılan zaman diliminde yaşamlarını sürdürmektedirler. Geçmiş dönemlerde doğan bireyler daha çok çevre ile etkileşim içinde büyürken, bugün çocuklardan yetişkinlere kadar teknoloji ile iç içe büyüyen bir toplum var olmuştur (Gökel, 2020: 41). Bu duruma paralel olarak teknolojinin hızla gelişmesi bireyleri dijital araç gereçlere bağımlı hale getirmektedir. Farklı dijital

medyatik ortamların oluşması, insanlar arasındaki etkileşimi de sanal ortama taşımış ve yüz yüze iletişimi zayıflatmış, insanlar arasındaki etkileşime zarar vermeye başlamıştır. Sosyal medyada edinilen arkadaşlıkları yüz yüze iletişimde olduğu kişilere tercih eden dijital bağımlı birey profilleri oluşmuştur. Bu bağlamda sanal ortamlarda yapılan paylaşımlardaki beğenilere göre hareket eden, moral yükselten veya azaltan insanlar üzerinde teknoloji belirleyici bir alan olmuştur (Yengin, 2019: 130).

İnternet ağının evrenselleşmesi ile birlikte sanal ortamların kullanımının artması, insanların bulundukları yerden kilometrelerce uzaktaki işlerini halledebilmesi ve buna benzer pek çok işi yürüttüğü yerin genel adı ise çağımızda yeni medya olarak ifade edilmektedir. Yeni medya teknolojileri sayesinde insanlar iletişimin her anına ortak olmuştur. Toplum için üretilen bilgiler küresel bir hal alıp herkese hitap ederken, insanlar da tekno-sosyal hayata uygun olarak dijitalleşmektedir. Dijital ortamın teknik yardımıyla teknoloji temelli sosyal hayatın özne konumunda olan insan, makine köleliği ile baş başa kalmaktadır (Lazzarato, 2016: 25). Teknolojiye bağlı olarak yeni medya teknolojilerinin gelişmesi sonucunda kültürel dönüşümler, daha öncekiler ile ilişkilenemez bir farklılığa erişmiş, önceden var olmayan sanal mecra; bilgisayar, internet ve mobil teknolojiler ile kültürleme, kültürlenme ve kültürleşme süreçlerine yeni bir alan kazandırmıştır (Seylan ve Güney, 2016: 94).

İnsanlar arasındaki iletişim, zamanı avantajlı kullanma, bulunduğu yerden farklı bir konumdaki işi olduğu yerden halledebilme ve benzeri birçok eylemin gerçekleştirilmesini sağlayan yeni medya teknolojileri, amacının dışında kullanımından dolayı olayın gerçekliğinin yitirilmesi sebebiyle mesafeleri artırmaktadır. Birey tarafından karşı tarafa olayın aktarımı ve önemi, olaydan daha önemli hale gelmiştir. Nitekim sosyal mecrada yapılan paylaşımlarda beğenilme arzusu, yorum alma ve sanal ortam üzerinden kendini ön plana çıkarma eğilimlerinin yaşandığı görülmektedir (Güney, 2018: 114). Yeni medya teknolojileri insan hayatının merkezinde bu derece yer alırken, etkileşim içinde olduğu ve farklı gelişmelerin yaşandığı sanat alanı da bu anlamda önemli bir konumda bulunmaktadır. Çağa uygun teknolojilerin sanata uygun alanda kullanılmasıyla birlikte ortaya çıkan ''yeni medya sanatı'' kavramında ''dijital sanat, dijital performans, dijital enstalasyon, robotik sanat, net sanatı, dijital heykel, dijital video ve animasyon, multimedya sanatı'' gibi farklı şekillerde ifade edilen uygulama biçimleri bulunmaktadır (Seylan ve Güney, 2016: 98). Bilim ve teknolojideki gelişimlere bağlı olarak sanatçılar tarafından farklı ifade biçimlerinin üretildiği bu alanda, sanatçı ve sanat eserleri, izleyiciyle çeşitli etkileşim ortamında buluşmaktadırlar. Bu durumun en önemli katkısı, dijitalizm aracılığıyla eser ve izleyici arasındaki engellerin ortadan kaldırılarak karşılıklı etkileşime dayalı bir ilişkinin olmasıdır (Cançat, 2018: 168).

İnsanoğlu, yeryüzü ile birlikte iletişime başladıktan hemen sonra sanat kendini göstermiş ve farklı sanat alanları devinimini sürdürerek günümüze kadar ulaşmıştır. Buradan hareketle sanat ile bağlantı halinde olan birey, yaşadığı toplum içerisinde meydana gelen sosyal, politik, siyasi ya da ekonomik olaylardan etkilenebilmekte, etkilenmiş olduğu durumlara karşı olumlu ve olumsuz tepkiler dile getirebilmekte ve eylemlerde bulunabilmektedir. Dolayısıyla sanatçı da toplumun bir ferdi olarak ifade edilen tepkilerde bulunabilmekte, geçirmiş olduğu süreçten etkilenerek problemlere

karşı yaratıcı fikirler üretip sunabilmekte ya da tepkisini görsel açıdan ifade ederek toplumun düşünmesini sağlayabilmektedir (Demirci Katırancı ve Adam, 2017: 1649).

Dijital çağ ve toplumda da sanatın ilerleyişi ve uygulanışı teknolojiyle uyumlu olarak sürdürülürken sanatçı da içinde bulunduğu toplumu kendi gözünden düşüncelerini görselleştirerek aktarmaktadır. Sanatçı, yaşamış olduğu dönemde bu gibi gelişimleri eserinde yansıtırken, psikolojik bunalımını ve tavrını da eserlerinde ortaya koymaktadır. Dolayısıyla eserin biçimi ve konusu da sanatçının içinde yaşadığı ve etkilendiği döneme göre değişmektedir. Bunu gerçekleştirmek amacıyla sanatçılar anlatmak istedikleri düşünceleri eserlerinde metaforlar kullanarak sağlayabilmektedirler.

‘‘Metafor kelimesi Grekçe bir kelimedir ve ‘‘meta: öte’’ ve ‘‘pherin: taşımak’’ kelimelerinden meydana gelerek ‘’bir şeyi başka bir şey ile anlatmak manasında kullanmaktadır’’ (Parın, 2017: 149). Sanatçılar eserlerinde metaforları ele alırken (simge veya semboller), etkilenmiş oldukları olay ya da olgulara bu sembol veya simgeler aracılığıyla anlam yükleyerek ifade ve merak uyandırma gereksinimi duymaktadır. Kullanılan kelimeler terim anlam kazandıklarında etimolojik anlamlarından uzaklaşmış olsalar bile esas köklerinden tamamen kopmayıp varlığını sürdürmektedirler. Metaforun katkısı da etimolojik ve terminolojik iki nokta arasında bağ kurar. Genel anlamda bir şeye ait olan özelliklerin başka bir şeye transfer edilmesi, taşınması anlamına gelmektedir (Demirci, 2016: 330).

Çağdaş sanat ile sanatçı, eser ve izleyici üçgeninde birçok değişim ve gelişim meydana gelmiştir. Sanatta hazır nesnenin kullanımı, performans sanatı, kavramsal sanat gibi anlatım biçimleri çağdaş sanat sürecinde yaygınlaşırken, sanatçılar estetik kaygıları ikinci plana koyarak farklı olgular üzerine yoğunlaşmaya başlamışlardır. 20. yüzyılın ilk yarısına kadar uzanan çağdaş sanat ile sanatçılar, sanatta evrensel kurallara bağlı kalmak yerine bireysel ifadelere yönelmişlerdir. Genellikle toplumsal sorunları ele alan sanatçıların çalışmalarında metaforik anlatımın ön plana çıktığı görülmektedir. Eserlerinde metaforik düşünceyi kullanan sanatçılar, farklı imgeler arasında kavramsal bağlantılar kurarak hem izleyiciyi şaşırtmaya hem de düşüncelerini dolaylı yoldan karşı tarafa hissettirmeye çalışmaktadır (Kılıç ve Altıntaş, 2016: 185). Görsel metafor, görsel dile güvenmeyi gerektirir ve kesinlikle sanat eserinde kullanılan formlar net olmalıdır, aksi takdirde metaforun değeri kalmamaktadır. Bu konuda sanat eğitimcileri, yalnızca formun unsurlarını ve ilkelerini aktarmanın sanat üretmek için yeterli olduğu düşüncesinden kaçınarak metaforun kullanım ortamını doğru şekilde ayarlamalıdır (Smoke, 1982: 68). Dolayısıyla yapılan araştırmada, Türkiye’de teknoloji ve yeni medya sanatı alanı ile ilgili çalışmalar ortaya koyan Engin Güney’in resimlerinin incelenmesi, eserlerinin arka planındaki düşünsel ve psikolojik boyutun ortaya çıkarılması, eserlerin metaforik yönden incelenmesi ve literatüre kaynak sağlaması bakımından önemli görülmektedir.

Sanatçılar, düşüncelerini ifade etme yolunda metaforlara başvurarak eserlerine düşünsel anlam kazandırmış ve izleyiciyi eser ile iletişim kurma yoluna yönlendirmiştir. Tarihsel sürece bakıldığında eserlerinde metafor kullanan pek çok sanatçıya rastlanılmaktadır. Günümüzde de teknoloji, yeni medya, dijitalizasyon gibi gelişmelere bağlı olarak toplum psikolojisini karınca, insan, labirent ve 1-0’lar üzerinden metaforik

olarak ifade etmeye çalışan Engin Güney'in, eserlerinde metaforlara yer veren önemli sanatçılardan biri olduğu söylenebilmektedir.

1. Yöntem

Nitel araştırma gözlem, görüşme, doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül biçimde ortaya koyulduğu, nitel bir sürecin izlendiği araştırma şeklidir (Yıldırım, 1999: 10). Yarı yapılandırılmış sorulardan elde edilen veriler betimsel analiz ile yorumlanmış ve sanatçı Engin Güney tarafından ''çıkmazlara doğru, dijitalizasyon'' serileriyle oluşturulmuş eserleri içerisinde yer alan metaforların belirlenmesi ve ilgili metaforların anlamlarının ortaya çıkarılması amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada, nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışmaları deseni kullanılmıştır. Durum çalışmalarında bir kişinin, kurumun ya da olayın derinlemesine incelenerek yorumlamak ve analiz etmek hedeflenmektedir. Buradan hareketle durum çalışmalarında gözlemlerle, sesli ve yazılı kaynaklarla betimlemeler yapmak ve elde edilen verileri destekleyecek şekilde yorumların ortaya çıkması amaçlamaktadır (Paker, 2015: 119).

2. Bulgular

2. 1. Sanatta Metaforik Dil

Sürekli gelişmekte olan teknolojinin sanat ve kitle kültürü arasındaki bağları güçlendirmesi ile birlikte günümüzde ele alınan sanatın çoğulcu yapısı, sanatçıların yaratma süreçlerini farklılaştırmış ve çevre ile iletişim kurma şeklini değiştirmiştir. Teknolojinin gelişimi ve değişiminden kaynaklı olarak sanatçılar, evrensel açıdan dünyada meydana gelen çevresel ve toplumsal olumsuzlukları psikolojik olarak ele alıp, farklı şekillerde görsele yansıtabilmektedirler. Bunu sağlamak amacıyla da metafor kullanmayı tercih etmişlerdir (Boynukalın, 2017: 1319). Geçmişte olduğu gibi son yıllarda da metaforların sosyal bilimler, eğitim bilimleri, görsel sanatlar vb. alanlarda sıkça kullanıldığı görülmektedir. Metaforlar, çözümü, anlaşılması kolay olmayan olgular hakkında, bireyin düşünme aşamasında ve anlatım sürecinde önemli bir örgüt elamanı olarak görülmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimcileri olsun sanatçılar olsun, görseller içerisinde metaforlar kullanmaktadırlar. Kendi rollerini, sorumluluklarını ve düşüncelerini derin bir anlayış içerisinde içselleştirip görsel olarak yansıtırlar (Çelikten, 2006: 269).

Sanatta metafor kullanımı dönem ve sanatçılar açısından farklılıklar gösterebilmektedir. Örneğin; çağdaş sanatçıların metaforları ile modern sanatçıların metaforları birbirinden farklı ele alınabilmektedir. Çağdaş sanatçı çalışmalarında soyut formlar kullanarak kendisini sınırlandırmaz ve estetik kaygılardan önce farklı kaygılara kapılarak eserine yön vermektedir. Modern sanatçılardan olan Picasso, bir düşünceyi aktarma aşamasında hazır nesne kullanarak nesneyi plastik öğe bazında ele almıştır. Bunu da estetik algıdaki metaforla sağlamıştır. Fakat çağdaş sanatçılar, aktarmak istedikleri mesaja odaklanarak estetik algıyı ikinci plana atmışlardır (Kılıç ve Altıntaş, 2016: 193).



Görsel 1. Mohammed Hafez, Umutsuz Kargo, 2017, Karışık Teknik, Enstalasyon, 365x120x100 cm

Sanatçı Mohammed Hafez, günümüzde Suriye'de yaşanan çatışma ortamından kaçmaya çalışan ve hayat mücadelesi veren Suriyelilerin, ne gibi sıkıntılarla başbaşa kaldığını ve göçün görünmeyen kısmını kendi bakış açısıyla vurgulamaya çalışmaktadır (Görsel 1). Denizin ortasında alabora olan ve uluslararası alanda ''umutsuz kargo'' olarak adlandırılan ve farklı toplumlar tarafından kabul edilmeyen, yüksek dalgalarda boğulan insanlara dikkat çekmeye çalışmaktadır (Umutsuz Kargo, Erişim Tarihi: 20. 05. 2020). Hafez, enstalasyon olarak sunduğu çalışmasında bot ve can yeleklerini, kendi amaç ve anlamları dışına taşıyarak, insanların çekmiş olduğu çileyi, acıları metaforik düşünce ile izleyiciye aktarmaya çalışmaktadır.



Görsel 2. Marlene Dumas, Sert, 2004, t.ü.y.b., 110,1x130,2 cm

Güney Afrika doğumlu olan sanatçı Marlene Dumas kolaj, enstalasyon ve farklı tekniklerde eserler üretirken son zamanlarda yağlı boya tekniği ve mürekkep kullanarak portreler üzerine çalışmalar yapmaktadır. Sanatçının çalışmalarına bakıldığında (Görsel 2), öncelikle ''portre'' olarak nitelendirilebilir fakat aktarılmak istenen portrelerin estetik açıdan değerlendirilmesi değildir. Dumas'ın portreleri, bir kişinin temsili yerine ırk, cinsellik, suçluluk, masumiyet, şiddet ve hassasiyet gibi bir duyguyu ve zihni harekete geçiren soyut kavramları temsil etmektedirler (Sert, Erişim Tarihi: 20. 05. 2020). Bu bağlamda Dumas'ın, psikolojik kavramları aktarmak için kullandığı portrelerin de metaforik anlam taşıdığı söylenebilmektedir.

Küresel olarak dijital çağda teknolojik ortamların çoğalması, araç-gereçlerin artması ve insan hayatının merkezi konumunda olması sebebiyle Dumas'ın portreler üzerinden ifade etmek istediği kavramlar, günümüz insanının da en büyük problemlerinden birisi olarak görülmektedir. Bu anlamda günümüzde sanatçıların ele aldıkları problemlerin içeriği farklı olabilmektedir. Teknoloji insan merkezine girdikçe, toplumsal iletişimde kopuklukların yaşandığı, örf, adet, gelenek ve göreneklerin unutulmaya başlandığı görülmektedir. Buradan hareketle sanat alanında güncel konuların tartışılması ve çalışmalara yansıtılarak izleyiciye aktarılması üzerine münazaralar yapılmaktadır.

Günümüzde sanat eserlerinde toplumsal sorunların ele alınmasına ve incelenmesine yönelik küreselleşme olgusu ile birlikte, metropollerde ve diğer küçük şehirlerde kendini gösteren insanın yalnızlığı, çaresizliği, modern ve postmodern pek çok sanatçı tarafından işlenen bir konu olmuştur (Kalkan ve Altınkurt, 2012: 128). Özellikle ülkemizde çağdaş sanatın içinde yer alan alternatif, güncel kavramları ile üretilen çalışmaların, çağdaş, modern, güncel bir yaklaşım olup olmadığına yönelik değerlendirilmesinde tedirginlik yarattığı düşünülmektedir. Belli bir kavrama dayalı gerçekleştirilen sanatsal uygulamalar güncelliğin geçiciliğinden yola çıkılarak uygulanırken, geçmişi sorgulama yerine geçmiştekine öykünmekten dolayı eleştirilmektedir. Çünkü sanatçı, kavramı içselleştirmeden, eserin arka planındaki düşünsel boyuta önem vermeden ürünü ortaya koyması yönüyle tartışmaya sebep olmaktadır şeklinde düşünceler ifade edilirken; sanatçı (Engin Güney, 2019), sanatta güncellik ve metafor üzerine olan düşüncelerini:

> *"Olmuş bitmiş şeyleri yorumlamak yerine, güncel olanlar üzerinden kendi biçimlenişimle birlikte yorumlar ortaya koyarak o anı yaşamak ve geleceğe dair olabilecekler üzerinde gerekirse protest tavır sergilemek, gerekirse rahatsızlığı dile getirmek veya olumlu şeyler üzerinde yoğunlaşarak eserler ortaya koymak, benim sanat anlayışım veya sanata bakış açımla ilgili bir durum. Bu noktada da sanatçı kesinlikle günü yaşamalı, çalışmalar yaşadığı kültürle alakalı metaforlar veya izler oluşturmalıdır. Bunun dışında da olmadığın veya yaşamadığın günle ilgili çalışmalar yaptığında benden bir şeyler çıkmaz, hani tin boyutu dediğimiz, kendinden bir şey katma dediğimiz olgu ortaya çıkmaz…"* (Engin Güney, 2019)

şeklinde aktarmıştır. Dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte günümüzde farklı toplumsal ve kültürel sorunlar yaşanmaktadır. Buna bağlı olarak sanatçıların, düşüncelerini aktarabilmeleri için metaforları kullanmaları, kendilerini ifade etme noktasında önemli görülmektedir. Buradan hareketle ülkemizde de Güney'in eserleri

incelendiğinde karınca, insan, labirent ve 1-0'ların yine toplumu ifade eden birer metafor olarak çalışmalarda yer aldığı saptanmıştır. Yapılan röportaj ile birlikte resme konu olan bu kavramların düşünsel anlamda metaforik yönü ifade edilmiştir.

2. Engin Güney'in Resimlerinde Kullandığı Metaforlar

Geçmişte ve günümüzde sanatçıların, düşüncelerini görsel yolla ifade etmek için canlı ve cansız varlıkları araç olarak kullandıkları gözlemlenmektedir. Ayrıca kullanılan elemanlar birbiri ile benzerlik gösterebilirken düşünsel olarak farklı kişisel veya toplumsal sorunların metaforlar aracılığıyla çalışmalara yansıtıldığı ifade edilebilmektedir. Bu doğrultuda Güney'in ''çıkmazlara doğru'' ve ''dijitalizasyon'' serilerinde ele aldığı ''karınca, insan, labirent, 1-0'' gibi elemanların eserlerde metafor olarak kullanıldığı ortaya çıkmış ve sanat alanında farklı çalışmalar ile kaşılaştırılarılarak incelenmiştir.

a. Karınca

Dünden bugüne sanat alanı incelendiğinde, hayvan figürleri farklı şekillerde sanata konu olmuştur. Birçok ülkede mitolojik bir unsur olarak karşımıza çıkan hayvan figürleri, günümüzde de sanatçılar tarafından resimlerde kullanılıp, metafor olarak izleyiciye sunulmaktadır. Karıncanın metafor olarak kullanımına Salvador Dali'nin ''Uzay Venüs'' heykeli örnek verilebilmektedir.



Görsel 3. Salvador Dali, Uzay Venüs, 1977-1984, Heykel, 124 cm

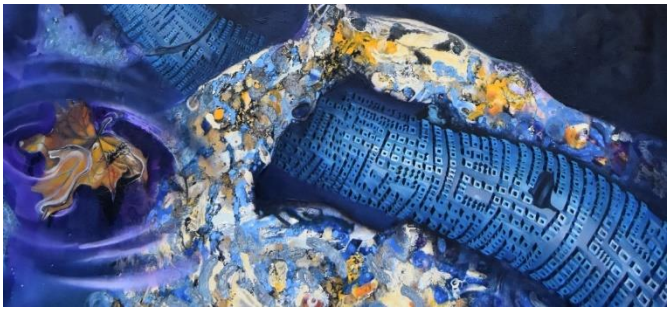
Dali, güzelliğin simgesi olan tanrıça Venüs'ü konu alan eserini, yapmış olduğu çalışmalarda kullandığı ''karınca, yumurta ve eriyen saat'' ile birleştirerek ifade etmiştir (Görsel 3). Bu eserde karıncalar ölümü ve aynı zamanda çoğalmayı simgelerken eriyen saat ise akıp giden zamanı nitelendirmektedir. Heykelde yer alan yumurta figürü ile de yaşamın sürekliliğine ve geleceğe vurgu yapılmıştır. Dolayısıyla heykelde eriyen saat, yumurta ve karınca, sanatçının düşünceleriyle metaforik bir anlam kazanmıştır (Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016: 291).

İnsan, bilişsel ve duyuşsal yönden gelişimini sürdürürken, içinde bulunduğu kültürden etkilendiği bilinmektedir. Kültürlerin insanları etkilediği bilinirken, kültürleri meydana getiren en önemli varlığın da insan olduğu söylenebilir. Dolayısıyla kültürleri meydana getiren insan profillerinin, teknolojik gelişimler, dijitalleşme, yeni medyatik ilerlemeler gibi kavramlardan etkilenerek farklı kültürleri de etkilediği söylenebilir. Bu gibi gelişimler ışığında yaşam alanı sınırlaşan insan, kentselleşen evrende farklı bunalımlar yaşayabilmektedir. Kentsel gelişmelere bağlı olarak şehirlerde olan yaşam gittikçe sınırlanmakta, kalite azalmakta, küresel yapılanmalar peşinde koşan kimlik arayışları var olanı da yok ederek kimlik kaybına neden olmaktadır. Bu bağlamda insanlar da kendilerini topluma karşı yabancılaşmış hissetmektedir (Güney ve Seylan, 2015: 110).

Bu düşüncelerden hareketle, insanlar arasındaki sosyal ilişkiler üzerinde dijitalleşmeye bağlı olarak yeni medyatik gelişmelerin, sanal mecraların etkisinin, günümüz toplumuna yön veren en etkili faktörlerden olduğu söylenebilir. Buna paralel olarak evrendeki kentselleşmeye bağlı kültürel, toplumsal iletişimin zayıflaması ve doğal ortamların azalması da dikkat çeken bir diğer durumdur. Dolayısıyla Güney'in ‘‘çıkmazlara doğru’’ serisinde yer alan çalışması bu anlamda önemli görülmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Engin Güney, Karınca, 2014, t.ü.y.b., 130x110 cm



Görsel 4. Eser Detayı

Sanatçılar toplumun bir parçası olarak yaptıkları gözlemleri ve gelişen olaylara paralel olarak girdikleri psikolojik yönlerini, kendilerine uygun sanat akımları etrafında ifade edebilmektedirler. Bu bağlamda anlatmak istediği toplumsal düşünceyi karınca üzerinden inceleyen Güney'in eserini oluştururken soyut dışavurumcu şekilde sürece yön verdiği söylenebilmektedir. Karıncanın bir girdap içerisinde yer aldığı eserde (Engin Güney, 2019), ele aldığı karıncaya yönelik düşüncelerini ise şu şekilde dile getirmektedir:

> *"Karınca, çalışkanlığı, paylaşımı, senkronize hareket edebilen ve tek başına yaşayamayıp ölen birçok şeyi anlatıyor. Toprak altında, yerin 5-6 metre derinliğinde yaprak mayalayan karınca, mayalandıktan sonra ilk kendi yiyemez, direkt yukardaki asker karıncaya gönderir. Asker karınca yuvaya yaklaştığında kafası kopsa bile hiç önemli değil, diğer karıncalarla paylaşır. Böyle bir paylaşım mekanizması var. Devletlere baktığımızda helikopter böceğinden bilmem neden farklı araçlar yapıyor, biyomimetik diyoruz, hep doğayı taklit ederek teknolojiyi geliştiriyor ama doğayı taklit ederek kendi psikolojisini, kendi maneviyatını hiç geliştirmiyor. Burada işte bir dengesizlik oluşuyor. Karınca benim için işte bu kadar değerli bir varlık. Bir su kütlesini geçemez ama birbirlerine kenetlendiklerinde oluşan hava boşluklarıyla geçer. Yapraktan yaprağa atlayamaz ama orda bir köprü oluşturur ve geçer, hep senkronizedirler. İnsan bunu başarabilirse belki de çoğu teknolojiye ihtiyaç bile duymayacak. Günümüzde insanların paylaşımcı ruhta olmaması, toplumsal etik, ahlak, estetik gibi kavramların yok olması dikkat çekmektedir. Eserimde karınca üzerinden bu noktalara değinmeye çalıştım…"* (Engin Güney, 2019).

Günümüzde karıncanın çalışkanlığı, senkronize hareket etmesi ve birlikte yaşamak istemesi insanlarda son zamanlarda yok olmaya yüz tutan özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilimsel açıdan ilerlemeye yönelik yapılan atılımlar, devletlerin geleceğe yönelik politikası olarak dikkate alınırken toplum psikolojisinin arka planda kalması tartışma konusu haline gelmiştir. Bu noktada manevi özellikleri ile ön plana çıkan karınca, Güney'in eserinde daha çok bireysel ve toplumsal açıdan maneviyatın kayboluşuna vurgu yapan bir metafor olarak kullanılmıştır.

Karıncanın metafor olarak yer aldığı bir diğer alan ise Mevlana'nın Mesnevisidir. Mevlana, karınca metaforunu, insanların her birinin konum olarak birbirinden farklı olduğunu ortaya koymak, her akıldan daha üstün bir aklın olduğunu aktarmak ve nimetlerin, rızkının peşinden koşan kişileri ifade etmek amacıyla kullanmıştır (Nur, 2013: 26). Bu bağlamda sanatçıların farklı bakış açılarında olmaları ve farklı dönemlerde yaşamalarından kaynaklı olarak karınca imgesinin eserlerde farklı şekillerde ele alınarak metaforik anlamda kullanıldıkları söylenebilmektedir.

b. İnsan

Günümüzde teknolojinin hızla gelişimi ve buna bağlı olarak sanal ortamların, akıllı telefonların üretilmesi, insan profillerinin de değişmesine sebep olmaktadır. Zamanının çoğunu sanal ortamlarda harcayan insan, toplum içerisindeki sosyal konumunu gittikçe kaybetmiş, teknolojik araçları vücudunun bir parçası gibi kullanmaya başlamıştır. Dolayısıyla günümüzde insan figürü, bu gibi gelişmeler ışığında sanata konu olmuştur.

Yaşam tarzlarının ve standartlarının değiştiği çağımızda, cep telefonu, internet, bilgisayar vb. araç gereçler, insanların vazgeçilmez parçaları haline gelmiştir. Sosyal medya ortamları, insanlar tarafından yoğun olarak ziyaret edilmekte ve tablet, cep telefonu için üretilen internet tabanlı uygulamalar her gün talep görmektedir (Yavuz, 2015: 54). Bu gelişmeler ışığında, insanların toplu olarak bulundukları ortamlarda, cep telefonlarından kendilerini alamadıkları, yakınken birbirlerine uzak kaldıkları gözlemlenmektedir. İnsanlar artık birbirini aramaz ve sosyal medya üzerinden kendini gösterir olmuş, her anını paylaşır hale gelmiştir. Bu da insanlar arasındaki ilişkileri güvensiz duruma getirmiştir.

Tüm dünya üzerinde etkili olan yeni medya ortamları, toplumlar üzerinde etkili olmakta, insanları ağ toplumu haline getirmekte ve ilişkiler bu ortamlar üzerinden sağlanmaktadır. Dolayısıyla buna bağlı yeni toplumsallaşma şekilleri oluşmaktadır (Çambay, 2015: 237). Bu ifadelere paralel olarak (Engin Güney, 2019) teknoloji ve insan kavramları arasındaki karşılıklı etkileşime yönelik düşüncelerini evren üzerinden şu şekilde değerlendirmektedir:

> *"Evren dediğimiz şey çevre ise, insan dışında kalan her şeydir. Fakat ben resimlerimde bir de insanın kendine ait olduğu bir evrenden bahsettim. Bu evreni günümüzde en çok biçimleyen, lokomotif rol oynayan yapı ise teknolojidir. Tekno-kültür dediğimiz şey ise, teknoloji önderliğinde kültürel yapılanmaları biçimleyen bir eleman, argüman olarak değerlendirebiliriz. Modern kültürde teknoloji, gerçekten insana huzur veren, konforu artıran bir yapıdadır. Fakat postmodern kültürden sonra dijital teknoloji ile birlikte iş amaca dönmüş durumdadır. Eskiden ihtiyaçlar icatların anası durumundayken günümüzde ihtiyacımız olmayan şeyler arzu ettirilerek ihtiyaca dönüşüyor. Bu da insanların doğasını bozuyor ve insanlar uyum sağlamaya çalışıyor. Dolayısıyla araç döndü amaca. Bana göre öncesinde bir araçken teknoloji, şu an tamamen kültürel bir alt dinamiktir. ''Teknoloji-bilim-sanat'' ise, kültürel birer dinamiktir. Ama şu an teknoloji, kültürel bir dinamik değil kültürü en çok etkileyen bir fenomen durumunda. Dijital kültür dediğimiz şey de bu, evrenimizi bu oluşturuyor ve bize ait olan, insana ait olan içsel evreni de en çok etkileyen bir unsur olarak karşımıza çıkıyor…"* (Engin Güney, 2019).



Görsel 5. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2017, t.ü.k.t., 200x130 cm

Güney'in, Görsel 5'te evren ve insan arasındaki etkileşimin getirmiş olduğu ortamı, insan üzerinden robotik kimlikle yansıttığı görülmektedir. Teknolojik gelişimler, değişen, dönüşen ve dijitalleşen dünya ile birlikte olaylara uyum sağlamaya çalışan insan profilinin varlığı yine kodlama dili olan 1-0'larla bütünleştirilmiştir. Bunlara ilaveten insanların, postmodern kültürle birlikte ihtiyacı olmadığı halde ihtiyaçmış gibi arzuların peşinden koşmaya çalıştığı düzendeki psikolojik durumlarının aktarılmaya çalışıldığı söylenebilmektedir.

Teknolojik bakımdan yeterli doygunluğa erişen toplumlarda, insan ve teknoloji ilişkisi çağdaş yaşamdaki kuralları belirlemede aktif rol oynamaktadır. Toplumsal kurallar üzerinde bu denli rol oynayan teknolojinin yaygın kullanımı, insanların birbirleri arasındaki ilişkilerinde de çarpıcı değişikliklere yol açmıştır. Bu durumlara paralel olarak meydana gelen karmaşa ve düzen yapısı, insan yaşamının ritmini değiştirmekte ve sanat alanında da yeni sanat dillerinin gelişmesini sağlamaktadır (Artut, 2014: 13). Bunlardan biri olan çağdaş sanat eserlerinin oluşumu sürecinde ve içeriğine katkısıyla teknoloji, sanatçının yapıtını icra etme sürecinde ön plana çıkmaktadır. Dijital sanatın temeli kabul edilen kavram, çağdaş sanatta sadece araç olarak kalmamış, sanatı içine dahil eden bir ortam ve medya görevi üstlenmiştir (Çokokumuş, 2012: 51).

Dijital sanat, sanatçının elektronik ortamdan faydalanarak eserler ortaya çıkardığı bir alan olarak ifade edilebilmekte ve bu kavram çağdaş düşünceyi, bireyin bakış açısını, bilincini, teknoloji ile bağlantılı kuramlar ve kavramlar üzerinden değiştirip dönüştürmektedir. Sanatçı, dijital sanat aracılığıyla birden fazla sanat biçimini ve tekniğini karma olarak kullanabilmektedir. Bu sayede, insanın toplumdaki durumunu, var olduğu çevredeki konumunu, teknoloji ve estetikle olan etkileşimini sorgulayabilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 213). Teknoloji, dijitalleşme ve sanat üçgeninde, insanın konumu son yıllarda birçok çalışmada ele alınmaktadır. Güney de dijitalleşmenin hızla yaşandığı 21. yüzyılda insan figürünün sanatta içerik olarak yer alması ve kendi resimlerindeki temsile yönelik şunları aktarmaktadır:

> *"Sanat içerisine bakıldığında insan figürü sadece birer metafor olarak kullanılmakla kalmayıp, teknolojinin getirisiyle dijital enstalasyonlarda da yer almaktadır. Sanatçı dijital enstalasyonlar aracılığıyla insan figürünü teknolojinin içerisine dahil ediyor ve gerçekleştirdiği projede yer edindiriyor. Bu projelerde insan olmadan hareket unsuru devreye girmiyor. Dolayısıyla sanatçı hem etkileşimi hem de zaman-mekan kavramındaki değişimi ortaya koyarak izleyiciyi sanat eseri konumuna getirmiş oluyor. Bunun dışında resimlerde insan, figür olarak kullanıldığında çoğunlukla pasivize olmuş durumda. Örneğin, benim resimlerimdeki insan figürlerinin pasivize olma durumuna gelecek olursak, teknolojinin ihtiyaç olmaktan çıkarak insanları etkisi altına alması, teknolojinin insanları yönettiği ve yönlendirdiği konumda olması eserlerdeki figürlerin çıkış noktasıdır…"* (Engin Güney, 2019).

Teknolojinin ilerleyişi ile birlikte izleyicilerin dijital enstalasyona dahil edildiğini ve sanatın içerisinde yer aldığını belirten Güney'in ifadesine, yarı Meksikalı yarı Kanadalı ressam Rafael Lozano-Hemmer örnek gösterilebilir. Mimarlıktan çeşitli teknolojik tiyatro ve performansa dayalı işlerin yanında etkileşimli enstalasyonları ile ön plan çıkan bir sanatçıdır. Küçük ölçekte yaptığı heykel ve video enstalasyonlarında algı,

yanıltma ve gözetleme temaları üzerine yoğunlaşan sanatçı, büyük ölçekli olan ve işlerini belgelediği fotoğrafları da performansa dayalı olarak sergilemektedir (Rafael Lozano-Hemmer, Erişim Tarihi: 22. 05. 2020).



Görsel 6. Rafael Lozano-Hemmer, Vücut Filmleri, İlişkisel Mimari 6, 2001, Video Enstalasyon

Sanatçının gerçekleştirmiş olduğu ‘‘Vücut Filmleri’’ video enstalasyonu (Görsel 6), etkileşimli projeksiyonlar aracılığıyla 400 ile 1800 metrekarelik alana farklı bir boyut kazandırmıştır. Projenin merkezi olan şehir sokaklarında çekilen birçok fotoğraf, porte robot kontrolü özelliği taşıyan projektörler vasıtasıyla gösterilmiştir. Portreler, sabit olarak meydan zeminine yerleştirilen güçlü ışık kaynakları ile arasındaki mesafeye bağlı olarak, yoldan geçenlerin duvara yansıtılan gölgeleri arasında görünmektedir (Vücut Filmleri, İlişkisel Mimari 6, Erişim Tarihi: 28. 08. 2020).



Görsel 7. Rafael Lozano-Hemmer, Frekans ve Hacim, 2011, Video Enstalasyon

Sanatçı İngiltere'de gerçekleştirdiği ilk kişisel sergisinde ziyaretçilere Londra'nın radyo spektrumunun görsel ve sonik deneyimlemeleri yaşatmıştır (Görsel 6-7). Enstalasyonda kullanılan ve 48 radyodan oluşan kurulum farklı kanallara aynı anda

ayarlanabilir niteliktedir. İzleyiciler boş alana geldiklerinde gölgeleri duvara yansımış ve her gölge bir radyo frekansına göre ayarlanmıştır. Bu durumda galeri etrafında izleyiciler hareket ettikçe kanalların değişmesi gerçekleştirilmiştir. Çünkü gölgenin ana hattı ayarlamaları etkilemiş, boyutu hacmi kontrol ederek insan vücudunun ayarlanabilen anten olması sağlanmıştır (Frekans ve Hacim, Erişim Tarihi: 30. 05. 2020). Bu şekilde izleyiciler teknolojinin getirdikleriyle sanatçının gerçekleştirdiği dijital enstalasyonda başrol konumunda olmuşlardır.



Görsel 8. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2015, t.ü.k.t, 130x120 cm

Dijitalleşmenin getirdiği bir yer olan sanal mecralar da (instagram, twitter, facebook vb.) son yıllarda insanlar üzerinde önemli derecede değişikliklere sebep olan medyatik ortamlardır. Kültürel etkileşimlerin ve ağ toplumu haline gelen insan tiplerinin yaşadığı günümüz dünyasında, anlık durum bildirme, fotoğraf paylaşma, video yayınlama vb. gibi kişilerle değil paylaşılan içerikle etkileşime giren insanların olması, dijitalleşen toplumların en belirgin özelliğidir. Geçmişte hatırlayabileceğimiz kadar yıl uzaklıkta olan gelenek ve göreneklerimizin getirdiği sosyalleşmeye bağlı kültürel özellikler insanlar tarafından yüz yüze sağlanırken, günümüzde sosyalleşme kavramı sosyal medya hesaplarından gerçekleştirilmektedir (Olcay, 2018: 91). İçinde bulunduğumuz dönemde insanların sosyalleşme faaliyetlerini medyatik ortamlarda gerçekleştirmeye çalışırken sosyalleşememe durumları, ileriki zamanları daha da endişe verici duruma getirmektedir. Kişilik gelişiminde de zararlara sebep olan ortamlar insanların vücut fonksiyonları üzerinde de olumsuzluklara sebep olmaktadır. Bu gibi problemler, akademik alanlarda tartışılması gereken bir problem olarak gündeme gelirken sanat alanında da ele alınması kaçınılmazdır. Sosyal medya ortamlarının kullanımı, insanların tutumlarına yönelik gözlemlerini ve düşüncelerini (Engin Güney, 2019) şu şekilde dile getirmektedir:

> *"İnsan, korunma ve hayatını idame etmek için gerekli temel ihtiyaçlarını giderdikten sonra, toplum tarafından sevilme, saygı görülme, aidiyet gibi duygu ve arzularını doyurmaya çalışmaktadır. Hissettikleri eksikliklerin giderilmesi uğruna takipçi sayısını artırmak ve "layk" lanmak (beğenilmek, takipçi sayısını artırmak)*

> *için olur olmadık yerlerde (gökdelen tepeleri, uçurum kenarları, tren rayları , kafeler, ziyafet sofraları, yatak odası vs) "selfi" çekinmeleri, dijital kuşak ve tekno-konformistler, normal dijital göçmenler ve yeni medya okur yazarları için anormal karşılanmaktadır. İnsanlar dijitalleşme öncesinde olduğu gibi bir arada yaşamakta fakat sanal iletişim ve etkileşimi, yüz yüze iletişime tercih etmektedir. Görünürdeki kalabalığı oluşturan bireylerin bireysel yaklaşımları toplumdaki parçalanmışlığın göstergesi olarak günümüzün en önemli problemleri arasındadır…"* (Engin Güney, 2019).

Son yıllarda bedenleri aynı ortamda olan fakat ruhen farklı yerlerde bulunan insanların varlığını gözlemlemek kolayken, bu ortamlara uyum sağlayamayan bireylerin kendisini yalnız hissedeceği aşikardır. Tüm bunların ötesinde Güney'in de bahsettiği üzere insanların olur olmadık yerlere giderek sosyal medyada paylaşım yapma amacıyla farklı eylemlerde bulunması, toplum ihtiyaçlarının ne derece değişiklik yaşadığının göstergesidir. Bu bağlamda Güney'in resimlerindeki insan figürleri bu düşünceler ışığında ele alınarak incelendiğinde metaforik bir anlam taşıdığı ortaya çıkmaktadır (Görsel 8).

c. Labirent

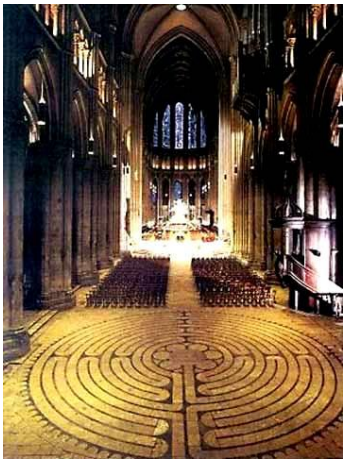
Çevremizde çokça var olan yollar ve geçitlerin, içinden çıkılamayacak şekilde karışık olduğu yerlere labirent denir. Tarihsel sürece bakıldığında labirentlerin mimari, edebiyat, mitoloji gibi alanlarda kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda Yunan mitolojisi incelendiğinde Girit kralı Minos için mimar Dedalus tarafından labirentlerden ilkinin yapıldığına yönelik hikayeler mevcuttur (Labirent, Erişim Tarihi: 03. 06. 2020).



Görsel 9. Edward Bruno-Jones, Theseus ve Labirentteki Minotauros, 1861, k.ü.k.t., 25,5x26,1 cm

Mitolojik olarak hikayenin labirent ile özdeşleşmiş olması dikkat çekici görülmektedir. Hikayeye göre Girit'te labirent içerisine hapsedilen Theseus'a Minos'un kızı Ariande aşık olmuştur. Labirentteki yolunu bulabilmesi için Ariande, Theseus'a ip yumak vermiştir ve canavar Minotaurs ile karşılaşan Theseus, onu çıplak elleriyle öldürmüştür (Görsel 9). Yunan mitolojisindeki bu hikayede labirent üzerinden kurban etme, dişi/erkek karşılaşması, içsel canavar ve kurtuluş gibi temalar çözüme

kavuşmaktadır. Bir bakıma bu sembol kişinin bilinçaltındaki karmaşık koridorlarını temsil eden çok alternatifli bir yol olarak nitelendirilmektedir (Yunan Mitolojisi, Erişim Tarihi: 03. 06. 2020).



Görsel 10. Chartres Katedrali, Labirent, 1220, Fransız Gotik Mimari, Labirent Çapı: 13 m

Mekan ve simge olarak labirentin kullandığı bir diğer alan ise Chartes Katedrali'dir (Görsel 10). Orta çağ döneminde hac ibadetine çok önem verilmektedir ve Kudüs'e gidemeyenler için katedralin içerisindeki labirentler üzerinde yürümek kutsal bir deneyim yerine geçmektedir. Bu yapı, haccın sembolik formu olarak görülmüş ve katedralin girişine yakın bir yere yapılmıştır. Mekandaki karmaşık yollar, Tanrı'ya erişmek için kahırlı yolları simgelemektedir. İmana yürüyenlerin, Tanrı'ya erişmek isteyenlerin yollarını şaşırmayacakları ve merkeze ulaşacaklarına inanılmıştır. Bunlara ek olarak labirentteki yollar, İsa'nın çarmıha giderken izlediği yolu simgelemektedir (Mekan ve Simge Olarak Labirent 2, Erişim Tarihi: 29. 06. 2020). Klasik yedi çemberli labirentler de incelendiğinde yedi sayısının mistik özelliğinden yola çıkılarak sembolik özellikler taşıdığı söylenmektedir. Yedi görülebilir gezegeni ifade eden Orta Çağ'daki yedi çember, üzerinde yüründüğü zaman cennete yapılan kozmik yolculuğu ifade etmektedir. Bu formun taşıdığı anlamlardan biri de karanlık ve aydınlığı yani düalitelerin bulunduğu bir alemi temsil etmesidir. Diğer bir ifadeyle kişinin dış dünyadan içtekine, alt diyardan daha yüksek olanına yolculuk ettiği kutsal yolu temsil etmektedir (Görsel 10) (Labirent ve Semnollerin Anlamları, Erişim Tarihi: 03. 06. 2020).



Görsel 11. Labirent, 10.000 yıl öncesine ait kaya çizimi, Lombardiya, Yunanistan

Görsel 11'de 10.000 yıl öncesine ait kaya üzerinde labirent çizimi görülmektedir. Bu durum günümüzde insanların yaşamlarında konu olan labirentin binlerce yıl önce de düşünce, anlatım ve mesaj aracı olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla o dönemlerde yaşamış olan insanların kayalar üzerine yaptıkları çizimler, eski zaman yaşamı hakkında bugünün toplumuna bilgi aktarmaktadır. Bu kapsamda Görsel (9-10-11)'de labirentlerin mit olarak ya da mekânsal kullanımına göre farklılık gösterdiği, toplumun inançlarını, yaşam şeklini ifade edecek birer metaforik anlam taşıdığı görülmektedir. Labirentler, geçmiş toplumların farklı yönlerini çeşitli açılardan yansıtan bir kavram olarak karşımıza çıktığı gibi bugün Güney'in resimlerinde de dikkat çeken bir eleman olarak dikkat çekmektedir (Görsel 12).



Görsel 12. Engin Güney, Çıkmazlara Doğru, 2015, t.ü.k.t., 160x125 cm

Evrenin bir parçası olan ve yaşamını sürdürebilmesi için doğa ile etkileşimde bulunan insan, çağın gereklerine göre hareket etme çabası içerisindeyken doğayı yanlış şekilde kullanabilmektedir. Bunun ortaya çıktığı durumlarda birey, psikolojik ya da fiziksel olarak olumsuz etkilenirken, yaptığı işlerden tatmin olamama durumuyla da karşı karşıya kalmaktadır. Bu bağlamda çevresinde yaptığı gözlem ve deneyimler

sonucunda günümüz insanının içinde bulunduğu durumu eserlerine yansıtmak isteyen Güney'in, labirenti kullanarak düşüncelerini görsel dile dönüştürdüğü görülmektedir (Görsel 12). Kullanmış olduğu labirentlerin psikolojik yönüne ise sanatçı şu şekilde açıklık getirmiştir:

> *"İnsanın bilişsel ve duyuşsal biçimlenmesinde içinde yaşadığı kültürün etkili olduğu bilinmektedir. Aynı zamanda kültür üretebilen yegâne varlığın da insan olduğu düşünüldüğünde insan ile yaşadığı çevre arasında daima bir etkileşim gerçekleştiği söylenebilir. Kültürel karmaşanın insanlar üzerindeki etkileri ve insanların bu etkiler karşısındaki uyum süreçleri üzerine olan çalışmalarda kullandığım labirentler, içinden çıkılması güç ya da olanaksız durum ve sorunları anlatan metaforlar olarak kullanılmıştır. Günümüzde gerçekleştirilen seviyesiz, içeriksiz eğlence programlarına; sanatsal değerden yoksun, popüler müzik ve sinema yapımlarına, çılgınca tüketime yönlendiren reklamlara medyada sıkça rastlanmaktadır. Tüketme çılgınlığı aynı zamanda doğanın yok olmasına sebep olmaktadır. Bu da ekosistemin zarar görmesine ve buna bağlı olarak doğadaki dengenin bozulmasına neden olmaktadır. Buradan hareketle ele aldığım çıkmazlara doğru serisini oluşturan labirentler ile bezeli çalışmalar "acziyet-kutsiyet" dengesizliğinde ağır basanın, kendi evrenimde oluşturduğu çıkmazları, kavramada güçlük çektiğim yapılanmaları temsil etmektedir…"* (Engin Güney, 2019).

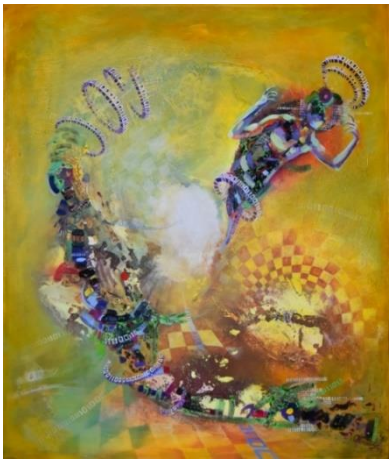
Doğanın ve ekosistemin bir parçası olan insanların ve diğer canlıların, dünya üzerinde ortak yaşam alanını kullanmalarından dolayı sürekli etkileşimin kaçınılmaz olduğu düşünülmektedir. Bundan dolayı her canlının yaşam alanının korunması, yaşam sürekliliği ve neslin devamı için önemlidir. Bu bağlamda içinde bulunduğu çağın sorunlarını psikolojik olarak ifade etmek isteyen Güney'in kullandığı labirentler birer metafor olarak karşımıza çıkmaktadır (Görsel 12).

d. 1 ve 0

Son yıllarda insan, yaratılışında var olan ve sadece kendine özgü donanımlarındaki eksik yönlerini akıl ve düşünce ile giderip, kendisinde olan eksiklikleri tamamlamak için eylemlerde bulunmuştur. Bu gibi eylemlerde bulunurken de doğayla uyumlu çalışmaktan uzaklaşmış ve doğa ile insanlara üstünlük kurma çabası içine girmiştir. Temeli çıkarlara ve paraya dayalı olan bu sistemde, hegemonik güçler ile kitlelerin arasındaki ilişkide teknolojinin varlığı ve yönlendiriciliği rahat bir şekilde hissedilmektedir (Güney, 2018: 109).

Yaşadığımız süreçte, içinde bulunduğumuz kültür kavramı sürekli gelişen teknolojiden, kitle iletişim araçlarından ve yeni medya sistemlerinin çeşitlenmesinden kaynaklı olarak etkilenmektedir. Teknoloji ile bağlantılı olarak değişim gösteren tekno-kültür kavramı da 21. yüzyılda teknolojinin gündelik yaşam üzerindeki etkilerine bağlı olarak ortaya çıkmış bir kavramdır. Bu durum sanatçı ve izleyicileri de etkilemiş, toplumun sanata bakış açısı ve estetik algısı değişmiştir. Dijital çağ olarak adlandırılan bu dönemde sanat, sanatçı ve izleyicinin rolleri değişime uğramış, farklı teknikler ve sunum şekilleri gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Günümüzde en basit elektronik araçtan yazılıma kadar birçok teknolojik ortam getirileri de sanat eserinin oluşum ve uygulanma sürecinde kullanılmaya başlanmıştır (Öztürk, 2019: 127). Bunlardan biri olan ve

programlama dilini ifade eden 1-0'lar da teknoloji ve toplum ilişkisinden doğan yeni kavramlarla birlikte sanat içerisinde yer almıştır. Farklı sanat alanlarında ve tekniklerde yer bulan 1-0'ları Güney, yapılan röportajla birlikte *''Programlama dili olan 1 ve 0'lar son yıllarda yazılım olarak dijital enstalasyonların oluşumunda kullanılabilmektedir. 1 ve 0'lar ses, görüntü, metin ve bilgilerin bilgisayar aracılığıyla dönüştürüldüğü kodlamayı yani dijitalleşmeyi ifade etmektedir''* (Engin Güney, 2019) şeklinde yorumlamıştır.



Görsel 13. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2015, t.ü.k.t., 130x110 cm

Güney'in dijitalizasyon serisinde ele aldığı 1-0'lara çalışmalarında oldukça yer verildiği görülmektedir. Burada toplum kültürünün, gelenek ve göreneklerin, kişiliklerin hızla değişmesinde rol oynayan teknoloji, yeni medyatik ortamlar ve dijitalizasyona bağlı güç odaklarının oluşumunun getirdiği yeni yaşam biçimlerine yönelik düşüncelerini, 1-0'lar aracılığıyla eserlerinde ifade etmeye çalışmıştır. Sanatçı, dijitalleşen birey ve toplum yapısı üzerine yoğunlaşırken çıkış noktasını ise şu şekilde dile getirmektedir:

> *"(...) İş tamamen kendini yenilemeyen insanın yok olduğu bir düzene gidiyor. Tamamen rekabet. Sistem dediğimiz şey de bu. Ortaya çıkan bu sistem içerisinde zengin olanlar, netokratlar, güç odaklarının tamamı dijital teknoloji ile uğraşan bireylerden oluşmaktadır. Bu noktada da yazılımlar, kodlar bana bunları ifade ediyor. Bu durumda çarka uyum sağlayamayan gruplar absorbe edilip yok oluyor. Şu an bakkallara, marketlere bakıldığında hepsi dert yanıyor. Çünkü çarka uyum sağlayamadılar. Bugün sanal mecrada alışverişini yapan birçok insan var. Çünkü bu işle ilgilenen kişiler işlerini iyi yapıyorlar. İşte bu sisteme ayak uyduramayanlar yok oluyor. Nedir bu sistem? Bahsettiğimiz yazılımlar, kodlar, sanal mecra, 1-0'lar dediğimiz kodlama diliyle oluşturulmuş yapılardır ve sanatsal ifademle de benim kullandığım 1-0'lar bunların hepsini kapsayan bir yapı görevi üstlenmektedir. Burada vurgu yapılması gereken en önemli şey sanal mecra dendiğinde tekno-kültür, etkileşim, anında milyonlara ulaşma, geribildirim alma, benlik yitimi gibi kavramların akla gelmesidir. Bunların hepsi sanal mecrada olan şeylerdir..."* (Engin Güney, 2019).

Bugün kilometrelerce uzaklıkta olan yakınlarımızla iletişim halinde olmamızı sağlayan ve mesafelerimizi yakınlaştıran teknoloji, kullanım amacına göre bireyleri var oldukları gerçek ortamlardan uzaklaştırabilmektedir. Bu da bireysel ve toplumsal sorunları beraberinde getirmektedir. Görsellerle dil sınırlarının aşıldığı sanal ortamlarda dünyanın birçok farklı noktasındaki insanlarla iletişime geçerken komşusunu tanımayan, yakınlarını ihmal eden insanların varlığı bu durumlara verilebilecek örneklerdir (Seylan ve Güney, 2016: 96).

Güney, teknoloji temelli konuları eserlerinde işleyerek, toplum psikolojisinin kendisinde oluşturduğu ruhsal etkiyi ortaya koymaktadır. Bu bağlamda bilgisayar programları ve yazılım dilini ifade eden 1-0'lar ile toplumda gözlemlenen olumsuz gelişmeler, sanal mecraların getirileri, güç odakları vb. gibi kavramların yansıtılmaya çalışıldığı ifade edilebilir. Sonuç olarak 1-0'lar yazılım dilini ifade ederken Güney'in eserinde bireysel ve toplumsal sorunları ifade etmede araç olarak kullanılmış ve metaforik özelliğiyle ön plana çıkmıştır (Görsel 13).

Sonuç

İnsanoğlunun yaşamını devam ettirebilmek için evrensel değişime ayak uydurmak, yaşadığı çağa uyum sağlayarak güncel gelişmeleri takip etmek, teknolojik gelişmelerden, araç gereçlerden faydalanmak zorunda olduğu herkes tarafından bilinmektedir. Çünkü yaşadığımız çağ, teknoloji üzerinden iletişim kurma, alışveriş yapma, işleri uzaktan halletme vb. pek çok eylemin internet temelli gerçekleştirildiği bir çağ olarak adlandırılmaktadır. Bunlara uyum sağlayamayan bireylerin toplumdan kopmasının, kişisel ve sosyal gelişmeleri takip edememesinin kaçınılmaz olduğu vurgulanmaktadır.

Özelikle içinde bulunduğumuz dijital çağ, teknolojinin hızla yaşandığı, yeni medyatik ortamların oluştuğu, sanal mecraların çoğaldığı, buna ek olarak farklı güç odaklarının ortaya çıktığı ve yeni toplum biçiminin gerçekleştirilmeye çalışıldığı bir dönemdir. Yeni medya, dijitalizasyon, sanal ortamlar, tekno-kültür gibi konularla ilgilenen Engin Güney'in, eserlerinde bireysel ve toplumsal sorunları ele aldığı görülmektedir. Bu bağlamda araştırmada, Güney'in hem kendi psikolojisini hem de toplumsal sorunları metaforlar aracılığıyla resimlerinde işlediği ortaya çıkmıştır.

Güney'in resimlerinde kullandığı metaforlardan biri olan karınca ile günümüzde insanların paylaşımcı ruhta olmamasına, toplumsal etik, ahlak, estetik gibi kavramların yok olmasına dikkat çektiği sonucuna varılmıştır.

Buna ek olarak Güney'in, toplumun en önemli parçası olan insan figürünü resimlerinde pasivize olmuş, teknolojinin ihtiyaç olmaktan çıkarak insanları etkisi altına aldığı, teknolojinin insanları yönettiği ve yönlendirdiğini ifade etmek için metafor olarak kullandığı ortaya çıkmıştır.

Güney, günümüzde tüketim toplumunun oluşması ve medyada seviyesiz programların, sanatsal değerden yoksun müzik vb. yapımların, tüketime zorlayan reklamların varlığını gözlemlemiş ve düşüncelerini resimlerine aktarmıştır. Buradan hareketle ‘‘acziyet-kutsiyet’’ dengesizliğinde ağır basanın kendi evreninde oluşturduğu

çıkmazları, çıkmazlara doğru serisi ile labirent metaforunu kullanarak aktardığı sonucuna varılmıştır.

Dijitalleşmenin hızlandığı, kendini yenilemeyen insanların hızla yaygınlaştığı düzende güç odaklarının, netokratların tamamının dijital teknoloji ile uğraştığı ifade edilmiştir. Bunun sonucunda Güney, ele aldığı sanal mecranın, yazılımların, farklı dijital programların, 1-0'lar denilen kodlama dili ile oluşturulduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla resimlerde kullanılan 1-0'ların da bunların hepsini kapsayan bir metafor olduğu sonucuna varılmıştır.

Dali'nin Tanrıça Venüs eserinde kullandığı karınca metaforunun ölümü ve çoğalmayı ifade ettiği, Mevlana'nın Mesnevi'sinde insanların her birinin farklı konumlarda olduğu, Lozano Hammer'in dijital enstalasyonlarında insan imgesini de kullanarak teknoloji, insan ve sanat üçgenini oluşturarak farklı denemeler yaptığı görülmüştür. Labirentlerin ise Yunan mitolojisinde bireyin bilinçaltındaki karmaşık koridorları temsil ettiği, katedrallerde kullanılarak hac ibadetini gerçekleştiremeyenler ve Kudüs'e gidemeyenler için labirentler üzerinde yürümenin bu deneyimi gerçekleştirdiği ifade edilmektedir. Bu bağlamda sanatçının çalışmalarının karşılaştırılması aşamasında Güney ''karınca, insan, labirent, 1-0''lar ile insanların yardımlaşma, dayanışma, ahlak, kişisel istek ve arzuların değişiklik göstermesi, ihtiyaçların şekil değiştirmesi, tüketim çılgınlığına dayalı olarak doğanın zarar görmesi ve canlıların yaşam alanının daralması, yaşam şartlarının çıkmazlara doğru sürüklenmesi, yazılım kodları ile oluşturulmuş sanal mecraların, yeni medyatik ortamların hegemonik güçler tarafından yönlendirilmesi, insan tiplerinin değişime uğraması gibi pek çok farklı toplumsal sorunları görsel dil aracılığıyla ele alarak vurgulamaya çalışmıştır. Ayrıca Güney'in metaforlarının, çalışmada incelenen eserlerden içerik ve düşünsel açıdan farklı olduğu sonucuna varılmıştır.

Kaynakça

Artut, S. H. (2014). *Teknoloji-İnsan Birlikteliği.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Aslıtürk E. G. ve Küçükgüney, E. (2016). ''20. Yy. Resim ve Heykellerinin Yunan Mitolojisi ve İkicilik Kavramı Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma''. *Ulakbilge,* Ankara: S8. 263-298.

Boynukalın, R. A. (2017). ''Çağdaş Sanatta Doğanın Metaforik Dönüşümü''. *İdil Sanat ve Dil Dergisi,* Ankara: S6. 1319-1335.

Cançat, A. (2018). ''Yeni Medya Sanatı Üzerine''. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* Erzurum: S40. 165-178.

Çambay, S. (2015). ''Bir Toplumsallaşma Aracı Olarak Yeni Medya: Kuramsal Bir Değerlendirme''. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Karabük: S5. 237-247.

Çelikten, M. (2006). ''Kültür ve Öğretmen Metaforları''. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Kayseri: S21. 269-283.

Çokokumuş, B. (2012). ‘‘Dijital Ortamda Kültür ve Sanat’’. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*. İzmir: S3. 51-66.

Demirci, K. (2016). ‘‘Metafor: Bir Anlatım ve Üretim Mekanizması’’. *Sarıca, M., Sarıca, B. (Ed.), Dil Bilimleri Kültür ve Edebiyat içinde*, (s. 330-343). Ankara: Padam Yayınları.

Gökel, Ö. (2020). ‘‘Teknoloji Bağımlılığının Çeşitli Yaş Gruplarındaki Çocuklara Etkileri Hakkındaki Ebeveyn Görüşleri’’. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi,* Kıbrıs: S1. 41-47.

Güney, E. (2019). Görüşme Yeri: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Görüşme Süresi: 180 Dakika, 05.11.2019, Samsun.

Güney, E. (2018). ‘‘Hegemonik Unsurların Teknolojik Bağımlılık Motivasyonları İlişkisinde Tekno-Konformizm’’. *Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Antalya: S4. 109-124.

Güney, E. ve Seylan, A. (2015). ‘‘Kent Kimliği, Kentlilik Bilinci ve Kent İlişkisinde Yeni Medya’’. *Kent Estetiği Çalıştayı: Problemler-Projeler*, 26 Mayıs-Samsun: 107-112.

Kalkan, A. ve Altınkurt, L. (2012). ‘‘Günümüz Sanat Ortamında Çağdaş/Güncel Sanat Yaklaşımlarına İlişkin Sanatçı, Eleştirmen ve Sanat Galericilerin Görüşleri’’. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Kütahya: S34. 125-136.

Demirci Katırancı, M. ve Adam, A. (2017). ‘‘Rüçhan Keçeci ve Heykelde Atık Metal Malzeme Kullanımı’’. *İdil Sanat ve Dil Dergisi,* Ankara: S33. 1647-1666.

Kılıç, B. İ. ve Altıntaş, O. (2016). ‘‘Çağdaş Sanatta Metaforik Düşünce’’. *İdil Sanat ve Dil Dergisi,* Ankara: S5. 185-202.

Lazzarato, M. (2016). *Göstergeler ve Makineler*. (Çev. Ferda Nur Demirci). İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Nur, H. İ. (2013). ‘‘Mesnevi’de Hayvan Karakterleri (Metaforları)’’. Adana Veteriner Kontrol Enstitüsü Dergisi. Adana: S3. 18-30.

Olcay, S. (2018). ‘‘Sosyalleşmenin Dijitalleşmesi Olarak Sosyal Medya ve Resimler Arasında Kaybolma Bozukluğu: Photolurking’’. *Yeni Medya Elektronik Dergi,* İstanbul: S2. 90-104.

Öztürk, P. (2019). ‘‘Tekno-Kültür ve Sanat İlişkisinde Dijital Enstalasyon’’. 4. Uluslararası Mimarlık, Planlama ve Tasarımda Yenilikçi Yaklaşımlar Sempozyumu. 22-24 Kasım- Samsun: 127-133.

Parın, K. (2017). ‘‘Metaforlar: Hayat, Anlam ve Dil’’. *Söylem Filoloji Dergisi,* Muğla: S3. 149-151.

Paker, T. (2015). Durum Çalışması. Seggie, F. N., Bayyurt, Y. (Ed.), Nitel Araştırma Yöntem Teknik ve Analizleri İçinde, (119-134). Ankara: Anı Yayıncılık.

Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). ‘‘Dijital Sanat’’. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Eskişehir: S10. 213-237.

Seylan, A. ve Güney, E. (2016). ‘‘Tekno-Kültür Bağlamında Yeni Medya Teknolojilerinin Çoklu-Disipliner Sanatsal Üretimlere Tesirleri’’. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi,* İstanbul: S1. 94-104.

Smoke, J. (1982). ‘‘Metaphor in Art Education: Some Heideggerian Origins’’. Visual Arts Research. Chicago: S8. 68-74.

Yavuz, V. (2015). ‘‘Yeni Medyada Sanat Yönetimi’’. *Yıldız Journal of Art and Design,* İstanbul: S2. 52-66.

Yengin, D. (2019). ‘‘Teknoloji Bağımlılığı Olarak Dijital Bağımlılık’’. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication,* İstanbul: S9. 130-144.

Yıldırım, A. (1999). ‘‘Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi’’. *Eğitim ve Bilim,* Ankara: S2. 7-17.

İnternet Kaynakça

Umutsuz Kargo. http://www.mohamadhafez.com/Desperate-Cargo. (Erişim Tarihi: 20.05.2020).

Sert. https://www.tate.org.uk/art/artworks/dumas-stern-t12312. (Erişim Tarihi: 20.05.2020).

Rafael Lozano-Hemmer. https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafael_Lozano-Hemmer. (Erişim Tarihi: 22.05.2020).

Vücut Filmleri, İlişkisel Mimari 6. https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/body-movies-relational-architecture-6.html. (Erişim Tarihi: 28.08.2020).

Frekans ve Hacim. https://slash-paris.com/fr/evenements/trackers-rafael-lozano-hemmer. (Erişim Tarihi: 30.05.2020).

Labirent. https://tr.wikipedia.org/wiki/Labirent#Labirentin_tarihi. (Erişim Tarihi: 03.06.2020).

Yunan Mitolojisi. http://ozhanozturk.com/2018/02/09/theseus-yunan-mitolojisi/. (Erişim Tarihi: 03.06.2020).

Mekan ve Simge Olarak Labirent 2. https://kavrakoglu.com/mekan-ve-simge-olarak-labirent-2/. (Erişim Tarihi: 29.06.2020).

Labirent ve Semnollerin Anlamları. https://okuryazarim.com/labirent-sembolu-ve-anlamlari/. (Erişim Tarihi: 03.06.2020).

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Mohammed Hafez, İstenmeyen Kargo, 2017, Karışık Teknik, Enstalasyon, 365x120x100 cm. http://www.mohamadhafez.com/Desperate-Cargo (Erişim Tarihi, 20.05.2020).

Görsel 2. Marlene Dumas, Sert, 2004, t.ü.y.b., 1101x1302x24 mm., https://www.tate.org.uk/art/artworks/dumas-stern-t12312 (Erişim Tarihi, 20. 05. 2020).

Görsel 3. Salvador Dali, Uzay Venüs, 1977-1984, Heykel, 124 cm., https://www.thedaliuniverse.com/en/space-venus-museum-sculpture (Erişim Tarihi, 20.09.2020).

Görsel 4. Engin Güney, Karınca, 2014, t.ü.y.b., 130x110 cm., OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi (Erişim Tarihi, 10.11.2019).

Görsel 5. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2017, t.ü.k.t., 200x130 cm., OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi (Erişim Tarihi, 10.11.2019).

Görsel 6. Rafael Lozano-Hemmer, Vücut Filmleri, İlişkisel Mimari 6, 2001, Video Enstalasyon, http://www.lozano-hemmer.com/showimage_embed.php?img=rotterdam_2001&proj=6&type=artwork&id=1 (Erişim Tarihi: 30.05.2020).

Görsel 7. Rafael Lozano-Hemmer, Frekans ve Hacim, 2011, Video Enstalasyon, https://slash-paris.com/fr/evenements/trackers-rafael-lozano-hemmer (Erişim Tarihi: 30.05.2020).

Görsel 8. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2015, t.ü.k.t, 130x120 cm., OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi (Erişim Tarihi: 10.11.2019).

Görsel 9. Edward Bruno-Jones, Theseus ve Labirentteki Minotauros, 1861, k.ü.k.t., 25,5x26,1 cm http://www.preraphaelites.org/the-collection/1927p594/tile-design-theseus-and-the-minotaur-in-the-labyrinth/ (Erişim Tarihi: 20.09.2020).

Görsel 10. Chartres Katedrali, Labirent, 1220, Fransız Gotik Mimari, 13 m., https://kavrakoglu.com/mekan-ve-simge-olarak-labirent-2/ (Erişim Tarihi: 03.06.2020).

Görsel 11. Labirent, 10.000 yıl öncesine ait kaya çizimi, Lombardiya, Yunanistan, https://insanveevren.wordpress.com/2011/04/20/tarihten-gelen-muamma-esrarengiz-labirent/, (Erişim Tarihi: 20. 09. 2020).

Görsel 12. Engin Güney, Çıkmazlara Doğru, 2015, t.ü.k.t., 160x125 cm., OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi (Erişim Tarihi: 10.11.2019).

Görsel 13. Engin Güney, Dijitalizasyon Serisi, 2015, t.ü.k.t., 130x110 cm., OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi (Erişim Tarihi: 10.11.2019).