



ANKARA  
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

**sanat ve tasarım** DERGİSİ | HAZİRAN 2019 SAYI: 23



G  
S  
T

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

**SD** sanat ve tasarım DERGİSİ | HAZİRAN 2019 SAYI:23

Adres: Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75 Fax: (312) 425 34 10

E-posta: sanattasarim2017@gmail.com Web Sitesi: <http://www.sanatvetasarim.ahbv.edu.tr>

<http://dergipark.gov.tr/sanavetasarim/>



**Sahibi**

Prof. Dr. Yusuf Tekin  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Rektörü

**Editör**

Prof. Dr. Fulya Bayraktar  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Editör Yardımcıları**

Arş. Gör. Dr. Serra Erdem  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Arş. Gör. Dr. Zeliha Kayahan  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Yayın Kurulu**

Prof. Dr. Y. Selçuk Şener  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Prof. Dr. Bekir Eskici  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Prof. Tansel Türkdöğen  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Prof. Mehmet Yılmaz  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Prof. Çiğdem Demir  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Prof. Dr. Fulya Bayraktar  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Doç. Dr. Aydan Özsoy  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Yazı İşleri Müdürü**

Öğr. Gör. Özlem Binel Kavukçu  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Kapak Tasarımı**

**ve İç Kapak Fotoğrafi**  
Prof. Çiğdem Demir  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**İç Sayfa Tasarımı - Uygulama  
ve Elektronik Yayın Görevlileri**

Arş. Gör. Behnan Giray Selçuk  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Düzeltili**

Arş. Gör. Özge Arslan  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**İletişim**

sanattasarim2017@gmail.com  
dergipark.gov.tr/sanatvetasarim

## Hakem Kurulu

Ord. Prof. Dr. Arif Aziz- Azerbaycan Devlet Medeniyet ve İncesanat Üniversitesi  
(Azerbaycan)

Ord. Prof. Dr. Ömer Eldarov Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi  
(Azerbaycan)

Prof. Dr. Ayten Koç Aydın – Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Güler Akalan- Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Atalay - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Fulya Bayraktar - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Levent Bayraktar - Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum  
Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serpil Aygün Cengiz - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Candan Dizdar Terwiel - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ziya Kenan Bilici - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Dr. Fatma Cana Bilsel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Dr. Canan Deliduman - Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bekir Eskici- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ali Osman Gündoğdu - Muğla Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serkan Güneş - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hülya İzbölükoglu - TOBB Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve  
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Karakuş - Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Milay Köktürk - Pamukkale Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Serdar Öztürk- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Hakan Pehlivan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Hakan Poyraz - Sakarya Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Mustafa Sever - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Adnan Tepecik - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. Zeynep Uludağ - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. M. Demet Ulusoy - Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Dr. İncilay Yurdakul - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Mustafa Ağatekin- Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Zeliha Akçaoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Şeniz Aksoy - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Canan Atalay - Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Şule Atılgan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Reşat Başar - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Hatice Bengisu - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Kaan Canduran - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Rıdvan Coşkun - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Turhan Çetin - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Elif Çimen - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Çiğdem Demir - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Mümtaz Demirkalp - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Emine Yıldız Doyran - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Refa Emrali - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Binnur Eraldemir - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Hayri Esmer - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Emre Feyzoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Veysel Günay - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Atilla İlkyaz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Suat Karaaslan - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Sibel Kedik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Cebrail Ötgün - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Ferhat Özgür - İstanbul Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Mümtaz Sağlam - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Remzi Savaş - Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Sevil Saygı - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Aysen Soysaldı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Rifat Şahiner - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Prof. Tevfik Fikret Uçar - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rūchan Őahinođlu Altinel - Marmara Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Prof. Tansel Tūrkdođan - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Prof. Pelin Yıldız - Hacettepe Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Prof. Mehmet Yılmaz - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Dilek Akbulut - Gazi Őniversitesi Mimarlık Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Gūltekin Akengin - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Sevgican Yađcı Aksel - Ankara Őniversitesi İletişim Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Ali Akın Akyol - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Aysun Altunöz - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Pelin Avşar - Kūtahya Dumlupınar Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Fatih Başıbuđ - Akdeniz Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Gūnseli Bayraktutan - Başıkent Őniversitesi İletişim Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Mehtap Pazarlıođlu Bingöl - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Birsen Çeken - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Muharrem Çeken - Ankara Őniversitesi Dil ve Tarih Cođrafya Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Naile Çevik - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Pelin Őztūrk Gōçmen - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Meltem Katıranrı - Gazi Őniversitesi Eđitim Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Emine Koca - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Būlent Salderay - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Hūrrem Sinem Őanlı- Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Hatice Tozun- Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Lale Őzgenel - Ortadođu Teknik Őniversitesi Mimarlık Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Dr. Aydan Őzsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Esra Alıçavuşođlu - Marmara Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Ahu Antmen - Marmara Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Armađan Gōkçeaslan - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Tefvik İnanç İlisulu - Başıkent Őniversitesi Gūzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Kađan Olguntūrk - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Deniz Onur Erman - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Feyza Őzgūndūđdu - Hacettepe Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Serdar Pehlivan - Hacettepe Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Őzden Pektaş Turgut - Hacettepe Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

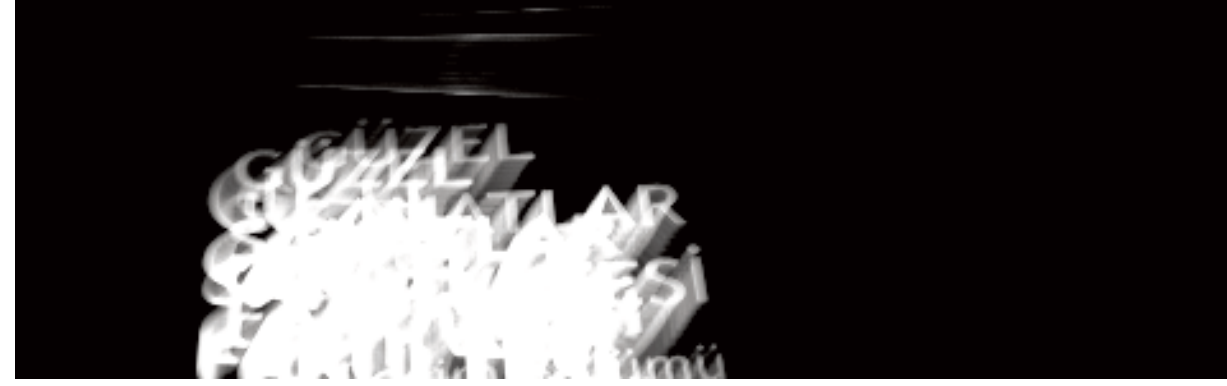
Doç. Ayşegūl Tūrk - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doç. Tolga Savaş - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Doç. Muna Silav - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Doç. Melike Taşçıoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Doç. Nuriye Uz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Akkaya - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Aydın Aşkan - Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Hasan Başkıran – Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Yarkın Biçer - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Rüstem Bozer - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Naz Börekçi - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi M. Burcu Codur - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Tansel Çeber - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Duygu Dinçer - İbn Haldun Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Attila Döl - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Şeyda Eraslan Taşpınar - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Şansal Erdinç - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Göktuğ Günkaya - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi İsmail Tetikçi - Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Lehimler- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Nalan Okan Akın - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Özçelik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Lütfi Özden - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Halime Türkkkan - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Elif Varol Ergen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Önder Yağmur - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nahide Yılmaz- Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi V. Ertan Yılmaz - Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Yılmaz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)  
Dr. Öğr. Üyesi Aydın Zor - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

**SID**





## **SİD** SANAT VE TASARIM DERGİSİ

### **Adres**

Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75

Fax: (312) 425 34 10

E-posta: [sanattasarim2017@gmail.com](mailto:sanattasarim2017@gmail.com)

<http://www.gsf.ahbv.edu.tr>

### **e-ISSN 2149 - 6595**

Her hakkı saklıdır. Makalelerin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlarına aittir.

TÜBİTAK - ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı (SBVT) tarafından taranmaktadır.

# Yayın İlkeleri

## A) Yazım Kuralları

1. Yayınlanmak üzere gönderilen makalelerin tüm yayın hakları Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi'ne aittir. Sanat ve Tasarım Dergisi'nde yayımlanan yazılardaki görüşlerin ve çevirilerin bilimsel, etik ve yasal sorumlulukları yazarların kendilerine aittir.

2. Yayınlanmak üzere gönderilen makalelerin daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da yayımlanmak üzere kabul edilmemiş olması gerekmektedir. Bilimsel bir toplantıda sunulmuş ancak basılmamış bildirilerden üretilmiş makaleler belirtilmek koşuluyla kabul edilebilir.

3. **Yazım Dili:** Dergide yayımlanacak yazıların dili Türkçe ve İngilizcedir. Dergi Editörü yayımlanacak yazıların dil bütünlüğünü koruma adına, içeriğinde değişiklik yapmaksızın, her türlü müdahaleyi yapabilir.

4. **Özet:** Makalenin başında 100-150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce (Times 9 punto) "Özet" bulunmalıdır. Türkçe makalenin İngilizce başlığı olmalı ve Abstract'ın üstünde gösterilmelidir. Özetlerin altında, konunun özümü doğrudan bağlantılı Türkçe ve İngilizce anahtar sözcükler (en fazla 5 kelime) bulunmalıdır.

5. **Biçim:** Yazılar, en çok 6000 kelime olmak üzere, Microsoft Word programında Times yazı tipi kullanılarak, 12 punto ve 1,5 satır aralığıyla yazılmalıdır.

## B) Görsel Kullanımı

\* Görsel kelimesi makale içerisinde kullanılan Fotoğraf, Tablo, Şekil ve Çizim benzeri materyallere gönderme yapmaktadır.

1. Metinde görsel (fotoğraf, tablo, şekil ve çizim) sayısı en fazla 20 olarak düzenlenmelidir. Görseller, metnin içinde kullanılmasının yanı sıra ayrı dosya halinde de gönderilmelidir. Ayrı gönderilen görseller, metnin içindeki sıra numarasına göre numaralandırılmalıdır.

2. **Görseller,** 120 piksel/cm veya 304 piksel /inch çözünürlükte, tiff formatında ve çok temiz olmalıdır.

3. Metinde, görsel kullanılması durumunda, görsel künyesi (bilgi) görselin altında verilmelidir.

Sanat eseri için künye bilgisi aşağıdaki gibi olmalıdır:

**Sanatçı adı, Yapıt adı (italik), tarih, malzeme/teknik, boyut (örneğe bkz.)**

Pablo Picasso, Avignonlu Kızlar, 1907, Tuvalet Yağlıboya, 244 x 234 cm.

## C) Kaynakça

1. **Metin içindeki** göndermeler parantez içinde (soyadı, tarih: sayfa no) şeklinde belirtilmelidir. Örnek: (Turani, 1982: 192). Üç satırdan az doğrudan alıntılar, satır arasında ve tırnak içinde; üç satırdan uzun doğrudan alıntılar ise satırın sağından solundan ikişer santimetre içinde, blok halinde, 9 puntoyla, tek satır aralığıyla tırnaksız verilmelidir.

2. Metin içinde kullanılmak istenen **internet kaynakları** dipnot şeklinde verilmelidir. Bunun dışında dipnot **yalnızca açıklamalar** için kullanılmalıdır.

3. Metin Sonu kaynakçasında görsel kaynaklar ayrı başlık altında verilmelidir.

## Kaynakça:

### Görsel Kaynaklar:

4. Makalede kullanılacak olan İnternet Kaynağı, **Toplam Kaynak Listesinin %10'unu** geçmemelidir.

5. Kaynaklar, metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.

6. Metin içinde yararlanılan ve belirtilen kaynakların hepsi, metin sonundaki Kaynakçada da yer almalıdır. Metin içinde belirtilmeyen hiçbir kaynak Kaynakçada gösterilemez. Kaynakçada yazar ve eser aşağıdaki gibi gösterilir:

## Kitap

Timur, T. (2000). Toplumsal Değişme ve Üniversiteler. Ankara: İmge Kitabevi.

### **Çok Yazarlı Kitap**

Gülesin, M., Güllü, A., Avcı, Ö. ve Akdoğan, G. (2013). CNC Torna ve Frezelerin Programlanması. Türkiye: Asil Yayınevi

### **Çeviri Kitap**

Hollingsworth, R. S. İlköğretimde Öğretim Yöntemleri (çev. S. Gürkan, E. Gökçen ve M. N. Güler) Gazi Üniversitesi Yayınları. No:214.

### **Bir Kurumun Yazarı ve Yayıncısı Olduğu Kitap**

Devlet Planlama Teşkilatı. (2005). Ekonomik ve Sosyal Göstergeler (1950-2004). Ankara: Devlet Planlama Teşkilatı.

### **Bir Editör (veya editörler) Tarafından Hazırlanmış Kitap**

Sayan, F. ve Yıldız, Ş. (Editörler). (2006). Yaşam Boyu Öğrenme. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık.

### **Bilimsel Dergi Makalesi**

Bulut, H. (2001). "Kitle iletişim araçları ve suskunluk sarmalı", Gazi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 32 (1-2), 1382-1385.

Kahraman R. C., Borman, C., Hanımgil, M., Özler, H., Perçin, D., ve Sergen, L. (1993). "Kroner kalp rahatsızlığının belirlenmesinde rol oynayan faktörler", Sağlık Psikolojisi, 12(2), 76- 80.

### **Yazarı Belli Olmayan Makale**

Anonim.(Kasım 1994). "Çocukların yaşamında oyunun rolü", Eğitim ve Bilim,18 (92), 35-47.

### **Yayımlanmış Tez**

Kirazoğlu, F. (2010). Metal-Yalıtkan-Yarıiletken Yapıların Elektrik Özelliklerinin Frekans ve Sıcaklığa Bağlı İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

### **Yayımlanmamış Tez**

Küçükkebe, M. (2008). Batı ve Türk Müziği Üsluplarında Anlam Üretme Aracı Olarak Kemanın Sonolojik Analizi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

### **Söyleşi / Röportaj / Doğrudan İletişim**

Güllü, A. (2012, 19 Aralık). Ferruh Bozbeyli ile Demokrasi Üzerine Söyleşi. Ferruh Bozbeyli'nin Evi, Ankara.

### **Ansiklopedi veya Sözlük**

Türk Dil Kurumu. (1969). Türkçe Sözlük (Genişletilmiş Baskı). Ankara: TDK

### **Editörler Tarafından Yayına Hazırlanmış Bir Kitapta Makale ya da Bölüm**

Gülmez, M. (2006). "Kesintisiz İnsan Hakları Öğretimi ve Eğitimi". F. Sayılan ve A. Yıldız. (Editörler). Yaşam Boyu Öğrenme. İkinci Baskı. Ankara. Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık, s. 84-105. 35

### **Sempozyum Bildiri Metinleri**

#### **• Bildiri/Yayımlanmış**

Köklü, N. (1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", A. Yıldız (Ed.).Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu(ss. 73-84), Ankara.

#### **• Yayımlanmamış**

Köklü, N. (Kasım 1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu, Ankara.

### **İnternet Kaynağı**

#### **• Yazarı Belli Olan Makale**

İnternet: Beach, D. (December, 2003). A Problem of Validity in Education Research. Qualitative Inquiry, Vol.9. Web: <http://qix.sagepub.com/cgi/reprint/9/6/859> adresinden 8 Ocak 2007'de alınmıştır.

#### **• Yazarı Belli Olmayan**

İnternet: From character to personality. (1999, Dec). APA Monitor, 30 (11). Web: <http://www.apa.org/monitor/dec99/ss9.html> 22 Ağustos 2000'de alınmıştır.

**SID**

## Sunuş

Değerli Okuyucular,

2008 yılından bu yana kesintisiz olarak yayın hayatını sürdüren Sanat ve Tasarım Dergisi'nin Haziran 2019 / 23. sayısını sunmaktan mutluluk duyuyoruz. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak bu sayımızda da birbirinden kıymetli makalelerle sizlerle birlikteyiz.

Dergimize gönderilen makaleleri, neredeyse dizginin son gününe kadar hızlı bir şekilde değerlendirmeye alarak uygun bulunanların yayınlanabilmesi için büyük bir gayretle çalışmaktayız. Bu sayımızda da son güne kadar gelen makaleleri hakem sürecine dâhil ederek, olumlu sonuçlananları yayınlıyoruz. Fakat dergimize gösterilen yoğun ilgiden dolayı sayılarımızı zamanında yetiştirebilmek için makale gönderimine ilişkin tarihleri sınırlamak ihtiyacı doğmaktadır. Söz konusu tarihleri siz değerli okurlarımız ve yazarlarımızla tekrar paylaşmakta yarar görüyoruz. Dergimizin Haziran sayısı için makale gönderme tarihi en son 15 Nisan, Aralık sayısı için ise en son 15 Ekim olarak belirlenmiştir. Yıl boyunca makalelerinizi gönderebileceğiniz dergimizde bu tarihlerden sonra gönderilecek makaleler bir sonraki sayıda değerlendirilecektir.

Yazarlarımız tarafından yıl boyunca sürekli olarak sorulduğu için yayın sürecimizi de buradan kısaca paylaşmakta yarar görüyoruz. Dergimizde kör hakemlik sistemi işletmekte olup, hakemli bütün akademik dergilerde olduğu gibi öncelikle yayın kurulu tarafından incelenen makaleler editör tarafından yayın ilkeleri doğrultusunda ön elemeye tabi tutulabilir. Yayınlanabilme imkânı olan makaleler değerlendirilmek üzere konunun uzmanı iki hakeme gönderilir. İki hakemden olumlu rapor gelmesi halinde makale yayınlanır. Hakemlerden birinden olumsuz rapor gelmesi halinde makale 3. hakeme gönderilir. İki hakemden de olumsuz gelmesi halinde makale reddedilir. Yayınlanması için düzeltilmesine karar verilen yazıların, yazarları tarafından en geç 15 gün içerisinde düzeltilerek teslim edilmesi gereklidir. Düzeltilmiş metin, Dergi Yayın Kurulunun veya Editörün gerek gördüğü durumlarda, değişiklikleri isteyen hakemlere tekrar gönderilir. Hakemlerden nihai sonuç alındığında makalelerin yayınlanıp yayınlanamayacağı sistem üzerinden yazara bildirilir. Bu sürecin, hakemlerimizin makaleleri okuma sürelerine göre farklılık göstereceği malumdur. Bu nedenle yazarlarımızın, süreci DergiPark Sistemi üzerinden takip etmelerini rica ediyoruz. Dergimize göstermiş oldukları tevecçühten dolayı yazarlarımıza ve makalelerin yayına hazırlanma sürecinde bizlere destek olan hakemlerimize teşekkür ediyoruz.

Prof. Dr. Fulya Bayraktar  
Editör

<http://dergipark.gov.tr/sanatvetasarim/>

- 33 “Çağdaş Sanatta Gökyüzü Suretlerinin Kozmik Yansımaları”  
“*Cosmic Reflections of Sky Surfaces in Contemporary Art*”  
**Naile Çevik, Mehtap Bingöl**
- 59 “Bilgilendirme Tasarımı İlkeleri Bağlamında Reklam Afişlerinin İncelenmesi”  
“*Investigation of Advertising Posters in the Context of Information Design Principles*”  
**Erol Çiftçi**
- 77 “Yeniden İşlevlendirilen Kilise Yapılarında İç Mekân Müdahalelerine Yönelik Analizler: Sivrihisar Ermeni Kilisesi Örneği”  
“*Analysis of Interior Interventions in Re-Used Church Buildings Case Study: Sivrihisar Armenian Church*”  
**Esin Fakıbbaba Dedeoğlu**
- 105 “Dergi Kapak Tasarımlarında Pop-Art Akımının İzleri”  
“*Traces of the Pop-Art Movement in Magazine Cover Designs*”  
**Umut Demirel, İbrahim Gökhan Ceylan**

- 117 “Anadolu’da Kerpiç Duvar Yapımı Yöntemlerine Ait Bir Derleme Çalışması”  
*“A Study on Adobe Wall Construction Methods in Anatolia”*  
**Tuğba Dirican, Ali Akın Akyol**
- 129 “Türkiye’de Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerindeki İnsan Kaynağının Özellikleri ve Zamana Bağlı Değişiminin İncelenmesi”  
*“Investigation of Human Resource Properties and Time Dependent Changes of Industrial Design Departments in Turkey”*  
**Çisem Ercömert, Serkan Güneş**
- 151 “Arttırılmış Gerçekliğin (AG) Mekan Tasarımı Eğitiminde Kullanımına Potansiyeller ve Kısıtlamalar Işığında Güncel Bir Bakış”  
*“A Current View of the Use of Augmented Reality (AR) in Space Design Education in the light of Potentials and Restrictions”*  
**Zeynep Gülel, Burçin Cem Arabacıoğlu**
- 179 “Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi Görsel Sanatlar Dersi Öğretimine Yönelik Gözlem Sonuçları”  
*“Observation Results Toward the Teaching of Visual Arts Lesson for Girls Anatolian Imam Hatip High Schools”*  
**Meltem Katırcı, Filiz Kansu Çelik**

- 205 “İnternet ve Sosyal Medyanın Sanattaki Etkin Rolü ve Buna Bağlı Değişen Dinamikler”  
*“The Role of Internet and Social Media in the Art and the Changing Dynamics Accordingly”*  
**Fırat Çağrı Kırmızıgül**
- 223 “Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı”  
*“The Metaphoric Use of Colors in the Process of Meaning Making in Cinema”*  
**Şerafettin Eray Koca**
- 241 “Silindirik Yüksek Formların Seramik Tornasında Şekillendirilmesi”  
*“Forming Cylindrical High Forms on Ceramic Wheel”*  
**Mutlu Köpüklü**
- 263 “Trabzon’da Konuta “İç”ten Bakmak: [?]+1 Toprak 2 Atölyenin Ardından”  
*“Looking to the Dwelling of Trabzon Through Inside: Following the [?] +1 Toprak 2 Workshop”*  
**Derya Adıgüzel Özbek, Armağan Seçil Melikoğlu Eke, Sedef Sav, Meriç Altıntaş**
- 281 “Sanatta Görüntü Üretiminin Kültür Endüstrisine Etkisi”  
*“The Effect of Image Producing in Art to Culture Industry”*  
**Meltem Karakuyu Şengüder**

- 301 “Kentsel Arkeolojik Miras ve Erişilebilirlik: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi”  
*“Urban Archaeological Heritage and Accessibility: Ankara Roman Bath Open Air Museum”*  
**Muna Silav**
- 315 “Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci”  
*“Artistic Influence of Digital Games; The Concept Design Process”*  
**Seza Soyluecek**
- 329 “Sosyal Sorumluluk Projesi Olarak Elektronik Ortamda Katılımcı, Etkileşimli Medya Tasarımı”  
*“Collaborative, Interactive Media Platform Design in Electronic Environment as a Social Responsibility”*  
**Deniz Yeşim Taluğ**
- 361 “Dijital Çağda Baskı Teknolojileri”  
*“Printing Technologies in the Digital Age”*  
**Oğuz Tunçel**

- 379 “Yazının Fotografik İfade Biçimi Olarak Işık Kaligrafisi”  
*“Light Calligraphy as Photographic Expression of Type”*  
**Özden Pektaş Turgut**
- 393 “Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Öğrencilerinin “Sanat” Kavramına İlişkin Zihinsel İmgeleri”  
*“Faculty of Fine Arts and Design Students’ Mental Imaginations about the Concept of Art”*  
**Metin Uçar, Cihan Canbolat, Sümeyra İlhan**
- 413 “Arkeolojik Alanlarda Uygulanan Koruma Örtülerinin Tasarım Kriterleri”  
*“The Design Criteria of Protective Structures Applied in Archaeological Sites”*  
**Mesut Yılmaz, Yaşar Selçuk Şener, Aslı Bakıroğlu Yılmaz**
- 431 “Arkeolojik Kazı Buluntusu Metallerin, Kazıda Bulunmalarından Koruma Onarım Uygulamalarına Kadarki Süreçleri\*”  
*“The Process Followed from Excavation Site to Conservation - Restoration Process for Metals Found in Archaeological Excavations”*  
**Zeynep Yılmaz, Yaşar Selçuk Şener**
- 441 “Rönesans Döneminden Günümüze Bulut İmgesi”  
*“Cloud Image From the Renaissance Period to Present”*  
**Banu Yücel**



## Çağdaş Sanatta Gökyüzü Suretlerinin Kozmik Yansımaları

Doç. Dr. Naile Çevik  
Doç. Dr. Mehtap Bingöl

Makale Geliş Tarihi: 26.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 15.05.2019

### Özet

*Doğa ve doğaya ait imgeler insanoğlunun varoluşundan günümüze kadar yaşanan süreçte her zaman ilgi odağı olmuştur. Tarihsel süreç içerisinde antik dönemde bilinmezlik ve korku üzerine anlamlandırılan doğaya dair imgeler gelişen teknolojik olanakların ve bilimin sayesinde mevcut gizemini korumanın yanı sıra sanatçılar için de bir esin kaynağı niteliği de taşımaktadır. Antik dönemden günümüze kadar olan süreçte doğa-sanat arasında oluşan karşılıklı etkileşimde 19. yüzyıl sonrası hız kazanan yeni üretim biçimleri sanatçı, sanat nesnesi ve izleyicinin alışıldık tanımlarına ve sınırlarına/sınırlılıklarına yeni söylemler getirmişlerdir. Yeryüzü, yeraltı ya da gökyüzüne ait olan imgeler, çağdaş sanatta sıklıkla kullanılmaktadır. Gökyüzünün sunmakta olduğu sonsuz görüntü olanakları, sanatçılar için zengin bir dil oluşturmaktadır. Bu çalışma kapsamında esin kaynağı olarak çalışmalarında gökyüzüne ait kozmik yansımaları kullanan sanatçılar ve üretimleri Alexander Calder, Russel Corotty, Joan Miro, Jean Arp, Günther Schneider-Siemssen, Trevor Paglen ve Mierle Laderman Ukeles, David Nash, Georgia O'Keeffe gibi sanatçılar özelinde yeniden değerlendirilmiştir.*

**Anahtar Sözcükler:** Doğa ve Sanat, Çağdaş Sanat, Gökyüzü

### COSMIC REFLECTIONS OF SKY SURFACES IN CONTEMPORARY ART

#### Abstract

*Nature and nature images have always been the centre of attention in the process from the origin of mankind to the present. Nature images which have been associated with obscurity and fear in the ancient period within the historical process preserve their current mystery and are a source of inspiration for artists thanks to the developing technological possibilities and science. The new forms of production, which gained momentum after the 19th century within the mutual interaction between the nature and art in the period from the antiquity to present brought new discourses on the usual definitions and limits/limitations of the artist, art object and viewer. Images of earth, underground or sky are frequently used in contemporary art. The endless display of the sky offers a rich language for artists. Within the scope of this study, artists who use cosmic reflections of the sky in their works and their productions had been re-evaluated with specific attention to Alexander Calder, Russel Corotty, Joan Miro, Jean Arp, Günther Schneider-Siemssen, Trevor Paglen ve Mierle Laderman Ukeles, David Nash, Georgia O'Keeffe.*

**Keywords:** Nature and Art, Contemporary Art, Sky

Doç. Dr. Naile Çevik. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü, Ankara. E-posta: naile.cevik@hbv.edu.tr

Doç. Dr. Mehtap Bingöl. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Sanat Bilimleri Bölümü, Ankara. E-posta: mehtap.bingol@hbv.edu.tr

## Giriş

Doğa ile sürekli ve karşılıklı bir etkileşim içinde olan insanoğlu antik dönemden günümüze kadar bitip tükenmek bilmeyen bir merakla doğayı gözlemlemiş ve zaman zaman da onu taklit etmiştir. Taşpınar (2016), insanların doğayı gözlemlemesi yoluyla çevreleri ile görsel bir etkileşime girdiğini ve doğa ile olan ilişkilerinin önemli bir bölümünü görsel yollarla sağladığını belirtmiştir. Doğa ve insan arasında karşılıklı bu etkileşim kimi zaman bir mücadele kimi zaman da bir işbirliği özelliği taşımaktadır. İnsanoğlu doğanın kendi içinde bir ritme sahip olan döngüsünü özvarlığının var olduğu zamandan beri takip etmekte ve bu ritimden yaşamının ana itkisini ortaya koyarak temel ihtiyaçlarını bu döngülere göre düzenlemektedir. Ancak gelişen teknolojiler ve endüstrileşme ile binyıllar boyunca doğa-insan arasında masum olarak nitelendirilebilecek bu iletişim ne yazık ki ağır bir tahribat boyutuna da taşınmıştır.

1960'lardan günümüze kadar doğal malzemeler kullanılarak doğa içinde ya da doğa ile bağlantılı olarak gerçekleştirilen bazı sanat yapıtları gelişen teknoloji ve haberleşme olanaklarıyla tüm dünyada paylaşımına açılmaktadır. Doğa ile bağlantılı çalışan sanatçılardan bazıları doğanın korunması çabalarının önceliğine odaklanırken bazı sanatçılar bunu ikinci planda tutmuş hatta çalışmalarının sonuçları ya da doğanın tahribatında bu çalışmaların da payının olması konusunda eleştirilere de maruz kalmışlardır. Eserleri ile sansasyon yaratan Damien Hirst, ölü hayvanların bedenlerini kullanarak gerçekleştirdiği sanatsal çalışmalarında hayvan hakları savunucularının olumsuz eleştirilerine maruz kaldığı kadar, Hirst ve benzeri sanatçıların çalışmaları aynı zamanda sanatın ne olup olmadığı konusunu ve 21. yüzyılda sanatçıların doğayı ve doğaya ait unsurları anlamlandırma biçimleri üzerine düşünmeyi zorunlu kılmaktadır.

Günümüzde hızla gelişen teknolojiler doğrultusunda dünyanın ekolojik dengesinin bozulması ile karşı karşıya kalınmıştır. İnsanı merkeze alan yaşam alanları oluşturmak için doğanın tahrip edilmesi ile tabiatın düzenli yapısı bozularak ritmi değişmiş ve zamanın akışı içerisindeki normal işleyişi sekteye uğramıştır. Bu noktada sürdürülebilirlik kavramından söz edilebilir. Süreklilik ve kesintisizlik anlamlarını taşıyan bu kavram, doğaya dair bir farkındalık oluşması bağlamında önem taşımaktadır. Ekosistemlerin devamlılığının sağlanması, korunması ve geleceğe aktarılabilmesi için doğa ve toplum etkileşiminin oldukça önemli olduğu görülmektedir. Sürdürülebilirlik kavramının geçerliliği için doğa ve toplum arasındaki uyumlu bir ilişki ve etkileşime odaklanılarak planlamalar gerçekleştirilmelidir (Silav, 2015: 622). Doğaya ait ve doğa içinde tüm detayların korunması ve

sürdürülmesine odaklanan ulusal ve uluslararası nitelikte çevre örgütlerinin yanı sıra sanatçılar da çalışmalarında doğaya dikkat çektikleri çeşitli üretimlerde bulunmuşlardır. Bu noktada doğaya ait her detay ile iletişime geçen ve etkileşimli nitelikleriyle dikkat çeken çalışmalar genelde çevreci bir tavırla ortaya çıkabildiği gibi özelden müze ve galeri mekanlarının baskın tutumlarının yanı sıra sanatçı üretimlerinin metalaştırılarak satış odaklı olmasına da bir karşı duruş niteliği taşıyabilmektedir.

## Araştırma Yöntemi

Bu araştırma durum saptama / betimleme yöntemi ve tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Konu ile ilgili yerli ve yabancı literatürden elde edilen bilgiler değerlendirilerek, yorumlanarak, aralarında anlamlı ilişkiler kurularak ortaya konulmuştur. Ayrıca olgular arasındaki neden ve sonuç ilişkileri de değerlendirilerek, kavramlara yönelik sanatsal yaklaşım biçimlerinin nedenleri üzerine açıklamalar sunulmuştur.

## Doğa - Sanat Dinamikleri

Doğa sanatın her daim parçasıdır ve paleolitik dönemden günümüze sanatta varlığını devam ettirmektedir. Doğa olaylarının ya da doğal yaşamdan karelerin ve çeşitli güç sembollerini ifade eden varlıkların mağara duvarları yüzeylerindeki çizimlerinden, empresyonistlerin anlık izlenimleri sonucunda doğanın resim yüzeyine yansıdığı manzaralardan ya da tek başına bir sergileme mekanı olarak doğanın geçmişten günümüze sanat tarihinin beslendiği en önemli kavramlardan biri olduğu anlaşılmaktadır. Doğa, görsel anlamada etkilenilen, alıntı yapılandır. Günümüz sanatında doğanın bir kavram olarak sorgulandığı çalışmalar bulunmaktadır. Doğada var olan her canlının, olayın ya da olgunun sanat nesnesine dönüşebilme olasılığı gündeme gelmiştir. Güncel sanatta doğa artık, sanata malzeme olan bir konu ya da görsel bir öge değil, sanat yapıtının kendisine dönüşmüştür (Çokbilen, 2011: 12).

Toplum ve sanat arasındaki sınırları eriten postmodern dönemde insanlar ve ekosistem arasındaki etkileşimin arttığı bir sanat anlayışı gündeme gelmiştir. 1960 sonrası, ekolojiye yönelik bir farkındalık oluşturmak üzere insan ve doğa ilişkilerini birleştiren sanat hareketleri gerçekleşmiştir. Toplumsal ilişkilerin düzenlenmesi, bir araya getirilebilmesi için sanatın varlığı bu noktada birleştirici ve bütünleştirici olmuştur. Çevreci sanatçıların bir araya gelmesiyle oluşan bu sanat kuşağı; doğayı yeniden tasvir etmiştir (Türkdoğan, 2017: 30).

Richard Long, Robert Smithson, Andy Goldsworthy, Michael Heizer

gibi sanatçılar doğayı kendi içerisinde yeniden şekillendirmekte, insana dair toprakta izler bırakmakta ve dolayısıyla doğaya dair bir farkındalık oluşturmaktadırlar. Long, farklı ülkelerde gerçekleştirmiş olduğu yürüyüşleri esnasında taş, çalı vb. malzemeleri kullanarak adeta yürüdüğü zeminde ayak izlerini bırakmıştır. Robert Smithson'ın Sarmal Dalgakıran isimli eseri direkt doğanın içerisinde, toprak, kaya ve tuz kristali ile kendi içinde bir çıkmaza dönüşen devasa bir yapıta dönüşmüştür.

Emre Tandırlı'nın doğa imgelerinde geleneksel malzeme ile doğa görünümlerinin bir tür simülasyonları ile karşı karşıya kalınmaktadır. Günümüz teknolojilerinin dijital görüntülerinin yerine ideal güzelliği vurgulayan mistik ve sanal cennetlere dönüşen yeni doğa görünümleri ile Tandırlı, doğanın yüzyıllardır süregelen pitoresk olgusuna güncel bir yorum getirmektedir (Tandırlı, 2012: 164).



Görsel 1. Emre Tandırlı, *Le paradis virtuel (Sanal cennet)*, 2007, Tuval üz. Yağlıboya, 54 x 75 (Tandırlı, 2012: 165).

Doğanın sanatta kullanımına dair, doğa fotoğraflarının sanatçıların yorumlarıyla yeni biçimlere dönüşmesinin dışında, doğanın kendi varlığını da dahil ederek yeni anlatım olanakları yaratılmıştır. Sanatçılar, doğaya müdahale ederek ya da doğanın merkezinde çalışmalarını sergileyerek yeni bir bakış açısı sunmuşlardır. Sanatın metalaştırılması, sanat yapıtlarının sergilenmesi / izleyici ile buluşma mekanları olarak sadece sanat galerilerinin empoze ediliyor olması ve çevreci hareket girişimleri, 1960'lardaki yeryüzü sanatını oluşturan etkenler arasında sayılabilir (Çokbilen, 2011: 13).

Ayrıca teknolojik ilerlemelerin ivme kazandığı 20.yy, üretim ve tüketimin arttığı bilimsel ve sanatsal alanlarda yeniliklerin hızla geliştiği de bir dönemdir (Taşpınar, 2017). 60'lı yıllar Dünya'da ekolojik ve feminist bilincin uyandığı, sanat ortamında radikal değişimlerin yaşandığı yıllardır. Savaş sonrası gerçekleşen özgürleşme hareketleri ve gelişen çevre bilinci ile birlikte radikal değişimler yaşanmıştır. Bu yıllar, özgürlükçü yaklaşımların bir sonucu olarak sanatı da etkisi altına almıştır. Sanatın ne olup olmadığı konusunda tartışmaların yaşandığı, birçok farklı sanat akımının ortaya çıktığı hareketli bir döneme girilmiştir. Yeni ortaya çıkan sanat biçimleri ve hareketleri geleneksel resim ya da heykele bakışı değiştirmiş ve sanatın nesneye olan gereksinimi konusu da tartışılmaya başlanmıştır. Yeryüzü sanatı da tam da böyle bir süreçte varlığını göstererek, sanat piyasasına, nesnesine, sergileme biçim ve mekanlarına eleştirel bir yönde yaklaşmış ve yeryüzü sanatına ilişkin çalışan sanatçılar tüm bu konuları, doğada yaptıkları çalışmalarla tartışmaya açmışlardır (Tomsuk, 2018: 2).

Günümüzde çevresel sanat kavramı; "ekolojik sanat" ya da İngilizcede kullanılan kavramın kısaltılmış karşılığıyla "ekosanat" (ecoart) olarak da kullanılabilir. Ekolojik sanat, bilimsel konuları da kapsayan ekolojik sorunlara estetik ve sanatsal çözümler öneren bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı eleştirmen ve yazarlara göre ekolojik sanat, günümüzde en özlü ve kısa terim olarak, tüm kavramları kapsayan öz bir anlatıma sahiptir. Böylece, 1960'larda başlayan çağdaş anlamda sanat-doğa ilişkisi, günümüzde ekolojik sanat anlayışına evrildiği ileri sürülebilir. Ancak literatürde, çevresel sanat ve ekolojik sanat terimlerinin sık sık birbirlerinin yerine kullanıldığını da görülmektedir (Uysal, 2009: 18).

1960'lı yıllarda sanatta yaşanan tüm bu biçimsel değişimler, sanatçıların farklı enstalasyonlarındaki uyandıransöylemlere dönüşmüştür. Sanatçıların steril 'beyaz küp'ü bir tür atölye ortamına çevirmesi, galeri mekanını atölyenin bir uzantısı haline getirmesi bu süreçte oldukça anlamlıdır. Sanatçının atölyesinin, bir benzin istasyonunun, hastane odasının ya da bir yatak odasının galeri mekanına dönüştürülmesi, sanat ve hayat arasındaki sınırları yok etmeye yönelik avangard yaklaşımların ürünüdür (Tomsuk, 2018: 11).

Çevresel sanat bağlamında bilim-teknoloji-sanat ilişkisinin toplum, politika ve ekonomi üzerinde etkileri olmuştur. Bu etkiler ekolojik bir bütünlük içerisinde değerlendirildiğinde, çevre planlaması, çevresel ve sosyal restorasyon, peyzaj düzenlemeleri, açık alan heykelleri gibi disiplinler, atıksu arıtma tesisleri, aydınlatma sistemleri, mekanik ve altyapı uygulamaları gibi teknik-bilim-sanat işbirliği içerisinde yeni görme ve algılama biçimleri oluşturabilir (Uysal, 2009: 56).

İnsan-doğa-sanat ekseninde kurulan bu karşılaşmalarda sanatçılar üretimlerinde doğaya ait kar, su, buz, taş, yaprak, dal, gölge, yansıma gibi tüm bileşenleri özgün üretimlerinde kimi zaman deneysel kimi zaman da planlı bir biçimde kullanmışlardır. Bu uygulamalar bireysel projeler olmasının yanı sıra, doğanın izin verdiği şekilde yeterli teknik ve sponsor destek alınarak, büyük alanlara yayılan projelere dönüşebilmektedir. Doğadan ilham alan tüm bu çalışmalar izleyicinin alışılmış sanat pratiklerinin çok ötesinde daha maneviyata yönelik hatta neredeyse meditasyon boyutunda duygular/duyumlamalar yaşamasına öncülük etmektedirler. İzleyiciyi içine alan hatta kavrayan bu deneyimler zaman zaman buz kütlesinin güneşin altında erimesi gibi kısa soluklu kimi zaman da yeryüzünün boyutsal olarak iş makineleri ve insan gücüyle taşınması, dağılması ya da taşınması sonucu süresi bilinmeyen üretimler olarak ortaya çıkmaktadır.

### **Doğa Ekseninde Coğrafi Bir Unsur Olarak Gökyüzü**

Antik dönemden günümüze kadar, özellikle yerleşik hayata geçen avcı-toplayıcı atalarımızdan günümüz kırsallarında ya da gökdelenlerinde yaşayan insanlık için doğa her zaman gizemini korumuştur. Belki de ulaşılamazlığı ve anlamlandırma güçlüğü nedeniyle insanlık tarihinin en dikkat çekici unsurlarından birisi de gökyüzüdür. Bir anlamda bilinmezlikler zinciri olarak tanımlanan gökyüzü ve onun bileşenleri insanlığın tarih boyunca sosyal, toplumsal ve kültürel olaylarını yönlendirmenin yanı sıra inanç sisteminde de oldukça büyük etkilere sahiptir. Bu anlamda gökyüzü ve ona ait olan bileşenler (yıldızlar, samanyolu, ay, güneş, uydular vb.) kozmik bir yansıma hatta yanılısama/bilinmezlik olarak dikkat çekmekte ve sanatta da farklı biçimlerde varlığını göstermektedir.

Gökyüzü, yeryüzünün üzerinde mavi bir kubbe gibi duran boşluk diye kısaca tanımlayabileceğimiz bir alemdir. Güneş esas alındığında ayın kendi eksenini etrafında dönüşünü yirmi dört saatte tamamlaması, bir günü gündüz ve gece olarak ikiye ayırır. Gündüz güneşin doğması ile başlayıp batması ile biter. Gökyüzünde güneşi gündüz, ay ve yıldızları ise gece görebilmek mümkündür. Bulutsuz bir gecede ayın da kendisini göstermesi ile gökyüzü yıldızlarla bezenmiş geniş bir kubbe gibi görünür (Kartal, 2011: 1).

Doğaya ait formlar, yüzyıllardır sanatta kullanılmış, bu doğrultuda gökyüzüne dair imgeler de farklı sanat görsellerinde yeni bir anlama/anlatıma bürünmüştür. Sanatta esin kaynağı olan doğa imgesi, sanatçılarda farklı olarak imgeleme dönüşmektedir. İmgelem; imgenin zihinde yeniden kurulması; kişisel sınırlarla, geçmişle, bellekle, edinimlerle ilişkilendirilmesi anlamını taşır. Sanatçılarda imgeleme dönüşen doğa imgesi, sanatsal bir yaratı olarak yeniden yorumlanan ve doğanın birebir tekrar edilmesinden

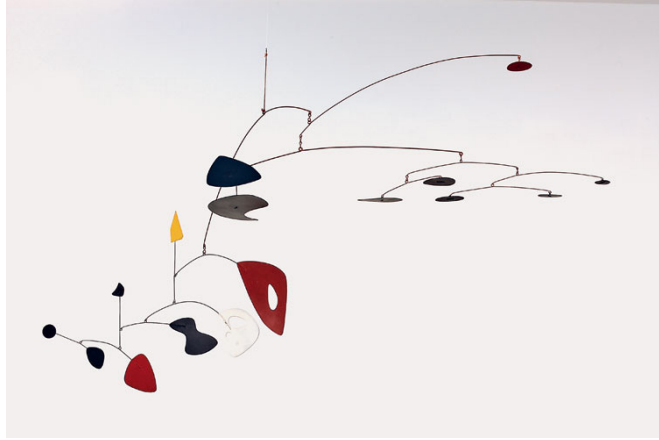
ziyade kişisel geçmişe dayalı bellekle bütünleşen kurgusal bir düzenlemedir (Marasalı, 2009: 1-2).

### **Sanatçı Okumaları**

Doğaya ve özellikle gökyüzüne ait imgeler paleolitik dönemden günümüze kadar yaşanan süreçte her zaman ilgi odağı olmasının yanı sıra bilim ve teknolojiye yaşanan çarpıcı buluşlar ve keşifler sayesinde daha fazla insanın ilgisini çekmektedir. Bu anlamda ekonomik, sosyolojik, ekolojik, kültürel ve toplumsal hiçbir değişimden ayrı olarak değerlendirilemeyecek olan gökyüzüne ait olan imgeleri çağdaş sanatçılar kavramsal boyutlu üretimlerde sıklıkla kullanmışlardır. Bu çalışma kapsamında esin kaynağı olarak çalışmalarında gökyüzüne ait kozmik yansımaları kullanan sanatçılar ve üretimleri Alexander Calder, Russel Corotty, Günther Schneider-Siemssen, Trevor Paglen ve Mierle Laderman Ukeles, David Nash, Georgia O'Keeffe, Joan Miro, Jean Arp özelinde yeniden değerlendirilmektedir.

### **Alexander Calder**

Philadelphia'da 1898 yılında doğan Alexander Calder'in büyükbabası ve babası kamusal anıtlar yapan başarılı heykeltıraşlar, annesi ise ressamdır. Calder, yazılarında anne ve babası ile birlikte gökyüzünü seyrederek geçirilen akşamlardan kaynaklanan, gezegen ve yıldızlara duyduğu erken ilgiyi belirtmiştir. Sanatçı, New York'tan San Francisco'ya seyreden bir gemide tayfa olarak işe başlamış ve bu iş yolculuğu onun gezegen ve yıldızlara olan ilgisini tekrar gündeme getiren bir sürece dönüşmüştür. Calder'in ilk durağan ve mobil çalışmaları bu kozmik imgeler önemli bir biçimde ortaya çıkacaktır. Piet Mondrian ile tanışması Calder'i, soyut biçimlere yönlendiren etkili bir karşılaşmadır. Düzlemlere ait dengenin kontrolü, kırmızının Mondrian'daki kullanım biçimi ve yüzeydeki asimetrik denge konumlanması Calder'in form anlayışına ilham veren düşüncelerdir (Fineberg, 2014: 49-52).



Görsel 2. Alexander Calder, *Yellow Sail*, 1950, painted metal and wire, 30 x 84 in. Museum purchase, 1951. (Alexander Calder, *Sarı Yelken*, *Boyalı Metal ve Tel*, 1951)



Görsel 3. Alexander Calder çalışırken

Harekete biçim veren Alexander Calder'in heykelleri evrenin matematiksel yasalarını yansıtmaya girişimleridir. İnandığı nokta, biçimlerin hareket etmelerinin gerekliliğidir çünkü evrenin kendisi sürekli devinim halindedir. Calder, bu hareketin oluşunun bir güç tarafından dengede tutulması ile gerçekleştiğinin farkındadır ve bu farkındalıkla hareketli (mobil) kompozisyonlar oluşturmuştur. Calder'in mobilleri, dayanıksız ve değersiz malzemeyle, küçük kemiklerle, tenekeyle, çinkoyla, bitki saplarıyla, hurma dallarıyla, tüylerle, taç yapraklarla oluşan düzenlemelerdir. Mobil teriminin anlamı ise "hareketli olmanın ötesinde "içgüdü" anlamına taşımaktadır (Omak, 2012: 30). Alexander Calder, mobiller'i ile heykel alanına hareket özelliğini kazandırmış ve eserlerinde volüm yerine planlara yönelerek özgün yapı ve duyarlılığa ulaşmayı tercih etmiş kinetik sanatçılardandır. Büyük boyutlu stabil heykeller yapmış, hayvan figürlerine ilgi duyarak, animobile adını verdiği eserler üretmiştir (Bulat, Bulat ve Barış, 2013: 35).

1930-31 yıllarında gerçekleştirilen Calder soyutlamalarının hemen hemen hepsi kozmik görüntüler kullanılarak yapılmıştır. 1930'da dokuzuncu gezegen olan Plüton'un keşfedilmesi ile birlikte Calder için ilgi çekici hale gelen kozmik imgeler, sanatçının mobil üretimlerinin neredeyse en önemli temasını oluşturmuştur. 1960'larda aya ayak basma olayı tüm kamuoyunun hayal gücünü etkilediği gibi Calder'in çocukluğundaki yıldızlara bakmaya uzanan uzun soluklu ilgisini de yeniden uyandırmıştır. 1905'ten bu yana bilimin temel konularından biri olan uzam-zaman-madde sürekliliği, Calder'in kozmolojik ilgileri ile örtüşmektedir. Bir janr olarak Calder'in mobilleri göksel bir metafora sahiptir. Bu metafor sabit bir referans çerçevesinin yokluğunu, uzayda objelere bir analog olarak, akla getirdiğinden beri mobillerin yapısal doğasında mevcuttur. Mobillerin her bir parçası, değişik biçimler oluşturarak, tıpkı gezegenler gibi, farklı yerçekimi ve denge merkezleri çevresindeki ilişkileri doğrultusunda yeniden tanımlanan hareketler oluşturmaktadır (Fineberg, 2014: 52-53).

### Russell Corotly

ABD'li sanatçı Russell Corotly, sanatçı kimliğinin yanı sıra bir bilim insanı ve maceraperesttir. Amatör bir astronom ve tutkulu bir sörfçü olan Corotly, doğaya ait gözlemlerini eskizlerden kitaplara, şemalara ve kürelere kadar değişen biçimler eşliğinde birleştirerek yansıtmaktadır. Sanatçı, teleskopu ile elde ettiği bilgiyi kayıt altına alarak, evrene dair öznel izlenimlerini kavramsal ve romantik boyutuyla izleyiciye sunar. Optik teleskopu sayesinde gökyüzünü inceleyen Corotly'nin küreleri fiberglastan yapılmıştır

<sup>4</sup> [www.sfoma.org/artwork/98.308.A-C/research-materials/document/WHIT\\_98.308\\_034](http://www.sfoma.org/artwork/98.308.A-C/research-materials/document/WHIT_98.308_034) adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.

ve arşiv kağıdı ile kaplıdır. Sanatçı yüzeyi suluboyayla yarı şeffaf şekilde boyadıktan sonra üstüne tükenmez kalemle çizim yapar. Kürelerin boyutları genellikle farklıdır ve en büyüğünün çevresi neredeyse 2 metredir. Sanatçı bu kürelerini, izleyicilerin her açıdan görebilmesini sağlayacak şekilde kablolarla tavana asarak sarkıtılmış halde sergilemektedir. 2002 tarihli Takımyıldız İçindeki M11 Galaktik Kümesi adlı çalışması her yeri eşit oranda siyah bir zemin üzerine beyaz noktalar şeklinde çizilmiş adı pek bilinmeyen gökyüzü sistemini gösterir ama diğer çalışmalarından Samanyolu gibi daha bilindik uzay formlarını betimlemekte ya da dağlarla ağaçlarla belirlenmiş sınırlara sahip birtakım yeryüzü manzarası öğeleri içermektedir (Wilson, 2015: 104).



Görsel 4. Russell Corotty çalışırken



Görsel 5. M28 Globular Cluster in Sagittarius, 2000, Ink on paper mounted on Lucite 24" diameter globe

## Günther Schneider-Siemssen



Görsel 6. Dünyanın Harmonisi, Die Bühne mein Leben (Çevik, 2011: 81)



Görsel 7. Ricardo W. Grave Richard Wagner-Story, 1984, CH Valery Panov Deutsche Oper Berlin (Çevik, 2011: 82)

Günther Schneider-Siemssen sahne tasarımcısı kimliği ile bugünü, çağdaş olanı temsil etmektedir. Dekor tasarımları ve ışığı kullanımı ile tiyatro, opera ve balede görsel olarak izleyicileri hayran bırakan görüntüler elde etmektedir. Evren ve güneş sistemini kullandığı sahne tasarımlarında kozmik görüntüler, yaşadığı döneme adeta damgasını vurmuştur. Özellikle tasarımlarındaki ışık öğesi duygu ve düşüncelerini aktarabildiği önemli bir görsellik sunmaktadır. İnsanı, evrenin bir parçası olarak gören sanatçı, kozmik tasarımlarında büyük evren sahnelerinde insanı rahatlıkla konumlandırabilmiştir. Sahne tasarımı eğitimi de alan Schneider-Siemssen ssahne dekorlarında özellikle gökyüzüne ait imgelere yer vermiş ve semayı genelde boş bırakmıştır. Bu onun evreni bir bütün olarak algılama amacına yöneliktir (Çevik, 2011: 75-84).

## Trevor Paglen

Trevor Paglen, 1974'de doğmuştur. Berkeley ve New York'ta yaşayan sanatçını on birinci İstanbul Bienali'ndeki çalışmaları değerlendirildiğinde konularını deneysel coğrafya merkezli seçtiği anlaşılmaktadır. İstanbul'un üzerinde geri ileri dolaşan askeri ve keşif istihbarat uydularını saptayan "Gök Cisimleri (İstanbul) 2009" çalışması, İstanbul Üniversitesi Astronomi Bölümü'nün işbirliği içinde gerçekleştirilmiştir. Sanatçı gizli askeri operasyonlar, uydu gözlemcileri, CIA programları, gizli askeri endüstriyel kompleksin kara dünyası ve gizli uydular gibi durumları araştırmaktadır. Bu çalışmasının da etkili sunumu ile, saf astronomik resimleri andıran bu fotoğraflarda kara dünyanın belirsizliğine bir göndermede bulunduğu söylenebilir (Baliç, 2009: 210-211; Baliç'den Aktaran: Albayrak, 2015, s.16-17).



Görsel 8. Trevor Paglen, Gök Cisimleri, İstanbul, Fotoğraf, 2009.



Görsel 9. Trevor Paglen, Gök Cisimleri, İstanbul, Fotoğraf, 2009.

Trevor Paglen'in çalışması, sosyal bilimler, astronomi, güncel sanat dinamikleri gibi kavramlar arasında dolaşmaktadır. Konularının genel çerçevesini ise deneysel coğrafya oluşturmaktadır. Sanatçı, gökyüzündeki yıldızların ışık çizgileriyle bölündüğü fotoğraflar çekmiştir. Bu fotoğraflar vizörden geçen ve uzun pozlandırma ile yakalanan uyduların izleridir. Bu sunum, adeta gizli operasyonların görsel bir ifadesi yorumunda ve yörüngesinde ilerleyen Dünya fotoğrafları da bir gözlem istasyonundaki monitörler gibi duvarları kaplamaktadır. Kozmik bir görseelliği sunan fotoğrafları, kara dünyanın belirsizliğini vurgulamaktadır. Bu proje (11. Uluslararası Sanat Bienali 12 Eylül-8 Kasım 2009, Antrepo No: 3) Michelle Dizon, Prof. Dr. M. Türker Özkan, Doç. Dr. A. Talat Saygıç, Yrd. Doç. Dr. M. Taşkın Çay, Yrd. Doç. Dr. Hasan Hüseyin Esenoğlu, Yrd. Doç. Dr. İpek H. Çay, Araştırma Görevlisi Sinan Aliş, Araştırma Görevlisi F. Korhan Yelkenci, Özge Ünal ve Arzu Yayıntaş'ın yardımı ve işbirliğiyle gerçekleştirilmiştir<sup>1</sup>.

## Mierle Laderman Ukeles

1939 doğumlu Ukeles, kavramsal sanatta süreç odaklı çalışmalarında, bakım-onarım gibi kavramlar üzerinden sanat projelerini gerçekleştirmiştir. Emek-değer-iş ilişkilerinin eleştirisine yer verdiği gibi, kişisel, topluma yönelik ya da evrene dair bakım performansları ile kurumsal yapılara eleştirel bir bakış açısı getirmiştir.

Mierle Laderman Ukeles'in Turnaround/Surround (Dönüş/Çevresel) (1989) adlı kamu projesi, Cambridge Massachusetts'te Mayor Thomas W. Danehy Park'ında bulunmaktadır. Bu bölgede çeşitli canlandırmalar da yapılmıştır. Bu alan iç savaş sırasında 205 bin metrekarelik dokunulmamış çayırılık ve bataklık arazi, birer adet kil ocağı, tuğla ocağı ve tuğla fabrikası bulunan endüstriyel bir alandır. 1952 yılında Cambridge Şehri bu çukur arazilerden birini satın alarak 1971 yılına kadar çöplük olarak kullanmıştır. Katı atık sahası kapatıldıktan sonra park inşası başlamış ve Laderman Ukeles kamu sanatı için seçilmiştir. Kuzeydoğudaki topluluklar arasında bir katı atık sahasını parka dönüştüren ilk bölge Cambridge'dir. Cambridge şehir yönetimi, sadece yerel vatandaşlarla beş yıl boyunca konu ile ilgili toplantılar düzenlemiştir. Laderman Ukeles'de yerel okulları geri dönüşüm projesini ve dönüşüm sürecindeki rolünü tartışmak için ziyaret etmiştir ve bu proje için 22 ton geri dönüştürülmüş kırık cam ve ayna parçasının bir kısmı yerel halkta toplanmıştır. 225 bin metrekarelik eski katı atık alanından parka dönüştürülen bu bölgede, merkezi konumdaki höyüğe doğru uzanan yarım mil uzunluğunda camlı asfalt yol oluşturulmuştur. Massachusetts'te daha önce camlı asfalt yol hiç kullanılmadığından, Laderman Ukeles Cambridge'nin güvenini kazanabilmek için 1992 yılında New York City Departments of Sanitation and Transportation (New

<sup>1</sup> <http://11b.iksv.org/sanaticilar.asp?sid=52> (Erişim tarihi 28.02.2019)

York Şehir Sanitasyon ve Ulaştırma Bakanlığı) tarafından kapsamlı üç test yapılmıştır. Ek olarak yaklaşık 7 metre çaplı çalışmada plastik atıklarından yapılmış bir galaksi görseli de bulunmaktadır. Höyüğün tepesinde ziyaretçiler bir tahta oturarak alanın olağanüstü manzarasını izleyebildikleri için tepenin kraliçesi/kralına dönüşürler. Sanatçı peyzaj mimarı John Kissida ile höyüğü ve çevresindeki alanı bitkilendirme üzerine ortak çalışmalar da yapmıştır (Türkdoğan, 2017: 59-62).



Görsel 10. Sanatçının esin kaynağı.



Görsel 11. Mierle Laderman Ukeles, Mayor Thomas W. Danehy Park, Cambridge, Massachusetts, Park yapımı öncesi.

Ukeles, bu çalışmasında bir astrofizikçi tarafından çekilen radyo teleskop görüntüsünden tasarlanan teleskopik görüntüyü 24 metrelik bir fotoğrafa dönüştürmüş, 65 bölüme ayırmış ve bir ekip ile birlikte geri dönüştürülmüş kauçuktan yeni bir çalışma üretmiştir. Geri dönüştürülmüş kauçuk granül malzemeleri kullanarak renkli dans pisti yapmıştır. Çalışmalarında kullanılan malzemeleri seçen sanatçıyı, Cambridge Sanat Konseyi, yetkili kuruluşlar tarafından tescillenen su bazlı ve toksik olmayan özellik taşıyan bu granülleri kullandığı için araştırmalarında ve uygulamalarında desteklemiştir. Bu anlamda sanatçı, sanatsal yaratım sürecindeki farklı materyal kullanımı ile de oldukça dikkat çekmiştir.<sup>2</sup>



Görsel 12. Mierle Laderman Ukeles, Turnaround/Surround, 1989, Mayor Thomas W. Danehy Park, Cambridge, Massachusetts

Deneysel bir proje niteliği gösteren bu çalışma, zaman içinde bozulma veya yol olma riski bulunmasına rağmen gökyüzüne ait imgelerin sanat aracılığı ile kamusal alanda uygulanması sanatçı ve izleyici açısından sıra dışı bir tecrübedir.

### David Nash

Nash, doğal malzemeler ve özellikle de canlı ağaçlarla çalışan bir sanatçı olarak ağaçları umulmadık şekilde yerleştirerek yeni ifade olanakları sunmaktadır. 1977 yılında 22 ağacı girdap benzeri bir şekilde büyüyebilmesi amacıyla özenle dikmiştir. Gökyüzüne yükselen çember şeklindeki ağaçlar,

<sup>2</sup> [https://www2.cambridgema.gov/cac\\_5\\_4\\_2009/public\\_conservation\\_MaterialChoice\\_ukeles.html](https://www2.cambridgema.gov/cac_5_4_2009/public_conservation_MaterialChoice_ukeles.html) (Erişim Tarihi: 29.02.2019).



Nash'in işsizlik ve nükleer savaşa karşı duyduğu bir tepkinin sonucunda doğanın ve gezegenin yok olmaması için uzun vadeli bir inanç eylemi yapmıştır. Orman, gökyüzü, toprak çalışmasının önemli bir üçlüsünü oluşturmaktadır,<sup>3,4</sup> Nash'in arazi çalışmaları oldukça uzun süren, neredeyse uzun yıllar sonucunda amacına ulaşabilen, doğanın tam da göbeğinde, gezegenimizin korunmasını vurgulayan çok etkili çalışmalardır. Bunun yanı sıra "Eclipsed Moon (Tutulmuş Ay)" isimli çalışmasında ise direkt gökyüzünden bir surete yer vererek kağıt üzerine pastel boya ile sanatsal anlamıyla özgün bir yorumla dönüştürmüştür.



Görsel 13. David Nash, *Eclipsed Moon*, 2015, Galerie Lelong&Co.-Paris. 49x36 cm.



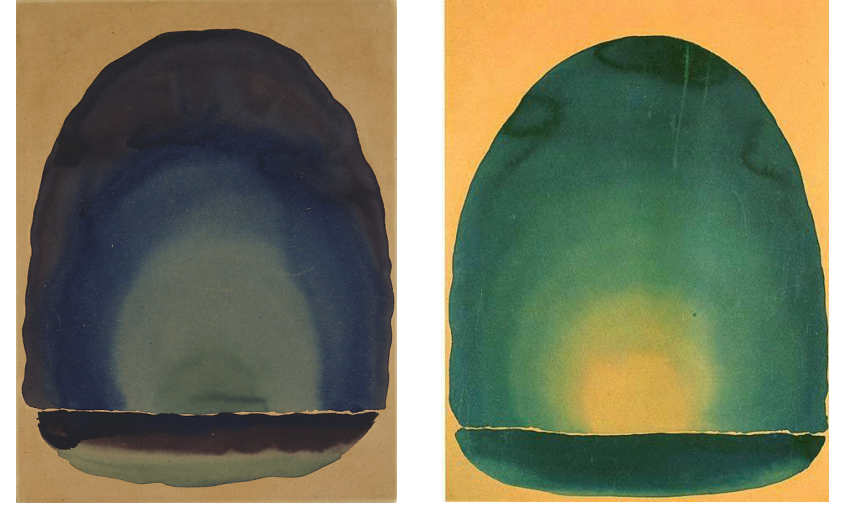
Görsel 14. David Nash, *Ash Dome, in Wales*.

<sup>3</sup> <http://www.artnet.com/artists/david-nash/2> (Erişim Tarihi: 13.04.2019).

<sup>4</sup> <https://www.thisiscolossal.com/2016/05/ash-dome-david-dash/> (Erişim Tarihi: 13.04.2019).

## Georgia O'Keeffe

Georgia O'Keeffe, 20. yüzyılın önemli Amerikan modernizminin öncü ressamlarından olan O'Keeffe, soyut kompozisyonları ile görsel anlatımını zenginleştirmiş, ilerleyen zamanlarda saf soyutlamayı uygulayan sanatçılardan biri olmuştur. Eşi Stieglitz'in ölümünden sonra 1949'da New Mexico'ya taşındığında sonraları zamanının çoğunu dünyayı dolaşarak geçirmiştir. Ziyaret ettiği yeni yerlerden ilham kaynakları bulmuş ve 1965 yılında bulutların üstünde gökyüzünde görüldüğü gibi, bulutların havadan görünüşlerini gösteren bir dizi çalışma yapmıştır<sup>5</sup>. Georgia O'Keeffe'nin suluboyaları adeta gökyüzünün görme alanımızı doldurduğu şekli ile oluşturulmuştur. Güneş, ay ve bulutlar, figüratif olan her şey çıkartıldığında soyut bir biçime dönüşür. O'Keeffe, Teksas'ın üzerindeki muazzam gökyüzü, sanatında natüralizm ile saf soyutlama arasında dolaşmaktadır<sup>6</sup>.

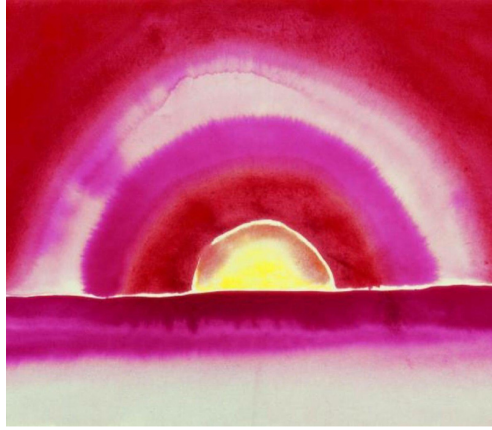


Görsel 15. Georgia O'Keeffe, *Light Coming on the Plains No. III*, 1917. Watercolors. (1887–1986) (Solda)

Görsel 16. Georgia O'Keeffe, *Light Coming on the Plains II*, 1917 (Sağda)

<sup>5</sup> <https://www.biography.com/artist/georgia-okeeffe> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).

<sup>6</sup> <https://www.theguardian.com/culture/2012/mar/11/10-best-skies-art-in-pictures> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).



Görsel 17. Georgia O'Keeffe, Sunrise (Watercolour), 1916

### Joan Miro

Joan Miro, sürrealist akımda varlığını gösterdiği gibi Amerika'da etkili isimlerden biri olmuştur. İspanya İç Savaşı ve İkinci Dünya Savaşı, Miro'nun hayatını etkileyene kadar hayatını İspanya ve Paris'te geçirmiştir. Sürrealizme yakınlık duyan sanatçı, 1925 yılında "Çiftlik" adlı eseri ile katılmıştır. Eserde en küçük ayrıntılara bile yer veren Miro, tuvale lekeler sürüp, onları dağıtarak yeni bir görsel etki yaratmıştır. Bu eserinde ilk işaretlerini veren simgeler, sonraki resimlerinde oldukça yer bulacaktır. Bu yapıtlarında lekeler derinliği olmayan yüzeyde boşlukta sallanmaktadırlar. Bu resimler ressamın evrensel saydığı kozmik mekanı yansıtan kişisellikten uzak, evrenin gerçeğine yönelen işaretlerle kurulmuş yeni bir görsel dil niteliği taşımaktadır (Lynton, 2004: 174-177). Miro, doğa ile bireysel bir iletişim kurmak ve güncel hayatın, savaşların trajedilerinden kaçmak için 1939-1941 yılları arasında toplam yirmi dört çizim grubunu oluşturan Constellation serisini gerçekleştirdi. Bu seride birbirinden farklı konuları ele almasına rağmen ortak olan en önemli nokta aydınlık bir takımyıldızının izlerini gökyüzünde yansıtmış olmasıdır. Çizdiği şekiller ve canlı renkler oluşturuldukları karanlık dönemle çarpıcı bir kontrastlık taşır. Kağıt üzerine gerçekleştirdiği bu guvajlar, ince siyah çizgilerle birbirine bağlanmış yıldızlar, gözler, daireler, üçgenler ve ay şekillerini içeren çok sayıda formla kaplıdır. Yansıtmış olduğu bu şekillerle Miro, gökyüzünden yansıyan kendisine ait yeni bir evren oluşturmuştur<sup>7,8</sup>.

<sup>7</sup> <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490007> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).

<sup>8</sup> <https://www.moma.org/collection/works/33050> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).



Görsel 18. Joan Miró. from the Constellation series. 18 x 15 in. (45.7 x 38.1 cm), 1941. (Solda)

Görsel 19. Joan Miró. The Beautiful Bird Revealing the Unknown to a Pair of Lovers, (from the Constellation series). 1941. (Sağda)



### Jean Arp

Fransız bir anne ile Alman bir babanın oğlu olan Jean Arp, Almanya'da savaşta asker olarak bulunmamak için 1915 yılında İsviçre Zürih'e gider. Savaş sırasında tarafsız bir ülke olan İsviçre'de Cabaret Voltaire binasında savaştan kaçan ya da savaş karşıtı olan pek çok sanatçı, yazar vb. burada toplanırlar. Bu toplantılarda Arp, sayısız hazır nesne ile birleştirdiği kolajlardan oluşan soyut kompozisyonlar yapmıştır. Bu uğraş ruhsal bir arınma ve saf soyuta ulaşma girişimleridir<sup>9</sup>. Dada'nın kurucu üyelerinden olan Arp, burjuva değerlerinin tüm zevklerini reddeden soyutlamalara yönelmiştir. Katmanlı ahşap panellerde bitki ve hayvan figürlerinin soyut çağrışımları olarak ilk kabartmalarını üretmiştir. 1930'ların başında hem yazılarında hem de eserlerinde "takımyıldız" ilkesini geliştiren Arp, Takımyıldız kabartmaları gerçekleştirmiştir. Beş beyaz biyomorfik formu ve iki siyahlı takımyıldız, Varyasyon III, bu temanın üç versiyonunun sonuncusudur. Arp'ın doğası, metamorfozun yaşam döngüsüne yönelik değişimdir (Blessing;<sup>10</sup>). Arp'ın bu kabartmaları, yıldızlar ve bulutlar

<sup>9</sup> <http://www.e-skop.com/skopbulten/dada-ve-surrealizmin-unculerinden-jean-arpin-gec-donem-eserleri/1751> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).

<sup>10</sup> Blessing, Jennifer. <https://www.guggenheim.org/artwork/258> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).

gibi gökyüzüne ait formların takımyıldızlarından esinlenen soyutlanmış biyomorfik yansımalarıdır. Arp, genel olarak bu biçimlere kozmik formlar demektedir. Arp'ın ahşap kabartmaları tesadüfi yaklaşımlara olanak sağlayan bir kompozisyon anlayışı ile dada ve gerçeküstücülük ile yakından ilişkili olup, Joan Miro ve Henry Moore gibi sanatçıları etkilemiştir (Kear, 2016<sup>11</sup>).



Görsel 20. Jean Arp, *Constellation with Five White Forms and Two Black, Variation III*, 1932, Oil on wood, 23 5/8 x 29 5/8 inches (60 x 75.5 cm), Solomon R. Guggenheim Museum, New York.



Görsel 21. Jean Arp, *Constellation selon les lois du hasard*, Painted wood, Object: 549 x 698 mm frame: 772 x 910 x 100 mm, Jean Arp (Hans Arp) 1886–1966, Tate Collection.

## Sonuç ve Değerlendirmeler

Doğa-insan arasında iletişim ve etkileşimin karşılıklı ve devingen yapısı sanatçıları da üretimlerinde geçmişten günümüze kadar hatta gelecekte belirsiz bir zamana kadar etkilemiştir/etkileyecektir. Bu etki, çağımızda bilimsel ve teknolojik gelişmelerin oldukça yoğun yaşandığı çağımızda da özellikle gökyüzüne ait görüntülerin etkisinde çağdaş sanat alanında üretilen çalışmalara kaynak olması bakımından dikkat çekicidir. Sanatçının gökyüzünde gördükleri ya da teknolojik ilerlemeler aracılığı ile yapılan bilimsel keşifler aracılığı ile algıladıklarından veya hissettiklerinden bireysel ve özgün anlamlar çıkararak sanat pratiklerine yansıtması oldukça heyecan vericidir. Sanatçıların, gökyüzüne ait bu görüntülerden etkilenerek yaptığı çalışmalar izleyiciyi de sarıp sarmalamakta ve doğadan esinlenmenin bir sonucu olarak ilham verici çağdaş bir anlatıma dönüşmektedir. Sonuç olarak; disiplinler arası süreçte sanat-bilim-teknoloji yaklaşımları da göz önüne alındığında teknik, malzeme, biçim, yöntem vb. sınırlar olmaksızın doğa genelinde gökyüzü kavramları, özelinde ortaya konulan çağdaş sanat pratikleri içinde de sonsuz bir ilham kaynağı olabileceği düşünülmektedir.

<sup>11</sup> Kear, Jo. 2016, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/arp-constellation-according-to-the-laws-of-chance-t00242> (Erişim Tarihi: 14.04.2019).

## Kaynakça

- Albayrak, A. K. (2015). *Sanat Yapıtlarının Nasıl Anlamlandırıldığı ve İzleyiciyle İletişimine Dair Bir İnceleme*, Erciyes Sanat, Kayseri: Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, Sayı 4.
- Baliç, İ. ve WHW., (2009). 11. İstanbul Bienali, 12 Eylül- 8 Kasım 2009, Rehber, İnsan Neyle Yaşar, (Çeviren; Nazım Dikbaş, Sona Ertekin, G Yayın Grubu), İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, İstanbul: Ofset Yapımevi.
- Bulat, M., Bulat, S. ve Barış, A. (2013). *Alexander Calder'in Açık Yapıtları (1898- 1976)*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı: 31.
- Çevik, M. (2011). *Sahne Tasarımcısı Günther Schneider-Siemssen*, Sanat Dergisi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 19.
- Çokbilen, L. D. (2011). *Günümüz Sanatında Doğa-Sanat İlişkisi Üzerine Plastik Çözümlemeler*, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat, Varlık Stratejileri*, Editör; Arif Ziya Tunç, İstanbul: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Kartal, A. (2011). *Anadolu Sahası Türk Folklorunda Gökyüzü Varlıklarının Oluşum Hikayeleri ve Bunlara Bağlı İnanmalar*, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Lynton, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü. Üçüncü Basım*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Marasalı, İ. (2009). *Çöl Topoğrafyasının Seramik Uygulamalara Yansıması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu*.
- Omak, N. S. (2012). *1960 Sonrası Heykel Sanatı ve Yeni Gerçekçilik*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Silav, M. (2015). "Sürdürülebilir Müze Tasarımı Kaman-Kalehöyük Arkeoloji Müzesi", 2. Uluslararası Sürdürülebilir Yapılar Sempozyumu, 28-30 Mayıs 2015, Gazi Üniversitesi, s.621-625.
- Tandırılı, E. (2012). *Güncel Sanatta Sayısal Resimsellik*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3 (2). Doi: 10.1501/sbeder\_0000000050. s. 157-167.
- Taşpınar, Ş. E. *Görsellerle Kurulan İlişki: Tarihsel Ve Eğitimsel Yaklaşım*. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, (39), 94-115.

Taşpınar, Ş.E. (2016). *The Effects of Art Education to Visual Literacy Skills*. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 6(3), 335-342., Doi: 10.7456/10603100/005.

Tomsuk, E. E. (2018). *Sanatta Doğayla İşbirliği Eylemleri Bağlamında 'Doğa Sanatı'*, Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü *Sanatta Yeterlik Tezi*.

Türkdoğan, G. (2017). *İnsan Doğa İlişkisi Bağlamında 1960 Sonrası Sanatta Doğaya Yönelimler*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Uysal, H. F. (2009). *Çağdaş Sanat ve Ekosistem*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Wilson, M. (2015). *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur, 21. Yüzyıl Sanatını Yaşamak, Çeviri; Firdevs Candil Erdoğan*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1: Tandırılı, E. (2012). *Güncel Sanatta Sayısal Resimsellik*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3 (2). Doi: 10.1501/sbeder\_0000000050. s. 157-167.

Görsel 2: <http://weatherspoon.uncg.edu/blog/tag/alexander-calder/> 28.02.2019'da alınmıştır.

Görsel 3: <http://calder.org/about/history-and-mission> 28.02.2019'da alınmıştır.

Görsel 4: <http://www.russellcrotty.com/bio.html> 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 5: <https://www.squarecylinder.com/2017/01/russell-crotty-and-lick-observatory-sjica/> 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 6: Çevik, M. (2011). *Sahne Tasarımcısı Günther Schneider-Siemssen*, Sanat Dergisi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 19.

Görsel 7: Çevik, M. (2011). *Sahne Tasarımcısı Günther Schneider-Siemssen*, Sanat Dergisi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 19.

Görsel 8: <http://11b.iksv.org/sanaticilar.asp?sid=52> 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 9: <http://11b.iksv.org/sanaticilar.asp?sid=52> 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 10: [https://www2.cambridgema.gov/cac\\_5\\_4\\_2009/public\\_conservation\\_MaterialChoice\\_ukeles.html](https://www2.cambridgema.gov/cac_5_4_2009/public_conservation_MaterialChoice_ukeles.html) 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 11: [http://web.mit.edu/nature/archive/student\\_projects/2006/sponte/11.308/TurnSurround.html](http://web.mit.edu/nature/archive/student_projects/2006/sponte/11.308/TurnSurround.html) 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 12: [https://www2.cambridgema.gov/cac\\_5\\_4\\_2009/public\\_conservation\\_MaterialChoice\\_ukeles.html](https://www2.cambridgema.gov/cac_5_4_2009/public_conservation_MaterialChoice_ukeles.html) 28.02. 2019'da alınmıştır.

Görsel 13: <http://www.artnet.com/artists/david-nash/2> 13.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 14: <https://www.thisiscolossal.com/2016/05/ash-dome-david-dash/> 13.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 15: <http://imuacm.cartermuseum.org/#details=ecatalogue.84254> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 16: <https://theartstack.com/artist/georgia-o-keeffe/light-coming-plains-ii> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 17: <https://theartstack.com/artist/georgia-o-keeffe/sunrise-watercolour-1> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 18: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490007> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 19: <https://www.moma.org/collection/works/33050> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 20: Blessing, Jennifer. <https://www.guggenheim.org/artwork/258> 14.04.2019'da alınmıştır.

Görsel 21: Kear, Jo. 2016, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/arp-constellation-according-to-the-laws-of-chance-t00242> 14.04.2019'da alınmıştır.

## İnternet Kaynakları

İnternet 1: <http://1b.iksv.org/sanatcilar.asp?sid=52> 28.02.2019'da alınmıştır.

İnternet 2: [https://www2.cambridgema.gov/cac\\_5\\_4\\_2009/public\\_conservation\\_MaterialChoice\\_ukeles.html](https://www2.cambridgema.gov/cac_5_4_2009/public_conservation_MaterialChoice_ukeles.html) 29.02.2019'da alınmıştır.

İnternet 3: <http://www.artnet.com/artists/david-nash/2> 13.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 4: <https://www.thisiscolossal.com/2016/05/ash-dome-david-dash/> 13.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 5: <https://www.biography.com/artist/georgia-okeeffe> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 6: <https://www.theguardian.com/culture/2012/mar/11/10-best-skies-art-in-pictures> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 7: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490007> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 8: <https://www.moma.org/collection/works/33050> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 9: <http://www.e-skop.com/skopbulten/dada-ve-surrealizmin-onculerinden-jean-arp-in-gec-donem-eserleri/1751> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 10: Blessing, Jennifer. <https://www.guggenheim.org/artwork/258> 14.04.2019'da alınmıştır.

İnternet 11: Kear, Jo. 2016, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/arp-constellation-according-to-the-laws-of-chance-t00242> 14.04.2019'da alınmıştır.

## Bilgilendirme Tasarımı İlkeleri Bağlamında Reklam Afişlerinin İncelenmesi

Dr. Öğr. Üyesi Erol Çitci

Makale Geliş Tarihi:22.09.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 20.03.2019

### Özet

Bu çalışmanın amacı reklam afişlerinin bilgilendirme tasarımı ilkeleri çerçevesinde değerlendirilebilir olduğunu göstermektir. Pek çok çalışmada bilgilendirme tasarımının uygulama alanı içinde afiş tasarımlarının değerlendirilmediği görülmektedir. Ancak görsel iletişimin, bilgilendirme tasarımıyla kesiştiği nokta olan bilgiyi görselleştirme, afiş tasarımlarında bilgilendirme tasarımı ilkelerine uyma zorunluluğunu getirmektedir. Özellikle reklam afişlerinde bilgilendirme kriterlerine uyulması afişin iletişim gücünü arttıracak gibi tüketici ve rakip firmalar açısından haksız durumlara neden olmasına da engel olacaktır. Bu nedenle bilgilendirme tasarımı ilkelerinin reklam afişlerinde gözetilmesi, görsel iletişimin vazgeçilmezi olduğu gibi aynı zamanda etik bir sorumluluktur.

Bu çalışma kapsamında bilgilendirme tasarımı ilkelerinin teorik altı yapısı incelendi, reklam afişlerinde yer alan bilgilendirici unsurlar ele alındı ve elde edilen bilgilerden yola çıkılarak örnek reklam afişleri bilgilendirme tasarımı bağlamında değerlendirildi.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgilendirme Tasarımı, Tipografik Bilgilendirme, Görsel Bilgilendirme, Reklam Afişleri, Görsel İletişim Tasarımı.

### INVESTIGATION OF ADVERTISING POSTERS IN THE CONTEXT OF INFORMATION DESIGN PRINCIPLES

### Abstract

The purpose of this study is to show that advertising posters can be evaluated within the framework of information design principles. In many studies, it is seen that poster designs are not evaluated in the application area of information design. However, the purpose of visualization of information, which is the point where visual communication intersects with information design, is to require graphic to adhere to the principles of information design in poster designs. In particular, compliance with the information criteria in advertising banners will increase the communication power of the banner and prevent unfair situations for consumers and competitors. For this reason, observing the principles of information design in advertising banners is an indispensable as well as an ethical responsibility. Within the framework of this study, the theoretical structure of the principles of information design was examined and the informative elements included in the advertising banners were discussed and based on the obtained information, sample advertising posters were evaluated in the context of information design.

**Keywords:** Information Design, Advertising Banners, Visual Communication Design, Deceptive Advertising.

## 1. Giriş

Günümüzde, artan ve karmaşıklaşan veri ve bilgileri planlı ve anlaşılır bir biçime dönüştürerek alıcıya ulaştırma sorunu ayrı bir tasarım disiplinin doğmasına neden oldu. Bilgilendirici unsurların organize edilerek aktarmanın tasarımı olarak ifade edilebilecek olan bu disipline bilgilendirme tasarımı adı verilir. Bir başka tanımlamaya göre de "Bilgilendirme tasarımı, kullanıcısının ihtiyaç duyduğu bilgiyi hızlı ve anlaşılır biçimde düzenleyerek sunan bir tasarım alanıdır" (İlisulu, 2017:195).

Pek çok araştırmada (Mijksenaar, 1997; Tufte, 2001; Frascara, 2004; Güler, 2008) veri görselleştirmeleri, veri grafikleri, yönlendirme ve işaretlendirme sistemleri, sergileme grafikleri, piktogram ve doküman tasarımları bilgilendirme tasarımının uygulama alanları olarak kabul edilir. Fakat bu çalışmanın konusu olan reklam afişlerinin, bilgilendirme tasarımı ilkeleri bağlamında değerlendirildiği veya değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koyan bir yazıya henüz rastlanılamamıştır. Bunun başlıca nedeni reklam afişlerindeki bilgilendirici unsurların görece azlığı olabilir. Oysa sıklıkla, reklam afişlerinin ve özellikle de kampanya duyurularının tüketiciye azımsanmayacak sayıda bilgi aktardıkları görülür. Bu sayı, bilgilendirme tasarımı başlığı altında anılan tasarımlardaki bilgilerle kıyaslanamayacak derecede azdır ancak iletişim tasarımı söz konusu olduğu için de göz ardı edilebilecek kadar da az değildir.

Reklam başlı başına bir tanıtım ve ikna etme yöntemi üzerine kuruludur. Tüketicie sunulacak olan bilgiler, satın alma eyleminin belirleyicisidir. Reklamın ve de dolayısıyla da reklam afişlerinin bilgilendirme işlevine işaret eden pek çok yazı mevcuttur (Bkz. Teker, 2002; Becer, 2005). Reklam afişlerinde ilk akla gelebilecek bilgilendirici unsur marka ve üründür. Ancak bunların yanı sıra ürünün kalitesi, fiyatı ve rengi gibi birtakım özellikleri hakkında da bazı bilgilere ulaşılabilir. Elbette ki anılan bilgiler reklam afişlerini bilgilendirme tasarımının bir konusu haline getirmez. Bu çalışmanın amacı da afiş tasarımlarının bilgilendirme tasarımının alt dalı olduğunu iddia etmek değildir. Ancak bilgilendirme tasarımı alanında karşılaşılan temel bazı iletişim ve tasarım problemleri, reklam afişlerinin tasarımında da olduğu görülmektedir. Örneğin hedef kitlenin bilişsel özellikleri dikkate alınmadan tasarlanmış bir yönlendirme sistemi ve fiyatı çok küçük yazılarak tüketiciyi yanlış ürün aldırma neden olmuş bir reklam afişi aynı temel ilkeyi ihmal etmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Bu ve buna benzer problemler reklam afişlerinin bilgilendirme tasarımı ilkeleri açısından değerlendirilmesini ortaya koyar.

## 2. Çalışmanın Önemi

Yoğun ticari rekabet ortamında günlük hayatta, reklam afişleriyle diğer afiş türlerine nazaran daha fazla karşılaşılır. Basılı reklam aracı olarak kullanılan afişler ürün tanıtımının yanı sıra hizmet, etkinlik, organizasyon veya bir kampanyanın tanıtımında kullanılırlar. Tanıtım işinin bir ayağı olan reklam afişleri genellikle tüketicilerin ilgisini çekecek bilgi veya bilgiler silsilesinin ön plana çıkartılması üzerine kurgulanırlar. Reklam afişinin başarısı bu bilgilerin hedef kitleye ulaştırabilme özelliğiyle doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle görsel iletişim tasarımcıları reklam afişlerinde yer alan bilgilendirici unsurların nelerin olduğunu bilmek zorundadırlar. Aktuğlu reklamlarda yer alan bilgilendirici öğeler şu şekilde açıklar:

Ürün yaşam eğrisi açısından değerlendirdiğimizde reklam ürünün ne işe yaradığını, tüketicinin hangi sorununu nasıl çözebileceğini, ürünün fiyatı ve nasıl temin edileceğini, ürünün bağlı olduğu işletmenin diğer ürünlerini vb. pek çok bilgiyi temin edebilmektedir. Ayrıca tüketicinin bilgilenmesi sürecinde reklam tüketicinin karar sürecinde markalar arasında karşılaştırma yapma imkanını sunmaktadır (Aktuğlu, 2016:7).

Yukarıda alıntılanan bilgilerde de görüldüğü üzere reklamlarda çok sayıda bilgilendirici unsur yer almaktadır ve anılan bu bilgilerin çoğunluğu afiş tasarımlarında da mevcuttur. Bu nedenle reklam afişlerinin tasarımında bilgilendirme tasarımı ilkelerinin dikkate alınması 'doğru' bir bilgilendirmenin gerçekleştirilmesi açısından önemlidir. Öncelikli olarak bu ilkeler, sağlıklı bir iletişimi sağlamaya yönelik oldukları için reklam afişlerinde bunların göz ardı edilmesi iletişim tasarımının doğasına aykırıdır. Ayrıca reklamlarla tüketicinin yanlış bilgilendirilmesi bir takım hukuksal sorunlara da neden olmaktadır. Örneğin bu konuda Reklam Özdenetim Kurulu 1994 ve 2019 yılları arasında 'doğruluk' konusunda 1344 adet şikâyeti haklı bularak tüketici lehine karara bağlamıştır (Reklam Özdenetim Kurulu, 2019). Bundan da anlaşılacağı üzere reklamlar tüketicileri doğru bilgilendirmeyerek haksız rekabete neden olmaktadır. Bilerek yanlış ya da eksik bilgilendirmede, etik kurallar devre dışındayken, bilmeyerek yapılanlarda tasarımcının bilgi eksikliğinin söz konusu olduğu çıkarımı yapılabilir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse bilgilendirme ilkelerinin ihmal edildiği reklam afişleri, reklam verenle hedef kitle arasında gerçekleşmesi beklenen iletişimi ve etkileşimi engeller. Yani reklam afişlerinde bilgilendirme tasarımı ilkeleri, tüketici ve reklam veren arasında bir köprü vazifesi görür.

Yukarıda anlatılan nedenler göz önünde bulundurulduğunda görsel iletişim tasarımcılarının bilgilendirme tasarımının ilkelerini ve bu ilkelerin afiş tasarımlarına sağladıkları katkıları bilmeleri ve sonuçları hakkında bilgi sahibi

olmaları son derece önemlidir. Bu sayede, yani bilgilendirme tasarımının kurallarına göre yapılan reklamlar hem kampanyanın başarısını hem de tüketicinin memnuniyetini sağlayacaktır.

### 3. Bulgular

#### 3.1. Bilgilendirme Tasarımında İlkeler

Edward Tufte (2001) bilgilendirme tasarımının mükemmellik seviyesine ulaşabilmiş olan grafiklerin, verilerini iyi tasarlanmış sunumu olduğunu söyler. Ayrıca bilgilendirme tasarımının ilk hedefinin anlaşılır olması konusunda sık sık vurgu yapar. Anlaşılır bir bilgilendirme tasarımı; aktarılması gereken tüm mesajların doğru bir biçimde yorumlanabiliyor olmasına; hedef kitlenin çözebileceği kodların kullanılmış olmasına ve mesaj aktarımında doğru yöntemlerin kullanılmış olmasına bağlıdır. Ancak sadece anlaşılır olmak iyi bir bilgilendirme sağlayamaz ve diğer bütün tasarım dallarında olduğu gibi, bilgilendirme tasarımında da hedefe ulaştıracak kendine özgü ilkelerin yol göstericiliğine ihtiyaç duyulur. Rune Petersson (2010:169) bu ilkeleri 4 ana grupta toplar. Bunlar işlevsel, yönetimsel, estetik ve bilişsel ilkelerdir.

##### 3.1.1 İşlevsel İlkeler

Bilgilendirme tasarımında işlevsellik bilgilendirmenin etkili ve verimli gerçekleşmesi için yapılması gerekenleri kapsar. İşlevsel ilkeler hedef kitlenin mesajla olan ilişkisini belirlediği gibi üretim aşamasında bilgilendirme tasarımcısına da yardımcı olurlar. İşlevsel ilkelerin alt süreçleri; problemi tanıma, mesajın aktarılacağı sunum yapısını oluşturma, mesajı anlaşılır kılma, mesajı gereksiz bilgilerden arındırarak sadeleştirme, mesaja vurgulanacak öğeleri belirleme ve bütün bunları aktaracak tasarımsal bir bütünlük oluşturmaktır.

##### 3.1.2 Yönetimsel (İdari) İlkeler

Bilgilendirme tasarımı salt bilgi aktarımı ya da ürün tasarımından ibaret değildir. Çünkü bilgilendirme tasarımının parasal, hukuki ve zaman zaman da sosyal sonuçları olabilmektedir. Bu boyutların başarısı yönetimsel ilkelere bağlıdır. Yani bilgilendirme tasarımcısı görsel tasarıma ilişkin sorunları çözerken işin ekonomik olmasını, bilgiyi aktarma açısından verimli, telif haklarına uyan, haksız ticari uygulamalara yer verilmemesine dikkat etmeli ve ayrıca da etik kriterleri de göz önünde bulundurmalıdır.

Pettersson (2010) yönetsel ilkeler altında gruptadığı ilkeleri şöyle sıralamıştır: Bilgiye erişim kolaylığının sağlanması, bilgilendirme giderleri, kalite güvencesi ve bilgilendirme etiği. Bilgilendirme tasarımcısı hedef

kitlenin istedikleri bilgilere kolayca erişimini sağlamak zorundadır. Ayrıca bu bilgilerin depolanması ve zaman zaman güncellenmesi gerektiği de göz önünde bulundurulmalıdır. Bunların yanı sıra bilgilendirme tasarımı belirli bir maliyet hesabına dayanır. Tasarımcılar uygun maliyetleri gözeterek bilgilendirme tasarımı sürecini kontrol altında tutabilmeyi bilmelidir. Bütün bu işler gerçekleştirirken belirli bir kalite ve standarda ulaşmalıdır.

Yönetimsel ilkeler çerçevesinde etik değerlerin gözetilmesi süreci bilgilendirme tasarımı açısından ayrı bir önem taşımaktadır. Etik değerlerin gözetilmesi hem tüketici hem de rakip firmalar açısından oldukça önemlidir. Pettersson bilgilendirme tasarımcılarının bilgilendirici öğeleri kullanırken dikkat etmeleri gereken etik hususları şu şekilde ifade etmiştir:

Kural olarak, bilgi tasarımcısı, tasarım, üretim, dağıtım ve bilgi kümelerinin kullanımı ile ilgili diğer yasa ve düzenlemelerin yanı sıra telif haklarına da saygı göstermelidir. Bu haklar, sanat eserlerinin, resimlerin, logoların, şarkı sözlerinin, müziklerin, fotoğrafların, belirli seslerin, sembollerin, metnin ve ticari markaların kullanımıyla ilgilidir. Ayrıca, farklı etik kurallara, medyaya özgü etik kurallara saygı gösterilmesi ve tüm ticari sözleşmelere uymak da önemlidir (Pettersson, 2010:175-176).

Yukarıdaki alıntıda çizilen genel çerçeve hukuki ve meslek etiğinin genel kurallarını kapsamaktadır. Ancak bilginin tüketiciden saklanması veya çarpıtılması, başka bir deyişle bilgi veya verinin manipüle edilmesi de etik kriterler açısından uygunsuz bir davranıştır. Bilgilendirme tasarımının varlık sebebine aykırı olan manipülasyon reklam alanında zaman zaman kullanıldığı görülmektedir. Bu manipülasyonlar yazılı oldukları gibi görsel manipülasyonlar şeklinde de gerçekleşmektedir. Pettersson (2010:176) foto manipülasyonların insanları belirli bir gerçeklik algısının uygunsuz bir şekilde kontrol edilmesine neden olduklarını iddia etmektedir. Foto manipülasyon bizi gerçeği ya da başka bir deyişle bilgiyi gizlemek gibi bir sonuca götürür ve bu da bilgilendirme tasarımının doğası aykırıdır. Bilgilendirme tasarımında ister görsel ister yazılı herhangi bir veriyi veya bilgiyi saklamak veya çarpıtmak tüketiciyi/kullanıcıyı yanılttığı için etik bir davranış olarak kabul edilemez.

##### 3.1.3 Estetik İlkeler

Tufte (1990:9) bilgilendirme tasarımındaki en iyi eserlerin, sahip oldukları güzellik ve kullanılabilirliklerine rağmen, estetik değerlendirme açısından çok az ilgi çektiklerini ve bu açıdan değerlendirilmediklerinden şikâyet eder. Oysa insan faaliyetlerinin pek çoğu, belirli bir güzellik arayışını içinde barındırır. Örneğin teorik fizikçiler ve profesyonel matematikçiler eserlerinin estetiğinden bahsetmektedirler (Bkz. Pesen, 2002; Girod, 2007;



Tarlacı, 2016). Bu da bilim insanlarının bile fikirler ve formüllerinde zarafeti ve güzelliği arayabildiklerini gösterir. Estetik kaygı ve beklenti en ilgisiz görünen alanlarda var olduğuna göre bilgilendirme tasarımında güzelliği aramak ve istemek en doğal haktır.

Frascara (2004:75) tasarımda estetik kaygıların gözetilmesinin sonuçlarını şu şekilde sıralar;

- İlk bakışta “cazibe ya da reddetme” yaratır.
- İletişim kurar
- Bir izleyicinin tasarıma duyduğu algısal zamanı etkiler.
- Mesajın ezberlenmesini etkiler
- Tasarımın aktif ömrünü etkiler
- Geniş anlamda çevreyi etkilemektedir.

Tufte iyi tasarımın iki temel öğeye sahip olduğunu söyler ve grafik zarafeti genellikle tasarımın basitliği ve verilerin karmaşıklığında arar. Ayrıca görsel açıdan cazip grafiklerin, bazı sayıların derhal gösterilmesinin ötesinde içerikten ve yorumlardan güç topladığını iddia eder (Tufte, 2001:177). Shedroff (1999:270) ise bilgilendirme tasarımının estetik kaygılara odaklanmadığını fakat zarif bir şekilde yapılandırılmış veya iyi düzenlenmiş verilerin de güzel olmaması için bir neden olmadığını söyler.

#### 3.1.4 Bilişsel İlkeler

Passini'ye (1999:86) göre bilgilendirme söz konusu olduğunda, sadece bir bilgi kaynağı ve aktarıcı değil, aynı zamanda bir alıcı da olmalıdır. Bilgilerin aktarımında alıcının bilgi işleme özelliklerinin hesaba katılması, esastır. İnsanların mesajları okuma ve anlama yolları görevlerine ve kişiselliklerine göre farklılaşır. Bu nedenle ilkeler hedef kitlenin bilgilendirmeyi anlama, anlamlandırma ve kullanabilme gibi bilişsel özellikleri bilgilendirme tasarımcısı tarafından dikkate alınmalıdır. Bilgilendirme tasarımında bilişsel ilkeler alıcıların dikkatini çekme, bilgiyi anlama, öğrenme süreçlerini ve bilgilendirme materyallerinden faydalanma biçimlerini kontrol edilmesini sağlar. Bilgilendirme tasarımcısı verilmek istenen önemli bilgiyi kullanıcıların dikkatine sunmak zorundadır. Yoğun bir bilgi yığınının içinde verilmek istenen bilgi ve mesajların ayırt edilememesi riski vardır. Bu nedenle Petterson (2010) hedef kitlenin bilişsel özelliklerine hitap edecek üç ilke belirlemiştir. Bunlar, dikkati çekmeyi kolaylaştırmak, algılamayı kolaylaştırmak ve bilginin işlenişini kolaylaştırmak. Bilgilendirme tasarımcısı yazı, görsel,

renk ve tasarım düzeni gibi unsurları hedeflenen kitlenin mesajı anlamasını kolaylaştıracak biçimde kurgulamalıdır.

#### 3.2. Reklam Afişlerinde Tipografik ve Görsel Bilgilendirme Araçları

Afişte mesajın hedeflenen kitleye aktarılması dilsel ve biçimsel unsurlar aracılığıyla gerçekleşir ve tasarım yüzeyinde yer alan bütün elemanlar mesajın bağlamını vurgulayarak etkili iletişimin gerçekleşmesini sağlarlar. Yani afiş yüzeyindeki her eleman izleyiciyi bilgilendirme işlevi görür. Afişte bilgilendirici araçlar tipografik ve görsel elemanlar olarak ikiye ayrılır. Başlık, alt başlık, slogan ve açıklama gibi yazılı unsurlar tipografik elemanlardır. Görsel unsurlar ise fotoğraf, resimleme, logo, sembol, renk vb.dir. Bu sayılan elemanlar mesajın içeriğini ve kapsamını izleyiciye ulaştırırlar.

Aşağıdaki afişler görsel ve yazılı unsur bilgilendirici öğeler bağlamında ele alınmıştır. Bu çalışmada afişlerin derinlemesine bir göstergebilimsel çözümlemesi yapılmayacaktır. Görsel ve yazılı göstergeler sadece bilgilendirme tasarımı açısından ele alınmıştır.

#### 4. Tartışma

##### 4.1 Bilgilendirme Tasarımı İlkelerinin Afiş Örnekleri Üzerinde İncelenmesi

Reklam afişleri, görsel iletişim tasarımının ya da başka bir tanımlama ile grafik tasarımının konusudurlar ve genellikle bilgilendirme tasarımının alt uygulama alanları arasında sayılmazlar (Mijksenaar, 1997; Güler, 2008; İlisulu, 2017). Görsel iletişim ve bilgilendirme tasarımı birbirilerinden kesin sınırlarla ayrılamasa da bunlar birbirilerinden farklı uzmanlık alanlarıdır.

Ne grafik tasarım tam anlamıyla bilgilendirme tasarımının içerisinde yer alır, ne de bilgilendirme tasarımı grafik tasarımının içerisinde. Burada iki unsurun kesişmesinden ve birlikte hareket etmesinden bahsedilmektedir. Aralarındaki ilişki doğal olarak kesiştikleri noktalarda ortaya çıkmaktadır. Grafik tasarımın özünde yer alan “mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirmek”, bilgilendirme tasarımının da amaçlarından biridir (Güler, 2008:14).

Dolayısıyla görsel iletişim tasarımcıları zaman zaman bilgilendirme tasarımcısı gibi davranmak zorunda kalırlar. Tüketicinin doğru bilgilendirilmesi adına görsel iletişimcilerin bilgilendirme tasarımı ilkelerini biliyor olmaları ve bu ilkelere uymaları yaptıkları tasarımların daha sağlam olmasını sağlar. Buradaki temel nokta, görsel iletişim tasarımcılarının hangi mesaj aktarıcı araçları kullandıklarıdır. Bu araçlar bilindiği takdirde hedeflenen mesaj aktarımı daha sağlıklı gerçekleştirilecektir.

Bir afiş tasarımında izleyiciyi, tüketiciyi ya da hedef kitleyi bilgilendiren ve onlara mesaj taşıyan elemanları iki grupta değerlendirmek mümkündür. Bunlar görsel ve tipografik elemanlardır. Afişlerde yer alan slogan, başlık, alt başlık, açıklama ve dipnotlar gibi unsurlar tipografik; fotoğraf, resimleme, logo, renk ve şekil öğeleri görsel unsurlar olarak sıralanır.

#### 4.1.1. Reklam Afilerinde Tipografik Bilgilendirme Araçları

Görsel 1'deki kampanya afişi Pegasus hava yollarıyla yurtdışına yapılacak seyahatlerde uygulanacak indirimini duyurmaktadır. Reklam afişinde hâkim görsel genç çifttir. Afişin arka planında yer alan fotoğraf yabancı ülkelere seyahat fikrini destekleyecek nitelikte olup yurt dışındaki bir şehre ait bir görseldir. Hâkim tipografik unsur ise "%50'ye Varan İndirim" ibaresidir. Sol üst kısımda yer alan bu metin indirim kampanyasının konusunu ve avantajları belirtmektedir. Sol alt köşede ise daha küçük puntolarda kampanyanın geçerlilik tarihleri yer almaktadır. Sağ alt köşede ise ilan veren firmanın logosu bulunmaktadır.



Görsel 1. Pegasus havayolları reklam afişi, 2017.<sup>1</sup>

İletişim bağlamında Pegasus reklam afişinin tüketicinin ihtiyaç duymuş olduğu reklam verenin kimliği, reklamın ana konusu ve kampanyanın süresi gibi bilgileri anlaşılır biçimde aktarabildiği görülmektedir. Tüketicinin kafasını karıştıracak tipografik bir unsura rastlanmamaktadır. Ancak bazı reklam afişlerinde tipografik bilgilendirmeler sorunlu olabilmektedir. Sorunun kaynağı yanlış aktarım olabileceği gibi bazen de verilmesi gereken bilginin tüketicinin algılayabileceği şekilde düzenlenmemesinden de kaynaklanmaktadır.

<sup>1</sup> <http://www.bagimsizhavacilar.com/pegasusdan-pye-varan-indirim-kampanyasi> adresinden 15.09.2018'de alınmıştır



Görsel 2. Axess kredi kartı reklam afişi, 2011.

Axess'in "40 TL'lik Akaryakıt Hediye" kampanya afişi bu soruna bir örnek teşkil etmektedir (Bkz. Görsel 2). Reklam afişi, Petrol Ofisinde Axess kredi kartı ile yapılan alışverişlerde 40 TL chip-para hediye edildiğini duyurmaktadır. Afiş sarı arka plan üzerine kurgulanmıştır. Afişin hâkim görseli elinde benzin pompası olan oyuncu Özgü Namal'dır. Tipografik unsurlar ağırlıklı olarak afişin üst kısmında yer alırken logo ve açıklamalar afişin alt kısmında konumlanmıştır.

Başlıkta (büyük puntolu yazılar) Petrol Ofisinden yapılan alışverişlerde Axess kart ile ödeme yapıldığında 40 TL'lik hediye puan kazanılabileceği ifade edilmektedir. Bu tür kampanyalar tüketiciye belirli bir yarar sağlasa da kampanyaya katılım koşulları, çoğunlukla büyük puntolarla yazıldığı gibi gerçekleştirilmemektedir. Çünkü bu tür kampanyalardan faydalanabilmek için ek koşullar getirilir. Yapılan incelemelerde bu koşulların genellikle daha küçük puntolarla yazıldığı görülmüştür. Benzer durum Axess reklamında da görülmekte olup, ek koşullar afişin alt kısmında yer alan siyah bant içerisinde belirtilmiştir (Bkz. Görsel 3). Buna göre 40 TL chip-para kazanabilme hakkı,

<sup>2</sup> <https://www.motobilim.com/2011/01/petrol-ofisinde-axesse-40-tl-chip-para.html> adresinden 15.09.2018'de alınmıştır.

farklı zamanlarda 4 defa 100 TL alışveriş yapılması koşuluna bağlanmıştır. Oysa başlıkta bu ayrıntıya verilmemiş olup tüketicilerin doğrudan 40 TL kazanma fırsatı elde edebileceklerini düşündürmektedir. Bilgilendirme tasarımı açısından daha sorunlu ayrıntı, kampanyanın sadece Axess POS cihazı bulunan Petrol Ofislerinde geçerli olmasıdır. Bu koşul da yine siyah bant içinde ve bir önceki yazılara göre daha küçük bir punto ile yazılmıştır. Yani müşteri bu kampanyaya katılmak için alışverişten önce benzin istasyonunda Axess POS cihazının bulunup bulunmadığını öğrenmek zorundadır. Yine kampanya geçerlilik süreleri de aynı metin öbeği içinde yazılmış olması tüketicileri bilgilendirme işlevinden uzaktır.



Görsel 3. Ayrıntı Görsel 2.

Reklamlarda yer alacak olan yazıların yazı tipi ve minimum punto büyüklükleri Ticari Reklam Ve Haksız Ticari Uygulamalar Yönetmeliği'nde (2015) belirtilmiştir. Yönetmeliğin 19. maddesi yazılı basında, broşür ve benzeri yazılı mecralarda yayınlanan reklamlardaki dipnotlarda kullanılan yazı boyutunun en az Arial 8 punto büyüklüğüne eşdeğer büyüklükte olması gerektiğini belirtmiştir. Ancak yönetmeliğin getirdiği asgari koşullar afiş mantığına uymamaktadır. Afişler uzun süreli seyredilecek reklam mecraları olmadığından tüketicilerden afişlerdeki 8 punto büyüklüğündeki dipnotları okumalarını beklemek ya da onları sorumlu tutmak yanlıştır. Afiş tasarımlarına 8 punto büyüklüğünde açıklamalar eklemek demek, tüketicinin aradığı veya bilmesi gereken bilgiye erişiminin engellenmesi anlamına gelmektedir.

#### 4.1.2. Reklam afişlerinde Görsel Bilgilendirme Araçları

Hedef kitle aradığı bilgileri yalnızca metinlerden elde etmez. Görseller de birtakım mesajları ileterek bilgilendirme işlevi görürler. Reklam afişlerinde görsellerin amacı ürünü en iyi şekilde anlatmaksa da kurumsal kimlik öğeleri, ürün/hizmet kalitesi, marka değeri veya hayat tarzı sunma gibi bilgileri de içinde barındırır. Görsellerin taşıdığı bilgiler tüketicilerin satın alma kararını etkilerler. Bu nedenle görsel iletişim tasarımcıları reklamı yapılacak ürünlere albeni kazandırmak için çekim açısından, renk düzenlemelerine kadar her

şeyi hesaplayarak müşterileri etkilemeye çalışırlar. Çoğunlukla da foto manipülasyonlarla da ürünleri idealize ederler. Aşağıdaki reklam afişleri bu çerçevede değerlendirilebilecek örneklerdir.



Görsel 4. Ford Focus reklam afişi, 2010.<sup>3</sup>

İlk afiş (Görsel 4) otomobil reklamına aittir. Afişte mekân zorlu kış şartlarını anlatan buz denizdir. Görüntünün sağ alt tarafında, donmuş denizde sıkışmış olan bir gemiyi çekmekte olan Ford'un Focus modeli aracı görünmektedir. Reklamdaki hâkim renk mavidir. Afişin üst kısmında Ford'un kurumsal imajının bir göstergesi olan turuncu çizgi görülmektedir<sup>4</sup>. Afişin sağ alt köşesinde ise beyaz bir dikdörtgen içinde firmanın sloganı ve logosu yer almaktadır. Afişte yer alan gemi, buz denizi ve çekmenin etkisiyle fırlayan buz parçaları gibi, bütün görseller unsurlar aracın çekiş gücünü anlatır. Buzlu zemin, gökyüzü ve arka planda yer alan karlı dağlar, aracın soğuk iklim şartlarına dayanıklılığını göstermek için kullanılmıştır. Afişte yük çeken araba, turuncu çizgi, mavi atmosfer ve beyaz alan içinde yer alan logo, ticari kuruluş olarak Ford markasını öne çıkartmaktadır. Ford ismi görsellerdeki imge yükü ile birleştirildiğinde tüketicide güçlü, sağlam ve güvenilir bir marka hissi ve bilgisi oluşturmaktadır.

İkinci örnek (Görsel 5) ise bir içecek markasına aittir. Yeni bir ürünün tanıtımı yapılan afişte hâkim görsel Lipton içecek kutusudur. İçecek kutusunun sağında oyuncu Serhan Aslan canlandırdığı Doruk ve solunda ise Müge

<sup>3</sup> [https://www.adsoftheworld.com/media/print/ford\\_conquer\\_the\\_ice](https://www.adsoftheworld.com/media/print/ford_conquer_the_ice) adresinden 15.09.2018'de alınmıştır.

<sup>4</sup> Bkz: <http://www.fordeumicrosites.com/brandbook/base.html>

Uzel'in canlandırdığı Buse karakteri yer almaktadır. İçecek kutusunun üst kısmında kutudan dışarı fırlayan soğuk çay içeceği görülmektedir. Soğuk çayın içinde ayrıca nane yaprakları da sıvıyla birlikte dışarıya doğru savrulmaktadır. Afişteki zemin rengi sarıdır. Optik merkezde ise dairesel olarak beyazdan sarıya doğru bir renk geçişi var. Markanın kimlik öğeleri, sarı renk ve afişin sol alt köşesinde bulunan logodur. Öyküsünü reklam filminden de bilinen Buse ve Doruk karakterleri iki farklı tadı iki farklı kişilikte temsil etmektedir. Kutudan taşan içecek canlı ve enerjik olmayı temsil ederken içindeki nane yaprakları da içeceğin ferahlatıcı etkisine gönderme yapmaktadır. Afişte yer alan "DOUBLE" ifadesi ne kadar tipografik bir unsur olsa da yazının çiftli geometrik yapısı içeceğin kayısı ve şeftali tadının birlikteliğini vurgulamaktadır.



Görsel 5. Ice Tea reklam afişi, 2014.<sup>5</sup>

Yukarıda verilen iki örnekteki görsel unsurlar reklamın içeriğini bilgilendirme ilkeleri çerçevesinde tüketiciye aktarmaktadır. Burada başlık açılması gereken konu foto manipülasyondur. İki afişte de görseller üzerinde dijital müdahaleler yapıldığı görülmektedir. Bu tür müdahalelerin amacı tüketicide satın almayı gerçekleştirecek güçlü bir imaj oluşturmaktır ve yanıltma

<sup>5</sup> <http://www.titri fikir.com/Files/Ideas/ab37b1fa-673c-48e8-b8e9-d7a8b6e6483c.jpg> adresinden 18.08.2018'de alınmıştır.

amacıyla yapılmamışlardır. Örneğin bir aracın gemiyi buz üstünde çekecek kadar güçlü olmadığı aşikâr. Burada oluşturulmak istenen etki güçlü araç imajıdır. Fakat reklamlarda yer alan bazı foto manipülasyonları, tüketiciyi aldattıkları gerekçesiyle eleştirilmekte ve bazı ülkelerde yasaklanabildikleri görülmektedir. L'oreal kozmetik firmasının Revitalift krem afişinin (Görsel 6) İngiltere'de yasaklanması buna bir örnektir.<sup>6</sup>

İngiltere'de bulunan Reklam Standartları Kurumu (Advertising Standards Authority - ASA) aldatıcı reklamlar konusunda önlemler alarak yasaklama kararları verebilen bir denetim kurumudur. Yayınlandığı dönemde 41 yaşında olan oyuncu Rachel Weisz'ın yer aldığı reklamlarda yaşlanma karşıtı Revitalift kremin tanıtımı yapılmaktadır. Ürüne ait reklam afişleri incelendiğinde sinema oyuncusunun yüzü görüntü işleme programları kullanılarak manipüle edildiği ve olduğundan çok daha genç gösterilmiştir. Yasaklanmasına neden olan durum da tam da bu müdahalelerdir. ASA'nın gerekçeli kararında söz konusu reklamda ürün performansının yanıltıcı bir şekilde abartılmış olduğu ifade edilmektedir (ASA, 2012).



Görsel 6. L'Oreal Paris Revitalift reklam afişi, 2011.<sup>7</sup>

Firmaların ürünlerine belirli bir albeni yaratmaya çalışmaları anlaşılabilir bir durumdur. Çünkü yoğun rekabet ortamında ürünlerini satmak için kendi ürünlerini albenili göstermek, tüketicinin ilgisini ve beğenisi çekmeye çalışmak zorundadır. Ancak foto manipülasyonun sınırları zorlandığı zaman, tüketiciler yanlış bilgilendirilirler ve rakip firmalar açısından da hâksiz rekabete neden olurlar.

<sup>6</sup> <https://www.asa.org.uk/rulings/loral-uk-ltd-a11-171059.html>

<sup>7</sup> <https://i.pinimg.com/originals/18/64/72/1864726013db9011b540fcd66611d2d2.jpg> adresinden 16.09.2018'de alınmıştır.

## 5. Sonuç

Bilgilendirmenin ayrı bir tasarım disiplini olarak anılmaya başlamasından bu yana genelde veri görselleştirmelerinde, yönlendirme ve işaretlendirme sistemlerinde, sergileme grafiklerinde veya piktogram tasarımları gibi konular çerçevesinde ele alınıp incelenmiştir. Bugüne kadar yapılan çalışmalarda reklam afişleri bilgilendirme tasarımının konusu olarak görülmediler. Çünkü bir işin bilgilendirme tasarımı olarak kabul edilmesini sağlayan şartlardan biri olan yoğun ya da çok bilgi içerme şartını reklam afişlerinde mevcut değildi. Oysa bu çalışma, bazı reklam afişlerinin ve özellikle de kampanya duyurularının tüketiciye gerek yazı gerekse görseller aracılığıyla bilgi veya veri aktardıklarını göstermiştir. Veri veya bilgi denildiğinde çoğunlukla yazılı unsurlar akla gelir ancak reklam afişlerinde yer alan görseller de tüketicinin kararını etkileyecek bilgiler sunarlar. Bu da bize reklam afişlerinde azımsanmayacak miktarda bilgi olduğunu ve reklam afişlerinin de bilgilendirme tasarımının uygulama alanı olmasalar bile sadece bilgilendirmenin tasarım ilkelerinin reklam afişlerinde uygulanması gerektiğini ortaya koyar. Ayrıca bilgilendirme tasarımının genel olarak yoğun bilgi ve verilerin düzenlenişi, sunumu ve aktarılması olarak tanımlanıyor olması, bilgilendirme tasarımının uygulama alanlarına nazaran daha az bilginin yer aldığı reklam afişlerinde bilgilendirme kriterlerini göz ardı edilebileceği anlamına da gelmemelidir.

Afiş tasarımları bilgilendirme tasarımının ana konusu değildirler. Daha önce de ifade edildiği gibi bu çalışmanın amacı afişlerin, dolayısıyla reklam afişlerinin bilgilendirme tasarımı üzerine inşa edildiğini; bu alanın alt dalı olduğunu iddia etmek değildir. Güler'in (2008:63) de işaret ettiği gibi görsel iletişim tasarımının özünde var olan bilgilendirme amacı tüm grafik işlerde devreye girmektedir. Asıl görevi, grafik iletişim olan görsel iletişim tasarımı bilgilendirme işlevini içinde barındırır. Başkaca ifade etmek gerekirse, görsel iletişim ve bilgilendirme tasarımının kesiştiği noktalardan biri bilgilendirme tasarımı ilkeleridir.

Sonuç olarak reklam afişleri barındırdıkları bilgilendirici unsurları ile bilgilendirme tasarımı ilkelerinden muaf tutulamazlar. Ayrıca görsel iletişim tasarımcılarının, tasarımlarındaki bilginin miktarına bakmaksızın bilgilendirme tasarımının ilkelerine uymaları doğal bir zorunluluktur. Çünkü hiçbir tasarımcı bir afiş tasarımında bilgilendirme ilkeleri arasında anılan işlevsellik, estetik ve hedef kitlenin bilişsel özelliklerini göz ardı edemez. Reklam afişlerinde tüketicilere bilgiye erişim kolaylığının sağlanması, bilgilendirme giderleri, ürünün kalite güvencesi ve bilgilendirme etiği gibi yönetsel ilkeler de her görsel iletişim tasarımcısının uyması gereken

kurallardır.

Bu ilkeler içinde bilgilendirme etiği ayrıca başlıklandırılması gereken bir konudur. Yapılan taramalar neticesinde, reklam afişlerinin tüketicileri hangi yöntemlerle nasıl yanlış bilgilendirdiği ve bunun politik, sosyal ve hukuki sonuçların neler olduğu yeterince araştırılmadığı görülmüştür. Sonraki çalışmalarda, reklam afişlerinde bilgilendirme etiği ihlallerinin araştırılması faydalı bir konudur. Böylesi bir çalışmada elde edilecek araştırma sonuçları, tüketicilerin ve rakip firmaların mağduriyetlerinin önüne geçecek veya azaltacak hukuki sonuçlara kaynaklık edebilir.

## Kaynakça

- Aktuğlu, I.K. (2006). "Tüketicinin Bilgilendirilmesi Sürecinde Reklam Etiği", *Küresel İletişim Dergisi*, 2, 1-20.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Communications, Inc.
- Girod, M. (2007). "A Conceptual Overview of the Beauty and Aesthetics in Science", *Studies in Science Education: Leeds*, 43, 38-61.
- Güler, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- İlisulu, T.İ. (2017). "Bilgilendirme Tasarımı ve Eğitimdeki Yeri", *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 6 (Özel Sayı 1), 195-213.
- Mijksehaar, P. (1997). *Visual Function: An Introduction to Information Design*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Passini, R. (1999). *Information Design: An Old Hag in Fashionable Clothes*. R. Jacobson (Editör). *Information Design*. Cambridge, MA. MIT Press, s. 83-98.
- Pesen, C. (2002). "Matematiğin Estetiği Üzerine", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 130-140.
- Pettersson, R. (2010). "Information Design—Principles and Guidelines", *Journal of Visual Literacy*, 29(2), 167-182.
- Shedroff, N. (1999). *Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design*. R. Jacobson (Editör), *Information Design*. Cambridge, MA. MIT Press, s. 267-292.
- Tarlacı, S. (2016). *Schrödinger'in Kedisi Neden Şizofren Oldu?*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Teker, U. (2002). *Grafik tasarım ve reklam*. İzmir: Dokuz Eylül Yayıncılık.
- Tufte, E.R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

## İnternet Kaynakları

- ASA. (2012). ASA Adjudication on L'Oréal (UK) Ltd t/a L'Oréal Paris. <https://www.asa.org.uk/rulings/loral-uk-ltd-a11-171059.html>. Erişim: 17.04.2018.
- Reklam Özdenetim Kurulu. (2019). Başvuru İstatistikleri - Başvuru Konusuna Göre Dağılım, <https://www.rok.org.tr/tr/Page/Index/15>. Erişim: 10.04.2019.
- Ticari Reklam ve Haksız Ticari Uygulamalar Yönetmeliği (2015), <http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2015/01/20150110-5.html>. Erişim: 18.08.2018.

## Görsel Kaynakları

- Pegasus havayolları reklam afişi, 2017, Kaynak: <http://www.bagimsizhavacilar.com/pegasusdan-pye-varan-indirim-kampanyasi>, Erişim: 15.09.2018
- Axess kredi kartı reklam afişi, 2011, Kaynak: <https://www.motobilim.com/2011/01/petrol-ofisinde-axesse-40-tl-chip-para.html>, Erişim: 15.09.2018
- Ford Focus reklam afişi, 2010, Kaynak: [https://www.adsoftheworld.com/media/print/ford\\_conquer\\_the\\_ice](https://www.adsoftheworld.com/media/print/ford_conquer_the_ice), Erişim: 15.09.2018
- Ice Tea reklam afişi, 2014, <http://www.titri fikir.com/Files/Ideas/ab37b1fa-673c-48e8-b8e9-d7a8b6e6483c.jpg>, Erişim: 18.08.2018
- L'Oréal Paris Revitalift reklam afişi, 2011, Kaynak: <https://i.pinimg.com/originals/18/64/72/1864726013db9011b540fdb6611d2d2.jpg>, Erişim: 16.09.2018

# Yeniden İşlevlendirilen Kilise Yapılarında İç Mekân Müdahalelerine Yönelik Analizler: Sivrihisar Ermeni Kilisesi Örneği

Esin Fakıbaba Dedeoğlu

Makale Geliş Tarihi: 05.02.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 20.05.2019

## Özet

Geçmişte yaşayan ve yaşananlar arasında önemli bir bağ kuran tarihi yapıların varolabilmesi için ya mevcut işlevi ya da yeni işlevi ile kimliğinin ve estetik değerlerinin yok edilmeden geleceğe taşınması sağlanmalıdır. Bu anlamda, yapıya sadece işlev verilmesinin yeterli olmayacağı, doğru ve çağdaş bir yaklaşım ile işlevin yapıya adapte edilmesi hem kullanıcı hemde tarihi yapı açısından önem taşımaktadır. Bu noktadan yola çıkarak araştırma çerçevesinde yeniden işlevlendirilen tarihi yapıların iç mekân müdahalelerine yönelik teknik, işlevsel ve estetik değerler ortaya konacaktır. Geleceğe taşımak istediğimiz şey sadece bir milletin kendi değerleri olmamalıdır, aynı zamanda içinde barındırdığı diğer toplulukların da kültürünü ve tarihini koruma altına alarak çeşitliliklerin zenginlik olduğu bilinci ortaya konulmalıdır. Bu anlamda ülkemizde bulunan tarihi Sivrihisar Ermeni Kilisesi yeni işlevin gerektirdiği iç mekân müdahaleleriyle teknik, işlevsel ve estetik değerleri açısından analiz edilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Tarihi Yapılar, Yeniden İşlevlendirme, Koruma, Onarım, Sivrihisar Ermeni Kilisesi

## ANALYSIS OF INTERIOR INTERVENTIONS IN RE-USED CHURCH BUILDINGS CASE STUDY: SİVRİHİSAR ARMENIAN CHURCH

### Abstract

For the existence of historical buildings having a significant connection between people who lived and what they experienced in the past, either their current functions or new ones should be carried to the future without destroying their identity and aesthetic values. In this sense, it is important not only to give function to the structure, but also to adapt the function to the structure with a correct and contemporary approach for both the user and the structure. According to this viewpoint, within the scope of the research, technical, functional and aesthetic values for the interior interventions of re-functionalized historical buildings will be revealed. What we would like to carry into the future should be not only the values of a nation itself but also the awareness that diversity is a richness by protecting the culture and history of the other communities it consists of. In this sense, the historical Sivrihisar Armenian Church, located in our country, will be analyzed in terms of its technical, functional and aesthetic values with the interior interventions required by the new function.

**Keywords:** Historical Buildings, Adaptive Re-use, Conservation, Restoration, Sivrihisar Armenian Church

## 1. Giriş

Tarihi yapılarda, özgün işlevin kaybedilmesi, çevresel faktörler, ekonomik nedenler, toplumsal ve kültürel değişimler sebebiyle fonksiyonların farklılaşması söz konusu olmaktadır. Bu yapıların farklı bir işlev ile yeniden kullanılması dolayısıyla insan-mekân etkileşiminin arttırılmasıyla korunması hedeflenmektedir. Bu anlamda işlevini yitirmiş tarihi yapıların korunması için bir araç olan yeniden kullanım ya da işlevlendirme yöntemiyle yapıya yeniden insan elinin değmesi sağlanmaktadır.

Cengiz Bektaş (2001: 9), 'Koruma Onarım' kitabında, 'Neyi Korumak İsteriz?' sorusuna verdiği yanıtla koruma kavramını, amacını, önemini ve bilincini şöyle ifade etmiştir:

Bizim için değerli olanı, anıları olanı, tarihsel olanı... Bize dek yaşayarak gelebilmiş olanı, ön açmış, ön açan geleneği... Böyle bir şeyin bozulmamasını, niteliklerinin yitirmemesini, yıpranmamasını, yok olmasını isteriz. Giderek bütün bu özellikleriyle bizden sonra da sürsün, yaşasın isteriz... Çocuklarımıza, torunlarımıza da aktarmak isteriz onu... Onlar da değerini bilsinler isteriz... Böylece onlar da kişiliklerini, geleceklerini daha sağlıklı, daha insana yakışacak biçimde kurabileceklerdir.

Bektaş'a göre, bahsettiği tüm bu nedenler için alınan önlemlerin tümü koruma eylemine yöneliktir. Bu önlemler, sadece bir yapının değil, bir kandilin, bir resmin, bir kilimin ve hatta bir yontunun, yani her türlü sanat yapıtının en büyük parçasından en küçüğüne kadar özelliklerini yitirmesini önlemek, yıpranmasını durdurmak ve yaşamını uzatmasını sağlamak için alınmalıdır (Bektaş, 2001: 9).

Alsaç'a göre, bozulmadan o andaki haliyle tutmamız gereken sadece nesnelere değil, aynı zamanda halkbilimsel (kültürel) bir olguyu, gelenek, görenek, töre, tören gibi, bunların yaşamını sağlamak da koruma çalışmaları içinde düşünülmelidir (Alsaç, 1992: 62).

Bektaş'a göre; koruma düşüncesi, insanın bugününün ve geleceğinin sorumluluğunu taşımalıdır. Bektaş, yapının, bugünün insanı için yaşanmaz hale getirilmesinin yerine, yaşatarak ve yaşayarak korumanın gerçekleşebileceğini, onu dondurmanın koruma olmadığını ifade etmiştir (Bektaş, 2001: 23). Uzun yıllar boyunca koruma kavramı müzecilik anlayışı ile bir tutulmuş, sözde korunan tarihi yapılar ve alanlar 'yaşamayan, dondurulmuş anılar' olarak görülmüştür. Avcı'ya göre, bu anlayış yerini, korumanın yaşatmak olduğu bilincine bırakmaktadır (Avcı, 2003: 19).

Buna göre koruma, toplumun geçmişteki sosyo-ekonomik koşullarını, kültür değerlerini yansıtan en küçük parçasından en büyüğüne kadar, günü-

müzün değişen koşulları altında yok olmasını engellemek amacıyla, çağdaş ve uygun kullanımlarla bütünleştirilerek, gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak adına, her türlü yıkıcı ve zararlı etmenlere karşı güvence altına alınması olarak tanımlanabilir. Araştırma kapsamında hedeflenen temel amaç, tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesi ile yeni fonksiyonun işlevsel ve estetik açıdan yapıya ne şekilde adapte edildiği değerlendirilerek birtakım analizler yapmaktır. Bu anlamda son yıllarda ülkemizde sıklıkla yeniden işlevlendirme çalışmalarının uygulandığı yapılar olan kiliseler ele alınmış, Sivrihisar Ermeni Kilisesi özelinde yeni işlevin iç mekâna teknik, işlevsel ve estetik anlamda katkıları analiz edilmiştir.

## 2. Yeniden İşlevlendirme Kavramı

Yapısal olarak ayakta olan bir binanın ilk yapılış amacına dönük olarak işlevsel, çevresel ve ekonomik nedenlerle kullanılamaması, farklı bir işlevle yeniden değerlendirilmesi gerektiği gerçeğini ortaya koymaktadır. Yeniden işlevlendirme ile var olan yapı stoku değerlendirilerek doğal çevreye verilecek zarar azaltılmakta, ekonomik açıdan fayda ve kültürel süreklilik sağlanmaktadır (Aydın ve Yaldız, 2010: 1-2).

Cengiz Bektaş, yeniden işlevlendirmenin gerekliliğini ve önemini şöyle ifade etmiştir;

Bir yapı, uzman mimarlarla, en iyi ustalarla, en iyi işçilerle yeniden sağlıklı duruma getirilmiş ve artık çatısı akıyor, duvarları sağlam, sıvası, badanası, yağlıboyası, döşemesi, kaplaması, süslemesi kısacası her şeyi ile tamamlanmış, onarılmış olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak unutulmaması gereken bir şey var ki o da yapıya insan sıcaklığını kazandırmaktır (Bektaş, 2001: 128)

Bu anlamda yapının sadece onarılmasının ya da herhangi bir kullanım ile yeniden işlevlendirilmesinin yeterli olmayacağı, doğru onarım ve işlev ile insan elinin eksik edilmeyeceği böylece yapının bakımının zamanında yapılabileceği gerçeği vurgulanmaktadır. Dolayısıyla yeni işlevin insanlar tarafından ne sıklıkla kullanıldığı, insan- mekân etkileşiminin ne ölçüde yaşandığı yapının sürdürülebilirliği açısından önem taşımaktadır.

Toplumlar kendi tarihi ve kültürel değerlerini koruyabildikleri ve bu değerleri günümüz yaşantısına adapte edebildikleri ölçüde kimliklerini yansıtır ve korurlar. Bu değerlerin yok olmasını önlemenin yolu, tarihi çevrelerin gerekli fonksiyon değişiklikleri ile yeniden yaşatılması ve toplum yaşamına katılmasıdır. Yeniden değerlendirme/ değer kazandırma (Revalorization), tarihi varlığın, eski değerinin canlandırılması, bu değerlerin kendisine yeniden yüklenmesi, 'tarihi' ortaya çıkarması, okunabilir, görülebilir, algılanabilir



hale getirilmesi anlamına gelmektedir. Geleneksel mimari yapılar; değişen yaşam biçimi ve ona bağlı olan toplum gereksinimlerindeki farklılaşmalar nedeniyle, özgün işlevini yitirip farklı bir işleve hizmet etmek için yeniden onarılıp donatılarak kullanılmalıdırlar. Böylece yeniden işlevlendirme ile geleneksel mimari ve kentsel değerlerin yeniden keşfedildiği belirtilmektedir (Arabacıoğlu ve Aydemir, 2007: 207-208).

### 3. Yeniden İşlevlendirilen Tarihi Yapılarda İç Mekân Müdahalelerine Yönelik Analizler

#### 3.1 Teknik Analizler

İç mekân müdahaleleri kapsamında ele alınan teknik analizler; yapıda var olan aydınlatma, havalandırma ve ısıtma gibi teknik konuları içermektedir. Bu anlamda teknik donanımın, tarihi yapıya verilen yeni işlevin ve kullanıcıların gereksinimlerini karşılayıp karşılayamadığı konusu ele alınmıştır. Aynı zamanda ihtiyaçları karşılamak adına çağdaş kullanıma cevap niteliğindeki teknik uygulamaların yapıya zarar vermemesi gerektiği gerçeği de gözardı edilmemelidir. Teknik açıdan tarihi yapılarda ele alınması gereken bir diğer önemli konu ise, yatay ve düşey dolaşım elemanlarıdır. Çağdaş yeni işlev ile yapıya ek olarak getirilecek yangın merdiveni, asansör ve engelli kullanımı için düşünülmesi gereken elemanlar, daha önce belirtildiği gibi bu elemanlar da mümkün olduğu kadar yapının var olan dolaşım düzenine sadık kalınarak eklenmelidir.

#### 3.2 İşlevsel Analizler

İşlevsel kalite genel anlamda, mekânın içerisinde barındırdığı işlevlerin ne ölçüde elverişli olduğu ve kullanıcılar tarafından ne ölçüde kullanılabilirliği olarak tanımlanabilir.

Verilen işlev sonrası uygulanan mekânsal program ve kullanıcı ilişkisi işlev performansının anlaşılması açısından önemlidir. Yeniden işlevlendirilen tarihi bir yapının, verilen işlevin gereksinimlerine cevap verebilir nitelikte planlanmış olması ve yeni kullanıcıların memnuniyeti yapının özgün karakteri yok edilmeden göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum aynı zamanda yeniden kullanıma adaptasyonun ve işlevin sürdürülebilirliğinin başarısı göstermektedir. Binaya ilişkin mekânsal programı tanımlamak, tasarlanacak olan binanın geleceğine de karar vermek olduğundan, yeniden kullanılacak binada işlevin sürdürülebilirliği, kullanım sürecindeki memnuniyet ile doğru orantılıdır. Mekânın doğal ışık alması, mekânda işleve yönelik gerekli ekipmanların bulunması, ekipmanların mekân içinde düzenli olması, gerekli konfor koşullarını sağlaması, mekânlar arası organizasyonun

ışık akışı yönünden iyi olması gibi nitelikler, mekân performansının değerini arttırmaktadır. Performans değerleri yeni işleve adaptasyonun başarısında belirleyici bir etkidir. Aynı zamanda mekânların performansı, kullanıcı gereksinimlerine yanıt verebilme durumu, koruma-kullanım dengesinin varlığını ve sürdürülebilirliğini göstermektedir (Aydın ve Yıldız, 2010: 11).

#### 3.3 Estetik Analizler

Estetik kalite mekânın güzellik ve teşvik edicilik bakımından nasıl algılandığını ifade etmektedir. Kullanıcı tarafından nasıl deneyimlendiği ve anlamlandırıldığı önem taşımaktadır. Verilen işlev ile yaratılan atmosferin, kullanıcılar üzerinde bıraktığı etki dolayısıyla yapıyla kurduğu bağ işlevin ve tarihi yapının sürdürülebilirliği açısından önemlidir.

Yeniden işlevlendirilen yapının, işlevsel anlamda kullanıcılarına hizmet etmesinin yanı sıra estetik anlamda da kullanıcıyı memnun etmesi gerekmektedir. Bir yapının, mimari bir yapıt olabilmesi için kullanılabilirlik, sağlamlık ve bunların yanı sıra, birtakım değerleri içermesi gerekmektedir. Bu değerler, insanları estetik açıdan etkileyen değerlerdir. Estetik açıdan bir binanın değerlendirmesini yaparken önemli olan binanın kullanıcılarının beğenilerine hitap etmesi ve görsel zevklerini tatmin etmesi beklenmektedir. Bu da binanın tasarımı, kullanılan malzemeler, bunların birbirleri ile uyumu, seçilen renkler, dekoratif öğeler vb. özellikler ile ilgili bir kavramdır (Temiz, 2009: 76).

Bu bakış açısıyla da mekânın kullanıcı için sadece geometrik değil, ilişki kurabileceği iyi ve güzel arayışı içerdiği düşünülmektedir. Mimarların, geçmiş ile bağ kurarak ve insanın benliğini bir arada tutan bellek ve anıları tetikleyerek yapıtlarının algı mesafelerini uzattıkları ifade edilmiştir. Mekân kullanıcı ile iletişim halinde olduğu sürece yaşama dâhil olmaktadır. Kullanıcının karşılaştığı biçim almış yaşama alanı bir düşünsellik ve duygusallık içermektedir. Böylece kullanıcı karşılaştığı mekâna anlamlar yükler ve belleğinde ona özel bir yer açarsa, mekânın onun yaşamına dâhil olduğu söylenebilir (Dinçer, 2009: 28- 32).

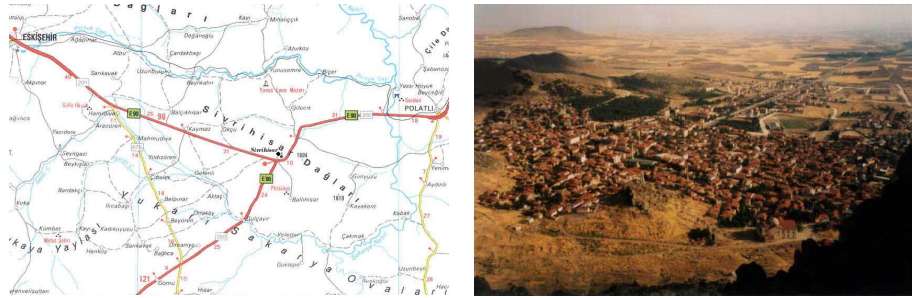
Bu veriler ışığında, tarihi yapılar yeniden işlevlendirilirken estetik kavramı göz önünde bulundurulmalıdır. Estetik yargının değişmez ölçütleri olarak tanımlanan renk, form, doku ve ışık tarihi yapılarda da önemle vurgulanması gereken noktalardır. Bu estetik değerler kullanıcıların duyarlarına dokunarak mekâna anlamlar yüklemelerini ve o mekânın hafızalarında özel bir yere sahip olmasını sağlayacaktır. Eskiye hissedebilme, eski dokuların ve renklerin oldukları şekilde korunmasıyla zaman içinde şekillenen yapıya özgü atmosferi algılayabilme hissi yok edilmemelidir. Yeni işleve uygun

olarak yaratılacak olan mekân atmosferinin, yapının orijinal atmosferiyle birlikte değerlendirilmesi, günümüz kullanıcılarına, bir yandan yapının zaman içinde geçirdiği değişikliklerin mekâna eklediği atmosfer zenginliği ile geçmişi yaşatırken, bir yandan ise günümüz teknolojisinin kullanılması ile bugünü yansıtmalıdır. Böylece mekân, kullanıcının yaşamına dâhil edilerek ömrünü uzatmış olacaktır.

#### 4. Yeniden İşlevlendirilen Tarihi Sivrihisar Ermeni Kilisesi'nin İç Mekân Müdahalelerine Yönelik Teknik, İşlevsel Ve Estetik Analizler

İç Anadolu Bölgesi'nde Eskişehir ilinin, nüfusu ve yüzölçümü bakımından en büyük ilçesi olan Sivrihisar, Ankara-Eskişehir karayolu üzerinde il merkezine 96 km uzaklıkta bulunmaktadır (Özüdoğru vd., 2005: 1) (Görsel 1)

Sosyal bilimler alanlarında günlük yaşam; bireyin konumu, özneliği, eylem ve karar mekanizmaları gibi bileşenlerle birlikte farklı yaklaşımlarla irdelenmiştir. Bu yaklaşımlar arasında temel olarak üç yönelim bulunmaktadır; neo-marksist yaklaşım, fenomenolojik yaklaşım ve Kuzey Amerika mikro sosyolojisi. Bu sınıflandırma Bovone'ye (1989) ait bir makale temel alınarak kullanılmaktadır.



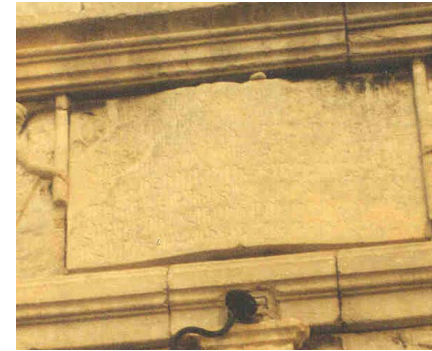
Görsel 1. Sivrihisar ve çevresi

Kentin kuzey sınırında kale eteğinde kalan Sivrihisar Ermeni Kilisesi (Surb Yerortutyun Kilisesi) güneyi hariç üç cephesi de açık olduğu için, gerek kale civarından, kuzeyden, gerekse de eğimli arazi dolayısıyla karayolundan güneyden hacimli yapısıyla ilk bakışta fark edilmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Sivrihisar Ermeni kilisesi konum haritası ve genel görünümü

1650 yılında inşaa edilen yapının batı giriş kapısı üzerinde bulunan kitabe- de, kilisenin Kutsal Üçlü (Üç Horan; Baba, Oğul ve Kutsal Ruh) adına 1876 yılında çıkan bir yangının ardından 1881 yılında Ermeni cemaati yardımıyla yeniden inşa edildiği, kilisenin bağlı olduğu İstanbul'daki Patriklik tahtında o zaman Nerses Varjabetyan'ın oturduğu ve yapının mimarının Minteş Panayot olduğu yazmaktadır (İşcan, 2000: 15) (Görsel 3).



Görsel 3. Ana giriş kapısı üzerinde bulunan kitabe

2001 yılında rölöve çalışmalarına başlanılan yapının oturduğu taban alanı 1067 m<sup>2</sup> 'dir. Üç ayrı yapı olarak algılanan kilise; ana mekân, şapel ve papaz evi olmak üzere hem aynı taşıyıcı sisteme sahip hemde geçitlerle birbirine bağlanmaktadır. Ancak uzun süre depo olarak kullanılan kilise planı birçok bilinçsiz müdahale ile bölünerek anlaşılmasız hale gelmiştir. Yapıları birbirine bağlayan açıklıklar kapatılmış, orijinalinde açıklık olmayan yerlere pencereler eklenmiştir.

Surb Yerortutyun Kilisesi, yapı kütleleri açısından doğu-batı yönünde dik-dörtgen, planlanış biçimi açısından ise üç nefli bazilika planlıdır. Naosta kuzey-güney yönde iki sıra halinde dizilen ve birbirine sivri kemerlerle

bağlanan dört tane sütun ile üç nefli bir mekân oluşturulmuştur. Yapı, temelde üç nefli bir bazilikadır. Fakat yapı örtüsünde, merkeze yerleştirilen bir kubbeye, giriş ekseninde ve doğu batı yönünde yönelen beşik tonoz örtüler, yapının örtü sisteminde haç plan şemasına sahip olduğu görülmektedir (Kaya, 2013: 5). Doğu-batı doğrultusunda üç aks olarak planlanan yapıda orta sahin (nef) yan sahinlara göre daha geniş tutulmuş (orta sahin 8,65 m, yan sahinlar 5,25 m), aynı şekilde kuzey-güney doğrultusunda oluşturulan beş aksta da yan sahinlara girişlerin alındığı bölüm orta aks'a oturtulmuş, doğusundaki bölüm daha geniş tutulmuş (çapraz sahin 8,30 m, dış aks'lar 5,50 m ve iç aks'lar 5,30 m) ve orta sahin ile kesiştiği yere yaklaşık 8 m çapındaki kubbe yerleştirilmiştir (ÇE-MİM Mimarlık Müh.İnş. San. ve Tic.Ltd. Şti. Restorasyon Raporu, 2010: 9) (Görsel 4).



Görsel 4. Sivrihisar Ermeni kilisesi plan ve fotoğraf çekim yerleri- Rölöve

Yapılacak olan yapı analizi çalışma alanının daha iyi tanınmasını sağlayarak doğru işlev ve uygulamanın yapılmasına rehberlik edecektir. Bir yapının yeniden işlevlendirme ile göreceği müdahalelere karar verilmeden önce atılması gereken ilk adım tarihi değer taşıyan bu yapıyla ilgili bilgi sahibi olmaktır. Bu bilgi yapıya ait rölöve ve restitüsyon çalışmalarıyla elde edilmektedir. Rölöve çalışması yapının günümüzdeki mevcut durumunu, çizimlerle ve fotoğraflarla belgelemek adına yapılmaktadır. Rölöve çalışması öncesinde yapı hakkında detaylı bir tarihi araştırmanın yapılması, rölöve çalışması esnasında kilit noktaları yakalamak açısından önemlidir. Restitüsyon çalışmasıyla yapı, ilk şekline getirilerek, özgün durumu ortaya konulmaktadır. Böylece yapıya sonrasında yapılan müdahaleler belirlenebilmektedir. Yapılan restitüsyon çalışması detaylı tarih araştırması, yapının mimari ve işlevsel geçmişi hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlarken, yeniden işlevlendirme sırasında hangi parçanın eklenip hangisinin çıkarılacağına farkındalığı yaratılmaktadır.

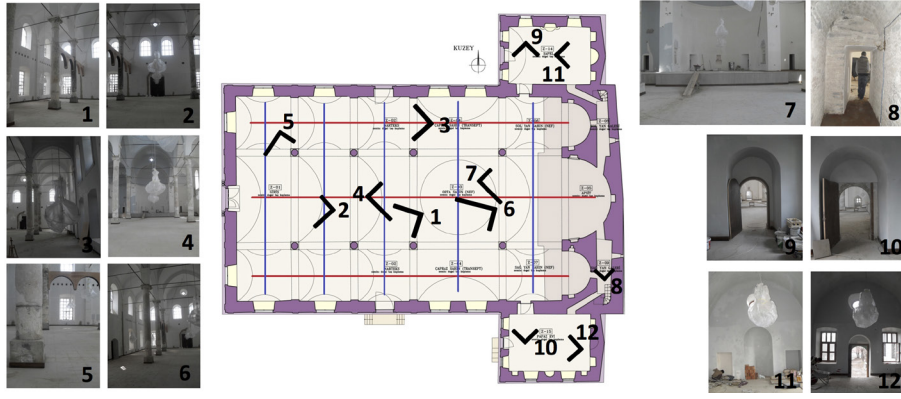
Mevcut durumun ortaya konduğu rölöve çalışmaları sonrasında yapılan detaylı araştırma süreci ile gerçekleştirilen restitüsyon çalışmaları yapının özgün halinin projelendirilmesi açısından önem taşımaktadır. İlgili disiplinler ile yürütülen bu çalışma ile tarihi yapının uğradığı değişiklikler analiz edilmiştir. Buna göre özellikle ana mekân ve yapının güney cephesinde bulunan papaz evinde büyük oranda mekân bölünmeleri saptanmıştır. Söz konusu mekânsal bölünmeler özgün planın algılanmasını engellemektedir. İç mekânda gözlemlenen önemli değişikliklerden bir diğeri mevcutta kapatılan kapı ve pencereler olmuştur. Papaz evinde kapatılan pencerelerin yanı sıra doğu cephesine açıklık eklendiği gözlemlenmiştir. Yapılan restitüsyon çalışmalarında günümüzde mevcut olmayan ara kat izlerine rastlanmıştır, buna göre yapının orjinalinde batı cephesinde yer alan ana giriş kapısının üzerinde asma kat olduğu kanısına varılmıştır. Tarihi yapının maruz kaldığı bir diğer uygulama ise papaz evinin batı cephesine eklenen kömürlük olmuştur (Görsel 5).



Görsel 5. Tarihi yapının geçirdiği değişiklikler ve eklentiler- Plan ve Kesitler

Restorasyon sürecinde, yapılan karşılaştırmalı çalışmalar, yapıdan gelen izler, mimari çıkarsama, yazılı, çizili ya da sözlü belge, doküman ve fotoğraflar yoluyla elde edilen bilgiler kullanılarak yapı özgün haline getirmeye çalışılmıştır. ÇE-MİM Mimarlık ve Restorasyon firması tarafından yürütülen projede, yapının ana strüktürünün ayakta olduğu ve yapısal anlamda tamamen sağlam olduğu ifade edilmiştir. Yapısal olarak çok büyük ve önemli değişiklikler geçirmediği saptanan kilisede, plan düzeyinde kayıpların ya da eklemelerin olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle restorasyon aşamasında yapının öncelikle mekânsal bütünlüğünün algılanması esas alınmıştır. Bunun yanı sıra, bilinmeyen parçaları, bilinen en uygun dönem özelliklerini koruyarak çözmek, yapıdaki ana izleri korumak, ana mekânlara ilişkin tamamlamalarda bilinirliği esas almak, özgün malzemeyi

onarım ve bakımı yapılarak kullanmaya devam etmek restorasyon çalışmaları ve uygulamaları esnasında temel alınmıştır. Mekânsal bütünlüğün algılanması noktasında ana mekân ve papaz evinde yapılmış olan tüm ek ve bölmeler kaldırılmıştır. Kapatılmış tüm kapı ve pencerelerin dolguları temizlenmiş, doğramaları projelerine uygun olarak imal edilerek yerine takılmıştır (Görsel 6).



Görsel 6. Sivrihisar Ermeni kilisesi plan ve fotoğraf çekim yerleri- Restorasyon

Bir müze olarak yeniden kullanılması önerilen kilise günümüzde Sivrihisar Belediyesi tarafından düzenlenen çeşitli toplantı, sergi ve konserlere ev sahipliği yapmaktadır. Kültürel kullanımının gerektirdiği mekanların ortaya konması yeni fonksiyonun yapı ile olan ilişkisini işlevsel açıdan değerlendirmek açısından önemlidir. Buna göre kültür merkezleri, kişiler arasında sosyo-kültürel iletişim ve etkileşim ortamlarının kurulmasını hedeflemektedir. Aynı zamanda ulusal kültürün yaşatılmasını amaçlayan, güzel sanatlar, sinema, geleneksel ve çağdaş el sanatları gibi her türlü kültürel ve sanatsal faaliyetten en az birkaçının üretildiği, sergilendiği ve bunlara ilişkin eğitim, öğretim ve bilimsel çalışmaların yapıldığı bölümler ile sağlık, spor, eğitim ve alışveriş gibi gereksinimlerin karşılandığı yapılar olarak tanımlanmıştır. Kültür merkezleri, her biri kendi başına bir özelliği olan kültür faaliyetlerinin hepsini bir çatı altında toplamaktadır. Eğitim, eğlence ve dinlenme gibi etkinlikler için kurulmuş olan bu yapıların aynı zamanda geçmiş ile ilgili kültürel değerlerinin gelecek nesillere aktarılması ve öğretilmesinde aracı rolü üstlenmektedir (Seven, 2010: 14-15).

Bu bağlamda, kültür merkezlerinin içerdiği fonksiyonlar Seven'e (2010) göre şu şekilde sıralanmıştır;

- Giriş holü
- Fuaye
- Çok amaçlı salon
- Sahne
- Sahne ile ilgili teknik birimler
- Çalışma salonları
- Çok amaçlı salonla ilişkili atölyeler
- Sanat etkinlikleri bölümü
- Kütüphane bölümü
- İdari birimler
- Sosyal birimler
- Teknik hizmet birimleri
- Açık alan düzenlemeleri

Tüm bu fonksiyonları içinde barındıran yapılar, kültür merkezi olarak tanımlanabileceği gibi, kültürel amaçlı işlevlerden bir ya da birkaçını yerine getiren yapılar da kültür merkezi olarak nitelendirilebilir (Seven, 2010: 20).

Bu anlamda her işlev değişik ölçek ve nitelikte programlar içerebilir. Ancak, izlenecek süreç, yapının sağlayabildiği olanaklarla sınırlı kaldığı için, yeni işlev programı her zaman istenen düzeyde gerçekleşemeyebilir. Tıpkı Sivrihisar Ermeni Kilisesinde olduğu gibi yukarıda bahsedilen kültür merkezi program içeriği, yapının tek hacimli bir plan şemasına sahip olması nedeniyle tam anlamıyla uygulanamamıştır. Uygulanması halinde tek hacimli yapı, plan düzeyinde yapılacak birçok bölünme ile özgün niteliğini kaybederek okunamaz hale gelecektir. Başka bir deyişle yeni işlev yapının özgün dilini ve görünüşünü bozmamalıdır. Bu nedenle yapıda gerçekleştirilen etkinlikler olması gerektiği üzere özgün plan şemasının sağladığı olanaklarla sınırlı tutulmuştur. Bu anlamda Görsel 7'de yapının çeşitli konser etkinliklerine ev sahipliği yaptığı görülmektedir.



Görsel 7. Tarihi yapıda gerçekleşen konser etkinlikleri

Aynı zamanda yapının çeşitli toplantı ve sergilere ev sahipliği yaptığı da görülmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. Kilisenin üstlendiği toplantı ve sergi amaçlı kullanımlar

Araştırma kapsamında ele alınan Sivrihisar Ermeni kilisesi yukarıda bahsi geçen kullanımlar açısından teknik, işlevsel ve estetik anlamda analiz edilmiştir.

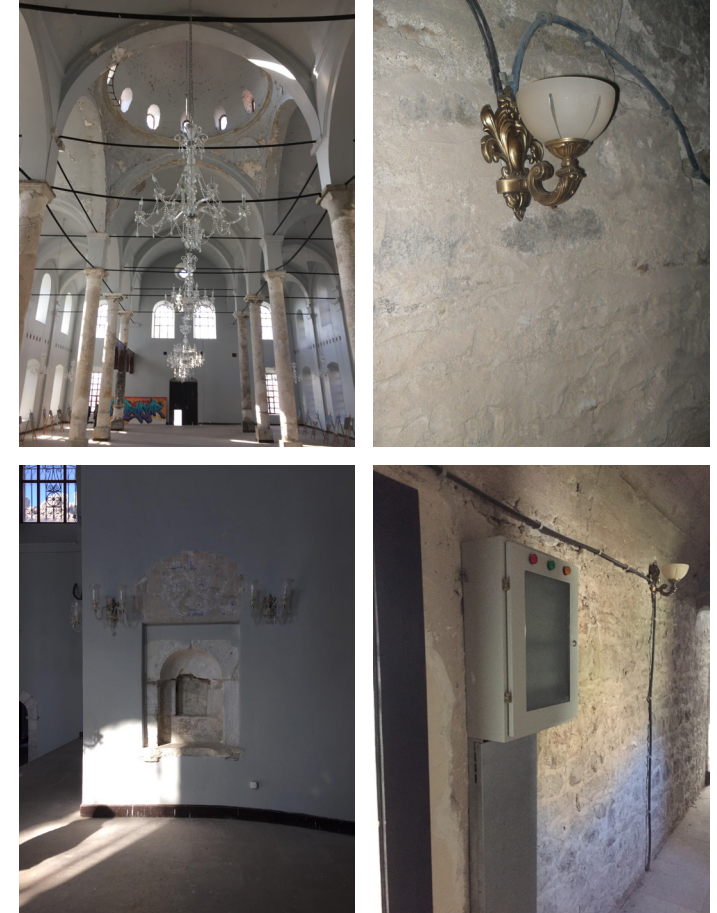
**Teknik Analizler:** Tarihi yapılar yeniden işlevlendirilirken çağdaş kullanım koşulları gözardı edilmemelidir. Özellikle kullanıcıların konforunu gözardı eden kararlar nedeniyle yapı kullanılamaz hale gelmektedir. Çağdaş kullanıma cevap veremeyen yapılar bir süre sonra terkedilme tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu noktadan yola çıkarak, tarihi yapının, yeni işlevin ve kullanıcıların gereksinimlerine teknik açıdan cevap verme kapasitesi incelenmiştir.

Buna göre; Sivrihisar Ermeni kilisesinde teknik anlamda ele alınması gereken en önemli sıkıntı özellikle kış aylarında yaşanan ısınma problemi. Restorasyon kararlarına göre; yapı çok büyük olduğu için, ısıtılmasının çok zor olacağı, bu yüzden, döşmeden ısıtma sistemi ile kullanıcı konforunun sağlanabileceği belirtilmiştir. Fakat restorasyon uygulamasında döşmeden ısıtma sisteminin kullanılması yerine VRF (değişken debili soğutucu akışkan klima sistemi) klima sistemini kullanılması planlanmıştır. Bu nedenle Görsel 9'da görüldüğü gibi sistemin uygulanacağı yerlere gerekli tesisat uygulaması yapılmış ancak hayata geçirilmediği görülmüştür. Bu nedenle kış aylarında yapının söz konusu işlevler dahilinde kullanılmadığı sadece tarihi yapıyı görmek isteyenler tarafından ziyaret edildiği gözlemlenmiştir.



Görsel 9. Yapı içerisinde yer alan ısınma ve aydınlatma gibi teknik donanımlar

Kullanımı ve konforu arttıran bir diğer teknik donanım havalandırma sistemidir. Tarihi yapının günümüz işlevine ait herhangi bir havalandırma projesi bulunmamaktadır. Kullanımın en yoğun yaşandığı yaz aylarında yapılan etkinlikler esnasında yapının doğal yollarla havalandırıldığı görülmektedir. Teknik analizler doğrultusunda ele alınan bir diğer başlık yapıda kullanılan aydınlatma elemanlarıdır. Görsel 4'de yer alan röleve fotoğraflarından yola çıkarak, iç mekânda kullanılan yapay aydınlatma elemanlarına dair herhangi bir veri bulunamaması nedeniyle, uygulama sürecinde Görsel 10'da yer alan elemanların kullanılmasına karar verilmiştir. Ana mekânda kristal sarkıt aydınlatma elemanları kullanılırken, dış mekân kapı girişlerinde, iç mekânda geçitlerde ve apsis bölümünde aplik kullanıldığı görülmektedir. Tüm bu aydınlatma sisteminin kontrolünün sağlandığı aydınlatma tesisat sistemi, apsis bölümünün arka kısmında yer alan geçitlerde bulunmaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Tarihi yapıda kullanılan yapay aydınlatma elemanları ve tesisat sistemi

Söz konusu işlevlerin kullanımı sırasında özellikle konser etkinlikleri sırasında yapay aydınlatmanın gereken atmosferin yaratılması adına yeterli olduğu görülmektedir. Ancak sergi kullanımı sırasında sergilenen eserlerin ihtiyaç duyduğu aydınlatma sistemi uygulanamamıştır (Görsel 11).



Görsel 11. Etkinlikler esnasında kullanılan yapay aydınlatma ve yarattığı etki

Restorasyon sonrası yapının dolaşım elemanlarına bakıldığında, yeni işlevin gerektirdiği herhangi bir eklentinin söz konusu olmadığı görülmüştür. Mevcut dolaşım elemanları korunmuş, fakat günümüz koşullarında, engelli kullanıcılar için bir öneri getirilmemiştir. Hem üç cephede yer alan girişlerde hem de iç mekânda özellikle apsis bölümünde yer alan sahnede de engelli kullanıcıların kullanımını kolaylaştıracak herhangi bir çözüm önerisi getirilmemiştir (Görsel 12).



Görsel 12. Yapı içinde ve dışında engelli kullanıcılara basamak engeli

**İşlevsel Analizler:** Verilen işlevin sürdürülebilirliği tarihi yapının yaşaması için önemlidir. Sürdürülebilirliğin sağlanmasını etkileyen birçok faktör vardır. En önemli faktörlerden biri kullanıcı memnuniyetidir. Yeniden işlevlendirilen yapılarda ancak kullanıcı gereksinimlerine cevap veren mekânsal

düzenin işlevsel anlamda başarılı olduğu söylenebilir. Bu durumda kullanıcılar için, çağdaş kullanım koşulları içinde yapıya zarar vermeden, mekân konforunun ve memnuniyetin sağlanması hedeflenmelidir. Bu da ancak iyi düşünülmüş ve tasarlanmış bir iç mekân ile mümkündür. İşleve yönelik gerekli donatıların mekân içindeki düzeni, gerekli konfor koşullarını sağlama, mekânlar arası organizasyonun iş akışı yönünden iyi olması gibi nitelikler dikkate alınmalıdır.

Yapıda, tek hacimli plan şemasının bölünmeler ile okunamaz hale gelmesini önlemek adına mevcut planın izin verdiği ölçüde değerlendirilmesi yönünde bir uygulamaya gidilmiştir. Bu anlamda mekân organizasyonu anlamında karmaşık bir yapıya sahip olmayan plan şeması, kullanıcı konforunun ve memnuniyetinin sağlanamaması nedeniyle verilen işlevlerin sürdürülebilirliği tartışmaya açıktır. Bu durumun en belirgin örneği kış aylarında yapının yeteri kadar ısınmaması dolayısıyla kullanımın uzun bir süre gerçekleşmemesine neden olmaktadır. Çağdaş kullanım koşullarının sağlanamaması işlev sürdürülebilirliğini aynı zamanda yapının geleceğini de tehdit edecektir.

Çağdaş kullanımın temel ihtiyaçlarından bir diğeri de ıslak hacimlerdir. Kullanıcıların bu anlamdaki ihtiyaçlarına Görsel 13'de görülen kilise dışında konumlanan ek bir yapı ile cevap verilmeye çalışılmıştır.



Görsel 13a-b. Ana yapı dışında konumlanan ıslak hacimler



Görsel 13c. Ana yapı dışında konumlanan ıslak hacimler

İncelenen örnekte iç mekân mobilya ve donatıları ile ilgili herhangi bir proje henüz yapılmamıştır. Bu durumun en önemli nedeni restorasyon uygulaması sonrasında işlevin düşünülme çalışmasıdır. Ahunbay'a göre; önemli plan ve iç mekân değerlerine sahip olan tarihi yapılarda yeni kullanıma elverişli, serbest iç düzenlemeler uygulamaktan çok tarihi mekânların anısını sürdüren düzenlemelere gidilmesi uygun görülmektedir (Ahunbay 2007: 98). Dolayısıyla kilise iç mekânda gerçekleştirilen aktiviteler esnasında kullanılan mobilya ve donatıların hem işlevsel anlamda hemde estetik anlamda yapı ile olan ilişkisi tartışmalıdır (Görsel 14). İşlevin netleştirilememiş olması mekânın kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik tasarlanamamasına neden olmuş ve farklı problemleri beraberinde getirmiştir. Örneğin verilecek olan bir konser sırasında sanatçılara ait hazırlık alanının tasarlanmamış olması yapısal olmayan çözümleri beraberinde getirmiştir (Görsel 14).





Görsel 14. İç mekân mobilya ve donatı elemanları

**Estetik Analizler:** Örnek yapı yarattığı estetik algı ve atmosfer açısından değerlendirildiğinde, yapının ana mekânda bulunan sütunlarının, şapel bölümünde yer alan vaftiz kurnasının ve apsis bölümünde bulunan bazı kitabelerin ve sembollerin orijinali şeklinde korunması iç mekânda eski algısını hissettirmektedir. Bu his kullanıcıyı yapının içine alırken, belli bir kültüre özgü, görkemli ve gizemli bir yapının içinde geçmişte yaşayanlar ve yaşananlar arasında bir bağ kurmayı sağlamaktadır (Görsel 15). Bu durum yapının cepheleri düzeyinde de algılanmaktadır. Doç. Dr. Bekir Eskici 'Sivrihisar Ermeni Kilisesi Malzeme Koruma Raporu'nda yapıda bulunan süsleme ve yazıtlarda görsel bütünlüğü sağlamak amacıyla yoruma kaçmadan, belge ve bilgiye dayalı olarak kısmi tamamlamalar yapılabileceğini belirtmiştir. Rötüş yapılacak alanlarda, özgün renklerden daha açık tonlar kullanılarak belirtme tekniğinin uygulanması gerektiğini ifade etmiştir (Eskici, 2010: 9). Fakat restorasyon sonrası yapılan uygulamalarda bazı yazıtların ve süslemelerin okunmadığı görülmektedir.



Görsel 15. Restorasyon sonrası yapıda bulunan eskiye ait izler

Yapının estetik anlamda algılanmasında ışığın etkisinin önemi göz ardı edilmemelidir. Sivrihisar Ermeni kilisesi doğal aydınlatma açısından değerlendirildiğinde, gün içinde çok sayıda ve geniş pencerelerinden aldığı doğal ışıkla farklı bir atmosfer yaratarak yapının yüksekliğini algılamamızı sağlamaktadır (Görsel 16).



Görsel 16. Doğal aydınlatmanın iç mekânda yarattığı etki

Tarihi yapıda kullanılan yapay aydınlatmaların yarattığı atmosfer kullanılan işleve göre farklılık göstermektedir. Konser amaçlı kullanımlarda kullanıcılarına dinlendirici bir ortam sunarken, daha fazla aydınlatmaya ihtiyaç duyulan durumlarda yetersiz kaldığı görülmektedir. Özellikle sergi amaçlı kullanımlarda özel bir aydınlatma sistemine ihtiyaç duyulması bu nedenle hem işlevsel anlamda hem de estetik açıdan yapay aydınlatmaların yetersiz kaldığı gözlemlenmiştir.

### Sonuç

Tarih boyunca farklı kültür ve medeniyetlere ev sahipliği yapan bu topraklar üzerindeki zenginlikleri geleceğe taşımak adına geliştirilen en ekonomik yöntem tarihi yapıların restore edilerek yeniden işlevlendirilmesidir. Eğer yapı işlevsel ömrünü yitirmiş ise onu yeniden ayağa kaldırmak ancak ona çağdaş toplum ihtiyaçlarını gözetken, bilinçli bir yaklaşım ile verilmiş yeni bir işlevle mümkün olacaktır. Araştırma kapsamında varılan en önemli noktalardan biri tarihi yapının yeni işlevine karar verme sürecidir. Yapının fiziksel ömrünü uzatmak adına kullanılacak yeni işleve, restorasyon uygulamasının sonrasında karar verilmesi aksine binanın daha hızlı yok olmasına neden olacaktır. Bu nedenle yeni işlevin tıpkı restorasyon projesi gibi ciddiyetle ele alınması gerekmektedir.

Yapıya uygun işlevin kararlaştırılması aşamasında dikkat edilmesi gereken husus, yapının mevcut hacimsel düzeninin göz önünde bulundurulmasıdır. Yeni işlevin gerektirdiği fonksiyonlar ve mekânlar bu düzene göre şekillendirilmelidir. Bunu gerçekleştirirken mekânı oluşturan elemanların mekânın sahip olduğu kimliği yok etmemesi gerekir. Dolayısıyla yapıya geri dönüşü mümkün olmayacak müdahaleler de bulunmamalıdır. Yapının özgün mekân düzeni, işlev değişikliğine rağmen algılanmalıdır.

Sivrihisar Ermeni kilisesi örneğinde teknik, işlevsel ve estetik anlamda yaşanan eksiklikler doğrudan yapının yeni işlevinin belirlenememesi ile ilişkilendirilebilir. Yapının teknik sorunlar nedeniyle yılın belli aylarında kullanılmıyor olması hem fiziksel hem işlevsel sürdürülebilirlik açısından üzerinde durulması gereken bir noktadır. Sürdürülebilirliğin sağlanması yapı- insan ilişkisi ile doğru orantılıdır. Bu bağlamda işlevin sadece yapıya uygunluğu da yetmez, çevresini ve yaşayan toplumu da buna dâhil etmeliyiz. Çünkü biliyoruz ki yapı insan sıcaklığı olmadan yaşayamaz.

Hem işlevsel hem estetik anlamda yaşanan olumsuzluklar yine belirle-nemeyen işlevin bir sonucudur. Özellikle iç mekânda kurgulanamayan mekânsal tasarım geçici çözümleri beraberinde getirmiştir. Bu da mekânın tarihi atmosferini yaşanamaz hale getirmektedir.

Ülkemiz adına koruma, onarım ve yeniden işlevlendirme konusunda genel bir değerlendirme yapılacak olursa her geçen gün yeni uygulamalar ile ileriye gidildiği toplumsal bilincin olumlu seviyelere ulaştığı görülmektedir. Ancak hala ya kaderine terk edilen yapılar ya da yapılan yanlış uygulamalar ile tekrar tekrar yok olan tarihe tanıklık etmekteyiz. Bu durumu tarih bilinci ile aşılınmış yeni nesiller ve sadece teknik olmayan aynı zamanda uygulamanın da içine dahil edildiği bir eğitim sistemi ile daha ileriye ve iyiye taşımak mümkün olacaktır.

## Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2007). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: Yapı- Endüstri Merkezi Yayınları
- Alsaç, Ü. (1992). *Türkiye’de Restorasyon*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Arabacıoğlu, P. ve Aydemir, I. (2007). “Tarihi Çevrelerde Yeniden Değerlendirme Kavramı”. MEGARON Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi E-dergisi, 2(4), 204-212. Erişim: 17 Kasım 2018, <http://www.megaron.yildiz.edu.tr/yonetim/dosyalar/02-04-Megaron-204-212.pdf>
- Avcı, N. (2003). *Anıtsal Yapılarda Uygulanabilecek Eklerin Çeşitlerinin Araştırılması ve Örneklerle Açıklanması*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Aydın, D. ve Yıldız, E. (2010). “Yeniden Kullanıma Adaptasyonda Bina Performansının Kullanıcılar Üzerinden Değerlendirilmesi”. METU JFA, 27(1), 1-22.
- Bektaş, C. (2001). *Koruma Onarım*. İstanbul: Literatür Yayınları
- ÇE-MİM Mimarlık Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti. *Rölöve ve Restorasyon Raporu, 2010, 1-41*
- Dinçer, İ. (2009). *Mimarlık Üzerinden Etik-Estetik Bir Okuma*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Eskici, B. (2010). *Sivrihisar Ermeni Kilisesi Malzeme Koruma Raporu, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi*
- İşcan, N. (2000). *Fotoğraflarla Sivrihisar Justinianopolis*. Eskişehir: Sakarya Gazete ve Matbaacılık Tic. A.Ş.
- Kaya, E. (2013). “Eskişehir’in Sivrihisar İlçesinde Bir Ermeni Kilisesi; Surp Yerortutyun Kilisesi”, *Akademik Bakış Dergisi*, 37, 1-23
- Özüdoğru, Ş., Ertuğrul, Z. ve Manaz, S. (2005). “Eskişehir Odun Pazarı ve Sivrihisar Evlerinin Cephe Örnekleri”. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları; No:1617, Edebiyat Fakültesi Yayınları; No:19
- Seven, Y. (2010). *Kültür ve Turizm Bakanlığınca Kültür Merkezine Dönüştürülen Tarihi Yapılarda Önem-Başarı Değerlendirmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Temiz, G. (2009). *Konutta Değişim: Mekânsal ve Estetik Kalitenin İzmir Örneği Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

## Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Sivrihisar ve çevresi (ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 2. Sivrihisar Ermeni kilisesi konum haritası ve genel görünümü (Şahlan Çeltik, K. (2007). *The Role of ‘KUDEB’ in the Local Authorities in the Maintenance and Simple Repair Processes of Cultural Heritage Case Study: Sivrihisar*. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, ss. 110/ ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 3. Ana giriş kapısı üzerinde bulunan kitabe (ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 4. Sivrihisar Ermeni kilisesi plan ve fotoğraf çekim yerleri- Rölöve (ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 5. Tarihi yapının geçirdiği değişiklikler ve eklentiler- Plan ve Kesitler (ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 6. Sivrihisar Ermeni kilisesi plan ve fotoğraf çekim yerleri- Restorasyon (ÇE-MİM MİMARLIK Müh.İnş.San. ve Tic.Ltd. Şti, 2010)
- Görsel 7. Tarihi yapıda gerçekleşen konser etkinlikleri (Sivrihisar Belediyesi Arşivi, 2018)
- Görsel 8. Kilisenin üstlendiği toplantı ve sergi amaçlı kullanımlar (Sivrihisar Belediyesi Arşivi, 2018)
- Görsel 9. Yapı içerisinde yer alan ısınma ve aydınlatma gibi teknik donanımlar (Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 10. Tarihi yapıda kullanılan yapay aydınlatma elemanları ve tesisat sistemi (Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 11. Etkinlikler esnasında kullanılan yapay aydınlatma ve yarattığı etki (Sivrihisar Belediyesi Arşivi, 2018/ Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 12. Yapı içinde ve dışında engelli kullanıcılara basamak engeli (Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 13. Ana yapı dışında konumlanan ıslak hacimler (Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 14. İç mekân mobilya ve donatı elemanları (Kişisel Arşiv, 2018/ <http://www.ih.com.tr/eskisehir-haberleri/anadolunun-turkuleri-sivrihisarda-yankilandi-eskisehir-2006848/>, Erişim: 20.12.2018 / Sivrihisar Belediyesi Arşivi, 2018)
- Görsel 15. Restorasyon sonrası yapıda bulunan eskiye ait izler (Kişisel Arşiv, 2018)
- Görsel 16. Doğal aydınlatmanın iç mekânda yarattığı etki (Kişisel Arşiv, 2018)

## Dergi Kapak Tasarımlarında Pop-Art Akımının İzleri

Öğr. Gör. Dr. Umut Demirel  
Doç. Dr. İbrahim Gökhan Ceylan

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 16.05.2019

### Özet

Pop – Art denildiğinde ilk olarak aklımıza, Richard Hamilton'un bir obje ardına gizlenmiş çıplak insan vücudu gelmektedir. Andy Warhol ve Roy Lichtenstein'in çalışmaları da en az Hamilton kadar ün kazanmıştır. Andy Warhol, çorba ve coca cola kutusu gibi günlük tüketim malzemelerinin yanında Marilyn Monroe gibi ünlüleri sanatına konu ederken, reklam tasarımları boyutunda grafik tasarımcılığını konuşturmaya devam etmiştir. Roy Lichtenstein ise konuşma balonları, benday noktacıkları ve tipografi ile oluşturduğu yayın tasarımları ile ön plana çıkmıştır. Pop-art ile grafik tasarım arasında, benzer özellikler ve tarihsel bağlar açısından ciddi etkileşimler olmuştur. Bunu birçok grafik tasarım ürününde olduğu gibi dergi kapaklarında da görebilmek mümkündür. Araştırmada, doğrudan pop-arttan etkilenen 9 dergi kapağı ve dolaylı yoldan pop-arttan etkilenen 6 farklı dergi kapağı olmak üzere toplamda 15 dergi kapağı incelenmiştir. Çalışmanın sonunda, diğer grafik tasarım ürünleri gibi dergilerin de hedef kitesine kendini fark ettirebilmek için kapak tasarımlarını ciddi bir silah olarak kullandığı, sanat severleri kendisine çekmek için illüstrasyonlarında basit Pop art klişelerinden yararlandığı görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Pop sanat, Grafik Tasarım, Dergi Kapakları, Andy Warhol.

### TRACES OF THE POP ART MOVEMENT IN MAGAZINE COVER DESIGNS

#### Abstract

When the concept of pop art is mentioned, Richard Hamilton's naked human body hidden behind an object comes to our mind. The works of Andy Warhol and Roy Lichtenstein have also become famous as well as the works of Hamilton. While Andy Warhol was making celebrities a subject matter of his art such as Marlyn Monroe besides daily consumption materials such as soup and Coca Cola cans, he has continued to work his magic in graphic design in regards to advertising layouts. Roy Lichtenstein has come to the forefront by his publishing designs that he has created by the speech bubbles, Ben-Day dots, and typography. In terms of similar characteristics and historical connections, there have been serious interactions between the pop art and graphic design. It is possible to see this interaction in the magazine covers as well as many products of graphic design. In this study, a total of 15 magazine covers are analyzed which are 9 magazine covers that are influenced directly from the pop art and 6 magazine covers that are influenced indirectly from the pop art. In the consequence of the study, it has been observed that the magazines had used the cover designs as a serious weapon to make themselves noticed to their target populations such as other products of graphics design, and benefitted from simple pop art clichés in their illustrations to attract the art lovers.

**Keywords:** Pop Art, Graphic Design, Magazine Covers, Andy Warhol.

## Giriş

Pop - art akımında adından en fazla söz ettiren sanatçı Andy Warhol 1950'lerde grafik tasarım alanına da damgasını vurmuştur. Grafik tasarım alanında gerçekleştirdiği çalışmaları ile bir çok ödül almaya hak kazanmıştır. Kitap illüstrasyonu alanına büyük katkılarda bulunmuştur. Alanında oldukça başarılı örnekler sergilerken, Pop - art hareketinin rüzgarına kapılmıştır. Bazı çalışmalarında parlak renkler kullanmıştır. Konu seçiminde ise Coca-Cola kutusu gibi sıradan objelerden Marilyn Monroe gibi popüler kültürün idolü olmuş zarif figürlere kadar uzanan bir yelpaze tercih etmiştir. 1960'lı yıllara gelindiğinde Warhol'un serigrafi baskıları, çoğaltmanın ve seri üretimin karşı konulamaz etkisini yansıtmıştır. Takipçilerini bazen gündelik hayatın içinden, bazen ise ünlülerin yaşamında dikkate değer bir şeyler bulmaya yönlendirmiştir (Grzymkowski, 2017, s. 227-228).

Tekniklerinde kullandıkları ürünlerin dikkat çekiciliği ile 1950'li yıllarda adından sıklıkla söz ettiren iki önemli isimden biri Andy Warhol iken diğeri ise Roy Lichtenstein olmuştur. Pop art'ın en önemli temsilcileri arasında isimleri anılan ikiliden Andy Warhol grafik tasarımın reklamcılık boyutunu daha yoğun işlerken, Lichtenstein ise dergilerin görsel dilini işlemeyi tercih ederek yayın kısmını ele almıştır. Pop - art akımına ivme kazandıran benday noktacıları kendisinin ürünüdür. Çalışmalarında benday noktacılarını, tipografiyi ve konuşma balonlarını sıklıkla kullanmıştır (Soğuksu, 2015, 58).

Pop - art akımı ile sanat ürünleri çoğaltılabilmiş ve bu çoğaltma işleminden sanatçılar para kazanabilmişlerdir. Aynı döneme denk gelen teknolojik gelişmeler ile hızla gelişen rekabet ortamında birçok ürün piyasaya çıkmış ve bunların reklam tanıtımlarının yapılması elzem hale gelmiştir. Bu aşamada ise grafik tasarım devreye girmiştir. Pop - art sanat akımının doğduğu tarihler ile grafik tasarıma duyulan ihtiyacın arttığı tarihlerin benzer zamanlara rasgelmesi ve sanat alanları içerisinde Pop - art ve grafik tasarımın birçok benzer özelliğinin bulunması dolayısıyla Pop - artın grafik tasarımcıları yoğun şekilde etkilenmiştir. Bu etki günümüzde dahi bazı grafik ürünlerinde devam etmektedir. Bu araştırmanın temel amacı Pop - artın doğuşundan günümüze kadar diğer tüm grafik tasarım uygulamaları gibi dergi kapak tasarımlarının da bu akımın etkisinde kaldığını göstermektir. Ayrıca bu çalışma Pop - art akımının tesirinde kalmış dergi kapaklarının özellikle gençlere hitap ettiğini ortaya koymak açısından son derece önemlidir. Bu araştırma kapsamında dergi kapakları tasarımlarında pop art akımının etkilerini incelenmiştir. Araştırma, incelenen doğrudan Pop-arttan etkilenen 9 dergi kapağı ve dolaylı yoldan Pop-arttan etkilenen 6 farklı dergi kapağı olmak

üzere toplamda 15 dergi kapağı ile sınırlıdır. Araştırmanın literatür kısmı tarama modeli kullanılarak oluşturulmuş olup, araştırmanın veri toplama aşamasında bu tarama sonucunda incelenecek olan dergi kapaklarının 2 gruba ayrılmasına karar verilmiştir. Verilerin analizleri sonucu, değerlendirilen bulgular bu 2 gruba ayrılan dergi kapaklarından 15 tanesinin incelenmesinin ışığında ortaya çıkmıştır.

## Grafik Tasarımın Tanımı ve Gelişimi

Grafik çalışmalarının, özgünlük ön planda tutularak sanatçının elinden çıkan düzenlemeyle veya çoğaltmayla elde edilen bir eserin, bilgi iletmesi, basılması, kitle iletişim araçlarında kullanılması amacıyla yapılan; çizgi, yazı, resim ve bunların tasarımıyla ilgili çalışmaların tamamını kapsadığını görmekteyiz (Sözen ve Tanyeli'den akt. Tepecik, 2002, s. 17). Grafik sözcüğünün bir sanat alanını tanımladığını ortadadır. Plastik sanatlar içerisinde de değerlendirilebilmesine karşın grafik sanatlar, diğer sanat dallarından işlevsellik açısından farklıdır. Çoğaltıma dayalı olduğu için kitlelere ulaşabilmekte ve soyut bir alan olmasına karşın ekonomik olarak bir karşılığı bulunmaktadır (Tepecik, 2002, s. 17). Böyle değerlendirildiğinde grafik sözcüğünün Pop - art akımına yakınlığı daha iyi anlaşılabilir. Pop - art tüketim kültürünün bir ürünüdür. Grafik tasarımda eserlerin çoğaltılması, ekonomik bir karşılığının olması ve ürünlerinin işlevini yitirdikten sonra yeniden farklı tasarımlar için kullanılabilmesi tam olarak Pop - artla benzer felsefeler üzerinden hareket ettiklerinin göstergeleridir.

Grafik tasarım, tasarımcının düşünsel boyutunda bir mesajı iletilemek amacıyla görsel ve yazınsal öğelerin bir bütün olarak organize edilmesi sayesinde sürekli karşılaştığımız sıradan bir ürünün, başka bir ürüne dönüşmesi sürecidir. Tasarımcı tarafından yaratıcılık aşamasında farklı anlamlar yüklenen ürün, büyük bir değişime uğrayarak bambaşka bir kimlik ile karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarım aracılığı ile kitleleri etkileyerek, izleyicinin dikkatini üzerinde toplar. Bu aşamada aniden hedef kitesinin ona sahip olabilmek için yarıştığı bir ürün haline gelir. Tasarım ürünlerinin çoğaltılması ve yayımlanması süreçlerine baktığımızda üretim tekniklerinin farklı özellikler gösterdiklerini görmekteyiz. Bu özelliklerin tasarıma başlama sürecinde araştırılması ve durum ve ihtiyaçlara göre tasarımların gerçekleştirilmesi gerekmektedir (Ertosun, 2006, s. 1-2). Bu aşamada popüler kültürün en belirgin sonucu olan tüketim toplumunu harekete geçirmek için grafik tasarım ürünlerinden sıklıkla yararlandığı görülmektedir. 'Bir ürüne sahip olabilmek için yarışmak' ifadesi de bunu destekler niteliktedir.

Becer'e (2008) göre ise "Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır" ayrıca

bu sanatın öncelikli işlevinin, izleyicine bir mesaj iletmek ya da tüketicisine bir ürün ve ya hizmetin tanıtımını yapmak olduğunu belirtmektedir (Becer, 2008, s. 33). Kavramsal bir söylem olarak ilk defa 1950'lerde karşımıza çıkan grafik tasarım, matbaacılık ve yayıncılıktan ayrı düşünülmemelidir. Batı dünyasında ikinci dünya savaşının ardından baş gösteren tüketim kültürü, parlak ve çekici ambalajların rekabetlerinin sahnelendiği bir dönemi ortaya çıkarmıştır. Dergilerin tirajlarında dahi artışlara sebep olmuş ve iyi tasarıma yönelik talep de aynı oranda artmıştır. Tüketim kültürü ile birlikte grafik tasarıma olan ilgideki artış ile grafik üretim teknolojilerindeki gelişmeler aynı döneme rast gelmiştir. Bu gelişmeler, tasarımcılar için yeni üretim olanaklarına ortam hazırlamıştır. Bu gelişmelerin beraberinde getirdiği teknolojik yenilikler ile birlikte ekonominin farklı sektörlerine de etki etmeye başlamıştır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 12). Tüketim kültürünün baş gösterdiği, grafik tasarımın terim olarak kullanılmaya başladığı ve Pop artının ortaya çıkmaya başladığı tarihler birbirlerine yakın tarihlerdir. Bu bilgiler ışığında tüketim kültürünün ve Pop artın, grafik tasarım üzerinde son derece etkili olduğunu görmekteyiz.

### Dergi Kapak Tasarımlarında Pop Art Akımının Etkilerinin İncelenmesi

Dergi kapaklarındaki Pop - art etkileri doğrudan ya da dolaylı olarak etkilenmiş tasarım örnekleri olarak incelenecektir. Aşağıdaki tasarım örneklerine baktığımızda bazılarında Pop -art akımının temsilcilerinin ünlü çalışmalarından yararlandığını yer verildiğini ve ya Pop - art akımının ilkelerinden faydalanılarak yeni tasarımların gerçekleştirildiğini, bazılarında esinlenilerek benzerlerinin tasarlandığını görmekteyiz.

#### 1. Doğrudan Etkilenen Kapak Tasarımları



Görsel 1. Andy Warhol 'a ait Marilyn Monroe görsellerinin kullanıldığı dergi örnekleri

Yukarıdaki dergi kapaklarında kullanılan ve döneminde Popüler Kültürün en meşhur örneklerinden olan Marilyn Monroe görselleri Andy Warhol'un 1962-1967 yılları arasında gerçekleştirdiği serisinden edinilmiştir. Günümüzde bile sanatçıların sıklıkla benzerlerini taklit ettikleri Pop - Art akımının mihenk taşı olan esere, dergi kapaklarında yer verilmiştir. Örnek kapaklar incelediğinde kullanılan görsellere ve renklere baktığımızda küçük dokunuşlar haricinde tam anlamıyla Pop - Artı yansıttığını görmekteyiz.



Görsel 2. Andy Warhol 'a ait Campbell's Soup Cans görsellerinin kullanıldığı dergi örnekleri

Yukarıdaki örneklerde kullanılan konserve çorba kutuları, popüler kültürü ve tüketim toplumunu konu alan eserleri ile Andy Warhol'un 1962'de ürettiği ve çoğaltarak iyi gelir elde ettiği bir eserdir. Pop - art akımından bahsedildiğinde öncü eserlerden biri olan 'Campbell's Soup Cans' dergi kapaklarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Yukarıdaki örnekleri incelediğimizde görsellerin dışında renk ve tipografik unsurlar da Pop - art akımını destekler nitelikte düzenlenmiştir.



Görsel 3. Roy Lichtenstein'e ait Thinking of Him illüstrasyonu, benday noktacıklı ve konuşma balonlu görsellerin kullanıldığı dergi örnekleri

Yukarıdaki örnekleri incelediğimizde ilk dikkat çeken detaylar, Pop - art'ın temsilcilerinden Roy Lichtenstein tarafından gerçekleştirilmiş önemli illüstrasyonlarından birisi, yine Lichtenstein'in buluşu olan benday noktacıklı görseller ve Pop - art akımının vazgeçilmez olan konuşma balonlarıdır. Lichtenstein yayın alanında Pop - art'ı yoğun şekilde kullanmıştır. Dergilere yeniden gözgezdirdiğimizde, Pop - art görselleri ile kullanılan yazı karakterleriyle, dönemi yakalayabilmek adına olabildiğince klasik seçilmiştir. Yalnızca konuşma balonlarının içerisindeki yazıların serbest karakterde olduğu görmekteyiz.

## 2. Dolaylı Etkilenen Kapak Tasarımları



Görsel 4. Andy Warhol'a ait Marilyn Monroe görsellerinden etkilenen dergi örnekleri

Yukarıdaki dergi kapağı örneklerinde tasarım görselleri Andy Warhol'un Marilyn Monroe serisini dolaylı yoldan kullanılmıştır. Pop - art etkisinin son derece hissedildiği bu kapaklarda görsellerin ve kullanılan tekniklerin benzerlerinin yanında renklerde Pop - art son derece uygun kullanıldığı gözlemlenmektedir. Çünkü marjinal görseller ve parlak renkler Pop - art'ın klasik anahtarı durumundadır.



Görsel 5. Popart'tan Etkilenen Bazı Dergi Örnekleri

Yukarıda pop - arttan etkilenen dergi kapağı örneklerinde benday noktacıklardan ve çeşitli Pop - art figürlerinin benzerlerinden yararlanılmıştır. Gerek zeminde, gerekse kullanılan modellerin çeşitli yerlerinde benday noktacıkları ile süslemelerde bulunulmuştur. Kullanılan kuru kafalar ile, Marilyn Monroe'ya atıfta bulunulmuştur. Parlak renkler ve çizgi roman figürleri ile tasarım Pop - art akımına doğru evrilmiştir.

## Genel Değerlendirme

Grafik tasarım sanat alanının Pop - art akımına olan benzerliği ve aynı dönemde kazandıkları popülarite sayesinde etkileşimlerde bulunmuştur. 1950-60'larda hızla hayatımıza girerek tanıştığımız, günlük eşyalarımızdan popüler kültürünün önde gelen ünlülerine kadar birçok kavramı sanatsal içerik olarak kullanan Pop - art hareketinin izlerini grafik tasarımı ürünlerinde de görebilmek mümkündür. Ambalajdan dergi kapaklarına kadar birçok alanda pop art etkileri görülebilmektedir. Ambalaj da kullanımı ile ilgili Bahattin Ceylan 2017'deki bir araştırmasındaki şu ifadelerden bahsetmek yerinde olacaktır:

Günümüzde Pop - art etkisi, renk, tipografi ve illüstrasyon öğeleri olarak ambalaj tasarımlarında kendisini göstermektedir. Ambalajlarda böylesi radikal kararlar, tamamen tüketicinin satın alma karar sürecine etki olarak düşünülmelidir. Çünkü ambalajlar, piyasada



yer alan binlerce muadilinin arasından tüketicinin dikkatini çekmeli ve satın almayı gerçekleştirebilmelidir (Bahattin Ceylan, 2017, s:206).

Dergiler de tıpkı ambalajlar gibi bir grup tüketici için piyasadadır. Özellikle tüketim kültürü konusunda gençlerin daha hızlı olduklarını düşündüğümüzde yine hedef kitlesi gençler olan dergi kapaklarında Pop - art dokunuşlarıyla sıklıkla karşılaştığımızı söylemek yerinde olacaktır. Dergilerin en büyük kaygısının kapakları açısından en önemli unsurlardan birisinin farkedilebilmek olduğunu düşündüğümüzde Pop - art'ın kendine has aykırı renkleri ve görsellerin bu amaca olumlu katkı sağlayacağı ortadadır. Bu durumda ünlü eserler, parlak renkler veya konuşma balonları, benday noktacıları tasarımlarda yer edinmektedir. Bir tepki olarak çıkan Pop - art'ın, sanayileşme ile birçok benzer ürün arasından farklı olma çabası gösteren ürünlerin reklam tasarımlarında güçlü bir etki alanı bulunduğunu söylemek yerinde olacaktır.

Ayrıca tüm bu bilgilerin ışığında Somuncu 2016'nın pop-art bilgileri verilen deney grubundan olumlu geri bildirimlerin alındığını ifade ettiği araştırmasının sonucunda, "Grafik Tasarım derslerinde Pop Sanat ile ilgili güncel sanat çalışmaları takip edilmeli ve öğrenciler bilgilendirilmelidir. Bu alanda Grafik Tasarımcıların eserleri incelenerek alanda yapılmış çalışma örnekleri üzerinden öğrencinin tasarım gücü artırılmalıdır" önerisine yer vermiştir. Bu ifadeden de anlaşılacağı üzere pop art akımı sadece grafik tasarım sektörü üzerinde değil, grafik tasarım eğitimi konusunda da çok etkili olmaktadır.

Bütün bu araştırma sonucunda ortaya konan bulgular ışığında gençliğin dinamizmini, renklerini ve dokusunu bünyesinde barındıran Pop – art görsellerinin özellikle hedef kitlesi gençler olan dergilerin kapaklarında kullanılması tasarımcılara önerilmektedir.

## Kaynakça

Grzymkowski, E. (2017). *Sanat 101 Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey*. Çeviren: Orhan Düz. İstanbul: Say Yayınları.

BAHATTİN CEYLAN, H. (2017). "Kozmetik Ürün Ambalajlarında Pop-Art Dalgası ve "The Balm" Örneği İncelemesi", *Yörük Yaşamı Kültürü ve Uluslararası Geleneksel Türk Sanatları Sempozyumu* (ss. 201-206), Antalya.

SOĞUKSU, N. (2015). *Pop Art'ın Grafik Tasarım Üzerindeki Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.*

Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar Tarih – Tasarım – Teknoloji*. Ankara: Detay Yayınları.

ERTOSUN, A. (2006). *Türkiye'deki Grafik Sanat Eğitimi İle Amerika'daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir*

Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Ambrose, G. & Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. Çev.: Mehmet Emir Uslu, İstanbul: Literatür Yayınları

Somuncu, Ö. (2016). "Pop Sanat'ın Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalında Eğitim Gören Öğrencilerin Grafik Derslerine Yansıması", *Humanitas*, 4(8), 285-301

## Görsel Kaynakları

Görsel 1.

<https://johnrobertramos.files.wordpress.com/2012/03/querky-design-cover-02.jpg> Erişim: 14.04.2019

<https://www.famousfix.com/topic/art-actuel-magazine-france-july-2006> Erişim: 14.04.2019

<https://tr.pinterest.com/pin/57843176437525810> Erişim: 14.04.2019

Görsel 2.

<https://www.aquila.co.uk/back-issues/> Erişim: 14.04.2019

[https://www.sabah.com.tr/galeri/dunya/sansasyonel\\_dergi\\_kapaklari/6](https://www.sabah.com.tr/galeri/dunya/sansasyonel_dergi_kapaklari/6) Erişim: 14.04.2019

<https://www.deviantart.com/fabexu/art/magazine-cover-of-pop-art-365584072> Erişim: 14.04.2019

Görsel 3.

<https://europebusinessweb.com/magazine-media-kit/> Erişim: 14.04.2019

<http://transportpost.com/danny-devito-body-pillow/5598/danny-devito-body-pillow-mild-square-mile-89-the-art-issue-by-square-up-media-ltd-issuu/> Erişim: 14.04.2019

<https://store.ignoredprayers.com/products/1966-newsweek-magazine-roy-lichtenstein?variant=27253917385> Erişim: 14.04.2019

Görsel 4.

<http://nymag.com/magazine/toc/2016-11-14.html> Erişim: 14.04.2019

<https://www.cosmopolitan.in/celebrity/news/g518/20-times-celebrities-dressed-marilyn-monroe#slide-2> Erişim: 14.04.2019

[https://en.todocoleccion.net/collectables-magazine-newspapers/interview-april-1996-tapa-caricatura-andy-mania-andy-warhol-128-paginas~x99022591#sobre\\_el\\_lote](https://en.todocoleccion.net/collectables-magazine-newspapers/interview-april-1996-tapa-caricatura-andy-mania-andy-warhol-128-paginas~x99022591#sobre_el_lote) Erişim: 14.04.2019

Görsel 5.

<https://mrbuleishaw.com/2015/12/24/%E3%80%8Cthe-campaign%E3%80%8Dlaura-brouwer-x-sportstreet-springsummer-2016-issue/#jp-carousel-39256> Erişim: 14.04.2019

<https://www.marketingturkiye.com.tr/> Erişim: 14.04.2019

## Anadolu'da Kerpiç Duvar Yapımı Yöntemlerine Ait Bir Derleme Çalışması

Tuğba Dirican  
Doç. Dr. Ali Akın Akyol

Makale Geliş Tarihi: 17.05.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 21.05.2019

### Özet

İnsanoğlu tarih boyunca, yaşadığı doğal çevreyi, ihtiyaçları doğrultusunda düzenlemiş ve değiştirmiştir. Konut tanımının temelinde bu çaba görülmektedir. Doğadaki diğer tüm canlılar gibi insan da dışarıdan gelebilecek saldırı ya da tehlikelere karşı korunma, savunma ve sığınma ihtiyacı hissetmiştir. Bu ihtiyacı, ilk olarak doğada ulaştıkları mağara, kovuk gibi yöntemlerle gidermişlerdir. Avcılık-toplayıcılıkla yaşamlarını sürdüren insanlar Neolitik dönemde yerleşik hayata geçmişlerdir. Böylece toprağı ekip biçmeye başlamış ve toprakla bağ içinde bir yaşam sürdürmüşlerdir. Yerleşik hayata geçmeleri ve kalıcı konutları inşa etmeye başlamaları beraberinde ilk mimari faaliyetleri getirmiştir. Anadolu yarımadasında kerpiç kullanımının bir özeti niteliğinde olan bu makalede amaçlanan; Neolitik dönemde barınak oluşturmak amacıyla kullanılan kerpiç konutların, günümüzde kullanılan yöntemlerle hala benzerlik gösterdiği konusuna bilgilendirmek ve sadece Anadolu yarımadasında kullanılan yöntemler hakkında bilgiler sunmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Kerpiç, Duvar, Konut, Duvar Yapımı, Pise

### A STUDY ON ADOBE WALL CONSTRUCTION METHODS IN ANATOLIA

### Abstract

In the history, mankind has organized, and changed the natural environment in which they live. This effort is seen on the basis of the definition of housing. Like all other living things in nature, man has felt the need for protection, defense and asylum in the face of attacks or threats from outside. This need, firstly in nature, reached the cave, such as the cave. People living with hunting-gathering have been settled in the Neolithic period. Thus, they began to mow the land and live a life with the land. The fact that they started to live and build permanent houses brought with them the first architectural activities. In this article, which is a summary of the use of adobe in the Anatolian peninsula, it was aimed; The aim of this course is to provide information on the methods used in Anatolian peninsula in order to inform about the mudbrick houses used to create shelter in the Neolithic period.

**Keywords:** Adobe, Wall, House, Wall Construction, Pise

Tuğba Dirican, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara. E-posta: tugbadirican@gmail.com  
Doç. Dr. Ali Akın Akyol, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: aliakinakyol@gmail.com

## Giriş

Kerpiç; Saman ve yoğun kil içerikli balçık/çamur karışımı olarak hazırlanıp, elle şekillendirilerek ya da kalıplara dökülerek güneşte kurutulan ve duvar örmek için kullanılan bir harç türüdür. Anadolu'da ilk dönemlerde kerpiç yapılar genelde temeli olmadan, taştan temelli ya da taş döşekli olarak inşa edilmiştir. Çatalhöyük ve Hacılar'ın neolitik dönem evleri, Can Hasan ve Alişar'ın Kalkolitik dönem duvarları hiç taş kullanılmadan doğrudan balçık kullanılarak yapılmışlardır. Çoğunlukla iyi biçimlendirilmiş kerpiç ya da ender de olsa saz, saman ve otla karıştırılıp üst üste yerleştirilmiş, el büyüklüğünde balçık topakları olarak karşımıza çıkmaktadır. Taş temel kullanımı, taşın kolay temin edilmesi ile doğrudan ilgilidir. Taş döşekli yapıları üst bölümlerinde balçık ya da kerpiç kullanılıp kullanılmadığı ancak düzeltilmiş duvar döşeginde, yıkılma sonucu yapının üstüne yayılmış, duvarın üst bölümünü oluşturan az ya da çok kalın, biçimsiz balçık tabakalarına rastlandığı zaman anlaşılmaktadır (Naumann, 1998:45). Kerpiçten üst yapı katlarına nadiren rastlanmaktadır. Duvarları birkaç metre yükselen çok katlı yapılara Çatalhöyük ve Can Hasan'da rastlanmıştır (Naumann, 1998:45).

Kerpiç duvarlı yapı Pisè yönteminin (Pisè; şekillendirilmeden sıkıştırılarak hazırlanan balçık) Karataş'ta kullanıldığı ve bunların kerpiç yerine kullanıldığı görülmüştür (Mellink, 1969:25).

Troya I döneminden önceki dönemlerde, bu bölgede ağaç kütükleri kullanılarak yapılmış, dış taraftan balçık sıva ile sıvanmış, kaba şekilde biçimlendirilmiş, dikdörtgen planlı evler görülürken, Troya I döneminde çubuklarla kafes örgüsü oluşturulup balçıkla sıvanarak yapılan evler görülmüştür, Çatalhöyük ve Hacılar'da bulunan Neolitik dönem evleri, Alişar ve Can Hasan'da Kalkolitik döneme ait evler hiç taş kullanılmadan sadece balçıkla yapılmışlardır (Naumann, 1998:46).

Kerpiç yangın sonucu ya da yüksek ısı nedeniyle direnç kazanmaya yetecek kadar sertleştiğinde, bunları diğer kalıntılar arasından ayırt etmek kolaylaşmaktadır. Boğazköy' de yangın geçirmiş birkaç bölgede, kalın duvarlar olmalarına rağmen, kerpicing tamamının yandığı tespit edilmiştir. Ancak bu şekilde düzgün yanmaları için yangının yeterli olup olmadığı, duvarların yapılmadan önce kerpiçlerin fırınlanıp fırınlanmadığı henüz kesin olarak belirlenememiştir. Bununla birlikte duvar malzemesi olarak kullanılan materyalin kalıntıları birbirine yapışmış toprakta dahi kendini gösteren yangın izlerinin görüldüğü, ayrıca tuğlaların dış yüzeylerinde erimeler görüldüğü

ve tümüyle yanmış tuğlalarda derinlemesine yanmalar olduğuna dair iddialar bulunmaktadır (Naumann, 1998:45).

Yangın sırasında sertleşen duvarların günümüze kadar korunduğu birkaç örnek, kerpiç yapılar için oldukça değerli veriler sağlamıştır. Duvarların kerpiçten mi ya da sıkıştırılarak hazırlanmış balçık topaklarından mı oluşturulduğu kolay ayırt edilebilir bir durum değildir. Pisè tekniğiyle yapılmış duvarların en belirgin örneği Cerablus'da görülmektedir (Naumann, 1998:46).

Kerpiç yeteri kadar balçık ve suyun temin edilebildiği durumlarda, evlerin yapılacağı alanlarda hazırlanıyordu. Balçık çamurunun kütlesini gevşetmek, fiziksel bağlayıcılığını arttırmak ve katkı maddelerinin birbirine tutunmalarını kuvvetlendirmek için küller, seramik kap kırıkları, moloz parçaları, saman, kesilmiş hayvan yemi, küçük taş parçaları ve kum ekleniyordu. Kerpiç harcının hazırlanması işinin günümüzde de aynı teknikle yapıldığı bilinmektedir. Kerpiç çamuru bir çukura doldurularak, üzerine su dökülür, hazırlanan karışım, önceden hazırlanarak islatılmış ahşap kalıplar içine doldurulup, kalıplar sökülerek güneşte kurumaya bırakılır. Farklı bölgelerde tuğla yapılan kerpiç çamuruna bitkisel parçalar da karıştırıldığı görülmüştür. Ancak şimdiye kadar elde edilen veriler, bu bilginin kesinliğinin sağlanması için yetersizdir. Anadolu'da ele geçen kerpiç buluntularda, bitkisel karışımların sıkça kullanıldığı göze çarpmaktadır. Anadolu'da tuğla, mimari yapılarda önemli bir unsuru oluşturmaktadır. Hazırlanan kerpiç tuğlalar, taştan döşek oluşturulmuş duvarların enine göre hazırlanmışlardır.

## Pisè Duvarlar

Dallardan oluşturulmuş örgüler ve dökme kerpiç kullanılarak yapılmış duvarlardır. Bu teknikle duvar inşa etmek için kil kullanılmıştır. Kilin çok ıslak ya da çok kuru olmaması gerekmektedir. Hazırlanan çamur ahşap plakalar ya da kalıplar içine dökülerek oluşturuluyordu. Bu yöntem çok büyük alanlar ya da zemin döşemesi yapılacak alanlar için kullanılmaktaydı. Hazırlanan kalıplara dökülen kerpiç çamuru, sıkıştırıldıktan sonra kurumaya bırakılıyordu. Tam kuruma sağlanarak istenilen sertliğe ulaşıldığında, kalıplar kuruyan duvarın üzerine yerleştirilip tekrar dökülüyordu ve istenilen yüksekliğe bu şekilde ulaşıyordu (Fotoğraf-1). Uygulanan bu teknik günümüzdeki beton dökme tekniği ile benzerlik göstermektedir.

Pisè tekniğiyle yapılan duvarlar çok az sayıda yapısal izler bırakmıştır. Kazı

çalışmaları sırasında ayırt edilebilmesi oldukça zordur. Pisè duvar stiliyle Ilıpınar, Orhangazi yakınlarındaki İznik gölü kıyılarında bulunan neolitik dönem yerleşiminin en erken evresi olan tabakasında karşılaşmıştır. Burada ele geçen kalıntılar, duvarın zeminle birleştiği bölümü şeklinde ele geçmiştir. Yine bu bölgedeki en önemli keşif, dikey ahşap kalıpların yerleştirildiği yuvalardır (Cookckson, 2009:26). Bu yuvalar belirgin biçimde görülmektedir. Tahta parçaları dikey biçimde bu yuvalara yerleştirilmiş ya da tahtalara yuvalar açılmıştır. Bu kalıplar üzerine dökülen çamur, duvara daha fazla sağlamlık ve esneklik kazandırmıştır. Doğru killi toprak çeşidi kullanıldığında, ikincil koşulları oluşturan ahşap destekler de eklendiğinde, istenilen yükseklikte duvar oluşturulabilmiştir. Bu yöntem en az kerpiç tuğla kullanımı kadar yaygın bir yöntem olarak bilinmektedir (Cooekson, 2009:26).

#### Yalın Duvar Yapısı



Fotoğraf 1. Cooekson, B. 2009

Günümüze kadar korunarak ulaşmayı başaran çok az sayıda kerpiç duvar görülmektedir. Çatalhöyük, Hacılar, Beycesultan, Norşuntepe, Acemhöyük, Hacılar, Aşıklıhöyük, Kültepe ve Yassihöyük kazılarında ortaya çıkan kerpiç duvarlar, yükseklikleri iki metreyi geçen, hatıllı ya da hatılsız kerpiç duvarlardır. Neolitik dönemde daha çok destek kullanılmadan yapılan kerpiç duvarlar görülmektedir ve duvar kalınlıkları değişkenlik göstermektedir. Neolitik dönemin başında taş temel oluşturmadan direk toprağın üzerine oturtularak oluşturulan duvarlar görülürken, Geç Neolitik dönemde taşın kolay sağlanabildiği bölgelerde, mutlaka taş döşekli duvarlar yapıldığı

görülmüştür (Naumann, 1998:92). Diğer yandan Geç Kalkolitik döneme kadar uzanan Beycesultan'da taş temel görülmemektedir. Kerpiçler yerleştirilme yöntemlerine göre incelendiğinde az sayıda örnek arasında Zincirli ve Boğazköy'de ele geçen kalıntılar ilk sıradadır. Her iki yerleşimde de dörütlü düzende tam ve yarım tuğlalar kullanılarak duvar oluşturulmuştur (Fotoğraf 2-3).

Ancak Zincirli'de bulunandan farklı olarak daha düzensiz bir sistem ortaya

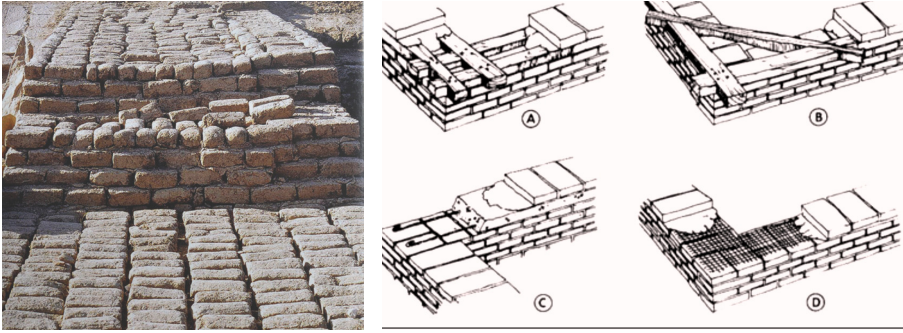


Fotoğraf 2. Cooekson, B. 2009



Fotoğraf 3. Cooekson, B. 2009

koymaktadır. Tuğlaların birleşme yerlerinin üst üste getirilmemeye çalışıldığı görülmektedir. Ayrıca duvar köşeleri gibi bölümlerde bilinçli olarak çapraz örgü tekniği kullanıldığı görülür (Fotoğraf 4-5-6-7). Bunlarla birlikte kerpiç ve taş duvarları arasında fark görülmeyen Boğazköy'de taş ve kerpiç duvarın birleştirildiği alanlar görülmektedir (Naumann, 1998: 93).



Fotoğraf 4. Coockson, B. 2009 (Sol Üstte)

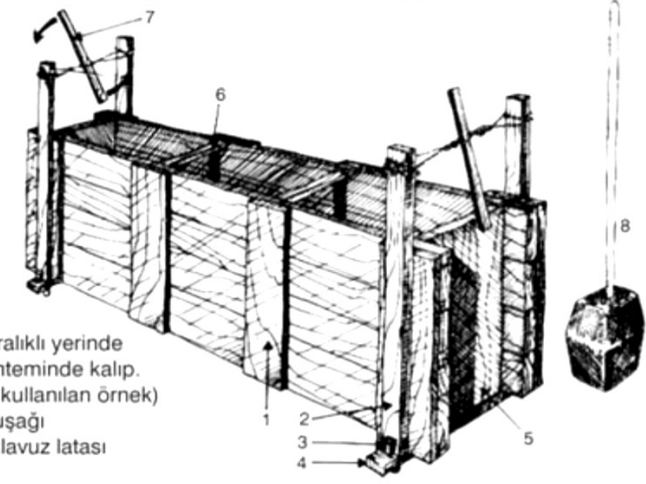
Fotoğraf 5. Coockson, B. 2009 (Sağ Üstte)

Fotoğraf 6. Coockson, B. 2009 (Sol Altta)

Fotoğraf 7. Acun,S., Gürdal, E. 2003 (Sağ Altta)

### Dövme Tekniği İle Yapılan Kerpiç Duvarlar

Duvarın oluşturulacağı alanın çevresi ahşap bir kalıpla kapatılıp, hazırlanan kerpiç çamuru kalıbın yukarisından içine doldurulup ardından bir el aleti yardımıyla çamur dövülerek sıkıştırılır. İşlem kademeli biçimde, duvar istenilen yüksekliğe ulaşana kadar devam eder. Kullanılan kerpiç çamurunun kil oranı fazla ise taş parçaları, kum, saman, dal ve ot parçalarından oluşan organik katkı maddeleri karıştırılarak kil oranı düşürülebilir. Dövülerek sıkıştırılmasından sonra, duvarın kalınlığı yaklaşık 7-8 cm' ulaşır. Dövere sıkıştırma işlemi ortadan köşelere doğru yapılır (Fotoğraf-8) (Houben, vd. 2003:204).



Duvarda aralıklı yerinde dökme yönteminde kalıp. (Fransada kullanılan örnek)

- 1 - Kalıp kuşağı
- 2 - Kenar klavuz latası
- 3 - Kama
- 4 - Duvar kalınlığını belirleyen lata
- 5 - Sürgülü yan kama
- 6 - Destek
- 7 - Gergi
- 8 - Tokmak

Fotoğraf 8. Acun,S., Gürdal, E. 2003 (Sağ Altta)

### Omurgalı Kerpiç Duvarlar

Bu teknikte de dövme tekniğinde olduğu gibi, oluşturulacak duvarın iç ve dış kısımlarına kalıplar yerleştirilir. Ancak dövme tekniğinden farklı biçimde yoğun killi toprak kullanılır. Hazırlanmış kalıbın enine ve dikine ahşap çubuklar yerleştirilir.



Fotoğraf 9. Coockson, B. 2009

Enine yerleştirilen çubuklar duvarın kalınlığından 2-3 cm daha kısa olur ve birbirlerine ince dallar ya da ipler ile bağlanırlar (Fotoğraf-9). Ardından balçık halindeki yoğun killi çamur çubukların üzerine döküldükten sonra dövülerek sıkıştırılır (Kömürcüoğlu, 1967: 65).

### Yatay ve Dikey Ahşap Destekli Kerpiç Duvarlar

Duvarın sağlamlığını arttırıp, güçlendirmek amacıyla ahşap destekler kullanılıyordu. Yapıda herhangi bir şekilde bölümlenme yoksa ahşap destekler sıvanın tam altına saklanarak, görünümü etkilemeyecek biçimde gizleniyordu. Taş döşek üzerine tahta destekler yerleştiriliyor, kerpiçle doldurmaya başladıktan sonra duvar yükselirken yatay tekrar destekler yerleştirilerek yapılıyordu. Bu şekilde hatilla destekleme sistemi günümüzde de görülmektedir. Kerpiç duvar ve yapının temeli arasında hatıllarla ızgara sistemi oluşturmak, duvarda oluşabilecek çökme, çatlama gibi tehlikelerin oranını azaltmak için de kullanılıyordu. Derin temele sahip yapılarla, iki ya da üç sıra taş döşekli temel oluşturulmuş yapılarda benzer özellik görülmesi bu iddiayı doğrular niteliktedir. Izgara oluşturarak örülen duvar sisteminin özelliği sadece enine hatıllar kullanılarak yapılmış olmalarıdır. Erken Tunç Çağı'na tarihlenen Alişar Höyük'e ait bir hisar duvarında enine ve boyuna dizilmiş hatıllar bu sisteme ait bir istisnayı oluşturmaktadır. Bu hisar duvarında enine ve boyuna dizili hatıllardan oluşan ızgara kalıntıları ele geçmiştir. Beycesultan'da Erken Tunç Çağı'na tarihlenen temel duvarlarında karşılaşılan ızgara sisteminin, Alişar'da Hitit Çağı'na tarihlenen dönemde kullanıldığı tespit edilmiştir. Boğazköy'de ise kerpiçten yapıldığı düşünülen hisar duvarlarına ait herhangi bir kalıntıya rastlanmamıştır. Yapılarda ya da hisar duvarlarında, duvarların alt kısımlarında orthostatlar kullanılmışsa, ızgaralar bu taşların üst kısımlarının yüksekliklerinde uygun biçimde yerleştiriliyor ve aynı yönde uzunlamasına bir hatla bağlanıyordu. Hatıl ise tek başına duran ağaç çivilerle orthostatlara sabitleniyordu (Naumann, 1998:98). İkinci bin yılın başında, duvarların içine dikmeler yerleştirilmeye başlamıştır. Daha önce tek ya da çift yönlü, dıştan yapılan duvar dikmelerinin kökeninin, duvara bitişik dikmeler olduğunu bir kez daha ispatlamış olmaktadır. Bunun bir sonraki aşaması ise çift ve arka arkaya, duvarın her iki yüzüne de konulan dikmelerdir. Bunlarda duvarın ortasında ya da köşelere yakın yerlere konumlandırılan dikmeler, 1-1,5 metre ara ile yerleştirilmişlerdir (Fotoğraf 10).



Fotoğraf 10. Coockson, B. 2009

Yapısal ve mühendislik olarak ileri gitmeyi sağlamamış bu hatılarda üç ayrı tür saptanmıştır. Birincisinde dikmeler, doğrudan taş döşekler üzerine oturtulmuş, ikincisinde dikmeler altına yuvalar enine sürgü tahtasına oturtulmuş, üçüncüsünde ise taş döşegin sırtı boyunca yerleştirilen dikmeler kalaslar üzerine oturtulmuşlardı. Bu dikmeler tavan yüksekliğindeki kalasların taşınmasını sağlıyorlardı. 30-40 cm kalınlığındaki kerpiç duvarların taşıma kapasitesini arttırmak için ya da tavan yetersiz kaldığında mukavemeti arttırmak için bu kalasların dikilmesi gerekmekteydi.

Duvarların sağlamlştırılması için kullanılan ahşap destekler, zaman içinde yok olduğunda, yapıların büyük bir yıkıma uğramaları kaçınılmaz olmuştur. Eski dönemlerde ahşap desteklerin bulunduğu alanlar, duvarların en zayıf noktalarından sayılmaktadır.

## Kaynakça

Acun, S. Gürdal, E. (2003). Yenilenebilir Bir Malzeme: Kerpiç ve Alçılı Kerpiç, Türkiye Mühendislik Haberleri, Sayı:427

Ahunbay, Z. (1996). Tarihi Çevre Koruma Ve Restorasyon, Yem Yayınları, İstanbul.

Cookckson, B. C. (2010). "Living in Mud", Ege Yayınları, İstanbul.

Fırat, M. (2016). Antik Çağda Taş Duvar İşçiliği, Türk Eskiçağ Enstitüsü Yayınları, İstanbul.

Houben, H. Guillaud, H. (2003). Earth Construction " A Comprehensive Guide", CRAterre- EAG, ITDG, Publishing, London, U.K.

Kömürcüoğlu, E. A. (1967). "Yapı Malzemesi Olarak Kerpiç ve Kerpiç İnşaat Sistemleri" İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul.

Naumann, R. (1998). Eski Anadolu Mimarlığı Türk Tarih Kurumu, Ankara.

Sözen, M. (2012). "Anadolu'da Kırsal Mimarlık" Çekül Vakfı yayınları.

Staff, S. C. (2006). Adobe Conservation, "A preservation Handbook", Comerstones Community Partnership, Texas, U.S.A.

Vitruvius. (1993). Mimarlık Üzerine On Kitap. (çev. S. Güven). Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

## Görsel Kaynakları

Acun, S. Gürdal, E. (2003). Yenilenebilir Bir Malzeme: Kerpiç ve Alçılı Kerpiç, Türkiye Mühendislik Haberleri, Sayı:427

Cookckson, B. C.(2010). "Living in Mud", Ege Yayınları, İstanbul.



# Türkiye’de Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerindeki İnsan Kaynağının Özellikleri ve Zamana Bağlı Değişiminin İncelenmesi

Arş. Gör. Çisem Ercömert  
Prof. Dr. Serkan Güneş

Makale Geliş Tarihi: 23.11.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 03.03.2019

## Özet

Türkiye’de endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren bölümlerin kuruluş aşamasında farklı kurum ve alanlardan gelen, kuruma yerleşik ve transfer öğretim elemanlarının önemli rol oynadığı ve kurumsal aidiyet duygusuyla bağlı oldukları gelenekleri gittikleri kuruma taşıdıkları kabulü ile bölümlerin insan kaynağının değişiminin, bölümlerin kültürleşmiş bilgisini zenginleştirdiği düşünülmektedir. Bunun yanında inisiyasyona dayalı tasarım eğitimi için öğretim elemanlarının sahip olduğu kültürleşmiş bilgi ve bu bilgiyi öğrencilerle paylaşma yöntemi büyük önem taşımaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın amacı, endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin mevcut insan kaynağının yapısını belirleyerek kurumsal örtük bilginin dağılımını, bu bilginin oluşmasına, taşınmasına ve genişletilmesine katkı sağlayan öğretim elemanlarının eğitim gördükleri ve çalıştıkları kurumlara hareketleri üzerinden incelemektir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin mevcut insan kaynağı ve özellikleri belirlenmiştir. Tarama modelindeki bu araştırmada analize esas veriler bahsi geçen bölümlerin resmi internet sitelerinden ve YÖK Akademik Arama motoru üzerinden elde edilmiştir. Araştırma bulguları ile sosyal ağ analizi yöntemi kullanılarak kültürleşmiş bilginin transferi ağ grafiğiyle görselleştirilmiş ve bu bilginin dağılımı yorumlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Endüstri Ürünleri Tasarımı Eğitimi, İnsan Kaynağı, Sosyal Ağ Analizi

## INVESTIGATION OF HUMAN RESOURCE PROPERTIES AND TIME DEPENDENT CHANGES OF INDUSTRIAL DESIGN DEPARTMENTS IN TURKEY

### Abstract

During the establishment of industrial products design education departments in Turkey with acceptance that resident and transfer academic staff in the institution who come from different institutions and areas play an important role and that with a sense of corporate loyalty transport traditions to the institution where they go, it is considered that change of the human resources of the departments enrich the cultural knowledge of that departments. In addition to this, the culturalized knowledge and the method of sharing this information with the students are very important for initiation-based design education. In this direction, the aim of this study is to determine the structure of the existing human resources of industrial product design departments and the distribution of institutional implicit information through the movements of the academic staff who contribute to the formation, transportation and expansion of this knowledge. For this purpose, first of all the existing human resources and characteristics of industrial product design departments have been determined. In this study, the main data of the survey were obtained from the official web sites of the mentioned departments and by the CoHE Academic Search Engine. Using the findings of the research and social network analysis method transfer cultured knowledge visualized by network graph and distribution of this information was interpreted.

**Keywords:** Industrial Product Design Education, Human Resource, Social Network Analysis

## Giriş

Polanyi'ye (2009) göre "... anlatabileceğimizden daha fazlasını bilebiliriz." Bilgiyi iletme amacıyla başka insanlar ile iletişim kurduğumuzda aktarabildiğimizden daha fazlası olan örtük bilginin temeli bu anlayışa dayanır. Nitekim örtük bilginin aktarımı, dil ya da imgeler aracılığıyla tam anlamıyla yapılamaz (Cannon, 2002). Örtük bilgi bireysel olabileceği gibi belirli bir topluluğun üyesi olan bireylerin paylaştığı kolektif bir bilgi de olabilir. Örneğin; birey eğitim kurumunun, kültürü vasıtasıyla içinde barındırdığı örtük bilgi de sadece o kurumun öğrencileri ve öğretim elemanları arasında paylaşılabılır. Öğretim elemanı için mezun olduğu okullar ve çalıştığı geçmiş kurumlar vasıtasıyla şekillenen bu yerleşik kültürel bilgi, kolektif ve örtük halde öğretim elemanının temel bilgi kümesini oluşturmakta ve mesleki tecrübe ile geliştirilebilmektedir. Aynı şekilde öğrencinin, eğitim aldığı alan ile ilgili bilgi kümesi ve sosyal etkileşimi bu temel üzerinde inşa edilmektedir.

Yaparak öğrenme pratiğine dayalı uygulamalı eğitimde, tasarım, tasarımcının seçimine dayanan bilişsel bir süreçtir ve dolayısıyla formüle edilemeyen, anlatılamayan bir tür örtük bilgi içermektedir (Schön, 1987). Dolayısıyla insan kaynağının sahip olduğu bilginin ve bunu öğrencilere aktarma yönteminin özellikle inisiyasyona<sup>1</sup> dayanan tasarım eğitimi için önem teşkil ettiği düşünülmektedir. Burada örtük bilgi, bilginin sahibi ve öğrenmek isteyen diğer birey arasındaki etkileşim yoluyla aktarılır. Dolayısıyla diyalog ile öğrenmenin önemli olduğu bir süreçtir (Matte ve Cooren, 2015). Bu süreci usta çırak ilişkisi ile örnekleyen Polanyi'ye (2009) göre bilginin çırağa iletilmesi aktif yaratıcı bir süreçtir ve usta ile çıraktan bağımsız bir aktarım değildir. Aynı zamanda bu süreçte çırağın sahip olduğu örtük bilgi, ustanınkinden farklılaşmaktadır. Çırak, örtük bilgiyi kendisinin mevcut bilgi tabanıyla birleştirerek öznel hale getirmektedir. Endüstri ürünleri tasarımı eğitiminde de öğretim elemanlarının sahip oldukları yerleşik kültürel bilginin, öğrencilere aktarılmasıyla sosyal etkileşim üzerinden kurum kültürünün iletilmesi desteklenmekte ve her öğrenci bunu öznel bir birikim halinde şekillendirmektedir. Bu nedenle endüstriyel tasarım bölümlerinin kültürleşmiş bilgi temelli insan kaynağı çeşitliliğinin, bu insan kaynağının etkileşime geçtiği öğrencilerin yerleşik kültürel bilgi çeşitliliğini zenginleştirdiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bir kuruma ait kültürleşmiş bilgi, statik olmamakla birlikte her yeni katılımla değişen bir oluş ve biriciklik halindedir. Bu özelliği ile öncelikle kurumun insan kaynağını şekillendirmesi sebebiyle eğitimde her kurumun kendine özgü bir eğitim yöntemi geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Öte yandan insan kaynağının farklı kurumdan gelen öğretim elemanları ile çeşitlenmesinin kurumun

sahip olduğu kültürleşmiş eğitim yönteminin sınırlarını genişlettiği ve onu zenginleştirdiği düşünülmektedir.

Yukarıdaki değerlendirmeler ışığında bu çalışmada Türkiye'deki endüstri ürünleri tasarımı eğitimi alanı, lisans seviyesinde eğitim veren her bir bölümün sahip olduğu kültürleşmiş bilginin dağılımı ile insan kaynağının mobilizasyonu üzerinden ele alınmıştır. Mobilizasyondan kasıt rutin akademik temaslardan öte, doğrudan kadro hareketliliğidir. Kadro hareketliliği vasıtasıyla bireydeki mevcut kültürleşmiş bilgi, vardığı noktada yeni bir kültürleşmiş bilgi ile temas etmekte, zamanla onunla bir şekilde kaynaşmakta, sonrasında dâhil olduğu kültürleşmiş bilgi ile yeni ve müstesna bir kültürleşmiş bilginin oluşmasını sağlamaktadır. Bu haliyle hem kültürleşmiş bilgiyi taşıyanın hem de vardığı noktanın kültürleşmiş bilgisi değişime uğramakta; yeni bir füzyon oluşmaktadır. Tasarım eğitiminde bu kültürleşmiş bilginin önem teşkil ettiği düşünüldüğü için çalışma mevcut insan kaynağının sahip olduğu kültürleşmiş bilgi kümesinin, öğretim elemanlarının eğitim gördükleri ve çalıştıkları kurumların değişmesine bağlı olarak değişmesi ve taşınması tartışmasına üzerine yoğunlaşmıştır. Zira öğretim elemanlarının kurum kültürü vasıtasıyla elde ettikleri örtük bilginin, durağan olmadığı ve çalıştıkları kurum kültürünün çeşitlenmesi ile birlikte genişlediği düşünülmektedir. Kültürel bilginin transferine yönelik bu değişimi incelemeye önce, tartışmamıza altlık olma kaydı ile bir kurumun kültüründen etkilenen, kurum içinde gömülü olarak bulunan bilgiyi tanımlamak gerektiği aşikardır. Bu nedenle çalışmanın ilk bölümünde, kültürleşmiş bilginin transferini tartışmamıza temel teşkil etmesi amacıyla bilgi türleri incelenmiştir. Lam'a (2000) göre bilgi türleri 'zihinsel (ebrained)', 'kodlanmış (encoded)' 'somutlaşmış (embodied)' ve 'kültürleşmiş (encultured)' bilgi olarak sınıflandırılmıştır. Bu bilgi türlerini incelediğimizde, öğretim elemanlarının kurum kültüründen kaynaklı edindiği bilgi, çalışmamızın odağını teşkil eden kültürleşmiş bilgi türüne denk gelmektedir. Bu bilgi türü kolektif ve örtük halde öğretim elemanının temel bilgi kümesini oluşturmakta ve mesleki tecrübe ile geliştirilmektedir. Dolayısıyla başlı başına geniş bir kapsama sahip bu araştırmayı yürütmek amacıyla konu endüstriyel tasarım alanında çalışan ve lisans mezuniyet alanı endüstriyel tasarım olan öğretim elemanları üzerinden ele alınmış, bu alana özgü kurum kültüründen kaynaklanan temel bilgi kümesinin hareketine yoğunlaşmıştır. Bu kapsamda Türkiye'de endüstri ürünleri tasarımı lisans eğitimi veren üniversitelerde görev yapmakta olan endüstriyel tasarım kökenli öğretim elemanlarının mezun oldukları okullar ve daha önce çalıştıkları kurumlar belirlenerek endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin değişimi incelenmiştir. Çalışmamızda lisans mezuniyeti endüstriyel tasarım olan öğretim elemanlarına yoğunlaşmanın gerekçesi, farklı eğitim geleneği

<sup>1</sup> İnisiyasyon, belirli bir düzen ve disipline dayalı olarak bir üstadın sert ve sürekli kontrolü altında, sınırlara ve uygulamalara dayalı tarzda, düzenli eğitim olarak tanımlanmaktadır. Uzmanlaşmış lisans ya da lisansüstü eğitim ve bu eğitimlerin sonucu modern inisiyasyon olarak nitelendirilebilir (Güneş ve Güneş, 2017).

nedeniyle farklı tip kodlanmış bilgiye temas ihtimali olsa da, kodlanmış bilgide asgari müşteriye sağlama amacından kaynaklanmaktadır. Bu sayede farklı kurumların sahip olduğu, öğretim elemanlarının sosyalleşme süreçleri ve kültürel paylaşımları ile elde ettikleri kültürleşmiş örtük bilginin zaman içinde dağılımı bölümlerin öğretim elemanı kadrosu özelinde incelenmiş ve sosyal ağ analizi yöntemi ile ilişki haritası çıkarılarak yorumlanmıştır.

### Bilgi Türleri

Bu bölüm, farklı üniversitelerdeki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinde görev yapmakta olan öğretim elemanlarının kurum kültüründen kaynaklı elde ettikleri örtük bilginin dağılımını tartışabilmemiz için bilgi türlerinin ve özellikle kurum içinde gömülü olarak bulunan bilginin özelliklerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Tartışmaya altlık olması amacıyla bilgi sınıflandırmalarına yönelik çalışmalar incelendiğinde önde gelen çalışmalar, bilginin psikolojik ve davranışsal yönlerini açıklamak için bilgiyi sınıflandıran Collins (1993) ve kurumsal bilginin farklı boyutlarını tanımlamaya dönük sınıflamayı geliştiren Blackler'ın (1995) çalışmalarıdır. Lam'a (2000) göre ise dört farklı bilgi tipinden bahsetmek mümkündür. Lam'a göre epistemolojik ve ontolojik olarak iki boyutta analiz edilebilen, bireysel ya da toplu bellekte konumlanabilen örgütsel bilgi, 'zihinsel (embrained)', 'kodlanmış (encoded)' 'somutlaşmış (embodied)', 'kültürleşmiş (encultured)' bilgi olmak üzere dört farklı biçimde bulunur (Güneş ve Güneş, 2017) (Şekil 1).

<b>BİLGİNİN ODAĞI</b>	<b>Bireysel</b>	Uzmanlık / Araştırma ile pekiştirilen (EMBRAINED)	Deneyim / Bilgelik ve Teknik olarak somutlaşan (EMBODIED)
	<b>Toplu</b>	Örneklenecek, sistem ve süreç olarak kodlanan (ENCODED)	İlişkiler ve rutinler olarak gömülü olan (ENCULTURED)
		<b>Kodlanmış</b>	<b>Örtük</b>
<b>BİLGİNİN FORMU</b>			

Şekil 1. Bilgi Türleri (Güneş ve Güneş, 2017)

Lam'ın (2000) sınıflandırmasında bilgi bireysel veya toplumsal (bilginin odağı) ve açık ya da örtük olmasına (bilginin formu) göre bir matris haliyle dörde ayrılmaktadır. Bilginin odağına göre kurum içindeki bilgi, hem

bireysel seviyede bulunabilir hem de kurum üyeleri arasında paylaşılabilir. Bireysel bilgi, birey tarafından sahip olunan bilgi dağıtıcı olup, belirli görevlere veya problemlere bağımsız olarak uygulanabilir, aktarılabilir ve kişi ile birlikte hareket edebilir. Bilginin depolanması ve işlenmesinde bireyin bilişsel sınırları göz önüne alındığında, bireysel bilgi kaçınılmaz olarak uzmanlaşmaya ve alana özgüdür (Lam, 2000). Kolektif bilgi ise bilginin bir organizasyonun üyeleri arasında dağılım ve paylaşım yollarını ifade eder. Kolektif bilgi, örgütün "hafızası" veya "kolektif aklı" nı andırır (Walsh ve Ungson, 1991). Organizasyonun kendi kuralları, prosedürleri, rutinleri ve normlarında gizlenmiş, organizasyonun problem çözme faaliyetlerine ve üyeleri arasındaki etkileşime rehberlik eden birikmiş bilgidir (Lam, 2000).

Bilgi formuna göre ise insan bilgisi açıkça ifade edilebilen ve ya dolaylı olarak ortaya çıkabilen farklı biçimlerde bulunur (Lam, 2000). Bireysel ve toplu bilgi odağı ayrımının yanında, elde edilen bilginin örtük ve ya açık (kodlanmış) olması bilgiyi sınıflandıran bir diğer etmendir. Polanyi (1962), insan bilgisinin büyük bir kısmının örtük olduğunu ileri sürer. Lam'a (2000) göre bu söylem deneyim yoluyla elde edilen operasyonel beceriler ve 'know-how' için özellikle doğrudur. Örtük bilgi, bir görevi yerine getirmek için kullanılan pratik bilgi (Sveiby, 1997), eylem ve eylem ile ilgili olarak yürütülen kararlardır (Molander, 1993). Örtük bilgi, eylem odaklıdır, formüle edilmesini ve transferini zorlaştıran kendine has bir niteliği vardır. Bağlamsal ve dağınıktır, ifade edilmesi, edinilmesi ve transferi zordur. Bu tür bilginin aktarımı yakın etkileşim, ortak anlayış, ortak deneyim ve güven gerektirir. Açık bilgi ise formüle edilebilir, bağlamdan bağımsız olarak soyutlanabilir, nesnel formlarda saklanabilir ve bu nedenle aktarımı kolaydır. Mantıksal indirgeme ve resmi bir çalışma ile elde edilebilir. Örtük bilgi ise, yalnızca ilgili bağlamdaki pratik deneyimle, yani "yaparak-öğrenme" yoluyla elde edilebilir (Lam, 2000).

Yukarıdaki sınıflandırma göz önüne alındığında birinci tip bilgi zihinsel (embrained) bilgidir. Zihinsel bilgi, bireysel ve açık bilgi kategorisinde yer alır. Bu bilgi türü bireysel kavramsal yetenekler ve bilişsel kabiliyetlere dayanır. Soyut, teorik ve formaldır. Kolektif ve açık bilgi kategorisinde yer alan kodlanmış (encoded) bilgi ise, formel eğitim gibi işaretler ve semboller ile taşınan ulaşılması kolay ve diğer bilgiler ile bütünleştirilebilir bilgidir. Yazılı kurallar ve prosedürler ile kodlanmış ve depolanmış bilgi türüdür. Bir kurumda birleşik ve öngörülebilir bir davranış ve çıktı modeli oluşturma eğilimindedir (Lam, 2000). Bir diğer bilgi türü bireysel ve örtük bilgi kategorisini tanımlayan somutlaşmış (embodied) bilgidir. Bu bilgi türü eylem odaklı ve pratik deneyime dayanan bağlama özgü bireysel bilgi türüdür. Sosyal alanda gözlemlenebilen bu bilgi türü kişinin toplumsal iletişim ile

çevresini algılamak, anlamlandırmak ve yorumlamak için faydalandığı ilk bilgi türüdür. Son bilgi türü ise kolektif ve örtük bilgi kategorisinde yer alan kültürleşmiş (encultered) bilgidir. Kültürleşmiş bilgi, kurumsal ya da toplumsal rutinlerde, prosedürlerde ve paylaşılan normlarda yer alan gizli bilginin toplu halidir. Bir kurumda paylaşılan inanç ve anlayışa dayanan, kurum içinde etkili iletişimi mümkün kılan örtük bilgidir (Lam, 2000). Bu bilgi türü öğrenmenin sosyal ve etkileşimli doğasını ortaya koyar (Brown ve Duguid, 2000). Kişinin sosyalleşme süreçleri ve kültürel deneyimleri ile elde ettiği bilgidir. İlişkiye özgü, bağlamsal, dağınık ve dinamiktir. Kültürleşmiş bilgi, bir meslek bilgisi olduğunda ancak o meslek alanından gelenlerin anlayacağı bir yapıya ve anlayış tarzına sahiptir. Bu bilgi türünün kolektif olmasının etkisi ile bir topluluk içinde oluşturulan ve paylaşılan örtük bilgi o topluluğun ortak birikimini içerir. Böylece ortak bir dil ve anlayış ile benzer düşünce ve davranış kalıpları o topluluk tarafından paylaşılır.

Lam (2000) tarafından sınıflandırılan bilgi türlerini incelediğimizde, öğretim elemanlarının kurum kültüründen kaynaklı edindiği bilgi, kültürleşmiş bilgi türüne denk gelmektedir. Bu bilgi türü kolektif ve örtük halde öğretim elemanının temel bilgi kümesini oluşturur ve mesleki tecrübe ile geliştirilir. Öğretim elemanları, gerek eğitim aldıkları gerekse görev yaptıkları kurumun değişmesiyle sahip oldukları bu örtük ve kolektif bilginin, hem yeni iş arkadaşlarına hem de öğrencilere aktarılmasına, sosyal etkileşim üzerinden kurum kültürünün iletilmesine yardımcı olur. Bunun yanında tasarım bilgisi öğretim elemanının kişisel birikimi de barındırdığı için bireyseldir ve her bireyde farklı şekillerde kendini gösterir. Aynı zamanda öğretim elemanının içinde bulunduğu kurum ve kültürü barındırdığından kolektiftir. Polanyi (1962), insan bilgisinin kökeninin bireysel sezgilerde olduğunu ifade etmektedir. Bu nedenle bir kurumun, kurum kültüründen kaynaklanan bilgisi, örtük bilginin harekete geçirilmesi ve açık bilgi ile etkileşiminin sağlanmasına bağlı olmaktadır. Kurumlar toplumsal olarak oluşturulmakta ve bilgi yapılandırılmaları bunu yansıtmaktadır (Lam, 2000). Dolayısıyla farklı kurumların farklı bilgi kümesi öğretim elemanlarının sahip olduğu kültürleşmiş bilgiyi ve dolaylı olarak somutlaşmış bilgiyi genişletmekte, öğretim elemanının bilgi tabanını, problem çözme yaklaşımını ve farklı bilgi türleri arasındaki ilişkileri şekillendirmektedir.

## Yöntem

Var olan durumu olduğu gibi resmetmeyi ve araştırmaya konu olan olguyu kendi koşulları içinde, olduğu gibi tanımlamayı amaçlayan tarama modelindeki (Karasar, 2014), bu çalışmanın amacı endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin mevcut insan kaynağının yapısını belirleyerek bu bölümler için

önem teşkil eden kurumsal örtük bilginin dağılımını, bu bilginin oluşmasına, taşınmasına ve genişletilmesine katkı sağlayan öğretim üyelerinin eğitim gördükleri ve çalıştıkları kurumlara hareketleri üzerinden incelemektir. Bu çerçevede araştırmaya yön veren temel sorular;

- Türkiye'deki farklı endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin sahip olduğu kültürel örtük bilginin dağılımı zaman içerisinde nasıl değişmiştir?
- Türkiye'deki farklı endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin sahip olduğu kültürel örtük bilgi hangi farklı alanlar ile ilişkilidir?
- Türkiye'deki farklı endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağı çeşitliliğinin lisansüstü eğitim yönelimleri zamanla nasıl değişmiştir?

Bu soruları yanıtlamak için araştırma kapsamında öncelikle bilgi türlerine yönelik literatür taraması yapılmıştır. Ardından Türkiye'deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağının belirlenebilmesi için doküman incelemesi yöntemi ile aktif olarak lisans düzeyinde endüstriyel tasarım eğitimi veren kurumlar araştırılmıştır (Bkz. Çizelge 1). Doküman incelemesi yöntemi, "mevcut kayıt ya da belgelerin, veri kaynağı olarak, sistemli olarak incelenmesi" şeklinde tanımlanabilir (Best, 1959:118). Araştırılan konuya ilişkin mevcut belgelerin bulunması, analiz edilmesi ve belirli durum ve ya görüşleri ortaya çıkartabilecek bir senteze varılabilemesi için gerekli düzenlemelerin yapılması ile başarılı bir doküman incelemesi gerçekleştirilebilir (Karasar, 2014).

Doküman incelemesinde Türkiye'de aktif olarak lisans düzeyinde endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren kurumların belirlenebilmesi için ÖSYM 2017 Yüksek Öğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu ile Yükseköğretim Program Atlası'ndan faydalanılmıştır. Lisans düzeyinde eğitim veren üniversiteler belirlendikten sonra bu üniversitelerin resmi web siteleri ve YÖK Akademik Arama Motoru üzerinden endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinde görev yapmakta olan öğretim üyeleri, öğretim üyelerinin lisans mezuniyet dalları ile yüksek lisans ve doktora yaptıkları alanlar ve daha önce görev yaptıkları kurumlar tarihsel olarak belirlenmiştir. Üniversitelerin resmi web siteleri ve YÖK Akademik Arama Motoru üzerinden ulaşılan bilgilerde bazı çelişkiler tespit edilmiş ve bu karışıklığı önlemek için öncelikle bölüm başkanlarından ve sonrasında doğrudan ilgili öğretim üyelerinden e-posta ve telefon yoluyla bilgi talep edilmiştir. Bölüm başkanları ve öğretim üyelerinden bir kısmı geri dönüş yapmış, bir kısmı dönüş yapmamış, bir kısmına ise ulaşılamamış ve bilgi sağlanamamıştır. Bunun sonunca çelişkili bilgiler YÖK Akademik Arama Motoruna uygun olarak kullanılmıştır. Bölümlerin insan kaynağının sürekli değişimine karşı belirtmek gerekir ki

edinilen bilgilerin son güncellemesi 2018 yılının Nisan ayında yapılmıştır. Böylece Türkiye’de lisans düzeyinde eğitim veren 27 üniversitede görev yapan 261 öğretim üyesi bu araştırmasının örneklemini oluşturmuştur. Ancak sosyal ağ analizi ile haritalandırma için kullanılan veriler endüstri ürünleri tasarımı eğitimi ile ilgili örtük bilgiyi taşıdıkları düşünüldüğü için lisans mezuniyeti endüstri ürünleri tasarımı bölümü olan, eğitimde aktif rol alan 85 öğretim elemanına ilişkin verileri kapsamaktadır (Araştırma görevlileri hariç tutulmuştur). Bu durum farklı eğitim geleneği sebebiyle farklı tip kodlanmış bilgiye temas ihtimali olsa da, kodlanmış bilgide asgari müştereklik sağlama amacından kaynaklanmaktadır.

Türkiye’deki endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren bölümlerin insan kaynağı ve özellikleri belirlendikten sonra ise bu bilgiler ışığında sosyal ağ analizi yöntemiyle farklı tarih aralıkları boyunca bölümlerin değişimine yönelik ilişki haritası oluşturulmuştur. Bu sayede farklı kurumların sahip olduğu, öğretim elemanlarının sosyalleşme süreçleri ve kültürel paylaşımları ile elde ettikleri kültürleşmiş bilginin zaman içinde dağılımı bölümlerin öğretim elemanı kadrosu özelinde ortaya konmuştur.

### **Sosyal Ağ Analizi**

Türkiye’deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin öğretim elemanlarının mobilizasyonu bağlamında zamanla nasıl değiştiğini ve öğretim üyelerinin kurum kültüründen kaynaklı olarak edindikleri örtük bilginin zamanla nasıl dağıldığını incelemek için bu çalışmada Sosyal Ağ Analizi (Social Network Analysis-SNA) yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi yöntemiyle elde edilen veriler düğümler ve yönlendirilmiş bağlantılar olarak konumlandırılmış ve ağ haritası elde edilmiştir.

Sosyal Ağ Analizi, belirli bir sosyal yapı içerisindeki kişiler, kurumlar ve gruplar gibi birbiriyle ilişki halinde olan her tür yapıyı analiz etmek ve bu yapılarla ilişkin çıkarımlar sonucunda bilgi üretilmesi amacıyla kullanılmaktadır (Freeman, 2004; Kapucu, 2005; Wasserman ve Faust, 1994). Ayrıca belirli ilişkilerin incelenmesi sonucunda bilgi bağlantılarının tanımlanması ve yorumlanmasında faydalı bir yaklaşım olarak gösterilmektedir (Scott, 2000). Sosyal ağ analizi, belirli kişiler, kurumlar ve ya gruplar arasındaki bağları inceleyip bu kişiler, kurumlar ve ya grupların sosyal davranışını, içinde buldukları sosyal ağlardan oluşan bir bütün olarak ele alarak açıklamayı hedeflemektedir (Nooy, Mrvar ve Batagelj, 2005). Sosyal yapının düğümlerden ve düğümleri birbirine bağlayan ilişki kümelerinden oluştuğunu ortaya koyarak sosyal yapıyı ve etkileşimlerini incelemektedir (Gürsakar, 2009: 184). Freeman’a (2004) göre modern sosyal ağ analizi örneklerinde, düğümleri birbirine bağlayan yapısal bağlar ile ilgili sezgiler

gerekçelendirilir. Ağ analizine yönelik ampirik veri, sistematik olarak elde edilir ve kontrollüdür. Bu yöntem ile ağın yapısının tanımlama, görselleştirme ve modelleme ile anlaşılması amaçlanmaktadır (van Duijn ve Vermunt, 2006). Bunun nedeni sosyal ağ analizinin, etkileşim halinde olan düğümler arasındaki ilişkilerin önemli olduğu varsayımına dayanmasıdır. Dolayısıyla sosyal ağ analizinde odak noktası düğümlerin öznel özellikleri değil ağdaki düğümler arasındaki ilişkiler ve bu ilişkilerin anlamlarıdır.

İlişkilerin daha detaylı ve kapsamlı bir şekilde anlaşılabilmesi için sosyal ağ analizi, grafik üzerinde düğümler ve bağlantıların gösterimi ile ilişkilerin görsel ifadesini sağlamaktadır. Bu görsel ifadede yönlendirilmiş (arc) ve yönlendirilmemiş (edges) bağlantılar, düğümler arasındaki ilişkileri temsil etmektedir. Bu çalışmada düğümler öğretim elemanlarının mezun oldukları ve görev yaptıkları kurumlardan meydana gelirken yönlendirilmiş bağlantılar tarihsel olarak lisans mezuniyeti endüstri ürünleri olan öğretim elemanlarının kurumlar arasındaki hareketini temsil etmektedir. Sosyal ağ ise, kurumların sahip olduğu kültürleşmiş bilginin taşıyıcısı olan farklı kurumlarda eğitim görmüş ve çalışmış öğretim elemanları ağı olarak tanımlanmaktadır.

### **Bulgular**

Bu bölümde doküman incelemesi yöntemiyle Türkiye’de lisans düzeyinden eğitim veren üniversiteler ve mevcut insan kaynağının özellikleri ile ilgili elde edilen veriler ve bu verilere uygun olarak sosyal ağ analizi yöntemi yardımıyla oluşturulan ağ haritası yer almaktadır.

### **Türkiye’de Lisans Düzeyinde Endüstri Ürünleri Tasarımı Eğitimi Veren Üniversiteler**

Türkiye’deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağının belirlenebilmesi için öncelikle aktif olarak lisans düzeyinde endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren üniversiteler araştırılmış ve Çizelge 1’de gösterilmiştir. Buna göre 2018 itibari ile Türkiye’de lisans düzeyinde eğitim veren 27 üniversite bulunmaktadır. Bu 27 üniversitenin 18’ini vakıf üniversiteleri oluşturmaktadır. Dolayısıyla Türkiye’de endüstri ürünleri tasarımı eğitimi verilmeye başlandığından bu yana özellikle vakıf üniversitelerinin bu bölüme olan ilgisinin arttığı görülmüştür. Bunun yanında mevcut bölümlerin 22 tanesi 2000’li yıllarda açılmıştır. Dolayısıyla ilk bölümün 1971 yılında açıldığı göz önüne alındığında Türkiye özelinde 2000’li yıllardan sonra tasarımın görünürlüğünün ve tasarıma olan ilginin arttığı söylenebilir.

	Üniversitesinin Adı	Kuruluş Tarihi		
		Lisans	Yüksek Lisans	Doktora
1	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	1971	1982	1982
2	Orta Doğu Teknik Üniversitesi	1979	1997	2004
3	Marmara Üniversitesi	1985	1989	1991
4	İstanbul Teknik Üniversitesi	1993	1989	1996
5	Yeditepe Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	1996	-	-
6	Anadolu Üniversitesi	2000	2002	-
7	İzmir Ekonomi Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2004	2006*	2013*
8	Doğuş Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2004	-	-
9	Kadir Has Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2004	2009**	-
10	Haliç Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2005	2011	-
11	Okan Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2007	-	-
12	Işık Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2007	-	-
13	Gazi Üniversitesi	2008	2014	2014
14	Bahçeşehir Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2008	2015***	-
15	İstanbul Arel Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2009	-	-
16	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2009	2013**	-
17	Atılım Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2009	-	-
18	Yaşar Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2010	-	-
19	İstanbul Bilgi Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2011	-	-
20	Beykent Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2012	-	-
21	Karabük Üniversitesi	2012	-	-
22	İstanbul Aydın Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2013	-	-
23	Özyeğin Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2013	2014	2014
24	Selçuk Üniversitesi	2013	-	-
25	Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi	2013	-	-
26	İstanbul Ticaret Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2014	-	-
27	İstanbul Medipol Üniversitesi (Vakıf Üniversitesi)	2015	-	-

\*Tasarım Çalışmaları Y. Lisans ve Doktora Programı için

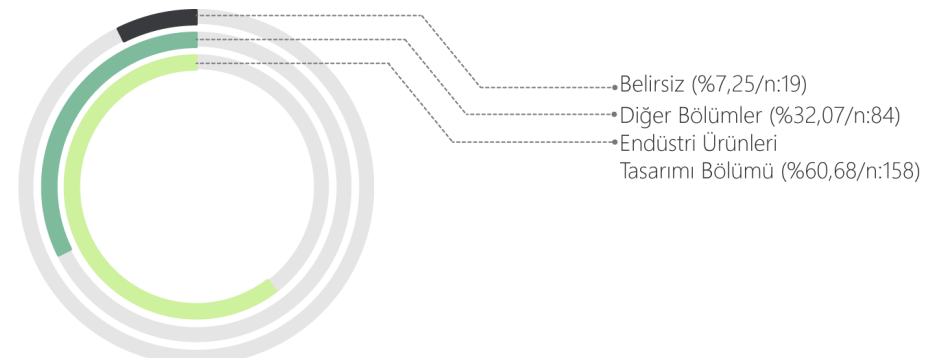
\*\* Tasarım Yüksek Lisans Ortak Programı

\*\*\*Endüstriyel Tasarım ve İnovasyon Yönetimi Yüksek Lisans Programı

Çizelge 1. Endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren üniversiteleri

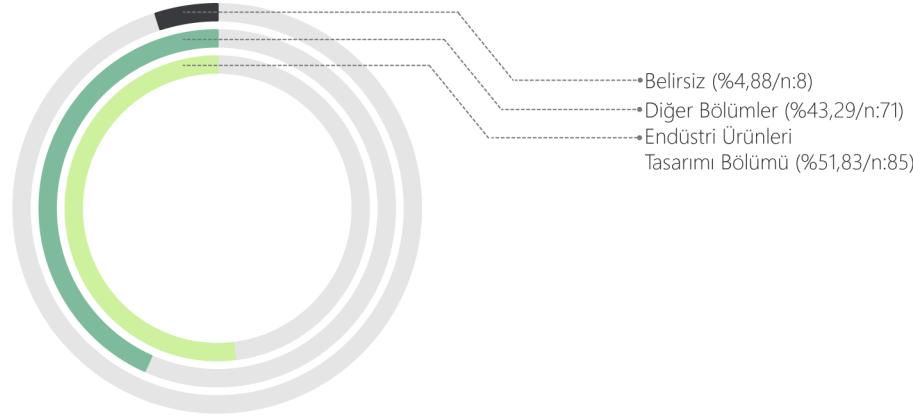
## Türkiye'deki Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinin İnsan Kaynağının Özellikleri

Türkiye'de endüstri ürünleri tasarımı eğitimi veren bölümlerin kuruluş aşamasından itibaren farklı kurum ve alanlardan gelen, kurumda yerleşik ve transfer öğretim elemanlarının önemli rol oynadığı düşünülmektedir. Ayrıca öğretim elemanlarının kurumsal aidiyet duygusu ile bağlı oldukları gelenekleri gittikleri kuruma taşıdıkları öngörülmektedir. Dolayısıyla bu bölümde endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağının özellikleri ve değişimi ortaya konmuştur. Lisans düzeyinde eğitim veren üniversiteler belirlendikten sonra bu üniversitelerin resmi web siteleri ve YÖK Akademik Arama Motoru üzerinden endüstriyel tasarım bölümlerinde görev yapmakta olan öğretim elemanları, mezun oldukları okullar ve daha önce görev yaptıkları kurumlar tarihsel olarak belirlenmiştir. Buna göre mevcut insan kaynağının lisans mezuniyet dalları ile yüksek lisans ve doktora yaptıkları alanlar belirlenmiştir. Türkiye'de endüstri ürünleri tasarımı alanında lisans düzeyinde eğitim veren bölümlerin mevcut insan kaynağının lisans mezuniyet dalları incelendiğinde oldukça çeşitli bir yapı kendini göstermektedir. Buna göre Şekil 2.'de görüldüğü gibi insan kaynağının %60,68'inin lisans mezuniyeti endüstri ürünleri tasarımı iken %32,07'sinin lisans mezuniyeti farklı alanlardandır. Lisans mezuniyetinin çeşitliliği incelendiğinde, dört sebebin belirleyici olduğu görülmüştür. Bunlardan ilki erken dönem bölümlerde, bölüm kurucu kadrolarının, hali hazırda bir mezun yapısı olmaması sebebiyle farklı alanlardan oluşmasıdır. İkinci koşul, özellikle 2000'li yıllarda yetişmiş insan gücü eksikliği sebebiyle vakıf üniversitesi temelli bölüm kuruluşlarında asgari koşulların sağlanması amacıyla farklı lisans mezunu öğretim elemanlarının istihdamıdır. Üçüncü koşul üniversite içi dinamikleri nedeniyle üniversite içi kadro transferlerinden kaynaklanmaktadır. Dördüncü sebep ise, müfredatın gerektirdiği alanlarda o alana ait uzman öğretim elemanı istihdamıdır.

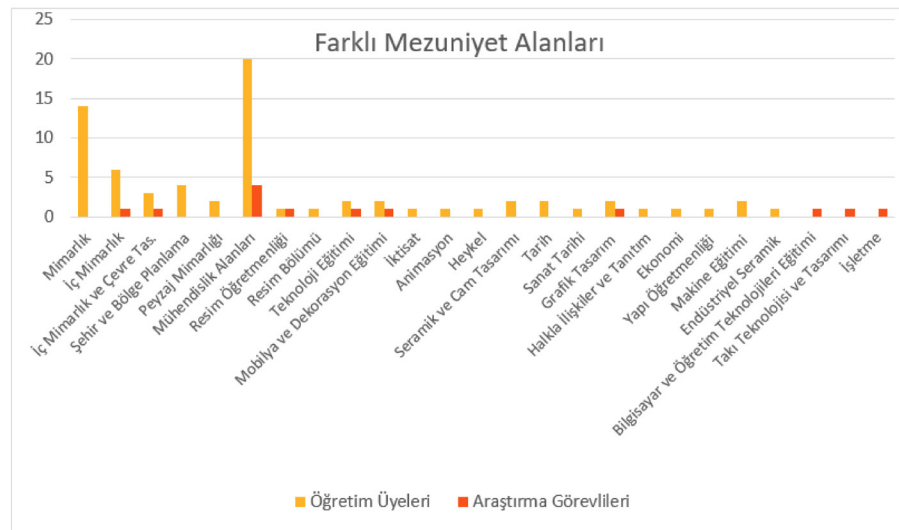


Şekil 2. İnsan kaynağının lisans mezuniyet alanları yüzdeleri

Araştırma görevlilerinin haricinde eğitimde nispeten daha aktif rol alan öğretim elemanlarının mezuniyet dalları incelendiğinde ise farklı alanlardan gelen öğretim elemanlarının yüzdesinin arttığı görülmüştür. Buna göre Şekil 3.'de görüldüğü üzere öğretim elemanlarının %51,83'ünü lisans mezuniyet alanı endüstri ürünleri tasarımı olan öğretim elemanları oluştururken, %43,29'unu farklı disiplinlerden mezun öğretim elemanları meydana getirmektedir. Dolayısıyla Türkiye'deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağının farklı disiplinlerden öğretim elemanları ile çeşitlendiği ve bu durumun yeni yetişen araştırma görevlilerine oranla daha fazla olduğu söylenebilir.



Şekil 3. Araştırma görevlileri dışındaki insan kaynağının lisans mezuniyet alanları yüzdeleri



Şekil 4. Farklı disiplinlerden öğretim elemanlarının lisans mezuniyet alanları

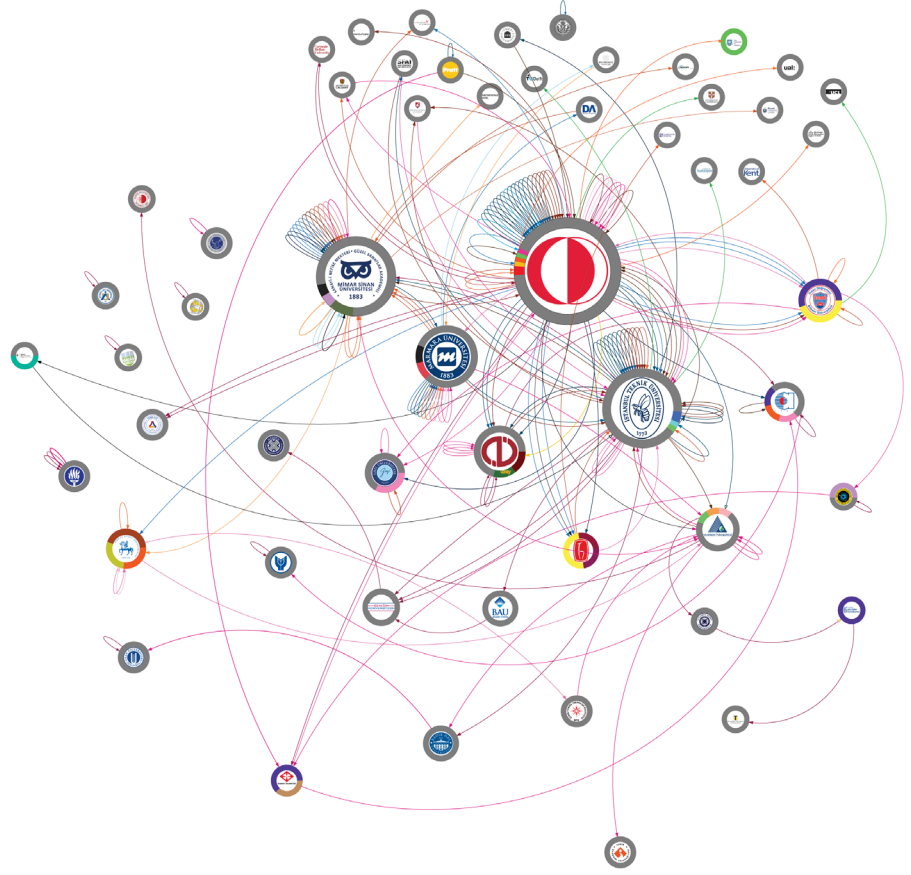
Farklı disiplinlerden mezun öğretim elemanlarının mezun oldukları alanlar incelendiğinde ise Şekil 4.'de görüldüğü üzere oldukça farklı alanlardan mezun öğretim elemanlarının endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinde görev yapmakta olduğu görülmüştür.

Farklı disiplinlerden gelen öğretim elemanlarının büyük çoğunluğunun mühendislik ve mimarlık alanlarından mezun olduğu bunu iç mimarlık ile iç mimarlık ve çevre tasarımı ve şehir ve bölge planlama bölümlerinden mezun öğretim elemanlarının izlediği Şekil 4.' de görülmektedir. Bunun yanında grafik tasarım, teknoloji eğitimi, mobilya ve dekorasyon eğitimi bölümlerinden mezun öğretim elemanlarının ağırlığının fazla olduğu da söylenebilir.

### Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinin İnsan Kaynağının Sosyal Ağ Haritası İle Analizi

Türkiye'deki Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinin insan kaynağının zamanla nasıl değiştiğini ve öğretim üyelerinin kurum kültüründen kaynaklı olarak edindikleri örtük bilginin zamanla nasıl dağıldığını incelemek için Sosyal Ağ Analizi yöntemi ile Şekil 5.' de görüldüğü üzere insan kaynağının hareketine yönelik bir ağ haritası oluşturulmuştur. Bu haritalandırma için kullanılan veriler, lisans mezuniyeti endüstri ürünleri tasarımı bölümü olan öğretim üyelerini kapsamaktadır. Endüstri ürünleri tasarımı eğitimi ile ilgili örtük bilgiyi taşıdıkları düşünüldüğü için haritalandırma sadece lisans mezuniyeti endüstri ürünleri tasarımı bölümü olan öğretim üyeleri için yapılmıştır.

Şekil 5.' de görülen ilişki ağı, farklı kuşak üyesi öğretim elemanlarının mezun oldukları ve çalıştıkları geçmiş kurumlar belirlenerek oluşturulmuştur. Öğretim üyelerinin mezuniyet tarihlerine göre yüksek lisans ve doktora eğitimleri ile görev yaptıkları üniversiteler için her bir ağa yıllara göre farklı bir renk verilmiştir. Bunun yanında farklı alanlarda doktora ve yüksek lisans yapılan bölümler farklı renklerle ifade edilmiştir. Ayrıca düğüm büyüklükleri üniversitelerin verdikleri mezun sayısına bağlı olarak ayarlanmıştır.



- |                                 |                                    |  |                                      |
|---------------------------------|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| ● İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı | ● Endüstri Ürünleri Tasarımı       | ■ 1970'ler - Yüksek Lisans Mezuniyeti      | ■ Devam Ediyor - Doktora Mezuniyeti  |
| ● Halkla İlişkiler ve Tanıtım   | ● Yapı Bilimleri                   | ■ 1980'ler - Yüksek Lisans Mezuniyeti      | ■ Yılı Belirsiz - Doktora Mezuniyeti |
| ● Görsel İletişim Tasarımı      | ● Sosyoloji                        | ■ 1990'lar - Yüksek Lisans Mezuniyeti      | ■ 1980'ler Çalışılan Üniversiteler   |
| ● Uydu ve Uzay Bilimleri        | ● Mimarlık                         | ■ 2000'ler - Yüksek Lisans Mezuniyeti      | ■ 1990'lar Çalışılan Üniversiteler   |
| ● Sinema ve TV                  | ● Mimarlık Tarihi                  | ■ 2010'lar - Yüksek Lisans Mezuniyeti      | ■ 2000'ler Çalışılan Üniversiteler   |
| ● Makine Mühendisliği           | ● Şehir ve Bölge Planlama          | ■ Devam Ediyor - Yüksek Lisans Mezuniyeti  | ■ 2010'lar Çalışılan Üniversiteler   |
| ● Ses Mühendisliği ve Tasarımı  | ● Sahne Sanatlar                   | ■ Yılı Belirsiz - Yüksek Lisans Mezuniyeti |                                      |
| ● İşletme                       | ● Sahne Dekorları ve Kostüm        | ■ Bütünleşik Doktora Mezuniyeti            |                                      |
| ● Plastik/Sanatlar              | ● İç Mimarlık                      | ■ 1970'ler - Doktora Mezuniyeti            |                                      |
| ● Sanat Tarihi                  | ● İç Mimarlık ve Endüstri Tasarımı | ■ 1980'ler - Doktora Mezuniyeti            |                                      |
| ● İletişim Tasarımı             | ● Güzel Sanatlar Eğitimi           | ■ 1990'lar - Doktora Mezuniyeti            |                                      |
| ● Oyun Teknolojileri            | ● Grafik Tasarım                   | ■ 2000'ler - Doktora Mezuniyeti            |                                      |
| ● Mobilya ve Dekorasyon Eğitimi | ● Belirsiz                         | ■ 2010'lar - Doktora Mezuniyeti            |                                      |

Şekil 5. Endüstri ürünleri tasarımı bölümlerini insan kaynağının sosyal ağ haritası

Ağ haritası incelendiğinde 1970'ler ve 80'lerde insan kaynağının lisansüstü eğitimleri için tercih ettikleri bölümlerin mimarlık ve iç mimarlık alanları ile yoğunluğunun endüstri ürünleri tasarımı alanı olduğu görülmektedir. Bu durumun öğretim elemanlarının bireysel eğilimlerinin yanında yüksek

lisans ve doktora eğitimi alınabilecek ana bilim dalı sayısının azlığından kaynaklandığı düşünülmektedir. 90'lara gelindiğinde ise yüksek lisans yapılan alanların iç mimarlık ve grafik tasarımı başta olmak üzere çeşitlendiği görülmektedir. Buna karşın bu yıllarda doktora yapılan alanların büyük çoğunluğunu endüstri ürünleri tasarımı bölümleri oluşturmaktadır. 2000'li yıllara gelindiğinde yüksek lisans yapılan alanların neredeyse hepsinin endüstri ürünleri tasarımı olduğu ortaya çıkmıştır. Doktora yapılan alanların ise endüstri ürünleri tasarımı ile eşit yoğunlukta sanat tarihi, şehir ve bölge planlama, grafik tasarım ve sosyolojiyi içerecek şekilde çeşitlendiği görülmektedir. 2010'lu yıllarda yüksek lisans yapılan alanların ise bir tane makine mühendisliği ve bir tane de işletme hariç olmak üzere hepsinin açılan yüksek lisans ve doktora programları sayısına paralel olarak endüstri ürünleri tasarımı olduğu belirlenmiştir. Aynı şekilde olarak doktora yapılan alanların da bir öğretim üyesinin grafik tasarım alanına yönelmesi dışında hepsinin endüstri ürünleri tasarımı alanı olduğu görülmektedir. Dolayısıyla öğretim elemanlarının yüksek lisans ve doktora yaptıkları bölümler incelendiğinde, tasarıma dönük bilgilerinin yoğunlukla iç mimarlık, mimarlık, şehir ve bölge planlama ve grafik tasarım alanlarının bilgi kümesi ile genişlediği görülmüştür.

Öğretim elemanlarının geçmişte görev yaptıkları bölümler incelendiğinde ise 80'li yıllarda hepsinin endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinde çalıştığı görülmektedir. 90'lı yıllarda ise iç mimarlık ve çevre tasarımı, mimarlık, sahne sanatları ile sahne dekorları ve kostüm bölümlerini içerecek şekilde çeşitlense de yoğunluğunu endüstri ürünleri tasarımı bölümleri oluşturmaktadır. 2000'li yıllarda yine iç mimarlık ve çevre tasarımı, grafik tasarım ve sanat tarihi bölümlerinde görev yapan öğretim elemanlarının yanında büyük çoğunluğunun çalıştığı bölümün endüstri ürünleri tasarımı bölümleri olduğu görülmektedir. 2010'lu yıllarda ise öğretim elemanlarının, az sayıda iç mimarlık, iç mimarlık ve çevre tasarımı ile uydu ve uzay bilimleri bölümlerinin dışında hepsinin endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinde görev yapmakta olduğu görülmektedir. Dolayısıyla endüstri ürünleri tasarımı bölümü lisans mezunlarının görev yaptıkları bölümler incelendiğinde kendi alanları dışında yoğunlukla iç mimarlık ile iç mimarlık ve iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümlerinde görev yaptıkları söylenebilir.

Öğretim elemanlarının yüksek lisans ve doktora yaptıkları kurumlar ile geçmişte çalıştıkları kurumlar dikkate alınarak kurum kültürü ile bağlantılı olarak edindikleri kültürleşmiş bilginin dağılımı incelendiğinde ise Şekil 6.'da görüldüğü üzere özellikle Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Marmara Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi'ndeki bölümlerde 2000'li yıllara kadar kurumsal demografinin



oluşturulmasında her bölümün kendi mezunlarından kaynaklanan homojen bir yapının olduğu gözlemlenmiştir. Bunun yanında "inbreeding<sup>2</sup>" in bu bölümler için şimdiye oranla daha yoğun olduğu belirlenmiştir (Şekil 6.). Sonraki yıllarda bölüm sayısının artması ve akademik personel yetiştirmeye dayalı çeşitli programlar ile kurumların heterojen kaynaklardan beslenmeye başladığı ve kurumlarda ortalama personel görev süresinin kısaldığı ortaya çıkmıştır.



Şekil 6. Endüstri ürünleri tasarımı bölümlerini insan kaynağının sosyal ağ haritası detay görünüm

## Sonuç

Türkiye'deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağı incelendiğinde 2018 yılı itibariyle lisans düzeyinde eğitim vermekte olan 27 üniversitede görev alan öğretim elemanlarının %60,68'inin lisans mezuniyetinin endüstri ürünleri tasarımı, %32,07'sinin lisans mezuniyetinin ise farklı alanlardan olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma

<sup>2</sup> Inbreeding: Bir üniversitenin doktora öğrencilerini kendi bünyesinde çalıştırması ve bu kişilerin akademik kariyerleri boyunca aynı üniversitede çalışmaları şeklinde tanımlanmaktadır.

görevlilerinin haricinde eğitimde nispeten daha aktif rol alan öğretim üyelerinin mezuniyet dalları incelendiğinde ise farklı alanlardan gelen öğretim elemanlarının yüzdesinin arttığı görülmüştür. Buna göre öğretim elemanlarının %51,83'ünü lisans mezuniyet alanı endüstri ürünleri tasarımı olan öğretim üyeleri oluştururken, %43,29'unu farklı disiplinlerden mezun öğretim üyeleri oluşturmaktadır. Farklı alanlardan gelen öğretim elemanlarının mezuniyet dalları ise mühendislik alanları, iç mimarlık ile iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümlerinde yoğunlaşmaktadır. Dolayısıyla Türkiye'deki endüstri ürünleri tasarımı bölümlerinin insan kaynağının farklı disiplinlerden öğretim üyeleri ile çeşitlendiği ve bu durumun yeni yetişen araştırma görevlilerine oranla daha fazla olduğu söylenebilir. Türkiye özelinde özellikle artan bölüm sayısına ve bu bölüm sayısının insan kaynağı ihtiyacını karşılayacak kadar endüstri ürünleri tasarımı alanında doktora derecesine sahip bölüm mezunu öğretim üyesi olmamasına bağlı olarak bu çeşitliliğin arttığı düşünülmektedir. Nitekim yeni kurulan bölümlerde bu durumun daha yoğun olduğu görülmüştür.

Lisans mezuniyet alanı endüstri ürünleri tasarımı olan öğretim elemanları özelinde bölümlerin insan kaynağının değişimini, öğretim elemanlarının eğitim gördükleri ve görev yaptıkları kurum kültürü vasıtasıyla edindikleri örtük bilginin zamanla dağılımına bağlı olarak incelemek için sosyal ağ haritası ile analizi gerçekleştirildiğinde ise öğretim elemanlarının 1970'ler ve 1980'lerde lisansüstü eğitimleri için tercih ettikleri bölümlerin mimarlık ve iç mimarlık alanları ile çoğunluğunun endüstri ürünleri tasarımı olduğu görülmüştür. Bu durumun öğretim elemanlarının kişisel tercihlerinin yanında o dönemde endüstri ürünleri tasarımı alanında yüksek lisans ve doktora eğitimi alınabilecek bölüm sayısının azlığından kaynaklandığı düşünülmektedir. 1990'lı yıllarda ise yüksek lisans yapılan alanların iç mimarlık ve grafik tasarımı başta olmak üzere çeşitlendiği görülmüştür. Buna karşın bu yıllarda doktora yapılan alanların büyük çoğunluğunun endüstri ürünleri tasarımı olduğu ortaya çıkmıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde yüksek lisans yapılan alanların neredeyse hepsinin endüstri ürünleri tasarımı olduğu, doktora yapılan alanların ise endüstri ürünleri tasarımı ile eşit yoğunlukta sanat tarihi, şehir ve bölge planlama, grafik tasarım, sanat tarihi ve sosyolojiyi içerecek şekilde çeşitlendiği görülmüştür. 2010'lu yıllarda yüksek lisans ve doktora yapılan alanların ise büyük çoğunluğunun endüstri ürünleri tasarımı alanı olduğu ortaya çıkmıştır.

Öğretim üyelerinin geçmişte görev yaptıkları bölümler incelendiğinde ise 80'li yıllardan 2010'lu yıllara kadar genel olarak endüstri ürünleri tasarımı bölümü lisans mezunu öğretim elemanlarının görev yaptıkları bölümlerin büyük çoğunluğunun endüstri ürünleri tasarımı olduğu, kendi alanları di-

şında görev yaptıkları bölümlerin ise çoğunlukla iç mimarlık ile iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümleri olduğu görülmüştür. Öğretim üyelerinin kurum kültürü ile bağlantılı olarak edindikleri kültürleşmiş bilginin dağılımı incelendiğinde ise özellikle MSGSÜ, ODTÜ, Marmara Üniversitesi ve İTÜ'deki bölümlerde 2000'li yıllara kadar kurumsal demografinin oluşturulmasında her bölümün kendi mezunlarından kaynaklanan homojen bir yapının olduğu gözlemlenmiştir. Bunun yanında "inbreeding" in bu bölümler için şimdiye oranla daha yoğun olduğu ortaya çıkmıştır. Zamanla bölüm sayısının artması ve akademik personel yetiştirmeye dayalı çeşitli programlar ile kurumların heterojen kaynaklardan beslenmeye başladığı ve kurumlarda ortalama personel görev süresinin kıaldığı görülmüştür.

Genel bir değerlendirme yapıldığında şu çıkarımlara ulaşmak mümkün olmuştur:

- a. Kurumsal kültürün temel bileşenlerinden olan yerleşik kültürel bilgi ve transfer olan bilgi temelinin geçmişi formel eğitime dayanan kodlanmış bilgilerden almakta formel eğitimin çeşitliliği yerleşik kurum kültürünün oluşmasında etkili olmaktadır.
- b. Endüstriyel tasarım bölümlerinin kodlanmış bilgi temelli insan kaynağı çeşitliliği, alana ait lisansüstü imkanlarının artması ile geçmişe oranla düşüş göstermekte, bununla beraber inbreeding artmaktadır.
- c. Endüstriyel tasarım bölümleri kodlanmış bilgi temelli insan kaynağı çeşitliliği açısından ele alındığında, çeşitliliğin göreceli yakın bölümlerden (mimarlık, grafik tasarım, iç mimari ve şehir bölge planlama gibi) kaynaklandığı, alan dışı lisansüstü tercihlerde göreceli olarak yakın bölümlerin tercih edildiği görülmektedir.
- d. Alanda kuruluş tarihi olarak eski bölümler (ODTÜ, İTÜ, Marmara ve MSGSÜ), kültürel bilginin orijini ve ihracatçısı konumdadır. Belirli bir büyüklüğe ulaşan ve zaman içinde lisansüstü eğitime sahip bölümler (Gazi Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi) yeni kurulan bölümlere dönük ihracatçı konuma ulaşmakta, ancak bu tür bölümlerde inbreeding artmaktadır.

## Kaynakça

- Blackler, F. (1995). "Knowledge, knowledge work and organizations: An overview and interpretation", *Organization Studies*, 16(6), 1021-1046.
- Brown, J.S. ve Duguid, P. (2000). "Organizational learning and communities of practice: Toward a unified view of working, learning, and innovation", *Knowledge and Communities*, 99-121.
- Cannon, D. (2002). "Constructing Polanyi's tacit knowing as knowing by acquaintance rather than knowing by representation, *Tradition and Discovery*", 29 (2), 26-43.
- Collins, H. M. (1993). "The Structure of Knowledge", *Social Research*, 95-116.
- Freeman, L. C. (2004). *The Development of Social Network Analysis: A Study in The Sociology of Science*, Vancouver. BC: Empirical Press.
- Güneş, S. ve Güneş, Ç. (2017). "Mesleki öz bilgi olarak tasarım düşüncesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 19, 55-73.
- Gürsakal, N. (2009). *Sosyal Ağ Analizi: Pajek, Ucinet ve Gmine Uygulamalı*. Bursa: Dora, 184.
- Kapucu, N. (2005). "Interorganizational coordination in dynamic context: Networks in emergency response management", *Connections*, 26(2), 33-48.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi (Yirmi Altıncı Baskı)*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Lam, A. (2000). "Tacit knowledge, organizational learning and societal institutions: An integrated framework", *Organization studies*, 21(3), 487-513.
- Matte, F. ve Cooren, F. (2015). *Learning as dialogue*. In Filliettaz, L. & Billett, S. (eds.). *Francophone Perspectives of learning through work*. Berlin: Springer, 169-181.
- Molander, B. (1993). *Kunskap i handling*. Göteborg: Daidalos, 40.
- Nooy, W.D. Mrvar, A. ve Batagelj, W. (2005). *Exploratory network analysis with Pajek*. NY: Harvard University Press.
- Polanyi, M. (1962). *Personal Knowledge: Towards a Post-critical Philosophy*. London: Routledge&Kegan Paul.
- Polanyi, M. (1962). "Tacit knowing: Its bearing on some problems of philosophy. *Reviews of modern physics*", 34(4), 601.
- Polanyi, M. (2009). *The tacit dimension*. Chicago: The University of Chicago Press, 4-6.

Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass.

Scott, J. (2000). *Social network analysis*. CA: Sage Publications.

Sveiby, K.E. (1997). *The new organizational wealth: managing & measuring knowledge-based assets*. San Francisco: Berrett-Koehler Publisher, 30.

Walsh, J. P. ve Ungson, G. R. (1991). "Organizational memory. *Academy of management review*" 16(1), 57-91.

Wasserman, S. ve Faust, K. (1994). *Social network analysis: Methods and applications*. America: Cambridge University Press.

van Duijn, M. A. ve Vermunt, J. K. (2006). "What is special about social network analysis?", *Methodology*, 2(1), 2-6.

## İnternet Kaynakları

İnternet: ÖSYM, URL: <http://www.webcitation.org/query?url=https%3A%2F%2Fdokuman.osym.gov.tr%2Fpdfdokuman%2F2017%2FOSYS%2FLYS%2FKONTENJANKILAVUZ18072017.pdf&date=2018-06-28>, Son Erişim Tarihi: 12.03.2018.

İnternet: Yükseköğretim Program Atlası, URL: <http://www.webcitation.org/query?url=https%3A%2F%2Fyokatlas.yok.gov.tr%2F&date=2018-06-29>, Son Erişim Tarihi: 26.04.2018.

İnternet: YÖK Akademik Arama Motoru, URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fakademik.yok.gov.tr%2FAkademikArama%2F&date=2018-06-29>, Son Erişim Tarihi:26.04.2018.

## Görsel Kaynakları

Şekil1. Güneş, S. ve Güneş, Ç. (2017). "Mesleki öz bilgi olarak tasarım düşüncesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2017, 55-73.

## Arttırılmış Gerçekliğin (AG) Mekan Tasarımı Eğitiminde Kullanımına Potansiyeller ve Kısıtlamalar Işığında Güncel Bir Bakış

Arş. Gör. Zeynep Gülel  
Prof. Dr. Burçin Cem Arabacıoğlu

Makale Geliş Tarihi: 09.12.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 24.02.2019

### Özet

Arttırılmış gerçeklik, fiziki çevrenin üzerine eş zamanlı olarak sanal nesnelere eklemeye imkan sağlayan teknolojik yeniliktir. 21. Yüzyılda, günlük yaşamımızda farklı alanlarda kullanımı yaygınlaşan bu teknolojinin eğitim çatısı altında da faydaları görünür hale gelmiştir. Ancak henüz lisans düzeyinde mekan tasarımı eğitimi özelinde kullanımı ve potansiyeli yeterince farkedilememiştir. Bu çalışmanın amacı arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin mekan tasarımı eğitiminde kullanımını değerlendirip; AG'nin verimli bir eğitim yöntemi olarak tasarım öğrencilerine sağlayabileceği potansiyel katkıları incelemektir. Mekan tasarımı alanı kapsamında ticari ya da profesyonel meslek yardımcıları olarak fayda sağlayan AG sistemleri mevcut olsa da, mesleğin eğitim süreci için geliştirilmiş AG uygulamaları oldukça kısıtlıdır. Bu sebeple çalışmada profesyonel alanda kullanılan, konuyu anlaşılır kılan AG uygulama örnekleri seçilerek eğitimin amaçları ile birlikte ele alınmıştır. Tasarım eğitimi sürecinde öğrencilerden beklenen işbirliği, bilgiye erişim, saha gezileri, tasarım süreci ve temsil teknikleri aşamalarında AG uygulamalarının etkin rolü değerlendirilmiştir. Bu teknolojinin kısıtlı kaldığı yönler tespit edilerek tasarım eğitimine uygun şekilde gelişimi için önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Arttırılmış Gerçeklik, Mekan Tasarımı, Eğitim.

### A CURRENT VIEW OF THE USE OF AUGMENTED REALITY (AR) IN SPACE DESIGN EDUCATION IN THE LIGHT OF POTENTIALS AND RESTRICTIONS

#### Abstract

Augmented reality is technological innovation that allows simultaneous virtual objects on the physical environment. In the 21st century, the benefits of this technology, which has become widespread in different areas in our daily life, have become visible under the education framework. However, the use and potential of the specialization in the field space design education at the undergraduate level has not been realized sufficiently. The aim of this study is to evaluate the use of augmented reality technologies in space design education and to examine the potential contributions of AR as an efficient training method, to the students. Although there are AR systems that benefit as commercial or professional occupational assistants within the scope of space design, the applications of AR developed for the training process of the profession are very limited. For this reason, in the study, the AR application samples which are used in the professional field and which will make the subject understandable are considered together with the aims of the training. In the process of design education, the effective role of AR applications was evaluated during the stages of collaboration, access to information, field trips, design process and representation techniques. The restrictions of the technology were determined and the developments in accordance with design education were recommended.

**Keywords:** Augmented Reality, Space Design, Education.

Arş. Gör. Zeynep Gülel, Altınbaş Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul.  
E-posta: zeynep.gulel@altinbas.edu.tr  
Prof. Dr. Burçin Cem Arabacıoğlu, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü,  
İstanbul E-posta: burcin.arabacioglu@msgsu.edu.tr

## 1. Giriş

Fiziki çevrenin üzerine eş zamanlı olarak sanal nesnelere eklemeye imkan sağlayan arttırılmış gerçeklik (AG), 21. Yüzyılda dikkat çeken teknolojik yenilikler arasında yer almaktadır. Askeriye, tıp, eğlence, arkeoloji vb. gibi farklı alanlarda uygulamaları olan AG'nin, eğitim çatısı altında da kullanımını destekleyen çalışmalar sürmektedir. Ancak lisans düzeyinde mekan tasarımı eğitimi özelinde üretilmiş uygulamaları sınırlıdır. Bu da AG teknolojilerinin tasarımı eğitimi kültürünün içerisinde henüz yeterince kendisine yer bulamadığını göstermektedir.

Disiplinler arası etkileşim, iletişim ve üretimin yoğun olduğu tasarım eğitimi sürecinde 'yaparak öğrenen' öğrenci; masa başı, grup, jüri kritikleri ya da yaratıcı drama yöntemleri ile karşılaşmaktadır. Eskiz, 3 Boyutlu (3B) algıyı güçlendiren maket, son kararların sunulduğu teknik çizimler, malzeme, doku, renk, aydınlatma gibi detayları gösteren sanal gerçeklik programları öğrencilerin kendilerini ifade etmek için kullandıkları yöntemlerdir. Bu kapsamda mekan tasarımı eğitimi için kullanılan dijital teknoloji çeşidinin az olduğu, yalnızca sanal gerçeklik teknolojileri ile desteklenen geleneksel yöntemlerin ağırlıklı olduğu ve eğitim sürecinin şekillenme ihtiyacı içerisinde olduğu açıktır (Gülel, 2018).

Daha etkin ve verimli bir mekan tasarımı eğitim modeli için geleneksel yöntemlerin yanında yeni metodların geliştirilmesi gerekmektedir. AG'nin farklı alanlardaki gösterdiği verim değerlendirildiğinde, yürütücü ve öğrencilerin mekan tasarımı eğitimi için AG teknolojilerini yeni ve etkin bir yöntem olarak kullanabileceklerini söylemek mümkündür. Bu çalışmanın amacı arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin mekan tasarımı eğitimi için kullanımını değerlendirmek; AG'nin eğitim öğrencilerine sağlayabileceği potansiyel katkıları incelemektir.

AG'nin, mekan tasarımı alanı için de profesyonel meslek yardımcıları olarak geliştirilmiş uygulamaları mevcuttur. Ancak bu mesleğin eğitim sürecindeki AG'nin kullanımına temas eden çalışmaları oldukça kısıtlıdır. Bu sebeple bu çalışmanın AG'yi mekan tasarımı eğitimi özelinde sunum yöntemi haricinde birer eğitim yardımcısı olarak ele alması, konunun özgünlüğü açısından önemlidir. Ek olarak bu çalışma, yeni geliştirilecek AG uygulamaları için literatüre kaynak oluşturmayı hedeflemektedir.

Betimsel tarama yöntemi seçilen çalışmada, güncel bir konu olması sebebiyle basılı materyaller, tez çalışmalarının yanı sıra güncel süreli yayın ve çevrimiçi kaynaklarından da faydalanılmıştır.

Çalışmada öncelikle AG teknolojilerini çevreleyen kavramlar, AG'nin bağlantılı kavramlar ile ilişkisi, karakteristik özellikleri, tarihsel süreçten başlayarak gelişim süreci ve sistem bilgilerine açıklık getirilmiştir. Sistemin çalışma şekillerini ve çeşitlerini anlaşılır kılmak üzere genel uygulama örnekleri ele alınmıştır. AG'nin çalışma prensibi ve esnekliği konusunda ulaşılan faydaların analizi ışığında AG'nin mekan tasarımı eğitimi alanındaki yeri incelenmiştir. Mekan tasarımı eğitimi alanında kullanımı yaygın olmayan bir konu olduğu için AG'nin başka alanlarda kullanılan uygulamaları üzerinden alana uygun çıkarımlar yapılmıştır. Konuyu anlaşılır kılmak için örnek uygulamalar, mekan tasarımı eğitiminin nitelikleri göz önünde bulundurularak seçilmiş, uygulamalar eğitimin amaçlarına entegre edilerek değerlendirilmiştir. AG sistemlerinin potansiyellerinin yanı sıra günümüzdeki kısıtlarından bahsedilerek eksik yönleri ortaya konulmuş ve ihtiyaçlar belirlenmeye çalışılmış ve geliştirilmesi için önerilerde bulunulmuştur.

## 2. Arttırılmış Gerçeklik Kavramı

Arttırılmış gerçeklik kişinin salt algıladığı, dokunabildiği, hissettiği fiziksel çevreye sanal nesnelere ekleyerek kişinin algıladığı görüntünün zenginleşmesini destekleyen teknolojik yeniliktir. AG hakkında önemli araştırmalar yapan Roland Azuma (1997) arttırılmış gerçekliği, "sanal nesnelere gerçek dünya ile harmanlandığı, aynı zamanda gerçek ve sanal nesnelere birbirleri ile etkileşim içinde bulunduğu teknoloji" olarak tanımlamaktadır (akt. Korucu, Usta ve Yavuzaslan, 2016). Diğer önemli araştırmacılar Milgram ve Kishino'nun (1994) yaptığı arttırılmış gerçeklik tanımı ise, "gerçek dünya nesnelere yerine dijital ortam ürünlerinin kullanıldığı gerçeklik ortamıdır." şeklindedir (akt. Erbaş ve Demirel, 2014). İki zıt kutup olarak gösterdikleri sanal ortam ve gerçek ortamın ortasında AG'yi konumlandırmışlardır. Dolayısıyla sanal gerçeklikte kullanıcı gerçek çevreden koparken, AG'de gerçek çevrenin sanal nesnelere eklenmesiyle zenginleştirilmesinden faydalanmaktadır.

Teknoloji gelişimini bir havuz gibi düşünürsek barındırdığı kavramlar, sistemler arasında kesişim kümeleri yaratmak mümkündür. Arttırılmış gerçeklik kavramı da gerek amacı gerekse işleyiş biçimi ile benzetim (simülasyon), etkileşimlilik, sanallık ve sanal arayüz gibi kavramları bünyesinde barındırmaktadır. Arttırılmış gerçeklik benzetim (simülasyon) teknolojisi ile temel davranış benzerlik göstermektedir. Farklı olarak; AR, gerçek çevreden kullanıcıyı koparmamayı hedeflemektedir. Bu söylemi Köymen (2014) ".... arttırılmış gerçeklik, sanal materyallerin gerçek dünya üzerine düşürülmesi temel fikriyle 2000'li yıllarda son kullanıcıya kadar yayılmaya başlamış bir benzetim teknolojisidir" şeklindeki sözleri ile desteklemektedir. AG'yi benzetim (simülasyon) teknolojilerinin bir konusu olarak sınıflandırmaktadır.

Erbaş ve Demirer (2014), AG teknolojilerini sanal gerçeklik teknolojisinin temel alındığı ve gerçek dünya ortamı ile etkileşimin sağlandığı, maliyet ve güvenlik gibi nedenlerle mümkün olmayan deneyimlerin yaşanmasının sağlandığı bir ortam olarak açıklamaktadırlar.

Azuma (1997) arttırılmış gerçekliğin üç karakteristik özelliğinden bahsetmektedir; gerçek ve sanal birleşim, gerçek zamanlı etkileşim, 3B kayıtlı olması (akt. İbili ve Şahin, 2013). Bu teknoloji sayesinde sanal nesnelerin gerçek görüntü üzerine entegre edilmesi sağlanmakta, başka bir deyişle gerçek ve sanalın dinamik bir şekilde fotomontajı (hatta çoğunlukla videomontajı) yapılmaktadır. AG ile kullanıcı ekran üzerinde sanal nesnelere gerçeklik arasında sürekli güncellenen bir etkileşime tanık olurken, kendisi de arayüzler aracılığı ile sistemle etkileşim halinde olmaktadır (Arabacıoğlu ve Aytıs, 2016). Etkileşimli sanal arayüz özelliği sayesinde Arabacıoğlu'nun (2005, 2008b, 2014) belirttiği üzere aynı ürün birden fazla kullanıcının ihtiyaç, beğeni ve zevkine göre esneklik gösterebilmektedir.

Bunların yapılabilmesi için bir takım araçlara ihtiyaç bulunmaktadır. AG araçları işaretçi (marker), ekran, kamera (girdi aygıtları), işlemci, sensörler ve somut nesnelere oluşmaktadır. Bu araçlar yazımlar ile entegre edilirken, entegre edilmiş araçlar ile bakılan bir ortamda, ekrana önceden tanımlanmış ses, video, yazı veya animasyonun nesnelere etkileşime geçmesi sağlanmaktadır. Köymen'in (2014) tanımladığı "sentetik verilerin gerçek dünya üzerine düşürülmesi temel prensibiyle GPS bilgilerinden 2B/3B dokümanlara, videodan sese birçok verinin aktarılabilmesi karma bir ortam" oluşmuş olur. Böylece kullanıcıya 3B ortamlar sunma imkanı sağlanır. Bu sayede kullanıcıların gerçek dünyayı gelişmiş, zenginleşmiş ya da arttırılmış gibi görmesi sağlanmaktadır.

### 3. Arttırılmış Gerçekliğin Tarihçesi

Arttırılmış gerçeklik teknolojisi ilk olarak Ivan Sutherland ve öğrencileri tarafından Harvard ve Utah Üniversitelerinde 1960 yıllarında bilgisayar grafikleri üzerine başlattıkları çalışmaların 1970'li yıllarda geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Erbaş ve Demirer, 2014). AG teknolojisi üzerine birçok çalışma yürüten ve sanal gerçeklik öncülerinden kabul edilen Sutherland ve ekibi bu süreçte 'The Sword of Damocles' adını verdikleri, başa takılan ilk AG uygulamasını geliştirmişlerdir<sup>1</sup>. Bu aygıt HMD (Head Mounted Display) ismi ile günümüzde kullanılan donanımın ilk örneğidir (Köymen, 2014). 1980'li yıllara gelindiğinde Toronto Üniversitesi'nde Steve Mann giyilebilir teknolojilerin üretimini başlatmıştır (Sırakaya, 2015). Giyilebilir

teknolojilerin ilk örneği olarak gördüğümüz aygıtlar neredeyse bir insan bedeni tarafından taşınması zor ve ayrıca sabit bir bilgisayara bağlanması gereken cihazlardı. 21. Yüzyıla gelindiğinde ise aygıtlar bir aksesuar boyutlarına indirgenmiş ve işlev olarak da her geçen gün gelişmeye devam ettiği görülmektedir.



Resim 1. The Sword of Damocles, ilk giyilebilir AG örneği.

1997 yılında ismini AG üzerine yaptığı kapsamlı çalışmalar ve araştırmalarla duyuran Roland Azuma AG kavramını, karakteristik özelliklerini tanımlamıştır. 1999 yılında Hirokazu Kato, 'ARToolKit' adını verdiği bir kod kütüphanesi ortaya koymuştur. Bu kütüphane AG uygulamalarının çeşitlendirilmesine zemin hazırlamıştır.

2000'li yıllara gelindiğinde yazılımsal ve donanımsal gelişmelerin yanı sıra AG'nin bir araştırma dalı olarak önemi anlaşılmış ve konu üzerinde toplantılar, kongreler düzenlenmiştir. 2001 yılında ilk kez düzenlenen ISMAR (International Symposium on Mixed and Augmented Reality) AG'nin akademik platformda gündeme gelmesi açısından önem arz etmektedir (Sırakaya, 2015).

Uzun zaman önce ortaya çıkmasına rağmen AG teknolojileri son yıllarda uygulama alanını genişletmektedir. Yaşamın her alanını ilgilendiren mobil AG uygulamaları her geçen gün sayısını arttırmaktadır. Sayı arttıkça insanların ilgisini çekebilecek özellikler eklenmektedir. AG teknolojilerinin artan ivme ile gelişmesinin sebebi ise mobil teknolojilerin yaygınlaşması ile daha geniş kitlelere ulaşması olarak gösterilebilmektedir (Korucu, Gençtürk ve Sezer, 2016).

<sup>1</sup> <https://www.vrroom.buzz/vr-news/guide-vr/sword-damocles-1st-head-mounted-display>

#### 4. Arttırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Sınıflandırılması

##### 4.1 Arttırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Tanımlama Sistemlerine Göre Sınıflandırılması

AG uygulamalarını kullandığı tanımlama sistemine göre 'resim tabanlı' (image based ya da vision-based) ve 'konum tabanlı' (location-based ya da location-aware) olmak üzere iki farklı gruba ayırmak mümkündür.

Resim tabanlı AG sistemleri arttırılacak sanal nesneyi konumlandırabilmesi için girdi aygıtları ile (kamera, webcam..vb.) gerçek çevredeki yerini belirlemesi gerekmektedir. Bunun için sistemin referans olarak kullandığı QR kod, ortamdaki fiziksel nesnelere ya da sisteme önceden tanımlanmış etiketlerin kameraya yönlendirilmesi gerekmektedir. Kamera işaretçiyi tespit ettiğinde ekrana konu ile ilgili 3B nesnelere, videolar, sesler, animasyonlar gelmektedir.

LEGO firmasının AG teknolojisini kullanarak geliştirdiği uygulama 'resim tabanlı' işaretçi ile yapılan AG uygulamasına örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu uygulama, ürünlerin paketlerini açmadan içindeki parçaların birleşmiş son halinin ön izlemesinin yapılmasını sağlamaktadır. Bunu ürünlerin paketlerine yerleştirdiği işaretçilerle sağlamaktadır.



Resim 2. LEGO firması AG uygulaması.

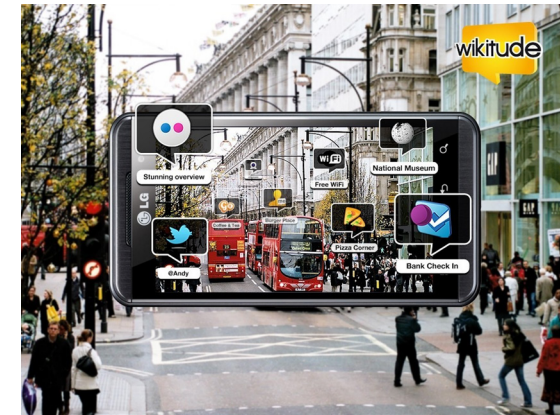
Resim tabanlı işaretçisiz (markerless) AG uygulamasına bir örnek ise bazı ticari firmaların internet üzerinden ürünlerini satış amacı ile geliştirdikleri AG uygulamalarıdır. Özel olarak geliştirdikleri uygulama sayesinde evinde bilgisayar ekranının karşısında olan müşteri, mağazaya gitmeden ürünü deneyip üzerinde nasıl durduğunu deneyimleyebilmektedir. AG, kamera yardımı ile kullanıcıyı algılayıp ekran üzerinde 3B modellenmiş ürününü

kullanıcıya yerleştirmektedir.



Resim 3. Resim tabanlı işaretçisiz (markerless) AG uygulamasına örnek

Konum tabanlı AG uygulamalarında sistem internet veya GPS aracılığıyla kullanıcının nerede olduğunu belirlemektedir. Konum tabanlı AG uygulamalarını görsel tabanlı AG uygulamalarından ayıran temel özellik bu takip sistemindeki farktır. Sistem, kullanıcının bulunduğu yeri tanımlandığında etrafta bulunan AG uyumlu verileri kendisine görsel olarak sunarken işaretçi kullanmamaktadır (Baysan, 2015). Navigasyon uygulamaları, konum tabanlı AG sistemlerine örnek olarak gösterilmektedir. Bu sistem örneklerinden biri olan 'Wikitude' uygulaması, mobil cihazlardaki internet, GPS aracılığı ile kullanıcının nerede olduğunu keşfederken kullanıcının rotası üzerinde sanal verileri görsel olarak gerçek çevreye dinamik bir biçimde entegre etmektedir (Sırakaya, 2015). Böylece kullanıcının çevresinde bulunan banka, market, restoran vb. yer bilgisini görsel olarak ekrana iletmektedir.



Resim 4. Wikitude uygulama örneği.

#### 4.2 Arttırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Görüntüleme Sistemlerine Göre Sınıflandırılması

AG uygulamaları görüntüleme sistemine göre de sınıflandırılabilir. Bu bağlamda AG uygulama türlerini görüntüleme sistemlerine göre 'video tabanlı' ve 'optik tabanlı' olarak ikiye ayırmak mümkündür. Görüntüleme sistemleri; gerçek çevre ve sanal nesnelerin birleştirilmesi ile oluşan görüntülerin kullanıcılara gösterildiği yer olarak tanımlanmaktadır. Video tabanlı AG uygulamalarında gerçek görüntüler kamera aracılığı ile alınıp ekran üzerinde bilgisayar tarafından sanal nesnelere birleşimi gerçekleştirilmektedir. Kullanıcı birleşmiş görüntüyü izlerken görüntü ile etkileşimi bir cam yüzey üzerinden kurmaktadır. Optik tabanlı AG uygulamaları birleşmiş görüntüyü doğrudan kullanıcının retinasında oluşmasını amaçlamaktadır. Kullanıcı gerçek dünyayı herhangi bir ekrana gerek kalmadan gözlemleyen eş zamanlı olarak retinası üzerinde oluşan sanal görüntüleri takip etmektedir. Genellikle başa takılan HMD donanımları ya da yeni gelişen kontak lensler aracılığı ile optik tabanlı AG uygulamalarının çalışması sağlanmaktadır. Google firması tarafından 2012 yılında tanıtılan 'Google Glass' optik tabanlı AG uygulamasına örnek olarak verebilmekteyiz. Kullanıcı bir gözlük çerçevesi biçiminde giyilebilen Google Glass ile gerçek görüntüye doğrudan ulaşırken; eş zamanlı olarak oluşan sanal veriler lens üzerinde belirmektedir. Kullanıcı ses ve kenarında bulunan dokunmatik pad ile cihazın kontrolünü sağlamakta, cihaz üzerinde yüksek çözünürlükteki kamera ile fotoğraf çekmekte ve video kaydedebilmektedir. Küçük bir bilgisayar işlevini gören gözlük Android işletim sistemine sahiptir. Kablosuz internet bağlantısı ve bluetooth özellikleri sayesinde diğer bilgisayar ve akıllı telefonlarla etkileşim kurabilmektedir. Bu sayede veri depolama, internet araması, harita ve birçok uygulama ile etkinlik sağlanabilmektedir<sup>2</sup>.



Resim 5. Google Glass.

<sup>2</sup> <http://www.wiki-zero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvR29vZ2x-IX0dsYXNz>

Firma Google Glass'ı 2015 yılında yeniden yapılandırarak kurumsal müşteri profilini hedeflemiştir. Bunun neticesinde cihazın günlük hayatta bireysel kullanıcılar yerine, lojistik, üretim ya da sağlık sektörleri gibi kurumsal alanlarda kullanımı yaygınlaşmıştır. İmalat aşamasında Google Glass çalışanları yaptıkları işle ilgili video veya yazılı bilgiler ile yönlendirebilmektedir, bu sayede çalışanlar, daha güvenli ve hatasız işler ortaya koyma şansını yakalamış olmaktadır<sup>3</sup>.

Müzecilik alanında da bilişim teknolojilerinin kullanımı yaygınlaşmaktadır (Karayılanoğlu ve Arabacıoğlu, 2017). Giyilebilir teknolojilerin kullanım alanında sunduğu avantajlara ilişkin bir başka örnek ise Pompei Açık Hava Müzesi için geliştirilen AG uygulamasıdır. Önemli antik kentlerden biri sayılan, açık hava müzesi olan Pompei yapılan kazı çalışmaları sayesinde insanların o dönemki yaşayışlarına dair önemli miktarda sosyo-ekonomik, kültür mirasına ulaşılmıştır. Geneva Üniversitesi, İtalya ülke sınırları içerisinde bulunan bu antik kenti etkileşimli 3B sanal çevrede oluşturmuştur. Çeşitli yazılımlar sayesinde modellenen karakterler AG teknolojisi ile çağımız ziyaretçilerinin açık hava müzesini gezdiği sırada, kentin günlük yaşantısını deneyimleme olanağı yaşatmaktadır<sup>4</sup>. Giyilebilir bir donanım taşıyan müze ziyaretçisi gözüne projekte edilen 3B model ile arkeolojik alanı yerinde varolduğu ilk hali ile algılayarak gezebilmektedir. Kullanıcı, mekan içerisinde klavye, gözlük, fare, dokunmatik ekranlar gibi donanımlar yardımı ile ya da fiziksel hareketler yaparak görüntü ile etkileşim kurmakta, bu alana özel hazırlanmış haritaya, görüntü ve sesli bilgilere gerçek zamanlı olarak ulaşabilmektedir. MS.79 yılından beri toprak altında kalan medeniyetler şehri olan Pompei'yi aradan yaklaşık 2000 yıl geçtikten sonra aynı mekanda benzer görseller, sesler ile gerçekliğe yaklaştırılması ziyaretçinin mekan algısını ve deneyimini daha kalıcı kılmaktadır.



Resim 6. Ziyaretçinin gözlüğünden Pompeii'deki yaşamı anlatan canlandırma.

<sup>3</sup> <https://webrazzi.com/2017/07/19/google-glass-geri-dondu/>

<sup>4</sup> MIRALab, (2018). [http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results\\_visuals.htm](http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results_visuals.htm)





Resim 7. Pompeii’de AG uygulaması

3B görselleştirme ve modelleme ile desteklenen AG uygulamaları ile kullanıcı kendi keşiflerini yapabilmekte ve çevre ile etkileşim halinde olabilmektedir. Bu deneyimleme sürecinde kullanıcının kendi yön ve rotasını belirleyebildiği gezintilere imkan sağlanmaktadır. Ek olarak; gezinti sırasında kullanıcıdan gelen etkiye göre tepki veren mekanlar oluşturarak tasarım alternatiflerini mekan içinde görebilme şansı doğmaktadır (Satay, 2010).

AG teknolojileri sahip olduğu yazılımsal ve donanımsal sağlam alt yapısı sayesinde bireylerin ‘teknoloji ile iç içe yaşam’ biçimine cevap vermektedir. Bu anlamda insanın olduğu her alanda AG sistemlerinin kullanımından söz etmek mümkündür.

Teknolojik gelişmeler sadece kullanılabilirlikteki rahatlamayı artırmakla kalmamış, teknolojinin daha ulaşılabilir bir hal almasını da sağlamıştır. Ulaşılabilir hale gelen giyilebilir artırılmış gerçeklik teknolojileri eğitim, sağlık, eğlence alanlarında kullanılmaya başlanmış ve günlük hayat içerisinde rahat kullanım imkânlarıyla beraber sunduğu deneyime dayalı etkileşimli dünya ile insanlara yeni bir ufuk açmıştır (Erbaş ve Demirer, 2014).

AG uygulamalarının eğitim, arkeoloji, askeri, tıp, endüstri, eğlence, turizm, ticaret, reklam, spor, mimarlık, sanat gibi farklı alanlarda insanların hayatlarına gün geçtikçe dahil olduğu söylenebilmekte, geliştirilen yeni donanımları sayesinde ulaşılabilirliği kolaylaşmaktadır. Korucu ve arkadaşları, 2016 yılında yaptıkları “Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Teknolojilerinin Kullanımı: 2007-2016 Döneminde Türkiye’de Yapılan Araştırmaların İçerik Analizi” başlıklı çalışmada AG teknolojileri içerikli araştırma yapılan sektörler arasında ‘eğitim’ alanının açık ara farkla önde olduğunu belirlemişlerdir (Korucu, Usta ve Yavuzaslan, 2016).

AG’yi genel eğitim çatısı altında değerlendiren bir diğer araştırmacılar-dan Kaufmann ve Schmalstieg (2003) AG destekli öğretimin öğrencilerin uzamsal becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Köymen (2014) AG destekli öğrenilen bilginin kalıcılığını işaret ederken, Korucu, Gençtürk ve Sezer (2016) bu düşünceyi şu sözlerle desteklemektedirler: “Arttırılmış gerçeklik teknolojilerine yönelik geliştirilen çoklu ortam materyalleri ile birlikte öğrenci öğrenim sürecine aktif olarak katılmaktadır ve öğrencide kalıcı öğrenme oluşması sağlanmaktadır” (Korucu, Gençtürk ve Sezer, 2016). İbili ve Şahin (2013) ise AG ile öğrencilerin öğrenmeyi kişiselleştirebileceğine vurgu yaparken, Abdüsselam ve Karal (2012), öğrencinin el becerilerini geliştirmesine yardımcı olduğunu belirtmişlerdir.

Bu araştırmalar bize AG teknolojilerinin eğitim alanında kullanımını farkeden araştırmacıların bir hayli fazla olduğunu göstermektedir.

##### 5. Arttırılmış Gerçekliğin Mekan Tasarımı Eğitimde Kullanılması

Günümüzde farklı sektörlerde kullanım yeri olan AG teknolojilerinin mekan tasarımı alanları için de geliştirilmiş onlarca uygulaması mevcuttur. Ancak bu uygulamaların büyük bir çoğunluğu ticari amaçlı ya da profesyonel meslek yardımcıları olarak kullanıldığını söylemek doğru olacaktır. AG, mekan tasarımı eğitimi içerisinde henüz yeterince kendine yer bulamamıştır (Gülel, 2018). Sayısal ortamın desteklediği geleneksel kağıt- tabanlı tasarım süreci standart kabul haline gelmiştir (Arabacıoğlu, 2008a). Yaygın olarak kullanılan sanal gerçekliğin yanı sıra geleneksel yöntemler mekan tasarımı eğitim sistemi ve gereçleri olarak günümüzde benimsenmiştir. Ancak Aytis, Arabacıoğlu ve Altuncu’nun (2009) belirttikleri üzere profesyonel eğitim veren kurumların eğitim programlarını farklı disiplinlerin birbirlerini desteklediği bir anlayış ile oluşturmaları başarılı sonuçları beraberinde getirmektedir.

Mekan tasarımı eğitiminin önemli parçası tasarım stüdyosu, fiziksel mekânın ötesinde öğrencilerin ve yürütücülerin iş birliğini ifade etmektedir. Birlikte çalışma ve grup aktivitelerinin yapıldığı tasarım stüdyolarında kuramsal eğitimin yanı sıra uygulamaya yönelik bilgi aktarımı usta-çırak ilişkisi içerisinde sağlanmaktadır. Bu sebeple yürütücüler ile öğrenciler arasında ortak bir dilin oluşması eğitimin verimliliği açısından önemlidir. Öğrencinin yürütücüler ve kendi aralarındaki etkileşim, iletişim, yardımlaşma süreci eğitimin bir parçasıdır. Bu kapsamda öğrencinin ‘yaparak öğrenme’ aktivitesine cevap verecek AG sistemleri mevcuttur. Bunun bir örneğini gördüğümüz ‘Tazmanya Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Bölümü’, sanal gerçekliğin ötesinde dijital teknolojiyi verimli kullanarak eğitimde bu konuda öncülük etmektedir. Yürütücü ve öğrencilerin işbirliği içerisinde

olması gereken çalışmalarda HMD (Head Mounted Display) başlıklar ile AG teknolojilerini etkin bir şekilde kullanmaktadırlar. HMD donanımları ile birbirleri, materyaller ve araçlarla etkileşim içinde bulunan çalışmalar yürütmektedirler. Sahip oldukları kulaklık ile öğrenciler ve yürütücüler kendi içlerinde iletişim kurmaktadırlar. Tasarım önerileri hakkında konuşmalar yapmakta veya görsel sanal talimatlardan karmaşık yapıları oluşturmak için paralel olarak çalışmaktadırlar. Bu şekilde ekip koordinasyonu ve çalışma akıcılığı sağlanmaktadır. Bu üniversitede "Architecture and Design, UTAS" ile iş birliğinde gerçekleşen 'tasarım workshop' çalışmasında öğrenciler ve yürütücüler çizimler, etiketler veya şablonlar yerine etkileşimli AG teknolojilerini kullanarak tamamen yeni teknikler geliştirmişlerdir. Workshop dahilinde ekip halinde tuğla, ahşap gibi malzemelerle stüdyoda strüktürel maketleri bu yeni tekniklerle inşa etmişlerdir. Bu uygulamada öğrenciler, CNC kesim parçalarının etiketlemesi ve konumlandırmasını, Hololens üzerinden fiziksel simülasyonların görselleri yardımıyla gerçekleştirmişlerdir<sup>5</sup>.



Resim 8. Tazmanyaya Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Bölümü, Tasarım stüdyosu workshop çalışması.

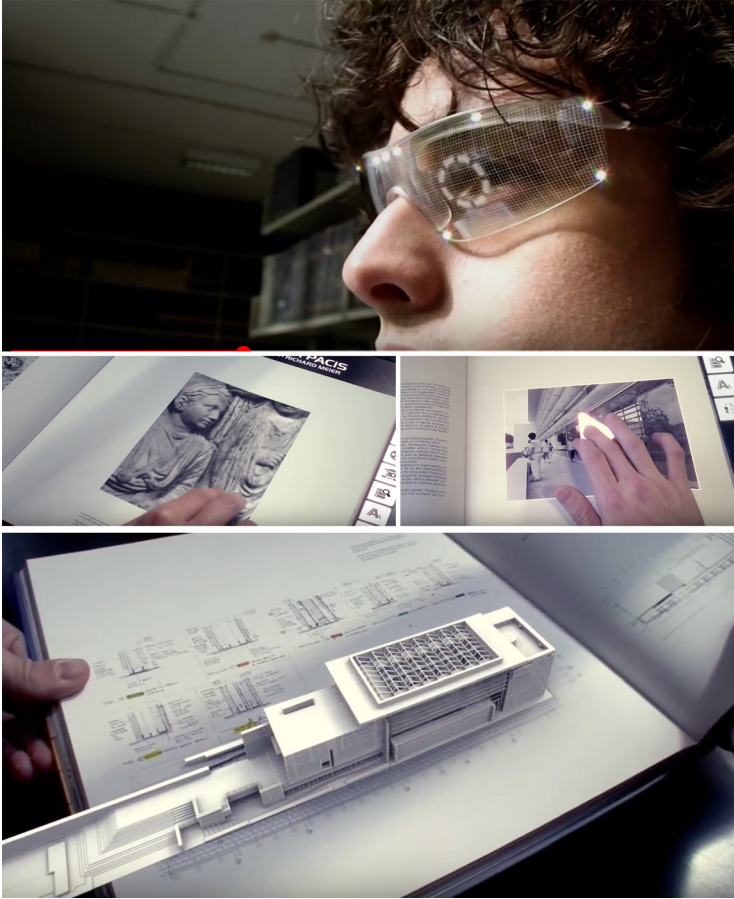
<sup>5</sup> UTAS, (2018). <http://www.utas.edu.au/architecture-design>



Resim 9. Workshop çalışması sırasında Hololens'ten görülen yönlendirme simülasyonları.

Mekan tasarımı eğitimi kuramsal bilgi ve yaratıcılığın birleşimini hedeflemektedir. Öğrenci kuramsal, teorik bilgiyi özümseyerek tasarımına aktarabildiğinde ortaya istenilen ürünler çıkmaktadır. Problem çözme aşamasında teorik bilgiye ulaşması, okuması, araştırma yapması önemlidir. Öğrenci bilgi haznesine depoladığı bilgileri tasarım çalışması sırasında zihinsel süreçte serbest çağrışımla geri çağırarak uygulamalarına aktarabilmektedir. Yaratıcılığın zenginliği için öğrencinin bilgi ile beslenmesi önemlidir. İşaretçiler eklenerek basılabilecek mekan tasarımı ders kitaplarında, ünlü tasarımcılara ait ürünlerin, yapıların 3B görselleri her açıdan okunabilmesi sağlanabilir. Öğrenciler bu yapıya ya da ürüne ait bağlantılı sitelere yönlendirilebilir, bağlantılı grafikleri ya da metinleri görsel ile birlikte öğrenebilirler. Teknik derslerin kitapçıklarında AG ile zenginleştirilmiş anlatımlar ile detay çözümleri ve konu ile ilgili uygulanmış örnekler arasındaki bağlantıya erişerek konuyu kolay bir şekilde kavrayabilirler. Bu konu ile bağlantılı olarak; Sapienza Üniversitesi'nde Bilgisayar Grafikleri ve Multimedya Tasarımı

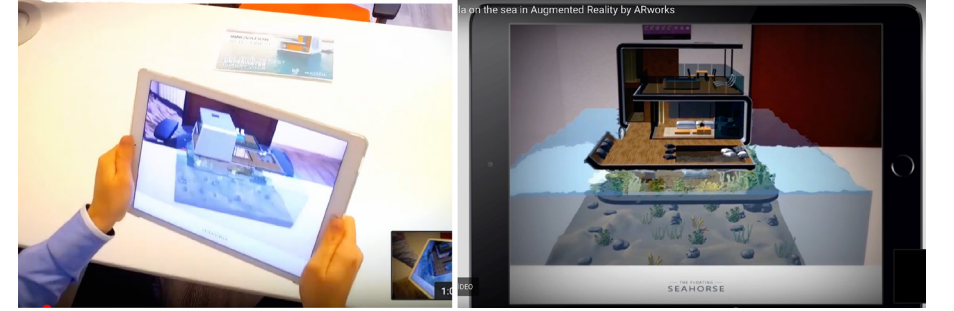
Bölümü'nde Sorin Voicu tarafından 2007-2008 akademik yılında bitirme projesi olarak 'Arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin gelecekteki eğitimde öğrenme tekniklerine etkileri' konulu bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada yakın gelecekte tabletlerin aksine daha pratik kullanıma izin veren dijital gözlüklerin kitaplara uyumlu çalışması üzerine fikir geliştirilmiştir<sup>6</sup>. Gözlük yardımı ile kitapta bulunan bir görsel hareketli bir video haline gelebilmekte, bir mimari yapı 3B görünümüne kavuşmakta ya da istenilen görsel yaklaşılabilmektedir. 2018 yılına gelindiğinde Google Glass ya da Microsoft Hololens vb. gibi donanımlar ile benzer işlemlere yaklaşılmıştır. Çeşitli AG uygulamaları ile bu işlevin gerçekleşeceği potansiyel mevcuttur ancak hala günümüzde mekan tasarımı eğitiminde yeterince etkin kullanılmamakta, belli bir kitle tarafından sınırlı kalmaktadır.



Resim 10. Sorin Voicu tarafından geliştirilen proje.

<sup>6</sup> [http://www.sorinvoicu.com/PORTFOLIO/PROJECTS/2009\\_Augmented\\_Reality.html](http://www.sorinvoicu.com/PORTFOLIO/PROJECTS/2009_Augmented_Reality.html)

Günümüzde basılı materyallerden görsel işaretçiyi kullanarak tablet ya da akıllı telefon ile video oynatmak, 3B model görseli elde etmek mümkündür. 'Layar' bu uygulama örneklerinden biridir. 'ARwork' isimli şirket ise geliştirdiği çeşitli AG uygulamaları ile mekan tasarımı alanına da hizmet vermektedir. Modellenen mimari elamanları 3B görselleştirme ve bu görseller üzerinden istenilen açıdan kesit alma seçeneği sunmaktadır. Modellerin üzerinde gerçek zamanlı ışık-gölge etkisini göstermektedir (Köymen, 2014).



Resim 11. ARwork uygulama örneği.

Basılı materyallerin zenginleştirilmesinin yanında ARwork örneğinde malzeme açısından da AG uygulamalarının mekan tasarımı eğitimine katkı sağlayabileceğini görmekteyiz. Geleneksel yöntemin aksine bu temsil yöntemi ile makette kullanılması güç olan 'su' gibi malzemelerin temsiline sağlandığı görülmektedir. Bu, tabletin taşınabildiği her ortama tasarım modelini de taşıyabilmek anlamına gelmektedir.

Tasarım probleminde öğrenci karar almakta, aldığı kararın neticelerini ön görmesi gerekmektedir. Detayları ön görebilmesi ve gözden kaçırmaması için en etkili yol tasarımı fiziksel ortama dökmesidir. Bunu da maket ya da sanal gerçekliğin sunduğu çeşitli bilgisayar programları ile sağlamaktadır. Ancak; AG'nin fiziksel ortama entegre ettiği sanal nesnelere özelliği ile öğrenci oluşturduğu tasarım problemi/proje/tasarım nesnesinin doğrulayabileceği neticelere daha gerçekçi görseller ile gerçek çevrede ulaşabilir. Tamamen sanal gerçeklikte kullanılan 3B modelleme yazılımlarının aksine AG uygulamaları ile gerçek mekanlarda ürünlerin oranlı temsillerinin sunumu gerçekleştirilir. Örnek olarak; tarihi yapı 'Casa Batllo' üzerinden geliştirilen AG uygulaması mekânın içerisinde dönemin mobilya ve aksesuarlarını günümüze taşımaktadır. Ünlü mimar Antoni Gaudí tarafından İspanya sınırları içerisinde 1904 yılında yapılan 'Casa Batllo' mekan tasarımı alanında önemli tarihi yapılarıdır. Her yıl binlerce

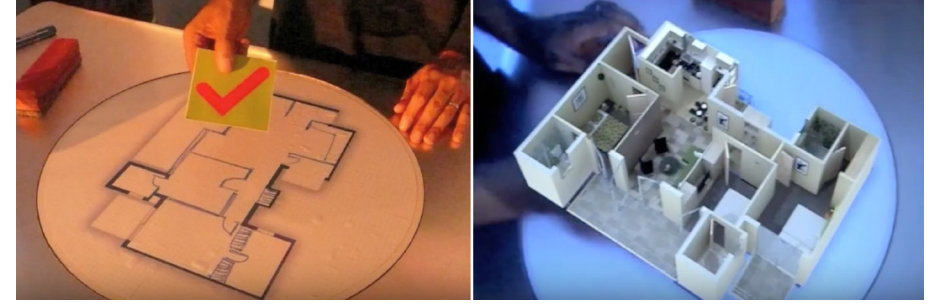
ziyaretçi tarafından görülen, mekan tasarımı öğrencileri tarafından saha gezileri yapılan, bireysel ziyaretçiler tarafından dikkat çeken yapı için AG uygulaması geliştirilmiştir. Bu uygulama, müze içerisinde mekânın bilgilerini, mimarın tasarımı oluştururkenki esinlendiği nesnelere animasyon, görsel imgeler ve sesli bir şekilde ziyaretçilere sunmaktadır. Ziyaretçiler ellerindeki tabletlerle uyumlu çalışan AG uygulaması ile yapının eski halini anlatan görsellere, Batllo Ailesi'nin yaşadığı dönemdeki aksesuarlara, mobilyaların görsellerine mekân içerisinde dolaşırken erişebilmektedirler. Faydalı olarak nitelendirilebileceğimiz sistemin sınırlamalarından bahsedilecek olunursa; yetkililer sistemin çalışması için gerekli olan işaretçiler konusunda özgür olmadıklarını belirtmişlerdir. Bunun sebeplerinden bir tanesi estetik kaygılardır. Tarihi yapıya yerleştirilen işaretçilerin görselliği olumsuz etkilemektedir. Bir başka olumsuz unsur ise insan sirkülasyonunun fazla olduğu yapı içerisinde işaretçi ve tablet kamerası arasındaki bağlantının kolay kurulamaması, sistemin kesintiye uğramasıdır (Kılıç, 2016).



Resim 12. Casa Batllo içerisinde kullanılan AG uygulaması görseli.

Mekan tasarımı eğitiminde alternatifli tasarım geliştirme önemli bir aşamadır. Öğrencinin tek seferde doğru sonuca ulaşması beklenmemektedir. Beyin fırtınası yapması, doğabilecek tüm ihtimallerin geniş çerçevede düşünmesi istenmektedir. Analitik ve yaratıcı düşünme yetisi kazandırmak temel amaçtır. Detaycı ve akılcı yöntemlerle fikir üretme eylemi öğretilmektedir. Bu sebeple tasarım probleminde farklı şartlar altında farklı alternatifleri tasarlaması ve ifade etmesi eğitimde önemli bir süreçtir. Fakat öğrencinin mekan tasarımı eğitiminde problemi doğru çözümlenmenin yanında kendisine verilen zamanın kontrolünü de doğru planlaması gerekmektedir. Geleneksel yöntemler ile yapılan alternatifi değiştirmek zaman ve maliyet gerektirmektedir. Dijital yöntemlerde ise boya rengi, tasarım formunu değiştirmek bilgisayar üzerinden birkaç klavye hareketi ile sağlanmaktadır. Hindistan'ın büyük yatırım şirketlerinden biri 'Experiential Design Lab' ile iş

birliği yaparak 'Spire World/Flexi Homes' ismini verdiği bir AG uygulaması geliştirmiştir. Dairesel bir yüzey üzerine kalemle çizilen eskiz konut planı üzerine yerleştirilen işaretçi kartlar ile gerçek zamanlı 3B malzemeli ve tefrişli bir hale bürünürken işaretçi kart değiştiği zaman mobilya ve malzemeler de farklı seçenekler ortaya çıkmaktadır. Dairesel yüzey hareket ettikçe modele bakış açısı da farklılık göstermektedir. Ticari amaç için geliştirilmiş bu uygulamanın mekan tasarımı eğitiminde eskiz/tasarım geliştirme/ problem çözme aşamasında kullanılması problem çözme sürecini etkin kılacağı öngörülebilmektedir.



Resim 13. Spire World/Flexi Homes AG uygulaması

Bu konuda, mimarlık alanı için Erdem Köymen 'SketchAR' isminde AG model önerisi geliştirmiştir (Köymen, 2014). Öneride, öğrenciler marker kalemlerle kağıtlara çizdikleri plan aşamasındaki eskizleri kamera yardımı ile eşzamanlı 3B olarak AG ortamına aktarabilmektedirler. Köymen geliştirdiği sistemin tasarımın eskiz aşamasında kullanımının mekan tasarımı eğitimine katkılarını anketler ile ortaya koymaktadır.

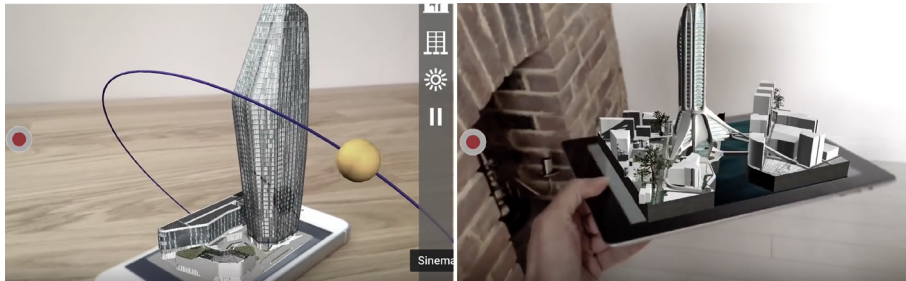
Mekan tasarımı eğitiminde tasarımın geldiği noktayı somut bir şekilde, karşı tarafın anlayacağı dille anlatma aşaması sunum yöntemleridir. Öğrenci geliştirdiği sunum teknikleri ile tasarım fikirlerini stüdyo ortamında paylaşarak olumlu olumsuz dönüşler almaktadır. Bu da tasarımını geliştirmek için bir fırsat sağlamaktadır. Karşı tarafa düşüncelerini ne derece başarılı ifade eder ise üzerinde konuşulacak geri bildirimler o denli faydalı olmaktadır. Öğrencinin tasarım yapabilme bilgisi kadar fikirlerini aktarabildiği mesleki dili öğrenmesi de önemlidir. Öğrenci tasarım nesnesinin yanında sunum dilini de tasarlamalıdır. Bu aşamada Arabacıoğlu ve Arabacıoğlu'nun (2011a, 2011b, 2013) da belirttikleri üzere bilgisayarların tasarım eğitimi sunumlarına katkısı büyüktür. Ancak günümüzde mekan tasarımı eğitiminde temsil teknikleri olarak dijital yöntemlerden ancak sanal gerçekliğin kullanımının yaygınlaştığı, buna ek olarak; el ile çizim, boyama, maket gibi geleneksel yöntemlerin eğitim sistemi içerisinde ağırlıklı olarak

kullanılmakta olduğu söylenebilmektedir.

Etkili bir sunum tekniğinin aşağıda yer alan niteliklere sahip olması önemlidir (Günel, 2018);

- Fotoğrafgerçekçilik,
- Düşünceyi her açıdan anlaşılır bir şekilde ortaya koyma gerekliliği,
- Tasarım nesnesinin detaylı açıdan görülebilme,
- Etkili ve dikkat çekici anlatım dili,
- Sunumun stüdyo ortamına kolay taşınırılığı ve adaptasyonu.

Bu gereklilikleri sağlamak açısından geleneksel yöntemler yetersiz kalmaktadır. AG teknolojileri mekan tasarımı öğrencilerin sunum tekniklerini daha etkin kılacak olumlu katkılar sağlayabilecek potansiyeldedir. Günümüzde mekan tasarıma yönelik görselleştirme için kullanılan birçok AG uygulaması mevcuttur. Uygulamaların kendi içlerinde kullanım şekli farklılık gösterse de görselleştirme-sunum işlevine hizmet etmektedirler. Bunlardan biri 'ARki' AG uygulamasıdır. Herhangi bir iOS ya da Android cihaz üzerinde çalışabilen uygulama mevcut 2B kat planı üzerinden 3B modelleri yerleştirir. Bu işlemleri yaparken uygulama başka bir taşınabilen mobil cihazı işaretçi olarak algılayabilir. Böylece herhangi bir basılı kâğıt, QR kod vb. ihtiyaç duymadan istenilen sunum gerçekleştirilebilir. Gerçek zamanlı ışık-gölge ve malzeme seçenekleri gibi çeşitli etkileşimli özellikler ile fotoğrafgerçekçi görüntü alımına izin verir. Oluşan görsellerin kayıtları sağlanabilir ve sistem içerisinden mail yolu ile paylaşımı sağlanabilir.



Resim 14. ARki AG uygulaması görseli

Mekan tasarımı eğitim sürecinde tasarım nesnesinin fiziksel çevre ile aynı özelliklere sahip olma gerekliliği yoktur. Stüdyo deneyimleme süreçlerinin farklı şekillerde kullanıldığı açık uçlu nitelik taşıyan bir ortamdır. Öğrencinin

fikirlerinde sınırsız olması, yaratıcı fikir üretmesine yardımcı olacaktır. Bu sebeple öğrenciler, fiziksel çevrede üretmeyecekleri görsel ya da maketleri AG uygulamaları yardımı ile sanal ortamda üretip fiziki çevrede adaptasyonu görebilirler.

## 6. Arttırılmış Gerçeklik Teknolojilerinin Günümüz Mekan Tasarımı Eğitiminde Kullanılabilirliği Açısından Kısıtlamaları

AG günümüzdeki çalışma prensibi ile birçok yönde sunduğu kolaylıklara sahip olsa da sistemin performansını düşüren nitelikler de mevcuttur. Bunlardan ilki sürekli elde tutulmayı gerektiren tablet ya da akıllı telefonların kırılma, darbe, su gibi dış etkenler karşısında dayanımın az olması ve uzun süreli kullanımlarda taşınırılığının güç hale gelmesidir. Sert malzemeden üretilen bu donanım ve cihazların mekana adaptasyonu da alt sınırdadır. Bu özelliklerin doğurduğu bir başka olumsuz özellik ise AG ekranlarının sınırlı görüş alanına sahip olmalarıdır. Esnek olmayan yapısı nedeniyle kolay taşınırılığı düşünülduğünde ekranların ebadı belli bir ölçü ile sınırlı üretilmektedir. Bu da gerçek çevreyi zenginleştiren görüş açılarını ancak küçük bir çerçeveden izlemek anlamına gelmektedir.

Geliştirilecek esnek, katlanabilen, istenilen ebada getirilebilen ekranlarla uyumlu çalışabilen AG uygulamaları ile sistemin verimliliğinin artacağı öngörülebilmektedir. Çerçevesiz ve hafif bir ekran ile görüş açısı artıp, gerçeklik algısı zenginleşebilir. Esnek ve katlanabilen malzeme ile üretilmiş bir ekranın herhangi bir yüzeye adaptasyonu kolay olurken, hafifliği ve şekil alabilmesi ile taşınırılığı da kolay hale dönüşecektir.



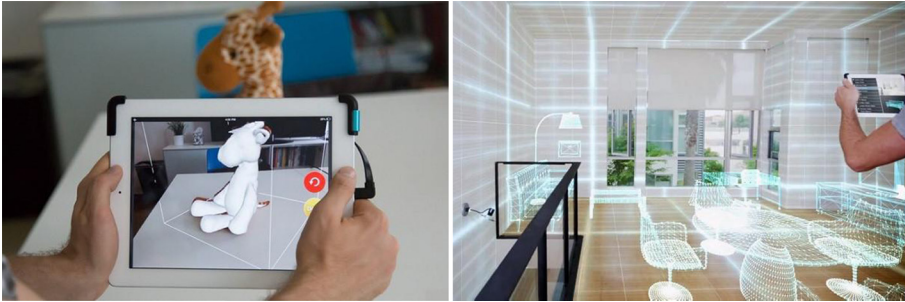
Resim 15. İnce, esnek, katlanabilir ekran örnekleri.

Günümüz AG sistemlerinin mekan tasarımı eğitiminde kullanımını zora sokan bir diğer olumsuzluk ise işaretçi tabanlı çalışan AG uygulamaları için mekan tasarımındaki bileşenlerin her birine farklı işaretçi tanımlama gerekmektedir. Bu da sistemin yavaşlamasına neden olabilmektedir. İşaretçi-kamera-işlemci arasındaki bağı kesintisiz çalışmasının önemli olduğu AG teknolojilerinde sistemin yavaşlığı kullanım kolaylığını azaltmaktadır. Ek olarak işaretçiyi gören kameranın okuma mesafesindeki sınırlamalar da

sistemi kesintiye uğratan nedenlerden biridir. Tanımlama teknolojilerini işaretçisiz yani mekânın var olan bileşenlerini sisteme kolay tanıtmaya yöntemini geliştirerek çözüm bulunabilecektir. Mekânın karakteristik özelliğini tanımlayan bir takip sisteminin günümüzde işaretçiler yardımı ile yaygın kullanılan uygulamaların yerini alması, karmaşık alanlarda kullanımı kolaylaştıracaktır. AG 'resim tabanlı' sistemlerden işaretçisiz yani çevrede mevcut nesnelerin takibi ile çalışan sistemlerin mekâna uyarlanması, bu uygulamaların mekân tasarımı eğitiminde kullanım oranını arttıracığı öngörülebilmektedir. Bu konuya Kılıç (2016) şu şekilde bir öneri getirmektedir:

Geometrik şekle, nesnenin ya da iç mekânın karakteristik özelliğine göre tanımlama yapabilen bir teknoloji geliştirilebilirse AG, iç mekân da çok daha esnek bir kullanıma sahip olacaktır. Yani tasarımcı boş bir mekânı kolayca sisteme tanımlayarak sanal objeleri gerekli yüzeylerle eşleştirebilecektir. Bu bir taraftan sanal objelerin konumunun doğruluğunu arttıracak, diğer taraftan da birçok objenin mekâna adapte edilebilmesini sağlayacaktır (Kılıç, 2016).

Bir diğer konu ise 'hazır model kütüphanesinde' bulunan 3B modellerin sınırlı oluşudur. Bu da öğrencilerin AG uygulamalarında tasarım yapma sürecinde karşılaştıkları sınırlamalardan bir diğeridir. Havuzda bulunmayan bir sanal nesnenin kullanılmasını destekleyici yeni yöntemler ile kullanıcının gördüğü herhangi bir nesneyi 3B tarayıp uygulama havuzuna atarak üzerinde değişiklikler yapabilmesi tasarımların bütününde zenginliğe zemin hazırlayacaktır. Bu bağlamda günümüzde geliştirilen 3B tarayıcılar bu ihtiyaca cevap verecek gibi gözükmemektedir. 'Structure Sensor' isimdeki mobil tarayıcı ile 3B herhangi bir nesnenin taraması yapılmaktadır. Ancak 3B tarayıcılara gerek kalmadan tarama işleminin AG uygulamasının içerisinde çözülmesi işlemin hızını arttıracığı öngörülebilmektedir.



Resim 16. Structure Sensör tarayıcı örneği

## 7. Sonuç

Sonuç olarak; 21. yüzyılda gelişen ve farklı alanlarda kullanımı yaygınlaşan AG teknolojilerinin mekân tasarımı eğitimi sürecinde etkin ve fayda sağlayan bir yöntem olarak kullanımından söz etmek mümkündür. AG'nin esnek ve farklı alanlara kolay uyum sağlayan sistem özellikleri sayesinde mekân tasarımı eğitimi veren kurumlarda öğrenci ve yürütücüler yararına öğrenime katkı sağlaması beklenmektedir. Bu çalışma neticesinde, mekân tasarımı eğitiminin sürecini oluşturan 'disiplinler arası işbirliği, bilgiye erişim, saha gezisi, tasarım süreci ve temsil teknikleri' konuları kapsamında AG'nin bir yöntem olarak kullanımının faydaları aşağıda sıralanan biçimde ortaya konulmaya çalışılmıştır.

1. AG'nin mekân tasarımı eğitimi sürecinde disiplinler arası aktiviteleri ve grup çalışmalarını destekleyerek, öğrenci ve yürütücüler arasındaki iletişimi kolaylaştırmaktadır. Bu teknoloji, öğrencilerin 'yaparak öğrenme' eylemlerini desteklemekte ve öğrencilere fiziki uygulamalar sırasında yönlendirme sağlayarak katkı sağlamaktadır.
2. Bilgiye erişim sürecinde, AG ile basılı kaynaklardaki bilgiyi ve görselleri zenginleştiren, öğrenmeyi kişiselleştiren, kullanıcıyı ilgili web sitesine yönlendirerek bilgiye kolay ve etkili erişimi sağlayan ve öğrencilerin kavramlar arası bağ kurmalarına yardımcı olan bir kullanım yöntemi elde edilebilmektedir.
3. Sanal gerçeklikte kullanılan 3B modelleme yazılımlarının aksine AG uygulamaları ile gerçek mekânlarda ürünlerin temsili gerçekleştirilebilmektedir. Mekân tasarımı eğitimine uyumlu geliştirilecek AG uygulamaları sayesinde öğrencilerin 'saha gezileri' sırasında zenginleştirilmiş bilgiye erişiminin sağlanması, yerinde tasarımlarını görebilecekleri yöntemlerle AG'nin öğrencilere öğrenim kurumları dışında süren eğitimlerine katkı sağlayabileceği sonucu çıkmaktadır.
4. AG, eskiz ve problem çözme sürecinde, fikir geliştirme aşamasında, öğrencinin alternatif geliştirmesine yardımcı olan bir yöntem şeklinde kullanım potansiyeline sahiptir. Mekân tasarımı öğrencisi geleneksel yöntemlerin aksine tasarım aşamasında AG işaretçilerini değiştirerek farklı ihtimalleri kısa sürede deneyerek, 3B organizasyonu zaman ve malzeme tasarrufu sağlayarak görebilmektedir.
5. Herhangi bir basılı kağıt vb. ihtiyaç kalmadan, gerçek zamanlı ışık-gölge ve malzeme seçenekleri gibi çeşitli etkileşimli özellikler ile fotoğrafgerçekçi görüntü alımına izin veren AG'nin mekân tasarımı

eğitiminde temsil yöntemi olarak da kullanım potansiyeline sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Çalışma sonucunda ulaşılan veriler ışığında AG'nin mekan tasarımı eğitiminin farklı basamaklarında fayda sağlayarak kullanım potansiyeline sahip bir teknoloji olduğu söylenebilir. Ancak, 21. yüzyılda var olan uygulamalar ile AG'nin mekan tasarımı eğitimi için kullanımı henüz yetersiz ve kısıtlıdır. Bu sebeple mekan tasarım eğitimi için özel olarak geliştirilecek AG uygulamalarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda öğrenciler ve yürütücülerin geniş kapsamlı, nitelikli ve kolay kullanımına cevap verecek AG uygulamalarının geliştirilmesinin önemi ortaya çıkmaktadır.

AR KULLANILAN SÜREÇ	AR İLE SAĞLANABİLECEK POTANSİYELLER	AR KULLANIM ŞEKLİ
İŞBİRLİĞİ	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Grup çalışmasını destekler</li> <li>-Bireyler arası iletişimi kolaylaştırır</li> <li>-‘Yaparak öğrenmeyi’ destekler</li> <li>-Fiziki uygulamalar sırasında yönlendirme sağlar</li> </ul>	Dijital gözlük, Hololens, Google Glass aracılığı ile gruplar arası iletişim sağlanır, yönlendirmeler sağlanır.
BİLGİYE ERIŞİM	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kuramsal bilgiyi zenginleştirir</li> <li>-Basılı materyali zenginleştirir</li> <li>-Bilgiye kolay ve etkili ulaşımı sağlar</li> <li>-İlgili web sitesine yönlendirir</li> <li>-Kavramlar arası bağ kurmaya yardımcı olur</li> <li>-Öğrenmeyi kişiselleştirir.</li> </ul>	Dijital gözlük, Hololens, Google Glass, Dijital kontak lens, tablet, akıllı telefon aracılığı ile teorik bilgi zenginleşir, kişiselleşir, bilgiye ulaşım kolaylaşır.  Örn: Layar, ARwork AG uygulamaları
SAHA GEZİSİ	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fiziki çevrede sanal tasarımı görmeye izin verir</li> <li>-Saha gezilerinde zenginleştirilmiş bilgiye ulaşımı sağlar</li> </ul>	Tablet, akıllı telefon aracılığı ile tasarım stüdyosu alan gezilerini verimli kılar.  Örn: Casa Batllo AG uygulaması
TASARIM SÜRECİ	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Eskiz ve problem çözme aşamalarında fikir geliştirmeye izin verir</li> <li>-Alternatif geliştirmeye yardımcı olur</li> <li>-Zaman ve malzeme tasarrufu sağlar</li> </ul>	Tablet, akıllı telefon, işaretçi aracılığı ile tasarım problem çözüm sürecine olumlu katkı sağlar.  Örn: Flexi Homes, SketchAR AG uygulamaları
TEMSİL TEKNİKLERİ	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fotoğrafgerçekçi sunum</li> <li>-Etkileşimli sunum tekniği</li> <li>-Sunumun kolay paylaşımı</li> <li>-Gerçekçi malzeme temsili</li> <li>-Stüdyo fiziki ortamına kolay uyum sağlar</li> </ul>	Tablet, akıllı telefon, monitör, işaretçi aracılığı ile Tasarım sunum tekniklerini destekler.  Örn: ARki, ARMedia AG uygulamaları

Tablo 1. AG teknolojilerinin mekan tasarımı eğitiminde kullanımı ve potansiyelleri.

## Kaynakça

Abdüsselam, M. S., ve Karal, H. (2012). "Fizik Öğretiminde Artırılmış Gerçeklik Ortamlarının Öğrenci Akademik Başarısı Üzerine Etkisi: 11. Sınıf Manyetizma Konusu Örneği", *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Cilt 1, Sayı 4, Issn: 2146-9199*

Arabacıoğlu, B. C. (2005). Akıllı bina sistemleri ile etkileşimli kişiselleşebilir iç mekân kavramı ve geleceğin akıllı iç mekân tasarımı süreci için bir model önerisi Tez, MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Arabacıoğlu, B. C. (2008a). "Sayısal Ortamda Mekan Tasarım Modelleri", *Yapı Dergisi 314, 106-111*.

Arabacıoğlu, B. C. (2008b). "Etkileşimli Mekan' Tasarımı." *KMİM 3, 43-51*.

Arabacıoğlu, F. P., ve Arabacıoğlu, B. C. (2011a) "Tasarım Stüdyosu Öncesi Dersler ve Tasarım Stüdyosu İlişkisi Analizi için Bir Bulanık Mantık Modeli" *Mimari Tasarım Eğitimi: Bütünleşme 2 81-92*.

Arabacıoğlu, F. P., ve Arabacıoğlu, B. C. (2011b) "Using Adaptive Neuro-Fuzzy Inference System (Anfis) on Design Studio Grade Estimation for Instructors' Evaluation Performance Analyses" *Advances in Fuzzy Sets and Systems 9.2 93-110*.

Arabacıoğlu, F. P., ve Arabacıoğlu, B. C. (2013) "Design Studio Evaluation Discussions in Digital Age" *International Journal of Science Commerce and Humanities 1.8*.

Arabacıoğlu, B. C. (2014) "Bilgi-İletişim Teknolojileri Destekli Etkileşimli Mekan Tasarım Süreci" Tez, MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Arabacıoğlu, B.C., ve Aytis, S. (2016) "Bilgi-İletişim Teknolojileri Destekli Etkileşimli Mekân Tasarımı Süreci" *Megaron 11.2, 282*.

Aytis, S., Arabacıoğlu, B. C., ve Altuncu, D. (2009). "The Interdisciplinary Approaches in Architectural Education and The Evaluation of These Approaches in Light of Fuzzylogic Inference Systems" *Architectural Education Forum IV, Flexibility in Architectural Education, 60-61, Kayseri*.

Baysan, E. (2015). Arttırılmış Gerçeklik Kitap (Ag-Kitap) Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi ve Ortamla İlgili Öğrenci Görüşleri, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Erbaş, Ç. ve Demirel, V. (2014). "Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları: Google Glass Örneği", *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education, Vol. 3 No 2, 8-16*.

Günel, Z. (2018). İç Mimarlık Tasarım Stüdyosu Eğitimi Sürecinde Arttırılmış Gerçeklik

Teknolojilerinin Kullanımı, Tez, MSGSÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

İbili, E., ve Şahin, S. (2013). "Artırılmış Gerçeklik ile İnteraktif 3D Geometri Kitabı Yazılımın Tasarımı ve Geliştirilmesi: ARGE3D", *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi AKÜ FEMÜBİD 13, 1-8*.

Karayılanıoğlu, G., ve Arabacıoğlu, B. C. (2017) "The 'new' museum comprehension: Inclusive museum" *4th International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design, 84-89*.

Kaufmann, H., ve Schmalstieg, D. (2003). "Mathematics and geometry education with collaborative augmented reality", *Computers & Graphics, 27(3), 339-345*.

Kılıç, T. (2016). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin İç Mekan Tasarım Sürecinde Kullanılması, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Korucu, A. T., Usta, E., ve Yavuzaslan, İ. F. (2016). "Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Teknolojilerinin Kullanımı: 2007-2016 Döneminde Türkiye'de Yapılan Araştırmaların İçerik Analizi", *Alan Eğitimi Araştırmaları Dergisi (ALEG) Cilt 2 Sayı 2, 82-92*.

Korucu, A. T., Gençtürk, T. ve Sezer, C. (2016). "Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Öğrenci Başarı Ve Tutumlarına Etkisi", *Akademik Bilişim Kongresi, Aydın*.

Köymen, E. (2014). Mimari Ön Tasarım Sürecinde Eskizleri Gerçek Zamanlı 3B Modelleyen, Arttırılmış Gerçeklik Destekli Bir Yazılım Denemesi: "Sketchar", *Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul*.

Satay, D. (2010). Etkileşimli Üç Boyutlu Sanal Çevrenin Oluşturulması ve Mimarlıkta Kullanımı. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sırakaya, M. (2015). Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Öğrencilerin Öğrencilerin Akademik Başarıları, Kavram Yanılgıları ve Derse Katılımlarına Etkisi, *Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara*.

Vlahakis, V., Demiris, T., ve Ioannidis, N. (2004). "LIFEPLUS Cultural heritage dissemination on a wide range of client devices: from the simple handheld to the advanced AR platform", *Multi-Platform e- Publishing*



## İnternet Kaynakları

İnternet: <https://www.vrroom.buzz/vr-news/guide-vr/sword-damocles-1st-head-mounted-display>, adresinden 02.03.2018 tarihinde alınmıştır.

İnternet: <http://www.wiki-zero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvR29vZ2xIX0dsYXNz>, adresinden 10.03.2018 tarihinde alınmıştır.

İnternet: <https://webrazzi.com/2017/07/19/google-glass-geri-dondu/>, adresinden 15.04.2018 tarihinde alınmıştır.

İnternet: MIRALab, (2018). [http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results\\_visuals.htm](http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results_visuals.htm). Adresinden 05.04.2018 tarihinde alınmıştır.

İnternet: UTAS, (2018). <http://www.utas.edu.au/architecture-design> adresinden 20.04.2018 tarihinde alınmıştır.

İnternet: [http://www.sorinvoicu.com/PORTFOLIO/PROJECTS/2009\\_Augmented\\_Reality.html](http://www.sorinvoicu.com/PORTFOLIO/PROJECTS/2009_Augmented_Reality.html) adresinden 20.04.2018 tarihinde alınmıştır.

## Görsel Kaynaklar

Resim 1. <https://www.vrroom.buzz/vr-news/guide-vr/sword-damocles-1st-head-mounted-display>

Resim 2. <http://pop-online.com/lego-augmented-reality-packaging-retail-pos-display-3d-kiosk/>

Resim 3. <https://www.cnet.com/uk/news/watchmaker-its-time-for-augmented-reality/>

Resim 4. <https://www.androidcentral.com/lg-and-wikitude-team-launch-3d-augmented-reality-browser>

Resim 5. <https://x.company/glass/>

Resim 6. MIRALab, (2018). [http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results\\_visuals.htm](http://lifeplus.miralab.unige.ch/html/results_visuals.htm)

Resim 7. Vlahakis, V., Demiris, T., ve Ioannidis, N. (2004). "LIFEPLUS Cultural heritage dissemination on a wide range of client devices: from the simple handheld to the advanced AR platform", Multi-Platform e- Publishing

Resim 8. <https://www.youtube.com/watch?v=s72maljkgz0>

Resim 9. <https://www.youtube.com/watch?v=s72maljkgz0>

Resim 10. [https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_xF8ujj7ko](https://www.youtube.com/watch?v=Q_xF8ujj7ko)

Resim 11. <http://www.arworks.com/en/portfolio-item/the-floating-seahorse-augmented-reality-app-by-arworks/>

Resim 12. <http://www.idgconnect.com/abstract/10419/seeing-gaudi-casa-batlle-augmented-reality>

Resim 13. <https://www.youtube.com/watch?v=Nor8erZOBfc>

Resim 14. <https://www.youtube.com/watch?v=BqSixlc2XhE>

Resim 15. <https://www.youtube.com/watch?v=hGvMfe85i30>

Resim 16. <https://dtsl.myshopify.com/products/structure-sensor-by-occipital-bundle-st01-3dsb>

## Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi Görsel Sanatlar Dersi Öğretimine Yönelik Gözlem Sonuçları

Doç. Dr. Meltem Katıranıcı  
Filiz Kansu Çelik

Makale Geliş Tarihi: 14.11.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 25.04.2019

### Özet

Görsel Sanatlar dersinin pek çok işlevinin yanısıra bu ders ile birey, öncelikle kendi yeteneklerini keşfeder, toplumdaki yerini belirler ve kendi kimliğini farkeder, sonra da yaşadığı toplumun kültürel değerlerinin farkına varır, farklı kültürleri ayırt eder, saygı duyar. Bu nedenle Görsel Sanatlar dersi sadece yetenekli bireyler için değil herkes için gereklidir. Bu düşünce 2000'li yıllarda Türkiye'de de uygulanmış ve yürürlükte olan pek çok örgün ve yaygın eğitim kurumlarının eğitim-öğretim programlarında yer almıştır. Türkiye'de Anadolu liseleri gibi İmam Hatip Anadolu Liselerinde de Görsel Sanatlar dersi seçmeli ve/veya zorunlu bir ders olarak programlarda yer almaktadır. Ancak bu derslerin içeriği ve niteliği konusunda herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu araştırma, herhangi bir Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinde görev yapmakta olan Görsel Sanatlar dersi öğretmeninin bir saatlik derste kullandığı ağırlıklı öğretim yolunun belirlenebildiğini göstermesi bakımından önemlidir. Nitel Araştırma Yöntemlerinden Eğitsel Eleştiri ve Durum Çalışması Modeline göre tamamlanan araştırmanın çalışma grubu, 'Tipik durum örnekleme' ve 'Kolay ulaşılabilir durum örnekleme' ile belirlenmiştir. Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinin ortaokul kademesinde, sadece kız öğrencilerden oluşan bir sınıfın görsel sanatlar dersinin çözümlenmesine ve elde edilen sonuçların içerik ve betimsel analiz ile yorumlanmasına yer verilmiştir. Veri toplama araçları olarak ders gözlem notları, video kaydı ve öğretmene uygulanan 25 soruluk yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen bulgulara göre Ö ile kodlanan Görsel Sanatlar öğretmenin'in ağırlıklı olarak kullandığı öğretim yolunun İşlevsiz ve öğretmen tipinin, Tasasız (bırakınız yapınlar) öğretmen modelinde olduğu; öğretim yönteminin, göstererek yaptırma ve derste gerçekleştirilen uygulama tekniğinin karışık teknikte çalışmalar olduğu belirlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İmam Hatip Lisesi, Görsel Sanatlar, Eğitsel Eleştiri

### OBSERVATION RESULTS TOWARD THE TEACHING OF VISUAL ARTS LESSON FOR GIRLS ANATOLIAN IMAM HATIP HIGH SCHOOLS

#### Abstract

Apart from many functions of visual arts lesson, this course firstly explores its own talents, identifies its place in society and recognizes its own identity, then recognizes the cultural values of the society she/he lives in, distinguishes different cultures and respects. For this reason, Visual Art lesson is not only for talented individuals but also for everyone. This idea was also applied in Turkey in the 2000s and many current mainstream and non-formal education schools in the common curriculum of educational institutions took part in the course. Like Anatolian high schools in Turkey, also in Imam-Hatip High School. Visual Arts lesson can be an elective course and / or is included in the program as a compulsory course. However, no research has been done on the content and quality of these courses. This research is important that the teacher of Visual Arts course in any Girls Anatolian Imam Hatip High School, can determine the mainly teaching route used by an hour's lesson. The study group of the research completed according to the Educational Criticism Model of Qualitative Research Methods and Case study model was determined by 'Typical case sampling' and 'Easy reach status sampling'.

In the secondary school of a girl Anatolian Imam Hatip High School affiliated to the Ministry of National Education, a visual arts course of a class consisting only female students was resolved and the results obtained were interpreted with content and descriptive analysis. As data collection tools, teaching notes, video recording and semi-structured interview form with 25 questions applied as lesson observation notes were used. According to the findings obtained, it is seen that the teacher Ö, predominantly used Non-Functional way and the teacher's type is Carefree (let them do) teacher model; it has been observed that the teaching method is showing and the application technique realized in the course is the studies in mixed technique.

**Keywords:** Imam Hatip High School, Visual Arts, Educational Criticism

## Giriş

Sanat eserini insan eliyle oluşturulmuş yaratma sürecinin sonucu olarak düşündüğümüzde sanat insanın kendini ifade etme yollarından biridir ve aynı zamanda toplumun değerlerini yansıtan, yaşantımıza yön veren günlük yaşamın önemli bir parçasıdır. Sanatçı duyarlılığı ile ele alınan konular, sanatçının yorumu, estetik beğenisi ve üslubu ile güzelleşerek toplumun görüşüne sunulmaktadır. Nitekim, sanatçı her zaman insana ilişkin mesajları insanlara aktarırken, uyumlu biçimler yaratma kaygısını ve endişesini taşımıştır (Mülayim, 1994: 17).

Tarihsel süreç içinde her toplumun kendine özgü sanatı oluşmuştur. Nerede bir insan topluluğu varsa, orada yaşamı gerekli kılan maddi hayatın yanı sıra sezginin, bilinçaltının, içgüdüselliliğin bir etkisi olarak sanat, etkinlik olarak kendini göstermiştir (Artut, 2004: 9).

Ancak toplumun sanat eserini anlama ve değer biçme eylemleri genel eğitim sistemi içerisinde yer alan görsel sanatlar dersinin nitelikli olmasını gerektirmektedir. Erbay'a (1997: 3) göre "dünyada hâkim olan teknolojik gelişim, çağdaş toplumlarda sanat eğitiminin kalitesinin belirlenmesinde önemli bir etkidir". Sanat eğitiminin amaç ve gerekliliğinin özünde insan ruhunun yüceltilmesi, insanın özgürleşmesi bireylerin ruhsal gereksinimlerinin doyurulması, dengeli, çağdaş, duyarlı bir toplum yaratılması çabası yer almaktadır. Sosyokültürel etkiler genelde çocukların resim yapmaya karşı ilgilerini etkiler (Malchiodi' den akt. Büyükalan Filiz, 2018: 520). Toplumsal ve kültürel etkiler altında gelişen çocuğun resimlerinde, salt kendilerine özgü kişilik tipini ve bu tipin karakteristik özelliklerini gösteren biçimi bulmak pek mümkün değildir. Sanat eğitimi, bireylere özgür anlatım olanakları sağlamakla birlikte, bireylerin sosyokültürel yaşamlarının, kişisel deneyimlerinin sübjektif ve ayrıntılı bir alanıdır (Ünver, 2002: 25-26).

Sanat eğitimi, okullarda genel eğitim sistemi içindeki yerini korumaya devam etmelidir. Okulun amacı; herkese eşit eğitim vermek ve belirli bir zaman dilimi içinde önceden belirlenmiş becerilerin ve kazanımların elde edilmesine yardımcı olmaktır. Hedeflenen eğitim öğretim yılında geliştirilecek becerileri, önceden kazanmış olan veya çok hızlı öğrenen öğrenciler için farklılaştırılmış öğretim olanakları sunulmazsa, bu özellikteki öğrencilerin eğitsel gereksinimleri gerektiği gibi karşılanamaz (Levent ve Bakioğlu, 2013: 33). Genel eğitimde sanat eğitimi boyutunun farklılaştırılarak ihtiyaçlara göre bireylere sunulması, eğitim programının tüm bireyler açısından işlevsel hale getirilmesi açısından önemlidir.

Sanat eğitiminin özündeki sanat kavramı, insanlığın varoluşundan bu yana

hayati ihtiyaçlarını karşılama konusunda dolaylı bir araç görevi görmüştür. Bu nedenle yaratıcılığın gelişmesine katkı sağlayacak şekilde farklı bilim dallarında sanatı araç olarak kullanmak; bireyin duygu dünyasını, estetik beğenilerinin gelişmesini sağlamaya yönelik çok boyutlu bir süreç olarak ele almak; ve gerektiğinde güncelleyerek eğitim programları içindeki varlığını dönemin şartlarına uygun hale getirmek gerekmektedir. Ders programları ve içerikleri bakımından, farklı amaçlar için öğrenci yetiştirmek üzere kurulan Anadolu İmam Hatip Liseleri de öğretim programlarında yer alan Görsel Sanatlar dersinin içeriklerini güncellemiştir.

Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Temel Eğitim Sonrası Kariyer Danışmanlığı Projesi kapsamında hazırlanan ve Haziran 2017'de yayınlanan Anadolu İmam Hatip Liseleri Tanıtım Kitapçığında, Anadolu imam hatip liseleri Türkiye'de din görevlisi yetiştirmek amacı ile kurulmuş, zamanla Anadolu lisesi müfredatında eğitim vermeye başlamış liseler olarak tanımlanmıştır. Anadolu imam hatip liselerinde; imamlık, hatiplik ve kuran kursu öğreticiliği gibi dini hizmetlerin yerine getirilmesine kaynaklık edecek gerekli bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda buradan mezun olan öğrenciler üniversitelerin istedikleri bölümlerini tercih edebilmektedirler. Anadolu imam hatip liseleri öğrenim süresi 4 yıl olan yatılı ve/veya gündüzlü olarak eğitim-öğretim veren okullardır. Hazırlık sınıfı projesi kapsamında hazırlık sınıfı bulunan Anadolu imam hatip liseleri ise eğitim-öğretim süresi hazırlık + 4 yıl olmak üzere toplamda 5 yıl eğitim veren yatılı/gündüzlü okullardır. Anadolu imam hatip liselerinde şube sayısı okulun olanaklarına göre değişmektedir. Anadolu imam hatip liselerinde öğretim sadece kız, sadece erkek ve karma olabilmektedir. Eğitim-öğretim dili Türkçe'dir fakat iyi düzeyde yabancı dil eğitimi de verilmektedir<sup>1</sup>.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı İmam Hatip Ortaokulu haftalık ders çizelgesinde görüldüğü üzere görsel sanatlar dersi haftada 1 saat ve zorunlu olarak işlenmektedir. Aynı zamanda ilgili yönetmeliğin 5. Maddesinde 'isteyen okullarda haftada dokuz (9) ders saatine kadar okul ve çevrenin şartları ile öğrencilerin bireysel özellikleri ve ihtiyaçları dikkate alınarak sanat etkinlikleri, sportif çalışmalar, sosyal ve kültürel etkinlikler ile her türlü eğitici faaliyetlerin gerçekleştirilmesi okul yönetiminin kararına bağlı olarak uygulanabilir'<sup>2</sup> ifadesi ile görsel sanatlar ders saatinin ihtiyaca ve isteğe göre arttırılabileceği görülmektedir. Araştırmaya konu olan okulun ders programı incelendiğinde 7. Sınıf görsel sanatlar dersinin haftada 1 saat işlendiği anlaşılmaktadır (Tablo 2).

<sup>1</sup> <http://bursa.meb.gov.tr/oges/content/uploads/Anadolu%20%C4%B0mam%20Hatip%20Liseleri%20Tan%C4%B1t%C4%B1m%20Kitap%C3%A7%C4%B1%20%2006.17.pdf>, adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

<sup>2</sup> [https://dogm.meb.gov.tr/meb\\_ays\\_dosyalar/2017\\_11/02142045\\_Ymam\\_Hatip\\_Ortaokulu\\_HaftalYk\\_De rs\\_Yizelgesi\\_Kurul\\_Onay\\_02\\_11\\_2017.pdf](https://dogm.meb.gov.tr/meb_ays_dosyalar/2017_11/02142045_Ymam_Hatip_Ortaokulu_HaftalYk_De rs_Yizelgesi_Kurul_Onay_02_11_2017.pdf) adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

Milli Eğitim Genel Müdürlüğü Din Öğretimi genel Müdürlüğü tarafından 2017’de uygulanmak üzere açıklanan Anadolu İmam Hatip Lisesi Haftalık ders çizelgesinde Ortak dersler listesinde bulunan Beden Eğitimi Ve Spor/ Görsel Sanatlar/Müzik dersi 9. Sınıflarda 2 saat, 10. sınıflarda 1 saat, 11. sınıflarda 1 saat ve 12. sınıflarda 1 saat olarak yer almıştır. Seçilebilecek dersler gruplara ayrılmış ve ders saati ise 11. Sınıflarda 17 saat ve 12. Sınıflarda 18 saat olarak gösterilmiştir. Anadolu imam hatip liseleri ile Fen ve Sosyal Bilimler ve Yabancı Dil Programı/Projesi uygulayan Anadolu imam hatip liseleri öğrencisi sadece (A) grubundaki seçmeli derslerden ders seçebilecektir. Sanat ve Spor Programı/Projesi uygulayan Anadolu imam hatip liseleri öğrencisi ise (A) ve (B) grubundaki seçmeli derslerden ders seçebilecektir. Anadolu imam hatip liselerinde öğrencinin; “Beden Eğitimi”, “Görsel Sanatlar” ve “Müzik” derslerinden sadece birini seçme hakkı vardır. Bu okullarda Görsel Sanatlar dersinde Hüsn-i Hat, Ebru, Tezhib, Müzik dersinde Dinî Musiki programları uygulanabilecektir. Öğrenci alt sınıfta seçtiği bir dersi üst sınıflarda değiştirme hakkına sahiptir<sup>3</sup>.

Yapılan değişiklikler 2017-2018 eğitim-öğretim yılından itibaren 9. sınıflardan başlayarak kademeli olarak uygulanmaya başlanmıştır. Bu değişikliklere göre, A grubunda yer alan ve ortak zorunlu dersler listesinde bulunan Beden Eğitimi ve Spor/Görsel Sanatlar/Müzik dersine yönelik; Öğrencilerin psikomotor gelişimlerini sağlıklı bir şekilde tamamlayabilmeleri ve/veya görsel ve işitsel becerilerini geliştirebilmeleri için Beden Eğitimi ve Spor/Görsel Sanatlar/ Müzik grubu 9. sınıflarda 2 saat; diğer sınıflarda ise 1 saat olarak gösterilmiştir. Ders Listelerinde C grubuna da “Anadolu İmam Hatip Liselerinde öğrenim gören öğrencilerin ilgi, yetenek ve ihtiyaçları göz önüne alınarak “Seçmeli Dersler” havuzu farklı alanları kapsayacak şekilde yeni dersler ilave edilmiştir. Bu bağlamda öğrenciler, 11. sınıflarda 17 saat; 12. sınıflarda ise 18 saat seçmeli dersler havuzunda yer alan “A Grubu” derslerden ders seçimi yapabileceklerdir” şeklinde bir açıklamaya yer verilmiştir. Ayrıca Fen ve Sosyal Bilimler ile Sanat veya Spor Programı/Projesi uygulayan Anadolu İmam Hatip Liselerinin haftalık ders çizelgelerinde gerçekleştirilen değişiklikler de yine 2017-2018 eğitim-öğretim yılından itibaren 9. sınıflardan başlayarak kademeli olarak uygulanmaya başlanmıştır. Buna göre A grubunda yer alan ve ortak zorunlu dersler listesinde bulunan Beden Eğitimi ve Spor/Görsel Sanatlar/ Müzik dersi; öğrencilerin psikomotor gelişimlerini sağlıklı bir şekilde tamamlayabilmeleri ve/veya görsel ve işitsel becerilerini geliştirebilmeleri için Beden Eğitimi ve Spor/Görsel Sanatlar/ Müzik grubu 9. sınıflarda 2 saat; diğer sınıflarda ise 1 saat olarak çizelgede yer almıştır. Ayrıca C

<sup>3</sup> [http://dogm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2017\\_06/12124436\\_ahhl-12062017.pdf](http://dogm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_06/12124436_ahhl-12062017.pdf), adresinden 25.05.2018’de alınmıştır.

grubunda yer alan Seçmeli Dersler Listesinde de Sanat veya Spor Programı/ Projesi uygulayan okullarda öğrenim gören öğrenciler, 10. sınıflarda 2 saat; 11. sınıflarda 19 saat; 12. sınıflarda ise 20 saat seçmeli dersler havuzunda yer alan derslerden hem A Grubundan hem de B Grubundan ders seçimi yapabileceklerdir, açıklaması yapılmıştır<sup>4</sup>.

Kız Anadolu Liselerinin ders çizelgeleri incelendiğinde, bu okulların Anadolu İmam Hatip liseleri programına uygun bir şekilde geliştirildiği ancak hazırlık sınıfı olan okullarda A grubunda yer alan ve ortak zorunlu dersler listesinde bulunan Beden Eğitimi ve Spor/Görsel Sanatlar/Müzik dersinin hazırlık sınıfında 2 saat, 9. Sınıflarda 1 saat, 10. Sınıflarda 1 saat, 11. Sınıflarda 1 saat ve 12. Sınıflarda yine 1 saat olarak yer aldığı görülmektedir. Seçmeli dersler listesinde de Güzel Sanatlar dersi adı altında seçilebilecek olan Seçmeli Görsel Sanatlar dersinin 11. Sınıflarda 2 saat ve 12. Sınıflarda 2 saat şeklinde yer aldığı görülmektedir<sup>5</sup>.

Araştırmaya dahil edilen okulda, 2016-2017 eğitim öğretim yılında 5., 6., 7. ve 8. Sınıflarda Görsel sanatlar ders saati, haftada 1 saattir (bkz. Tablo 1 ve Tablo 2).

Tablo 1.  
İmam Hatip Ortaokulu Haftalık Ders Çizelgesi<sup>6</sup>

Dersler	Sınıflar			
	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
Türkçe	6	6	5	5
Matematik	5	5	5	5
Fen Bilimleri	4	4	4	4
Sosyal Bilgiler	3	3	3	-
T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük				2
Yabancı Dil	3	3	4	4
Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	1	1	1	2
Görsel Sanatlar	1	1	1	1
Zorunlu Dersler	1	1	1	1
Müzik	1	1	1	1
Beden Eğitimi ve Spor	1	1	1	1
Teknoloji ve Tasarım			2	2
Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	2	2		
Rehberlik ve Kariyer Planlama				1
Kur’an-ı Kerim	2	2	2	2
Arapça	2	2	2	2
Peygamberimizin Hayatı	2	2	2	2
Temel Dini Bilgiler	1	1	1	1

<sup>4</sup> [http://milliiradekizaihl.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/63/14/762764/dosyalar/2017\\_07/11071728\\_AYH\\_L\\_HaftaYK\\_Ders\\_Yizelgeleri\\_deYiyiklikler.pdf](http://milliiradekizaihl.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/63/14/762764/dosyalar/2017_07/11071728_AYH_L_HaftaYK_Ders_Yizelgeleri_deYiyiklikler.pdf), adresinden 25.05.2018’de alınmıştır.

<sup>5</sup> [http://camlicakizaihl.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/34/22/974751/dosyalar/2016\\_03/28115206\\_lisedersi\\_zlgesi.pdf](http://camlicakizaihl.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/22/974751/dosyalar/2016_03/28115206_lisedersi_zlgesi.pdf), adresinden 25.05.2018’de alınmıştır.

<sup>6</sup> [http://dogm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2017\\_06/12124436\\_ahhl-12062017.pdf](http://dogm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_06/12124436_ahhl-12062017.pdf), adresinden 25.05.2018’de alınmıştır.

Tablo 2.  
Uygulamanın Gerçekleştirildiği 7. Sınıf Haftalık Ders Programı Çizelgesi

İmam Hatip Lisesi Müdürlüğü								
Sınıf: 7		Sınıf Öğretmeni:						
Dersler Günler	1. Ders	2. Ders	3. Ders	4. Ders	5. Ders	6. Ders	7. Ders	8. Ders
Pazartesi	TRKÇ 07:30-08:10	TRKÇ 08:20-09:00	BEĞSP 09:10-09:50	BEĞSP 10:00-10:40	İLK.MAT 10:45-11:25	İLK.MAT 11:30-12-10	DİN 12:20-13:00	
Salı	İLK.MAT 07:30-08:10	İLK.MAT 08:20-09:00	KKER 09:10-09:50	KKER 10:00-10:40	TEK.TAS 10:50-11:30	TEK.TAS 11:40-12-20	TRKÇ 12:30-13:10	
Çarşamba	FEN B 07:30-08:10	FEN B 08:20-09:00	TRKÇ 09:10-09:50	TRKÇ 10:00-10:40	SOS 10:50-11:30	SOS. 11:40-12-20	GRS 12:30-13:10	
Perşembe	ARÇ 07:30-08:10	ARÇ 08:20-09:00	TDB 09:10-09:50	Hz.MH 10:00-10:40	Hz.MH 10:50-11:30	YAB.DİL 11:40-12-20	YAB.DİL 12:30-13:10	S.MAT 13:05-13:45
Cuma	İLK.MAT 07:30-08:10	SOS 08:20-09:00	FEN B 09:10-09:50	FEN B 10:00-10:40	YAB.DİL 10:50-11:30	YAB.DİL 11:40-12-20	MÜZ 12:30-13:10	
Sr.	Ders Kodu	Ders Adı	Alan/Dal	Süre	Öğretmen	Yer		
1	ARÇ	Arapça		2				
2	BEĞSP	Beden Eğitimi ve Spor Fiziki		2				
3	DİN	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi		1				
4	FEN B	Fen Bilimleri		4				
5	GRS	Görsel Sanatlar		1				
6	Hz.MH	Hz. Muhammed'in Hayatı		2				
7	İlk.mat	İlköğretim Matematik		5				
8	KKER	Kur'an-ı Kerim		2				
9	MÜZ	Müzik		1				
10	S.MAT	Seç. Matematik		1				
11	SOS	Sosyal Bilgiler		3				
12	TEK.TAS	Teknoloji ve Tasarım		2				
13	TB	Temel Dini Bilgiler		1				
14	TRKÇ	Türkçe		5				
15	YAB.DİL	Yabancı Dil		4				

## Amaç

Bu araştırmanın amacı X ile kodlanan bir Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinde Görsel Sanatlar dersinin gözlenmesi ve öğretmenin kullandığı öğretim yolunun belirlenmesidir.

Araştırma aşağıda yer alan alt amaçlar doğrultusunda tamamlanmıştır.

1. Eğitim ortamının fiziki yapısının belirlenmesi
2. Görsel Sanatlar öğretmenin profilinin belirlenmesi
3. Görsel Sanatlar dersinin ve dersliğinin çözümlenmesi
4. Görsel Sanatlar öğretmenin görsel sanatlar dersine yönelik düşüncelerinin belirlenmesidir.

## Önem

Araştırma hem Kız Anadolu İmam Hatip Liselerinde yürürlükte olan Görsel Sanatlar dersinin işlenişinin gözlemlenerek öğretmen tarafından kullanılan öğretim yollarının belirlenmesi açısından hem de yeni araştırmalara

kaynak oluşturması bakımından önemlidir. Nitekim, Türkiye'de yapılan araştırmalar incelendiğinde Kız Anadolu İmam Hatip Liselerinin Görsel Sanatlar derslerine yönelik bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Sanat Üretim süreci, kişinin kendi özel ve kişisel tarzını oluşturmasını, sezgilerine güvenmesini, düzenleme yapabilmesini ve iletişim kurma becerisini geliştirmektedir (Katırcı, 2004a, 113). Bu nedenle Görsel Sanatlar dersinin tüm okullarda çevreye ve yaşantılara uyarlanabilir olması ve öğrenciyi aktif kılan çağdaş öğretim yöntemleri ile, sanat eğitimine uygun dersliklerde öğretilmesi gereklidir.

Sanat eğitiminin bireye kazandırdığı sınırsız olumlu kazanımın yanısıra sanat eğitimi bireyin kişilik gelişimine de olumlu katkılar sunmaktadır. Bu durum uzun vadede bireye kimlik kavramını sorgulatarak kimliğinin farkına varması ve kendi kimliğine sahip çıkması gerektiği noktasına ulaştırabilecektir. Çünkü sanat, bir yaşam biçimidir ve sanat eğitimi güzel yaşam felsefesi geliştirmenin, uygulamanın ve yorumlayabilmenin eğitimi olmalıdır (Katırcı, 2017, 1647).

Söz konusu okulun görsel sanatlar öğretmeni ile yaptığımız yarı yapılandırılmış olan görüşme sorularının cevaplarında, Öğretmen Ö, 'Öğrencilerin genellikle malzeme temin etmediklerini, görsel sanatlar dersini ikinci plana ittiklerini, matematik ve Türkçe gibi derslere daha çok önem verdiklerini ifade etmiştir.' Aynı zamanda görsel sanatlar dersine ilişkin velilerin de ilgisiz olduğunu belirten öğretmen bu durumun 'velilerin sosyal ve kültürel özelliklerinden kaynaklandığını' ifade etmiştir. Okulun bulunduğu bölgenin kırsal bir kesimde olmasından dolayı bölge halkının okuldan farklı beklentileri olduğunu (iyi bir dini eğitim) ve görsel sanatlar dersinin bu beklentilere cevap vermediğini ifade etmiştir. Son yıllarda sayıları hızla artan imam hatip ortaokulları ve liselerindeki öğrencilerin sanat eğitimine bakış açılarının, gerek aileleri gerek öğretmenleri tarafından bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde, olumsuz olarak şekillendiği araştırma kapsamında tarafımızca gözlenmiştir. Bu duruma sınav merkezli bir eğitim sisteminin gereklilikleri eklendiğinde sanata ve sanat eğitimi dersine karşı olumsuz tutumlar geliştirebilen öğrenci, görsel sanatlar dersine karşı herhangi bir sorumluluk hissetmemekte ve dersi önemsememektedir. Farklı disiplinlerde gerçekleştirilen Görsel Sanat Eğitimi ile öğrencinin estetik beğeni kazanmasının ve görsel algı düzeyinin geliştirilmesinin yanı sıra sosyal yaşamda hayata geçirilebilecek ve yaşantının içine dahil edilebilecek problem çözme becerileri gibi farklı düşünme, sorgulama ve araştırma yapma becerilerinin de geliştirilmesi mümkündür. Ancak tüm bu kazanımların gerçekleştirilmesi öğretmenin kullanmayı tercih edeceği farklı

öğretim yolları ile mümkündür.

### **Sınırlılıklar**

Bu çalışma,

1. 2016-2017 eğitim öğretim yılı ile,
2. İstanbul İli ile,
3. İstanbulun Çekmeköy ilçesinde bulunan ve X ile kodlanan bir kız Anadolu İmam Hatip Lisesi ile,
4. Araştırmada Ö olarak kodlanan 7. Sınıf Görsel Sanatlar Öğretmeni ile,
5. Bir ders saati ile sınırlandırılmıştır.

### **Yöntem**

Kız Anadolu İmam Hatip Liselerinde Görsel Sanatlar dersinin, niteliğinin belirlenmesi ve öğretimin detaylı incelenmesine kaynak olabilmesi bakımından araştırmalara örnek oluşturabilecek bir durumun, tek bir okul, bir öğretmen ve tek bir sınıfın incelenmesi, genellenebilir olan daha geniş araştırmalara ipuçları sunabilir. Bu nedenle araştırma, nitel araştırma türlerinden olan 'durum çalışması' (örnek olay) ve aynı zamanda 'eğitsel eleştiri' yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir.

Nitel araştırma, "gözlem, görüşme ve döküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algı ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik bir sürecin izlendiği bir araştırmadır" (Yıldırım ve Şimşek, 1999:19). "Durum çalışması" (örnek olay) ise, araştırmaya dahil edilen ortam veya olayların bütüncül bir yorumunu içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 1999:190). Nitel Araştırma modellerinden biri olan Eğitsel Eleştiri, bir günlük okul etkinliğinin daha iyi ve tam anlamıyla anlaşılabilmesi için tanımlanması, çözümlenmesi ve değerlendirilmesine yönelik araştırma işlemidir. Yöntemi geliştiren Elliot Eisner bu yöntemi betimleyici, tematik ve çözümsel (analitik) öğelerden oluşan sanat eleştirisi sistemine dayandırmaktadır (Özsoy, 2001: 41-51; Kırıçoğlu 1991'den aktaran Katırcı, 2004b: 284).

### **Örneklem**

Bu araştırmada çalışma grubu, tipik durum örnekleme ve kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemiyle oluşturulmuştur. Tipik durum örnekleme, yeni bir uygulama veya bir yenilik tanıtmak isteniyorsa, bu uygulamanın

yapıldığı veya yeniliğin olduğu bir dizi durum arasından, en tipik bir veya birkaç tanesini saptayarak durumu çalışabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 120). Örneklem tipik olma durumunu kız imam hatip lisesinde görsel sanatlar dersinin değişen eğitim sistemi ve sosyo kültürel bağlamda işleniş biçimi oluşturmaktadır. Mevcut araştırmada izin alma sorunları, ulaşım kolaylığı ve araştırmacının daha önce çalıştığı bir okul olmasından dolayı söz konusu okul kolay ulaşılabilir durum örnekleme bağlamında araştırma için seçilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 123). X ile kodlanan bir kız Anadolu İmam Hatip okulu, Ö ile kodlanan bir Görsel Sanatlar Öğretmeni ve Öğ ile kodlanan bir grup 7. Sınıf Görsel Sanatlar dersi öğrencisi araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur.

### **Verilerin Toplanması**

Bu araştırmaya ait veriler, yarı yapılandırılmış bir görüşme formu ile görsel sanatlar dersinin işlenişine ilişkin bir video kaydı, araştırmacının gözlemleri ve fotoğraflardan oluşmaktadır.

### **Görüşme**

Bu çalışmada veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından yarı yapılandırılmış olarak geliştirilen ve toplamda 25 sorudan (açık uçlu ve olmayan) oluşan öğretmen tanıma ve görüşme formu kullanılmıştır. Bu formdaki sorular ile, öğretmenin mesleki geçmişine yönelik bilgilere, çalıştığı kurumun, öğrencilerin ve velilerin görsel sanatlar dersine karşı bireysel fikirlerinin belirlenmesine, görsel sanatlar dersinin işlenişine ve içeriğine yönelik Ö kodlu öğretmenin görüşlerinin tespit edilmesine çalışılmıştır. Okulun fiziksel olanakları hakkında genel bilgiler bu formla ve araştırmacının kendi gözlemleri doğrultusunda betimlenmeye çalışılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Verilerin analizi, öğretmenin yarı yapılandırılmış görüşme formuna verdiği yanıtlar araştırmacı tarafından içerik analizine tabi tutulmuş, veriler sınıflandırılarak yorumlanmıştır. Öğretmenin ağırlıklı olarak kullandığı öğretim yöntemini tespit etmek için, gözlemlenen dersin içerik çözümlenmesi ve öğretimin zamanlama sıklığı, video kayıtlarının yazıya dökümünden faydalanılarak saptanmaya çalışılmış ve tablolaştırılmıştır.

İncelemesi yapılan öğretim sürecinin çözümü aşağıda gösterilen işlem basamaklarına göre gerçekleştirmiştir;





1. 45 dk. ders süresince öğretmenin konuşması ve davranışları gözlemci olarak sınıfta bulunan araştırmacı tarafından müdahale edilmeksizin video'ya kaydedilmiş,
2. Video incelemesi sonucunda öğretmenin ders işleyişi, zaman dilimlerine ayrılarak Word belgelerinde yazıya dönüştürülmüş,
3. Video kaydının yazıya dökümünde, öğretmenin her 5 dakikalık zaman diliminde aktif kullandığı öğretim yöntemi belirlenmiş, ilgili öğretim yöntemi kodlanarak işaretlenmiş/yazılmış,
4. Her öğretim yönteminin kullanıldığı zaman dilimi hesaplanarak zaman cetveli oluşturulmuş,
5. Öğretmenin en sık kullandığı öğretim yolundan en az kullandığı öğretim yoluna göre bir sıralama yapılmış ve bu zaman çizelgesinde gösterilmiştir.
6. Oluşturulan tablolar bulgular bölümünde araştırmacı tarafından incelenerek yorumlanmıştır.

Araştırmada kullanılan Öğretim Yolları ve Kodları aşağıda belirtildiği gibi sınıflandırılmıştır;

- a) Temel Bilgi Aktarımı: Genellikle bir dersin başlangıcında, bilginin planlı bir şekilde anlatılması ve konunun bütün sınıfa sunulmasıdır. Temel Bilgi Aktarımı; a) ders anlatımını, b) göstermeyi ve c) soru sormayı içermektedir.
- b) Yönetmel Öğretim: Sınıfın ve kullanılacak gereçlerin düzenlenmesi ile ders sırasında sınıf disiplininin sağlanmasını öngörmektedir.
- c) Süreç İçinde İletişimsel Öğretim: Sanat öğretmenin bire bir ya da küçük gruplar halinde öğrencilerle, gerçekleştirmekte oldukları sanatsal çalışmalar, süreç ve çıkan sonuçlar ile ilgili görüşmesidir. Bu yöntemde öğretmen, öğrencinin karşılaştığı sorunlara ilişkin seçenekler sunmakta, anında görüş bildirmekte ve onlarla konuşmaktadır.
- d) İşlevsiz Öğretim: Öğretmenin öğrencilerle serbest, doğrudan, öğretimle ilişkisi olmayan bir biçimde ilgilenmesidir (Kırıçoğlu ve Stockroki, 1997: 358; Özsoy, 2001: 41-51).

Çalışmaya dâhil edilen katılımcılar ve öğretim yollarına ilişkin ve araştırmacı

tarafından belirlenen kodlar aşağıda belirtilmiştir.

<u>Öğretim Yolları</u>	<u>Kodlar</u>
Temel Bilgi Aktarımı	
Yönetmel	
Süreç içinde İletişimsel	
İşlevsiz	
Öğretmen	Ö
Öğrenci	ÖĞ

Araştırmada Ö ile kodlanan öğretmenin çoğunlukta kullandığı öğretim yolu aracılığı ile öğretmen tipinin belirlenmesinde ise aşağıdaki sınıflamalardan faydalanılmıştır:

- a) Otoriter/diktatör tip; emretmeyi öngören, öğretmen merkezlidir.
- b) Belirlenmiş konu ve öğrenci merkezli öğretim tarzında öğretmen; önceden hazırlamış olduğu açık uçlu ya da birden fazla seçenekli sorularını öğrencilere yönelterek, onları doğru yanıt vermeleri konusunda cesaretlendirir. Bu yöntem genellikle sanat tarihi, sanat eleştirisi ve estetik gibi alanlarda kullanılmaktadır.
- c) Yol gösterici/kolaylaştırıcı öğretmen; öğretmenin kendi kişisel becerileri doğrultusunda belirlediği detaylı örnekleri ve açıklamaları ile öğretim yapmayı tercih eden öğretmen tipidir. Öğretmen öğrencilere yol gösteren, yöneten konumundadır.
- d) Tasasız öğretim tarzını benimseyen öğretmen; sınıf içinde aktif olmayan, çoğunlukla öğrencileri araştırma yapmaları hususunda cesaretlendiren bir role sahiptir. Sonuçları bakımından başarılı olmayan bu öğretim tarzı, en zayıf öğretmen tiplerinin tercihi olarak bilinmektedir (Michael, 1983, 105'ten aktaran Katıranlı, 2004b: 282; Katıranlı ve Çalımlı, 2015: 6).

### Bulgular

#### Eğitim Ortamının Fiziki Yapısının Belirlenmesi Alt Amacına Yönelik Bulgular ve Yorum

Bu bölümde okulun sosyo kültürel durumu ve fiziki yapısı eğitim ortamının fiziki yapısı alt başlığı ile; Sınıfın durumu da görsel sanatlar dersliğinin

(sınıfın) fiziki yapısı alt başlığı ile ele alınmıştır.

#### a) Eğitim ortamının fiziki yapısı

Kültür insanın doğa karşısında doğayla birlikte yaşamını sürdürebilmesi için ürettiği her şeydir. Kültür bir toplumun ya da toplumların birikimli uygarlığı olup, coğrafyadan etkilenmekte ve onu etkilemektedir (Emekli, 2006). Dolayısıyla, sahip olduğumuz kültürel yapı, içinde bulunduğumuz ve yaşadığımız çevreyi şekillendirmektedir.

Araştırmaya konu olan okul, İstanbul'un Çekmeköy İlçesinde yer almaktadır. Çekmeköy İlçesi İstanbul'un Anadolu yakasında bulunmaktadır. Önceden Ümraniye'ye bağlı bir belde belediyesi olan Çekmeköy İlçesi, 2009 yılında; Ömerli, Alemdağ ve Taşdelen ilk kademe belediyelerinin tüzel kişiliklerinin sona ermesi ve bu belediyelere bağlı 17 mahalle ile 4 köyün katılması ile oluşmuştur. Çekmeköy, İstanbul'un Anadolu yakasındaki Alemdağ ormanlarının güney batı kesiminde bulunan Keçiağılı Tepesi'nin güney yamaçlarında kurulmuş ve denizden yüksekliği de 100 m'dir. 148,08 (14.800 hektar) kilometrekarelik alan üzerine kurulu olan Çekmeköy ilçesi, 178127 nüfusa sahiptir<sup>7</sup>. Araştırma esnasında gözlemlendiği üzere söz konusu okul ilçenin nispeten kırsal bir bölgesinde bulunmaktadır. Araştırmacı tarafından yapılan gözlemlere göre okul binası, yer yer gecekondular ve kentsel dönüşümün yoğun olarak yaşandığı konutlarla çevrili, ilçenin dışında kalan mahallelerden birinde yer almaktadır. Mahalle sakinlerinin sosyo-ekonomik düzeylerinin, ilçenin genel durumuna göre çok daha düşük olduğu düşünülmektedir.

Milli eğitim bakanlığı tarafından yayınlanan internet sitesindeki bilgilere göre, okul binasında 2015-2016 Eğitim Öğretim yılında eğitime başlamıştır. 37 kadrolu öğretmenin bulunduğu okulda ortaokul ve lise bölümlerinde toplam 922 öğrenci bulunmaktadır. Okul, 2016-2017 eğitim ve öğretim yılında, ilçede yaşanan yoğun kentsel dönüşüm sonucunda, binasını başka bir ilkokul ile paylaşmak zorunda kalmıştır. Bu nedenle Okul binasında ikili eğitim yürütülmektedir. Toplamda 25 dersliğin bulunduğu okulun görsel sanatlar atölyesi bulunmamaktadır.



Resim 1. Okulun dış görünüşü



Resim 2. Sınıflardan birinin görünüşü



Resim 3. Okulun koridorundan bir görünüm

<sup>7</sup> <https://www.cekmekoy.bel.tr/tr/cekmekoy-cografyasi>, adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.





Resim 4. Ders işlenişi sırasında konferans salonu

Araştırmacının gözlem sonuçlarına göre, hem okulda güvenliği sağlamak amacıyla hem de kız öğrencilerin mahremiyetine saygı göstermek amacıyla okulun, etrafını çevreleyen duvar oldukça yüksek yapılmış ve çevreden okulun içinin görülmesi engellenmiştir. Okul bahçesine girildiğinde hemen sağ tarafta güvenlik görevlisi için yapılmış bir kulübe yer almaktadır.

Çalışma grubuna dahil edilen öğrenciler için, okul içinde herhangi bir sanatsal faaliyet yürütebilecekleri özel bir atölye ya da derslik bulunmamaktadır.

#### b) Sınıf ortamının fiziki yapısı

Araştırmada veri toplamak amacıyla yapılan video kaydından ve gözlem sonuçlarından edinilen bilgilere göre, araştırmanın yürütüldüğü sınıf, okulun 2. katında bulunmaktadır. Sınıf içerisinde bir adet klasik yazı tahtası, bir öğretmen masası, çocukların oturabilecekleri ikili sıralar ve iki adet pano bulunmaktadır (Bkz. Resim:2). Sınıf mevcudu 28'dir. Sınıfta sanat derslerinin olması gerektiği gibi işlenmesini sağlayacak koşullar (tekli sıralar, U şeklinde sıra düzeni, resim masaları, şövale sistemi, lavabo ve öğrenci resimlerini saklama ya da kurutma alanları) oluşturulmamıştır. Çocukların görsel sanatlar dersi için kullandıkları defterlerin ölçütleri 35x50 cm ebatlarındadır. İki kişinin beraber kullanmak zorunda olduğu sıralara resim defterlerinin sığmadığı ve öğrencilerin sıraya yerleşmekte zorlandıkları gözlemlenmiştir. Kimi çocukların ayakta resimlerini yapmaları da sıraların görsel sanatlar dersi işlenişi için elverişsiz olduğunu kanıtlamaktadır.

Ayrıca sınıfta herhangi bir teknolojik öğretim aracı bulunmaması öğretmenin gerek sanat tarihi konularını gerek görsel sanatlar dersi konularını işlerken elektronik ortamda görsellerden yeterince faydalanamadığının göstergesidir.

## 2- Görsel Sanatlar Öğretmeninin Profilinin Belirlenmesi Alt Amacına Yönelik Bulgular ve Yorum

Bu bölümde yer alan bulgular, görsel sanatlar öğretmenin yarı yapılandırılmış tanıma formunda yer alan cevaplarından elde edilmiştir.

Öğretmen, Gazi Üniversitesinde lisans eğitimini grafik ana sanat dalında ve 1991 yılında tamamlamıştır. Mesleğinde 24. Yılı tamamlayarak 'uzman öğretmen' unvanı alan öğretmenin görsel sanatlar alanı ile ilgili çeşitli konferans ve sergilere katıldığı bilinmektedir. 2015-2016 eğitim öğretim yılında başka bir okulda müdür yardımcılığı görevini yürüten öğretmen, 2016-2017 yılında araştırmaya dahil edilen okula tayin istemiş ve görsel sanatlar dersi öğretmeni olarak görev yapmaya başlamıştır.

Okuldaki öğrencilerin sosyal statüleri hakkında 'ortalama' yorumunu yapan öğretmen, öğrencilerin okulda belirlenen kurallara uyduğunu ifade etmiştir. Okulda her hangi bir disiplin problemi yaşamadığını ve okuldaki görsel sanatlar dersi için her hangi bir kaynak sağlanmadığını söyleyen Ö kodlu öğretmen, bu konuda velilerin de duyarız olduğunu belirtmiştir. Öğrencilere verdiği eğitim sırasında hitap ve ifade gücünü kullandığını, 'yaparak ve yaşayarak öğretme' eğitim felsefesini benimsediğini söylemiştir. Fakat yeterli ve etkili bir görsel sanatlar dersi için 40 dakikalık ders süresinin yetersiz olduğunu, çocukların çalışmalarını yetiştiremediklerini de sözlerine ilave etmiştir. Ayrıca velilerin ilgisizliğinden ve ödenek yoksunluktan dolayı sanatsal uygulamalarda karşılaştıkları malzeme eksikliklerini gideremediğini belirtmiş ders saati içinde sanatsal uygulamaların tamamlanamamasını da yine aynı sebeplere dayandırmıştır.

Öğretmen 'Ö', kendi branşının diğer öğretmenlerin branşından farklı olduğunu, görsel sanatlar dersinin özel bir ilgi ve beceri istediğini ifade etmiştir. Öğrencilerin görsel sanatlar dersi eğitim müfredatının, motor becerilerini daha fazla geliştirmeye yönelik olabileceğini ve bu konuda çalışılması gerektiğini belirtmiştir. Öğrencilerin yaş ortalamasının artmasına bağlı olarak beğenilme kaygılarının da arttığını gözlemlediğini söylemiştir. Öğretmen 'Ö' ayrıca, görsel sanatlar dersinde öğrencilerin motivasyonlarının artması açısından yıl sonu sergilerinin ve çeşitli resim yarışmalarının gerekli olduğunu vurgulamıştır.

## 3- Görsel Sanatlar Dersinin ve Dersliğinin Çözülmesi Alt Amacına Yönelik Bulgular ve Yorum

Çalışmanın bu bölümünde, dersin gözlenmesi aşamasında gerçekleştirilen video kaydının 5 er dakikalık zaman dökümü yapılmış veriler başlıklar ha-

linde toplanarak kodlanmıştır. Bulgular tablo haline getirilerek öğretmenin ağırlıklı olarak kullandığı öğretim yolu ve öğretmen tipi tespit edilmeye çalışılmıştır.

Çalışmaya dâhil edilen görsel sanatlar dersi, 7. sınıfta 1 ders saatinde işlenmiştir. 45 dakikalık derste öğretmen tarafından kullanılan ağırlıklı öğretim yöntemi ve teknikleri: düz anlatım ve gösterip yaptırmadır. Gözlemlenen Görsel Sanatlar dersinin konusu: Anne kedi ve Yavruları' dır. Gözlemlenen ders özetle; öğretmenin sınıfa girince 'Evet otur yerine' cümlesi ile derse başlamıştır. Aynı anda bir öğrencinin resim defterinin yanında olmadığını söylemesi üzerine, öğretmenin öğrenciye başka dersler için kullandığı defteri değerlendirebileceğini söylediği gözlemlenmiştir. Başka bir öğrencinin, öğretmene konu ile ilgili yaptığı çalışmasını göstermesi üzerine öğretmen, öğrencinin kompozisyon oluşturmayı tek bir kedi figürü ile çalışmasını bitirmesine tepki göstermiştir. Öğrencilere kendisini dinlememeleri sonucunda notlarını düşüreceğini ve en az 5 adet kedi figürü yapmalarını istediğini söylemiştir. Daha sonra uzunca bir süre öğrencilerin çalışma için hazırlandıkları, sıraların etrafında dolaştıklarını ve öğrencilerin birbirleriyle çeşitli konularda konuştukları gözlemlenmiştir.

Tablo 3.  
Gözlemlenen Dersin Video Kaydı Dökümü

Öğ.Y. Kodları	Zaman	Katılımcı	Öğretim Yöntemi	Temalar
😊	00:10	Ö, ÖĞ	İşlevsiz	Öğrencilerin ders için malzemelerini hazırlaması, öğretmenin yoklama yapması
😊	00:15	Ö, ÖĞ	İşlevsiz	Öğrencilerin ders için malzemelerini hazırlaması, öğretmenin hazırlanması
😊	00:20	Ö, ÖĞ	İşlevsiz	Öğrencilerin ders için malzemelerini hazırlaması, öğretmenin hazırlanması
▲	00:25	Ö, ÖĞ	Temel Bilgi Aktarımı	Öğrencilerin öğretmene konu hakkında soru sorması
●	00:30	ÖĞ	Süreç içinde iletişimsel	Öğretmenin konu hakkında direktiflerde bulunması
😊	00:35	ÖĞ	İşlevsiz	Öğretmenin kişisel bir konuyla meşgul olması
😊	00:40	ÖĞ	İşlevsiz	Öğretmenin kişisel bir konuyla meşgul olması
😊	00:45	Ö, ÖĞ	İşlevsiz	Öğretmenin, bir öğrencinin başka bir konudaki resmine yardımcı olması
●	00:50	Ö, ÖĞ	Süreç içinde iletişimsel	Öğretmen ve öğrencilerin kedi ve yavruları konusunun beraberce çizimini ve boyamasını yapmaları
■	00:55	Ö, ÖĞ	Yönetmel	Öğretmen konu hakkında uyarılarda bulunması

Ö kodlu öğretmen, dersin ilk 15 dakikasını derse hazırlanarak geçirmiş, sonraki yaklaşık 5 dakikalık süresini temel bilgi aktarımına ayırmış (teknik ve konu hakkında bilgi verme) 5 dakikaya yakın bir süreyi de bir öğrencinin ders dışı çalışmasının (öğrencinin resim yarışması için hazırlanması) tamamlanmasına yardım ederek geçirmiştir. Öğretmen burada öğrenci

çalışmasına direk müdahalede bulunmamıştır. O sırada diğer öğrenciler sınıfta rahatça dolaşmaktadırlar. Görsel Sanatlar dersine eksik malzeme ile gelen her öğrencinin bir sonraki derse kendi yaptığı el emeği bir yiyeceği getirerek, arkadaşlarına ikram etmesi beklenmektedir. Öğretmen Ö ile gerçekleştirilen görüşmeden de bu davranışın öğrencilere Öğretmen Ö tarafından kazandırıldığı anlaşılmaktadır. Öğretmen Ö bu davranış alışkanlığını bir ceza olarak değil aksine sınıf içi uygulanan bir disiplin kuralı olarak tanımlamaktadır. Öğretmen Ö'nün kullandığı ağırlıklı öğretim yönteminin zaman dilimi ve ders içindeki dağılım yüzdesi aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 4.  
Analiz Tablosu

Görsel Kodlar	Öğretim yolları	Süre	Oran
▲	Temel Bilgi Aktarımı	3dk. 10 sn.	7
■	Yönetmel	4 dk. 50 sn.	10.7
●	Süreç İçerisinde İletişimsel	7 dk.	15.6
😊	İşlevsiz	30 dk.	66.7
	Toplam	45 dk.	%100

Tablo 4'te görüldüğü üzere 'kedi ve yavruları' konusunun işlendiği 45 dakikalık kayıt sonucunda, öğretmenin %7 oranında temel bilgi aktarımı, %10,7 oranında yönetmel, %15,6 oranında süreç içinde iletişimsel ve %66,7 oranında işlevsiz öğretim yollarını kullandığı görülmektedir. 45 dakikalık görsel sanatlar dersinin 30 dakikalık süresi işlevsiz olarak geçirildiği için (bkz. Tablo 4) öğretmenin ağırlıklı olarak işlevsiz yöntemi kullandığı anlaşılmakla birlikte işlevsiz geçen sürede öğretmenin disiplini sağlamak amacıyla koyduğu kuralların yürürlükte olduğu video kayıtlarında görülmektedir.

Tablo 5.  
Kodların Çözümlemesi

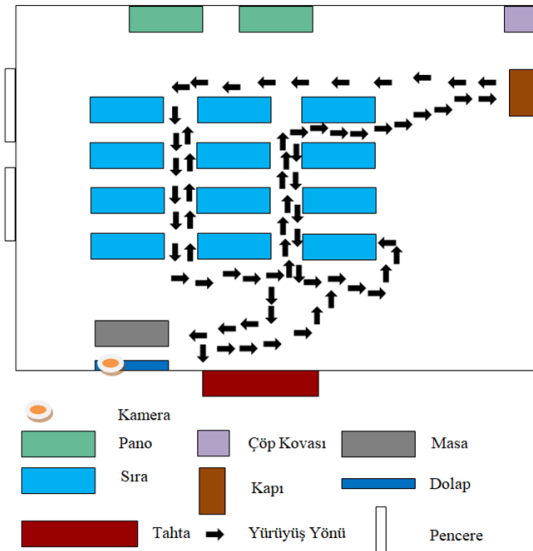
Süre	Kodlar	Öğretim yolları
5dk.	Yönlendirme	Süreç içerisinde iletişimsel
2dk.	Yaparak açıklama	Süreç içerisinde iletişimsel
2dk. 53sn.	Dikkat çekme	Temel bilgi aktarımı
17sn.	Sorulara Yanıt verme	Temel bilgi aktarımı
4dk.50 sn.	Uyarı	Yönetmel
30dk.	Sessizlik (öğrencilerin verilen konuyla ilgili çalışma yapması ve sınıfta dolaşmaları)	İşlevsiz

Tablo 5'te gösterildiği gibi öğretmen, ders konusu ile ilgili yaklaşık 5 dakika yönlendirme yapmıştır, 2 dakika süren yaparak açıklama ise yine öğretmen tarafından gerçekleştirilmiştir. Öğretmen bu süre zarfı içerisinde bir grup öğrenciye kedi figürünü nasıl çizmeleri gerektiğini ve genel kompozisyonu nasıl kurmaları gerektiğini açıklamıştır. 17 saniye süren soru

sorma / sorulara yanıt verme süreci ise öğrenci ve öğretmen arasında gerçekleştirilmiştir. Öğrenciden öğretmene yöneltilen sorular çoğunlukla kompozisyonlarında tercih etmeyi düşündükleri renklerle ilgilidir. Dersin en uzun kısmını oluşturan 30 dakikalık bölüm ise dersin ilk 15 dakikasını kaplayan yoğun hareketlilikten sonraki bölümdür. Bu bölümde kısmen öğrencilerin çalışmalarına yoğunlaşmaları, sınıf içinde etrafta dolaşmaları, bir önceki haftadan malzeme getirmeyen arkadaşlarının dağıttıkları yiyecekleri paylaşmaları ve ders dışı sohbetleri ile tamamlanmıştır.

Öğretmen Ö'nün ders süresince çoğunlukla 'Tasasız Öğretim Tarzı' na sahip olduğunu söyleyebiliriz. Tasasız Öğretim Tarzı (Bırakınız Yapsınlar) bütünüyle yapılandırılmamış bir yöntemdir. Bu yöntemde her şeyi öğrenci hazırlamakta ve yapmakta, öğretmen gerek görürse yalnızca öneride bulunmaktadır. Öğrenci soru sorduğunda, öğretmen bilgi vermektedir. Öğrencinin ihtiyaç duyduğu malzemeleri vs. öğretmen sağlamaktadır. Öğrenci, diktatör tip yöntemin tam karşısı olarak, çok özgürdür. Bu yöntemde uyarma, zamanlama, liderlik gibi hususlar göz ardı edilmektedir (Katıranlı ve Polat, 2015). Öğretmenin yapılandırılmamış bir öğretim tarzı benimsediğini, öğrencileri ders içerisinde genel olarak serbest bıraktığını, öğrencilerin bu süreci büyük oranda işlevsiz geçirerek beslenme yaptıkları, öğrencilerin özgür oldukları ve sınıfın içinde serbestçe dolaştıkları gözlemlenmiştir. Tablo 6.' dan da anlaşıldığı gibi Öğretmen Ö, tüm sınıfı sadece bir kez dolaşmış ve sınıf içinde dolaşırken sadece gerekli gördüğü bir kaç öğrencinin çalışmasına doğrudan müdahale etmiştir.

Tablo 6.  
Öğretmenin Hareket Gizergahı



Tablo 6'de görüldüğü gibi öğretmen sınıfa girdikten sonra sıraların arka tarafından sınıfın ön tarafına doğru yürümüş ve sonrasında sıraları dolaşmıştır. Öğretmenin önce yazı tahtasının önüne gelip sınıfa hitap ettiği görülmektedir. Bu esnada öğrencilerin, sınıfta serbestçe gezdikleri gözlemlenmiştir. Daha sonra öğretmen Ö'nün sağ ön sıraya doğru yürüdüğü ve bir öğrencinin çalışmasıyla ilgilendiği görülmektedir. Video kayıtları incelendiğinde, iki kişilik standart öğrenci sıralarında oturan iki öğrencinin malzemelerinin (35x50 resim defteri, çeşitli boyalar, kalem kutuları, cetvel vb.) sıralara sığmadığı, öğrencilerin resim malzemelerini sürekli yere düşürdükleri, malzemeleri toplamanın ve her seferinde sıraya yeniden yerleşerek resim çalışmasına odaklanmanın öğrenci için mümkün olmadığı ve bu durumun zaman kaybına da neden olduğu görülmektedir.

#### 4- Öğretmen Ö'nün Görsel Sanatlar Alanındaki Düşüncelerinin Belirlenmesi Alt Amacına Yönelik Bulgular ve Yorum

Bu amaç doğrultusunda çalışmaya katılan öğretmenin görüşme formu sorularına verdiği cevaplardan faydalanılarak, öğretmen Ö'nün görsel sanatlar dersine ilişkin düşünceleri belirlenmeye çalışılmıştır.

Görsel sanatlar dersinin işlendiği sınıfın, fiziksel durumuna ilişkin koşulların yetersiz olduğunu belirten öğretmen Ö, ödenek yetersizliğinden şikâyet etmektedir. Okula aktarılan ödeneğin ya yetersiz olduğu ya da bu ödeneğin okulun başka ihtiyaçlarının karşılanması için kullanıldığını, görsel sanatlar dersliğinin yapılandırılmasına ilişkin her hangi bir çalışmanın yapılmadığını ifade etmiştir. Öğretmen Ö, öğrencilerin genellikle ders malzemelerini temin etmediklerini, görsel sanatlar dersini ikinci plana ittiklerini, matematik ve Türkçe gibi temel derslere daha çok önem verdiklerini ifade etmiştir. Öğrencilerin genellikle temel öğretimden orta öğretime geçiş sınavı (TEOG) odaklı çalıştıklarını söylemiştir. Ö kodlu öğretmen bu durumun, TEOG sınavında görsel sanatlar dersine yönelik kültür ve sanat içerikli soruların yer almamasından kaynaklandığını belirtmiştir. Görsel sanatlar dersine öğrenci velilerinin de ilgisiz olduğunu belirten öğretmen Ö, bu durumun velilerin sosyal ve kültürel yaşam biçimlerinden kaynaklandığını ifade etmiştir. Okulun bulunduğu bölgenin kırsal bir kesimde olmasından dolayı bölge halkının okuldan farklı beklentileri olduğunu ve görsel sanatlar dersinin bu beklentilere cevap vermediğini dile getirmiştir.

#### Sonuç ve Tartışma

Araştırmaya konu olan Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinin orta düzey sosyo ekonomik bir bölgede bulunduğu ve fiziki şartlarının görsel sanatlar dersinin işleniş açısından yeterli olmadığı belirlenmiştir. Okulun genel fiziki

koşulları gözönünde bulundurulduğunda, bünyesinde bir Görsel Sanatlar dersliğinin ve sergi alanının bulunmaması, yönetimin Görsel Sanatlar dersinin gerekliliğine inanmadığını ya da Görsel Sanatlar öğretmenin yaptığı mesleğe inancının olmadığını göstermesi bakımından önemli ve üzücüdür. Görsel Sanatlar dersinde kağıt, Plastik ve Metal atıklarla pek çok yaratıcı uygulamanın gerçekleştirildiği bilinmektedir. Sınıf ortamında çöp kovası dışında geri dönüşüm kovalarına yer verilerek hem ekonomiye katkı sağlanabilir hem de öğrencinin malzemesıkıntısı giderilebilir. Gerçekleştirilen sanatsal uygulamaların sınıf ortamında tamamlanması ve kaybolmaması için sınıfta bulunan malzeme dolabı kullanılabilir ya da Görsel Sanatlar dersi için ek bir malzeme dolabı temin edilebilir. Tamamlanan sanatsal uygulamaların kuruması için kurutma askılıkları ya da en azından çamaşır iplerinden bir askı sistemi oluşturulabilir. Sadece dersin planlanmasında değil dersin işleneceği ortamlarda ve sergi alanlarının belirlenmesinde de Görsel Sanatlar öğretmenlerinin yaratıcılıklarını kullanmaları beklenmektedir.

Eğitim durumu, deneyimi ve mesleki geçmişi incelendiğinde, Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinin araştırmaya dahil edilen görsel sanatlar öğretmenin mesleğindeki yetkin ve tecrübeli bir öğretmen olduğunu söylemek mümkündür. Fakat Ö kodlu öğretmenin, okulun donanım yetersizliğinden dolayı eğitim araçlarını tam anlamıyla kullanamadığı, eğitim araç ve görsellerini kendi imkanları ile temin etmediği ve öğrencilerin seviyesine ulaşabilmek için ders konularını olduğundan daha basite indirmediği gözlemlenmiştir. Mevcut durumun, öğretmenin mesleki doyunluğunu sağlayamamasına neden olduğu söylenebilir.

Gözlemlenen dersin teorik ve uygulama şeklinde ele alınmadığı ve çoğunlukla uygulamalı yürütüldüğü belirlenmiştir. Bu durumun, dersin TEOG sınavlarında yer almamasından kaynaklı olabileceği düşünülmektedir. Uygulama ağırlıklı yürütülen Görsel Sanatlar dersinde öğretmenin çok fazla bilgi aktarımında bulunmadığı, dersini görsellerle desteklemediği, öğrenci tarafından gerçekleştirilen sanatsal uygulamaları değerlendirmede ve değerlendirme kriterlerini öğrencileri ile paylaşmadığı tespit edilmiştir. Görsel Sanatlar öğretmenin "İşlevsiz" öğretim yolunu etkin kullandığı belirlenmiştir.

Görsel sanatlar öğretmeni, içinde bulunduğu durumdan ve fiziki şartların yetersizliğinden şikayet etmesine rağmen öğretmenin bu durumu yönetim ile paylaşıp paylaşmadığı, kaynak bulma konusunda çaba gösterip göstermediği bilinmemektedir. Ö kodlu öğretmen, öğrencilerin ilgisizliğinden rahatsız olmasına rağmen, gözlemlenen ders içerisinde öğrencilerin ilgisini çekecek farklı öğretim yöntem ve tekniklerine

başvurmamıştır. Öğrencilerin derse olan ilgileri ile öğretmenin ders işleme motivasyonu birbiriyle bağlantılıdır. Öğretmenin mesleki yeterliliği kadar sosyal yaşantısı, psikolojik ve ekonomik durumu da öğretmenin iş motivasyonunu etkileyebilir. Sebebinin ne olduğu bilinmemekle birlikte öğretmen Ö'nün iş motivasyonunun da düşük olduğu söylenebilir.

Araştırma dahilinde gözlemi yapılan dersle ilgili olarak, ders saatinin haftada 1 saat olması öğretmen Ö'nün bütün sınıfla çalışmalar dahilinde rahatlıkla iletişim kurmasını olumsuz etkilemekte ve zaman sıkıntısı yaratmaktadır. Bu yargı tablo 3 ve tablo 4 deki 30 dakikalık işlevsiz geçen süre zarfı ile örtüşmektedir. Öğretmen Ö sınıfta ders haricinde temel disiplin sorunları ile ilgilenmekte ve ders içeriğine gereken vakti ayıramamaktadır. Yukarıda da bahsettiğimiz üzere Görsel Sanatlar dersi TEOG sınavında sorumlu tutuldukları bir ders olmadığı için, öğrenciler söz konusu dersi basit bir eğlence, boş vakit geçirme ve bir nevi deşarj olma aracı olarak görüyor olabilirler.

Bu sonuç ve tartışmaların ışığında aşağıdaki önerilere yer verilebilir:

1. Görsel Sanatlar dersinin sadece süresinin uzatılması dersin niteliğine katkı sağlamayacaktır. Görsel Sanatlar öğretmenin dersin içeriğinde, dersin öğretim yöntem ve tekniklerinde çağdaş öğretim modellerini takip etmesi kendini geliştirerek bunları sınıf ortamında uygulaması önerilmektedir.
2. Öğrenci, veli ve okul yönetiminin Görsel Sanatlar dersine bakış açıları bu dersin niteliğinin geliştirilmesi ve öğretmenin gayreti ile (yaratıcı etkinlik, sanatsal proje vb aktivitelerin tasarlanması) mümkün olabilir. Öğrenci tarafından gerçekleştirilen sanatsal uygulamaların değerlendirme ölçütlerinin (kriterlerinin) belirlenerek öğrenciyle paylaşılması ve uygulamaların bu ölçütler doğrultusunda değerlendirilmesi öğrencinin dikkatini çekeceği gibi derste disiplini sağlayabilir ve dersin ciddiyetinin de anlaşılmasına katkı sunabilir.
3. Yaş grubuna ve konuya uygun farklı öğretim tekniklerinin belirlenmesi ve uygulanması durumunda öğrencilerin derse olan ilgileri artırılabilir.
4. Sınıf ortamında davetli sanatçı ile sohbet, Sanatçı atölyelerine ziyaret, Sanat Galerileri ve Müzelere düzenlenecek geziler ile öğrencilere yerinde inceleme araştırma fırsatları sunmak öğrencilerin derse olan ilgilerini arttıracaktır.
5. Araştırmaya konu olan Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinin koridor ve sınıf duvarlarında sanat eserleri ile ilgili eğitici görsellerin bulundurulması,

güncel sanat haberlerinin yer alacağı panoların oluşturulması ve belirlenecek sergi alanlarında öğrenci uygulamalarının sergilenmesi halinde öğrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik ilgilerinin artacağı düşünülmektedir.

6. Görsel Sanatlar öğretmenin temel amacı tüm öğrencilere görsel sanatları sevdirmek ve görsel sanatlardan anlayan bireyler yetiştirmek olmalıdır. Bu temel amacın yanısıra Görsel Sanatlar Öğretmeni, alanda yetenekli ve üstün yetenekli bireyleri de keşfedip onları doğru yönlendirebilmelidir. Sanat alanında üstün yetenekli çocukların küçük yaşlarda tespit edilmesi ve öne çıkan yetenek alanlarında eğitim almasının sağlanması beyin ve yetenek göçünü de engelleyebilir (Levent ve Çelik, 2017 s:85). Öğretmen Ö, alanına özgü çağdaş yenilikleri takip ederek, mesleki yetenek ve becerilerini kullanabileceği, donanımlı fiziki koşullara sahip bir görsel sanatlar dersliğinde, mesleki yaratıcılığını aktif hale getirerek etkin bir öğretim gerçekleştirebilir ve mesleğini daha çok sevebilir. Ancak o zaman, tüm öğrencilerine Görsel Sanatları sevdirebilir ve öğrencilerinden yetenekli bireyleri belirleyerek onları ilgili alanlara yönlendirebilir.

## Kaynakça

- Artut, K. (2004). *Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Büyükalın, F. Cancan, D. ve Kansu Çelik, F. (2018). "Suriyeli çocukların Suriye'ye bakış açılarına ilişkin resimlerinin analizi", *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19, 519-536
- Emekli, G. (2006). "Coğrafya, kültür ve turizm: kültürel turizm", *Ege Coğrafya Dergisi*, 15, 51-59
- Erbay, M. (1997). *Plastik sanatlar Eğitimi'nin Gelişimi (1. Basım)*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Katırcı, M. ve Polat, D. B. (2015). "Güzel sanatlar fakültelerine hazırlık kurslarında imgesel tasarımda kullanılan bir öğretim yöntemi örneği", *Akdeniz Sanat Dergisi*, 8(15).
- Katırcı, M. ve Gönülay Çalimli, Z. (2015). "Diş hekimliği fakültesi öğrencilerinin sanat tarihi dersine yönelik gözlem sonuçları", *Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, ISSN: 1694-528X İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi, Türk Dünyası Kırgız-Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü, Celalabat-Kırgızistan, Mart-Nisan 2015, 48, 1-17.
- Katırcı, M. (2004a). "İlköğretim öğrencilerinin sanatsal yönelimlerinin belirlenmesi", *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(14), 112-118.
- Katırcı, M. (2004b). "An educational criticism of a Turkish high school art class", 7th European Regional Congress. İstanbul and Cappadocia Turkey, July 1-6, 277-299.
- Katırcı, M. (2017). "Sanat eğitiminin gerekliliğine ilişkin pedagojik formasyon öğrencilerinin görüşleri", *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(4), 1635-1650.
- Kırıçoğlu, O. ve Stokrocki, M. (1997). *Ortaöğretim Sanat Öğretimi*. Ankara: YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi Hizmet Öncesi Öğretmen Eğitimi Yayınları.
- Levent, F. ve Kansu Çelik, F. (2017). "Sanat alanında üstün yetenekli çocukların eğitiminin devlet tarafından desteklenmesine ilişkin sanatçıların görüşleri", *Türk Üstün Zeka ve Eğitim Dergisi*, 7(2), 65-86.
- Levent, F. ve Bakioğlu, A. (2013). "Üstün yeteneklilerin eğitiminde Türkiye için öneriler", *Üstün Yetenekli Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 1, 33-45.
- Mülayim, S. (1994). *Sanata Giriş Plastik Sanatların Temel Kavramları ve Terminolojisi Üzerine Bir Deneme (2. Baskı)*. İstanbul: Bilim Teknik Yayınevi.
- Özsoy, V. (2001). "Gazi üniversitesi gazi eğitim fakültesi güzel sanatlar eğitimi bölümü",

*Eğitim ve Bilim/Education and Science*, 26(221), 41-51.

Ünver, E. (2002). *Sanat Eğitimi (1. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (1999). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (1. Baskı)* Ankara.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (10. Baskı)* Ankara: Seçkin Yay.

## İnternet Kaynakları

<https://www.cekmekoy.bel.tr/tr/cekmekoy-cografyasi>, adresinden 14 Mayıs 2017 tarihinde edinilmiştir.

<http://bursa.meb.gov.tr/oges/content/uploads/Anadolu%20%20mam%20Hatip%20Liseleri%20Tan%20C4%B1t%20C4%B1m%20Kitap%20C3%A7%20C4%B1%20C4%9F%20C4%B1%2022.06.17.pdf>, adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

[http://dogm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2017\\_06/12124436\\_ahh-12062017.pdf](http://dogm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_06/12124436_ahh-12062017.pdf), adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

[http://milliradekizaihl.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/63/14/762764/dosyalar/2017\\_07/11071728\\_AYHL\\_HaftalYk\\_Ders\\_Yizelgeleri\\_deYiYiklikler.pdf](http://milliradekizaihl.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/63/14/762764/dosyalar/2017_07/11071728_AYHL_HaftalYk_Ders_Yizelgeleri_deYiYiklikler.pdf), adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

[http://camlicakizaihl.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/34/22/974751/dosyalar/2016\\_03/28115206\\_lisedersizgesi.pdf](http://camlicakizaihl.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/22/974751/dosyalar/2016_03/28115206_lisedersizgesi.pdf), adresinden 25.05.2018'de alınmıştır.

# İnternet ve Sosyal Medyanın Sanattaki Etkin Rolü ve Buna Bağlı Değişen Dinamikler

Arş. Gör. Fırat Çağrı Kırmızıgül

Makale Geliş Tarihi: 18.03.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 19.03.2019

## Özet

20. yüzyılla birlikte değişen sanat anlayışında postmoderniteden günümüze kadar sanat tanımı klasik anlamdan çok farklı boyutlarda içeriği güncellenerek değişiklik göstermiştir. Bu bağlamda sanat özellikle 1950'lerden sonra yeni bir anlayışla ele alınmaya başlamış dijital teknolojilere bağlı bir gelişim göstererek daha güncel konulara tanıklık etmiş, özellikle 90'lı yılların ikinci yarısından itibaren sayısal eksenli bir hareket alanına kavuşmuştur. 21. yüzyılla birlikte ADSL teknolojiye geçiş internet altyapısında hızlı bir yükselişe sebep olmuş, bilgisayarlar ve akıllı cep telefonları sosyal medya araçları için vazgeçilmez bir medya aracı haline dönüşmüştür. Bu bağlamda da dijital teknoloji çok hızlı gelişmiş ve buna bağlı olarak da sanat algısı, ifade olanakları ve sergileme biçimleri değişen, gelişen teknolojiye göre yeniden biçim almış yeni, sürekli güncellenen bir sanat alanı oluşturulmuştur. Bu çalışmada gerek dünyadaki ve paralelinde Türkiye'deki güncel sanata bağlı olarak sayıları her geçen gün artış gösteren sosyal medya kavramının güncel sanatta ne ölçüde etkili bir alan olduğu araştırılmış ve nasıl bir kodlama ile sanal âlemden sanat eserlerinin ve sanatçının varlık gösterebildiği araştırılmış ve irdelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Güncel Sanat, Sosyal Medya, Teknoloji, Kodlama

## THE ROLE OF THE INTERNET AND SOCIAL MEDIA IN THE ART AND THE CHANGING DYNAMICS ACCORDINGLY

### Abstract

From postmodernity to the present day, the definition of art has changed in many different dimensions from the classical meaning updating its content. In this context, art has witnessed more contemporary issues, especially with the development of digital technologies, which started to be dealt with in a new way after the 1950's and especially from the second half of the 90's, it has gained a numerical axis of motion. The transition to ADSL technology with the 21st century has led to a rapid rise in internet infrastructure, and computers and smart phones have become indispensable media tools for social media. In this context, digital technology has developed very rapidly and accordingly a new, continuously updated field of art has been formed which has changed according to the developing technology, changing the art perception, expression possibilities and display forms. In this study, it was searched and investigated to what extent social media concept having been on the rise depending on the current art both in Turkey and the world became effective and how work of arts and artists have been able to survive in the virtual world.

**Keywords:** Contemporary Art, Social Media, Technology, Coding

Arş. Gör. Fırat Çağrı Kırmızıgül, Trabzon Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü, Trabzon.  
E-posta: infofrat@yahoo.com

## Giriş

Modernizmden sonra gelişme gösteren ve özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra etkinliğini artıran postmodern sanat alanı içinde elektronik altyapının önemi her geçen gün artmış ve teknolojiye bağlı yaşam biçimi hayatın tüm alanlarında olduğu gibi sanat alanında da etkinliğini hızla geliştirmeye başlamıştır. Bunda en büyük nedenlerin başında ise Sanayi Devrimi sonrasında gelişen kent kültürü ve buna bağlı olarak bu alanda başlayan sanayiye dayalı yenileşme hareketlerinin bağlı bir biçimde birbiri ile kurduğu sıkı temas gelmektedir. 1950'lerle başlayan Postmodern yenileşme hareketleri eylemsel enstalasyonlarla beraber içerisine çeşitli disiplinleri de alarak melez bir yapıya bürünmüş ve pek çok alanda sınırların kalkmasına sebep olmuştur. 1970'lerle bu süreç küresel anlamda bir gelişimi de belli ölçüde hareket ettirerek küreselleşme politikalarının bir gereği sonucu kaçınılmaz bir hal alarak merkez ve periferi kavramlarını sorgulatmaya başlatmıştır. "1970'li yıllardan itibaren sanat alanında kullanılan mecraların yani biçimlendirme, üretme ve anlamlandırma araçlarının çoğalması söz konusu olmuş, fotoğraf ve baskı teknolojileri, televizyon, video, bilgisayar, sanatçıların üretimlerini ve ifade biçimlerini değiştirmiştir" (Yücel, 2012:25).

80'lerle birlikte ise ilk kez dijital altyapı ve buna bağlı olarak gelişen medya araçlarında başlayan hızlı gelişim sanat alanında da video ve buna bağlı gelişen melez medyalar üzerinde etkisini göstermiş ve bu şekilde bir seyir izlemiştir. Radyo dünyasında başlayan hızlı gelişmeler devamında televizyonla birlikte gelişim göstererek video alanının da ayrı bir sanat olarak alan açılmasını sağlamış ve 20. yüzyılın ikinci yarısında temelleri atılan bu gelişme giderek güncelleşmiş ve önemli bir hale gelmiştir. Bu alanda pek çok sanatçı teknolojiyi çözümlenmeye çalışmış ve buna bağlı çıktılarla projeler üretmişlerdir. Artık sanat, dijitalleşen bir ekran üzerinden sorgulanan bir arayışa doğru yönelmiş ve bu arayış sonucu pek çok sanatçı dünyadaki yeni gelişmeleri sorgulama denemelerine girişmiştir. 80'lerle birlikte dünyadaki siyasi gelişmelere paralel olarak biçim alan sanatsal hareketlerde kendini ortaçağ ve sonlarındaki anti gerçekçi durumlardan 20. yüzyıldaki gelişmeler ve savaflara bağlı olarak daha gerçekçi sorunlara doğru eğilim göstermeye başlamıştır. Hızlı kentleşmeye bağlı olarak artan sanayileşme ve kapitalist dünya düzenine göre şekil alan dünyadaki biçimlenmeler sanatsal anlamda güncelliği başat bir konuma getirerek bu durumda yeni gelişmeler yaratmıştır.

Çağdaş sanat 1980'lerden sonra disiplinlerarası bir yapıya kavuşmuş ve görsel sanat pratiklerini icra edildikleri meca bağlamında tanımlamak geçerliliğini yitirmiştir. Video, performans, enstalasyon (mekan özel yerleştirme), fotoğraf ve dijital meca

gibi çağdaş sanat formları, sanat müzelerinin eser toplama, koruma, sergileme ve aracılık etme gibi geleneksel etkinliklerini dönüşüme uğratmıştır (Yücel, 2012:25).

Türkiye'deki gelişmelere baktığımızda 1980'lerle birlikte teknolojiye bağlı olarak özellikle sanat akademilerin gelişmesi ve yükseköğretim sisteminin de kurumsal bir altyapıya kavuşması<sup>1</sup> ile Avrupa'daki sanatsal gelişmeler daha yakından takip etmeye başlanmış, dijitalleşme de belli oranda kendini göstermiştir. Bu dönemde üniversite sayılarında artış gözlemlenmiş gerek devlet gerekse vakıf üniversitelerinin kurulmaya başlaması sanatsal anlamda ilerlemede büyük bir katkı sağlamıştır. Bu süreçte Türkiye'de gelişen sanat ortamını belki de en iyi özetleyen etkinliklerin başında İstanbul Bienali gelmektedir. İlk olarak 1987 yılında başlayan Uluslararası İstanbul Çağdaş Sanat Sergileri ile başlayan İstanbul Bienali 90'lı yılların ilk yarısında yer alan daha çok klasik malzemelerin kullanımına dayalı enstalasyon ve düzenlemeler her geçen gün endüstriyel malzemelerle zenginleşmekte, gün geçtikçe bilgisayar ve internet teknolojilerindeki yeniliklere göre değişim göstermeye başlamıştır. Bu değişimler özellikle 90'ların ikinci yarısından sonra daha dijital altyapıya bağlı bir hal almaya başlamıştır. 1995 yılında Rene Block'un küratörlüğünde gerçekleştirilen Orient/ation: Paradoksal Bir Dünyada Sanatın Görünümü, 1997 yılında Rosa Martinez'in küratörlüğünde gerçekleştirilen Yaşam, Güzellik, Çeviriler /Aktarımlar ve Diğer Güçlükler Üzerine başlıklı bienallerde bu durum daha belirgin bir hal almıştır<sup>2</sup> (Görsel 1)<sup>3</sup>.



Görsel 1. 4. Uluslararası İstanbul Bienali Sergi Kataloğu, 1995

<sup>1</sup> Bkz. Yükseköğretim Kanunu: <https://www.yok.gov.tr/kurumsal/tarihce>, Erişim tarihi: 16.04.2019

<sup>2</sup> Bienal başlıkları, küratörler, temalar <https://bienal.iksv.org/tr/arsiv/bienal-arsivi/nden.cikarimlar>; İstanbul Bienali kataloglarındaki görsellerden yapılmıştır. Erişim tarihi: 16.04.2019

<sup>3</sup> <https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/4-uluslararasi-istanbul-bienali>, Erişim tarihi: 16.04.2019



2000'li yıllardan sonra yapılan tüm bienallerde (1999 yılında yapılan ve küratörlüğünü Paolo Colombo'nun üstlendiği Tutku ve Dalga başlıklı bienal de dahil olmak üzere) bu dijital dönüşüm daha belirgin bir şekilde artış göstermiştir.<sup>4</sup> İstanbul bienalleri başlangıçta Postmodernitenin ülkemizde karşılığının Avrupa sanatına göre daha farklı bir boyutta konumsal açıdan daha ulusal bir şekilde biçimlenmeye başlamış olmasına rağmen daha sonraları uluslararası dünya çapında bir etkinliğe dönüşmüştür.

Türkiye'de 90'lı yıllarda medya, devlet tekelinden çıkarak özel televizyon kanallarının ard arda kurulmaya başlamasıyla birlikte hızlı bir gelişim göstermiş ve pek çok televizyon ve radyo istasyonu da aynı zamanda faaliyete başlamıştır. Yazılı basında yer alan gelişmelerde bilgisayarlardaki gelişmelere bağlı olarak içeriklerini günden güne güncellemeye başlamış bu gelişmelere paralel olarak Türkiye 1994 yılında kendi uydusunu hizmete sokarak Türksat 1A<sup>5</sup> ve 1B ile haberleşme ve medya alanındaki gelişmelerde hızlı bir ilerleme sağlamaya başlamıştır. Dünyada 80'lerde başlayan bu gelişmeler her ne kadar bize daha geç gelse de 20. yüzyıl merkezi bir algının güçlendiği bir düzleme doğru kaymaya başlamış ve bizde de bir takım yenilikler ortaya çıkmıştır. İletişim alanında yaşanan bu gelişmeler beraberinde telekomünikasyon alanında da birtakım gelişmeler göstermiş ve cep telefonlarıyla devam eden haberleşme ağı zamanla günümüzde onsuz yapamadığımız internet kavramını hayatımıza sokmuştur. Bu teknolojinin belki de en büyük getirilerinin başında ise internet adı verilen iletişim ağı gelmektedir. Bu bağlamda yaşanan dünyadaki gelişmeler günümüzdeki anlamıyla internet teknolojisinin de başlangıcını oluşturmuştur.

İnternetin tarihi daha yeni yazılmaya başlamıştır, ancak genel anlayış olarak İnternet, 1960'ların başında askeri ve bilimsel araştırma ve geliştirme alanında, bilgisayarlar yardımıyla bilgi paylaşımında büyük potansiyel değer olduğunu gören bir grup insanın düşüncesinin bir sonucudur. İnternet, başlangıç aşamalarında bilgisayar uzmanları, bilim adamları ve kütüphaneciler tarafından kullanıldı. Sıradan insanların kullanabileceği kolaylıkta değildi. Bu anlamda, ilk internet bugün kullanılan gibi kolay kullanım olanağı olan kullanıcı dostu değildi. O günlerde evlerde ve ofislerde yoktu. İnterneti kullanacak kişi kim olursa olsun, karmaşık bir sistemi kullanmayı öğrenmesi gerekiyordu. Yani bilgisayar korkulan ve "bazı" insanların kullanabileceği bir aygıt idi (Türkdoğan, 2014:256).

Türkiye'de haberleşme alanında başlayan bu yenilikler telekomünikasyon şirketlerinin sabit hatlı telefonlardan cep telefonlarına ve bunlara bağlı operatörlerin cep telefonlarını aktif hale getirmesiyle birlikte o güne kadar basılı halde yayımlanan medyanın da bir anlamda ilk emekleme

<sup>4</sup> Bienal başlıkları, küratörler, temalar <https://bienal.iksv.org/tr/arsiv/bienal-arsivi/nden.cikarimlar>;

İstanbul Bienali kataloglarındaki görsellerden yapılmıştır. Erişim tarihi: 16.04.2019

<sup>5</sup> Fırlatıldığı esnada havada infilak etmiştir.

dönemindeki sürecinin de sanal alana geçmesine vesile olmuştur. 90'lardaki bilgisayarlar internet altyapısına kavuşmadan önce tekil bazda ve çok düşük saklama kapasiteleriyle birlikte çok basit düzeyde 3 boyutlu simülasyonlarla desteklenen grafiksel ve mimari bazı programların yanı sıra teknolojik altyapıdaki üretim sistemlerinde kullanılan bir durumdayken WWW yani (World Wide Web) uluslararası çevrimiçi dolaşım mantığına geçiş sistemi 90'lı yılların sonlarından itibaren evlerimize kadar girebilme imkânına kavuşmuştur. İnternet artık bilgiye ulaşmada ansiklopedilerin yerini almaya başlamış, basılı kaynakçayı ekrana taşımıştır. Özellikle yazılı ve görsel medya alanında dijital alana daha hızlı geçiş yapan internet teknolojisi dünyadaki internet altyapısı sebebiyle bağlantı hızında günümüzde kullanılan ADSL teknolojiye göre çok gerideydi. (Türkiye'deki internetin gelişim tarihi için bkz.)<sup>6</sup>

Fİnternet altyapısının bu durumu internet üzerinden dolaşımı çok fazla aktif bir biçimde kullanılmasına izin vermesinde de bilgisayar teknolojilerinde daha hızlı bir ivme ile hareket edilmiş ve grafik tasarım alanında daha fazla gelişmeler yaşanmıştır. Bu gelişmelere bağlı olarak dijital ortamlar her bakımdan kendisini yenilemeye başlamış sanat alanı da bu çerçevede gelişim göstermiştir.

Postmoderniteye bağlı gelişim gösteren güncel sanat da bu değişimlerden payına düşeni fazlasıyla alarak kendini dönemin teknolojik koşullarına göre kendini hızla güncellemeye başlamıştır. Bu durum coğrafi açıdan ülkelerin gelişmişlik düzeyine göre gelişme arz ederken özellikle 80'lerden sonra tüm dünyada ülkeler arasındaki diyalog eş zamanlı olmasa da küresel bir şekilde birbirlerinden etkilenen bir yapıya doğru geçmeye başlamıştır. Postmodernite ile oluşan güncellik kavramı da bu kapsamda dünyanın merkez periferi durumunu yeniden sorgulatarak dinler üstü bir durumda değerlendirilmeye başlamış; bağlamsal olarak kullandığı teknolojiyi ülke ayrımı yapmadan 20. yüzyılın kültürlemesi şeklinde güçlü olanın sahip olduğu değer şeklinde betimlenmeye başlamıştır. Bu bakımdan 20. yüzyılın en büyük gücü dijitalleşme olmuş ve bir anlamda postmoderniteden sonra

<sup>6</sup> "Türkiye'nin ilk internet ağı projesi, 1991 yılında ODTÜ ve TÜBİTAK tarafından başlatıldı. İlk internet bağlantısı ise 12 Nisan 1993 tarihinde ODTÜ Bilgi İşlem Daire Başkanlığı'na ait yönlendiriciler ve PTT'den sağlanan 64 Kbps kapasiteli kiralık hat kullanılarak gerçekleştirildi ve NSFNet ile bağlantı kuruldu. Türkiye'de üniversitelerin başını çektiği internet, ODTÜ'nün ardından 1994-96 yılları arasında Bilkent, Boğaziçi, Ege ve İstanbul Teknik Üniversitesi'nde de hayata geçti. ODTÜ ve Bilkent Üniversitesi'nin temsil ettiği ilk Türkçe içerikli sayfaları, 90'lı yılların sonunda hayata geçen Ekşisözlük ve Mynet gibi siteler takip etti... Bilgisayarların dial-up modemine uzanan ek bir telefon kablosuyla yapılan ilk ve oldukça zahmetli internet bağlantıları, Türkiye'de internet servis sağlayıcılarının (ISS) hızla arttığı 2000'lere doğru yerini telefon hattı üzerinden bağlantı, yani ADSL'ye bıraktı. Türkiye'nin ilk ISS firması Turnet, 1996 yılında üç ticari hat üzerinden hizmete başladı. 1997'ye gelindiğinde, ISS sayısı 80'i geçmişti... 1995'te Mirc ve 1996 yılında sunulan ICQ, sosyal ağların öncesindeki mesajlaşma ortamları olarak belirdi. Bir yıl sonra, Türkiye'de internete bağlı bilgisayar sayısı 30 bine, kullanıcı sayısı 250 bine ulaştı" <http://www.aljazeera.com.tr/haber/turkiyede-internet-21-yasinda>, Erişim Tarihi: 14.03.2019.

değer kazanan yeni bir izm mantığıyla ele alınmaya başlanmıştır.

Dijital sanatın gelişimi, sanatçıların geleneksel sanat üretim biçimlerinin dışında teknolojinin olanaklarını da birer araç olarak benimsemeleri ile başlatılabilir. 1960'lı yıllardan itibaren dijital formlarla deneysel çalışmalar yapmaya girişen sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video ve kamera ve bilgisayarı, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır... Bu nedenle dijital sıfatı sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat çalışmalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır (Yücel, 2012:30).

“1990'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin gelişmesi dijital sanat alanında da köklü değişimlere neden olmuştur. İnternetin küresel iletişim çağını başlatması, kültürlerarası diyalog yöntemlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Sanatçılar açısından da yeni iletişim ağlarının oluşturulması, küresel çapta duyarlılık ve uluslararası ölçekte izleyici kitlesinin varlığı ile internet, yeni yaratı ortamı olarak belirmiştir” (Yücel, 2012:31).

Personal Computer (PC) yani Kişisel Bilgisayar olarak evlere yavaş yavaş girmeye başlayan bilgisayarlar 90'lı yılların sonlarına doğru internet altyapısında yer alan dial up (çevirmeli ağ) adı verilen telefon hattı üzerinden düşük hızda internet ağına erişimi sağlayan modemler vasıtasıyla internet altyapısı yavaş da olsa gelişimini Türkiye'de bu şekilde başlatmış oldu.<sup>7</sup> İnternetin bu şekilde yaygınlaşmaya başlaması telefon altyapılarının da güncellenmesini sağlamak zorunda kaldı ve bu yeniliklerle beraber grafik tasarım alanında bilgisayarlar web ara yüzleri tasarımları ile program yazılımlarında büyük yenilikler getirmiş oldu.

Bununla birlikte 2000'li yıllar internet altyapısındaki gelişmelerin büyük bir atılım yaptığı yıllar olarak varsayılabilir. Bunda en başta gelen nedenler arasında pek çok etken özellikle entegre bir şekilde birbirine bağlıdır. Bunlardan ilki dijital telefon operatör sayılarında yaşanan artışın rekabeti artırması ve bu konuda daha ilerici adımları atmaları, ikincisi grafik tasarım ve buna bağlı 3 boyutlu bilgisayar programcılığında yenilikler ile bunlara bağlı sektörlerin birbirleri ile etkileşiminden oluşan sinerjinin inovasyona yönelik artı dönütleri sonucu bir duruma geçiş yapmalarındır. Özellikle 2000'li yılları on 'ar yıllık periyotlar halinde incelediğimizde ilk on yılındaki dijital gelişim, özellikle 90'ların son 10 yılından itibaren başlayan gelişmelerin bir ürünü olup bilgisayar teknolojileri açısından temelleri her ne kadar 80'lerden itibaren atılmaya başlamışsa da bu durum fiber optik internet altyapısıyla birleştiğinde cep telefonu operatörlerinin de internet

konusunda altyapılarını geliştirmeye başlamasıyla birlikte internet ve bilgisayarın eş bir denklikte işlem gördüğü sonucunu da ortaya çıkarmıştır. Bilgisayarlarda yaşanan bu gelişim beraberinde bunlara bağlı gelişen 90'lı yılların son dönemlerinde başlayan yukarıdaki dipnotta da<sup>8</sup> belirtildiği gibi sanal alemde insanların birbirleriyle konuşabildikleri bir düzleme doğru kaymaya başlayan sosyal medyalar günden güne etkinliğini artırırken bu periyotta güncel sanat sadece internet alanında kurulan belirli sanat siteleri veya gazete haberleri dışında pek çok resmi olmayan düzlemde bir görsel telif politikasıyla karmaşık bir düzlemde karşımıza çıkmakta ya da kurulmaya başlayan kişisel sanatçı web sitelerinin dışında çok az devlet kurumunun internet siteleri emekleme dönemi olarak adlandırdığımız basitlikte bilgiler içeren grafik altyapısı düşük internet sitelerinden oluşmaktaydı. Bu durum 2000'li yılların başlarından itibaren hızlı bir gelişim göstererek üç boyutlu grafiksel öğelerin gelişmesine bağlı olarak güncel sanatta da pek çok yeniliğin öncüsü oldu. Tabi bunda internet teknolojisinde büyük bir devrim olarak görülebilecek olan kısa adı ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) olarak tanımlayabileceğimiz hızlı data yani veri indirme ve gönderme hızına sahip teknolojinin dünyadaki gelişiminin ardından Türkiye'de de kullanılmaya başlanmasıyla bu teknoloji internet altyapısında ve hızında büyük bir değişimi ve dönüşümü de beraberinde getirmiş oldu. Bu teknoloji sayesinde web alanında ağ sağlayıcılar yüksek veri kapasitesi sayesinde tüm donanımlarını güncelleyerek birçok alanda öncü olabilecek internet sitelerinin açılmasına imkân tanıdı.

Türkiye'de ADSL, 2002 yılı sonu 2003 yılı başlarında kullanılmaya başlanmıştır. ADSL, telefonu meşgul etmeyen yeni bir İnternet teknolojisi olarak kullanım kolaylığı sağlamaktadır. ADSL ile birlikte İnternet kafeler artık yavaş yavaş görevlerini tamamlamış; düşük bilgisayar fiyatlarının yanına eklenen ADSL ile birlikte İnternet'e erişim de kolaylaşmıştır (Özutku, vd'den akt. İç, 2017:24).

“ADSL ile beraber ilk defa Türkiye'de insanların 24 saat İnternet'i olmuştu. Dahası 56K ile ciddi sabır ve maddi güç gerektiren yoğun dosya paylaşımı da artık erişilebilir hale gelmişti” (Irak ve Yazıcıoğlu'ndan akt. İç, 2017:26) Bu süreçte video teknolojisi de internet tabanındaki bu altyapıya bağlı olarak gelişimini sağlayarak normal çözünürlükte videoların oynatılabildiği bir alan haline gelmiş oldu. Normalde video oynatımının oldukça ağır ve yavaş olduğu bu altyapı internet bandındaki gelişme sayesinde çok rahat bir şekilde ve görüntü kalitesi bozulmadan izlenebilen bir görsel olarak belirginleşti. Bu belirginleşmenin ardından ise çeşitli video paylaşım siteleri birbiri ardına ortaya çıkmaya başladı. Bu sitelerin başında ise ilk olarak Youtube adı verilen video paylaşım sitesi gelmektedir. Bu site izleyicilere

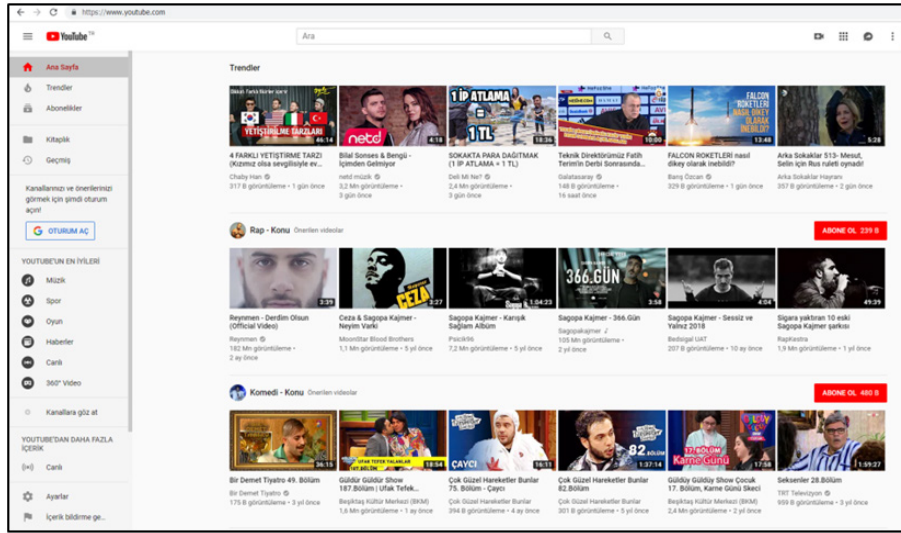
<sup>7</sup> <http://www.aljazeera.com.tr/haber/turkiyede-internet-21-yasinda>, Erişim Tarihi: 14.03.2019

<sup>8</sup> (7. dipnot)

çeşitli kanallar üzerinden videolar gösterebilmekte ve bunların diğer sosyal paylaşım siteleriyle paylaşılabilmesine imkân tanımaktadır. (Görsel 2)<sup>9</sup>

Youtube 2005 yılında ortaya çıktı, Web üzerinden video paylaşımı konusunda lider ve öncül olan bir web sitesidir. Youtube insanlara www.youtube.com adresi üzerinden videolarını kolayca yükleme ve yine Youtube.com adresi, diğer web siteleri, cep telefonları, 'blog'lar üzerinden diğer insanların kolayca ulaşmasını sağlayan bir platformdur. Bu sayede Youtube video konusunda kolayca lider bir konuma gelmiştir. Herkes Youtube üzerinden video izleyebilir. İnsanlar Youtube'da hobileri, ilgilendikleri herhangi bir şey hakkındaki videoların yanında garip ve sıra dışı videoları da bulabilir (Ying, 2007:15).

Youtube dışında ise Dailymotion, Vimeo, Alkışlarla Yaşıyorum, İzlesene, Vidivodo vb. pek çok video streaming olarak akış içeriğine sahip internet sitesinde pek çok kategori altında videolar bulunabilmektedir.



Görsel 2. 15.04.2019 saat: 15:45 tarihli güncel Youtube ana sayfası

Güncel sanat alanında özellikle melez medyalara sahip olan ve her türlü sanat etkinliğinin paylaşılabildiği ve yorumların yapılabildiği mecra olarak sanat yapıtı aslında bir anlamda bu streaming yani belirli bir akışa sahip video siteleri ile multimedya ve interaktif bir biçimde izleyiciyle temas kurulan bir alan haline dönüşmüş oldu. Bir sanatçı çektiği videosunu bu sitelerde yayınlamak müze ve galerilere ihtiyaç duymadan izlenme oranına ve yorumlara göre olumlu ya da olumsuz eleştiriler almaya başladı. 2005

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/>, Erişim tarihi: 15.04.2019

yılından sonra video alanında başlayan bu gelişmeler görsel anlamda da sosyal medyanın farklı bir kulvarını da bizlere tanıtarak tek program altında birçok özelliğe sahip yapıları olan çeşitli uygulamaları bizlerle tanıştırdı.

## Sosyal Medya Kavramı

Pek çok farklı tanımlama ve içeriğe sahip olan sosyal medya kavramı "Sosyal paylaşım ağları, kullanıcılarına kendi bağlantı listelerini açıklamalarına/ oluşturmalarına, birbirleri arasında iletişim kurmalarına, bağlantı listelerini sergilemelerine ve bilgilerinin yer aldığı profillerinin üretilmesine olanak sağlayan, farklı medya, bilgi ve iletişim teknolojilerini içinde barındıran web tabanlı platformlardır" (Fuchs'dan akt. Uluç ve Yarcı, 2017:89). Başka bir tanımlamada ise "Sosyal ağlar, bloglar, wikiler, podcastler, forumlar ile içerik toplulukları, sanal oyun ortamları ve mikrobloglar gibi farklı ortamlara veya türlere sahip olan sosyal medya, kullanıcıların kendileri ile ilgili kişisel haberleri verebilecekleri, arkadaş edinebilecekleri veya arkadaşları ile etkileşimli bir şekilde iletişim kurabilecekleri, resimlerini, videolarını paylaşabilecekleri, çeşitli etkinlikler düzenleyebilecekleri web sitelerine genel olarak verilen addır" (Eldeniz'den akt. Uluç ve Yarcı, 2017:89) şeklinde açıklanmıştır.

Bu kapsamda özellikle 2005 yılından sonra sayılarında daha fazla artış olan sosyal mecralar özellikle akıllı telefonların ortaya çıktığı 2010'lardan sonra çok daha fazla aktif hale gelmiş oldu. Bunda en büyük sebeplerin başında ise bilgisayar üzerinde uygulanabilen pek çok programın çok daha pratik ve cepte taşınabilir bir vaziyette daha çabuk ulaşılabilmesinden kaynaklı bir durumu da ortaya çıkarmış olmasıdır. Bu programlar arasında "Facebook, Twitter, WordPress, Google Plus, LinkedIn, Badoo, Windows Live, MySpace, Flixter, Flickr, Last.fm, Fotolog, LiveJournal, Foursquare, Xing, StumbleUpon, Tumblr, GoodReads, My Yahoo, PhotoBucket, Netlog, Pinterest ve Instagram<sup>10</sup><sup>11</sup> gibi pek çok sosyal medya içeriğine sahip uygulamalar kullanıcılarına hangi amaca hizmet ediyorsa o yönde hizmet vermeye başlamıştır. (Görsel 3)<sup>12</sup>

Bu uygulamalar kullanım amacına göre farklılıklar içermekle birlikte her biri birbirinden farklı amaçlara hizmet eden yönleriyle dijital ortamda video, fotoğraf, meslek bulma, tasarım yapma, arkadaş edinme, bulunduğu adresi bildirme gibi pek çok farklı amaca yönelik olarak işletim kapasitesine sahip bir yapıdadırlar. Bu uygulamalar cep telefonu operatörlerinin internet bantlarında geliştirdiği teknolojiyi 1G'den başlayarak sırasıyla 2G, 3G, ve

<sup>10</sup> Instagram için ayrı bir tanımlama yapılacaktır.

<sup>11</sup> Bu liste <https://www.seokursu.com.tr/sosyal-medya-siteleri/> adlı siteden derlenerek aktarılmıştır. Erişim Tarihi: 15.03.2019

<sup>12</sup> [https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new\\_icon\\_for\\_instagram\\_done\\_in\\_house.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_icon_for_instagram_done_in_house.php), Erişim tarihi: 17.03.2019

en son olarak günümüzde 4.5G şeklinde bir altyapıyla geçiş yaparak bu uygulamaların çalışma prensibini daha hızlı ve fonksiyonel bir biçimde artırarak dönüştürmüştür.



Görsel 3. Instagram'ın eski ve günümüzde kullanmakta olduğu logosu

Cep telefonlarının adeta küçük birer bilgisayara dönüşmesi durumu özellikle 2000'lerin ikinci on yıllık periyodunda daha aktif bir hal alarak bu kapsamda adeta masaüstü bilgisayarların yazılımsal ve mesleki kullanımı amacı dışındaki tüm özelliklerinin yerini almış oldu. Cep telefonu uygulamalarıyla bilgisayarda yapılabilecek pek çok işlem akıllı telefonlar üzerinden yapılabilme imkânına erişti. Wands'a göre; "çeşitli teknolojilerin olgunlaşma evreleri, dijital teknolojilerin geleceğinin nereye yöneldiği konusunda bizlere ipuçları vermektedir" (Wands, 2006:207).

### Güncel Sanatta Sosyal Medyanın Yeri

"20. yüzyılda elektronik teknolojisi ve bilgisayar ile birlikte dijitalleşen sanat 21. Yüzyılla birlikte post – Dijital Sanat dönemini yaşamaya başlamıştır" (Tuğal, 2018:259). Teknoloji her daim gelişirken güncel sanatta teknolojinin bu hızlı dünyasında ona ayak uyduran bir yapıda da gelişimini gösterdi ve bu alanda ağırlıklı olarak bilgisayar altyapısı kullanılarak yapılan bir sanat alanının doğmasına da vesile olmuş oldu. Türkdoğan'a göre;

Multimedia Art, Digital Art, Internet Art/Net Art, Interactive Art, Artistic Computer Game Modification, Cyberformance, Digital Poetry, Vital Video, Viral Video, Deneysel Film, Videobant, Closed Circuit Installation, Bilgisayar Grafiği, Bilgisayar Animasyonu İnteraktif CD- ROM, Remix Video, Ses Sanatı, Sound Installation, İnteraktif Video, VJing, Telekomünikasyon, Algoritma, Matematik Sanatı, Fraktal Sanat, Video Scratching, Video Heykel, Artificial Life, Tradigital Art, Glitch Art, Dijital Heykel, HyperText, Bio Art, Mail Art, Sanal Gerçeklik, Yazılım Sanatı, App Art, Physical Computing, Creative Code, Database Art, Guerilla TV, Found Footage, Expanded Cinema, ASCII Sanatı, Information Arts (Türkdoğan, 2014:279-280)

Yukarıda adı gibi güncel teknolojilerin ürünleri olan ve gerek etken gerekse edilgen bir biçimde birbiriyle bağlantılı çeşitli oluşumlar içeren sanatsal hareketler günümüzde hareket alanı bulmaya başlamıştır. Bu alanda internet ve bilgisayar teknolojileriyle malzeme dili arasındaki ahenge dikkat çekmek gerekirse güncel sanatın günümüzdeki karşılığı adından da anlaşılacağı üzere sürekli güncellenen çabuk tüketilen ve 1950 -1980 arasındaki yeni malzeme arayışları olduğu dönemin dijital versiyonu olarak da düşünülebilir. Bu durum 21. yüzyılda gerek dünya çapında olsun gerek Türkiye'de olsun internet kaynağı olan her yerde aynı güncellikte ve hızda dolaşıma ve içeriğe sahip olmada büyük bir itici gücün de simgesi haline almıştır. Artık güncel sanat yalnızca Avrupa merkezli bir düzlemde değil periferinin de merkezsel bir noktada olduğunun da birer göstergesi sayılabilmektedir.

Günümüz sanatının belki de en belirleyici yanı da yukarıda belirtilen sanat "biçemlerinin" ezici çoğunluğunun aslında izleyicinin sanal olarak hızlı bir şekilde klasik anlamada müze ve galeriler yerine bu kapsamda projeler üreten sanatçıların sanal ortamda izleyiciyle buluşabilmesi ve bu platformlarda temsiliyet bulması klasik galeri ve müzeler yerine sosyal medya araçlarıyla tanıtımının yapılabilmesiyle çok daha fazla alıcıya evrensel düzeyde ulaşabilmesini sağlamaktadır. Bu durum gerek dünyada gerekse ülkemizde de bu yönde ilerlemekle beraber bağlı bulunduğu coğrafyanın geleneklerine göre dinsel, demografik, sosyal açıdan farklı özellikler gösteren şartlarına göre değişiklikler arz edebilmektedir. Sanat eseri klasik bağlamda temsil alanı olarak bir duvar ya da kapalı bir mekâna ihtiyaç duymasına gerek kalmadan temsiliyetini iradesel bir biçimde ortaya koyabilmelidir. Bu durumda sanat eseri olarak algılanan "şey" siberetik sanal alanda varlık gösterebilme yetisine sahip bir argüman olarak külliyata eklenebilir hatta envanterik bir içeriğe de girebilir bir hal almıştır. Bundan sonra daha fazla sanal alanda artık bir sanat eseri çalışmanın isminin baş harfinin yanına eklenen bir # (Hashtag) yada @ (et) işaretiyle o konuda araştırma yapan ya da kendisini tanıtmak isteyen sıradan bir kişi veya sanatçı bu kodlama işaretiyle sayısız mecrada çalışmasının tanıtımını yapabilme fırsatına erişebilmektedir. Bu durum aslında bir bakıma da kodlama özelliğine sahip bir yapının da göstergesi olup bir sanat eserinin izleyicilerle buluşabilmesinde anahtar görevi gördüğü sonucunu çıkarmamızı sağlamaktadır. Aslında bu değişikliği dünyada ilk başlatan internetin ve akıllı telefonların gelişim durumuyla orantılı medya türü geleneksel görsel ve yazılı basın izlenme ve okunma oranlarında yaşadığı düşüş sebebiyle pek çok gazete ve hatta televizyon kanalının sadece internet üzerinden yayın hayatına devam etme kararı alması ile başlamıştır. Ülkemizde de benzer yönde gelişmeler olmakta ve pek çok gazete ve televizyon kanalı

yayınlarına sadece internet üzerinden devam etme kararı almıştır.<sup>13</sup> Kültür alanında da güncel sanat ile uğraşan pek çok sanatçı, galeri, küratör hatta blogger ve bunlara bağlı tüm paydaşlar internet üzerinden özellikle sosyal medya uygulamaları ile sanatsal çalışmalarını sürdürmektedir. Bu konuda şu an en aktif sosyal medya uygulamalarının başında ise Instagram adı verilen uygulama gelmektedir. Bu uygulama ile pek çok galeri ve sanatçı kendini bu sayfalardan tanıtmaya yoluna gitmektedir. Örnek verecek olursak instagramda yapılan bir çalışmanın özellikleri, adı, ya da anahtar kelimeleri başına # (hashtag) işareti ile konulduğunda çalışmanın görülebilmesi o konuyu takip eden herkesin görebileceği bir konuma geçebilme fırsatına sahip olmaktadır. Aslında bir anlamda etiketleme sembolüde olan bu anahtar bir anlamda yapılan çalışmanın o alanda uluslararası dolaşımında (Roaming) görülebilmesini sağlamaktadır (Bkz. Görsel 4)<sup>14</sup>.



Görsel 4. Instagram profil sayfasında yer alan bir çalışma ve ona ait bilgiler

Yukarıdaki görsel 4'de yer alan video çalışmada çalışmanın adının yanında yer alan #art ve #videoart tanımlamaları, yapılan çalışmanın instagram'ın üst arama alanı olan #art konusu altında görülebilme fırsatına sahip olabilmektedir. Bir diğer örnekte ise instagramda bir konu hakkında arama yapmak istediğimizde uygulamanın arama ekranına hashtag işareti koyup konu adını yazdığımızda o konu hakkında etiketlenmiş sayısız video ve görsele ulaşabileme imkânını bizlere gösterebilmektedir. Fakat bu konuda

<sup>13</sup> Bkz. Vatan Gazetesi, Habertürk Gazetesi, Kral TV...

<sup>14</sup> [https://www.instagram.com/p/BqNACt5hsU\\_55f1lx\\_c634oBoFDSL3NelkIIXw0/](https://www.instagram.com/p/BqNACt5hsU_55f1lx_c634oBoFDSL3NelkIIXw0/), Erişim tarihi: 15.03.2019

uygulamanın belli formatlara sahip olduğu da dikkatlerden kaçmamalıdır. Arama butonuna yazacağımız kelimedenden önce eklediğimiz # işaretinden sonra gireceğimiz kelimenin arada boşluk olmaması ve aradığımız konu 1'den fazla kelime içeriyorsa arada boşluk bulunmadan yazılması gerekmektedir.

Görsel 5'deki örnekte ise<sup>15</sup> instagramda Hashtag kodunun etiketlediği konu etrafında nasıl bir çevreleme yaptığı görülmektedir. Örnekte #contemporaryart başlığı altında yapılan aramada 25.1 milyon adet gönderi/iletiye (bu video ve fotoğraf şeklinde) sahip bir konu başlığında çalışmalar bulunduğunu göstermektedir. Bu sayı o etiket altına eklenen her fotoğraf ya da videoda her saniye değişiklik göstermektedir. Aynı zamanda uygulama bize o konuyla ilgili benzer kelimeleri de karşımıza çıkarabilme imkânı sunmaktadır.



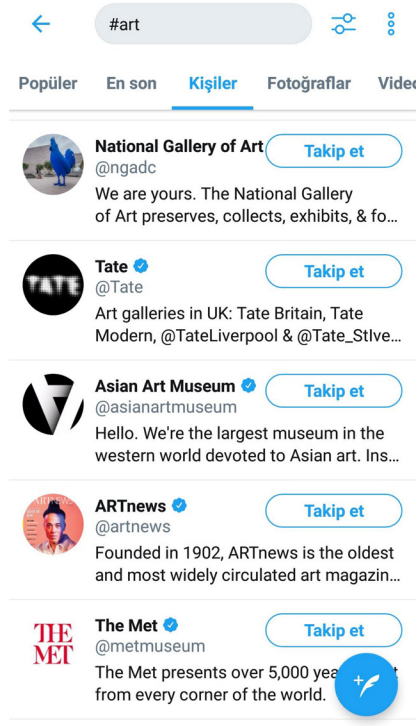
Görsel 5. Instagramda etiketleme yapılmış bir konu üzerinde toplam gönderi miktarı

Instagram dışında gerek Twitter'da da gerekse Youtube'da ve pek çok sanat sitesinde bazı farklılıklar olmasına rağmen benzer şekilde uygulamalara sahip özellikler karşımıza çıkmaktadır. Örnek verecek olursak uygulama ara yüzünde aradığımız bir konunun # ya da @<sup>16</sup> yazarak aradığımız konu ya da kişiye ait kelime şeklinde girdisini yaptığımızda bu alanda karşımıza pek çok sanatçıya, sanat yapıtına ait bilgi galeri kişisel blog, fotoğraf video ve

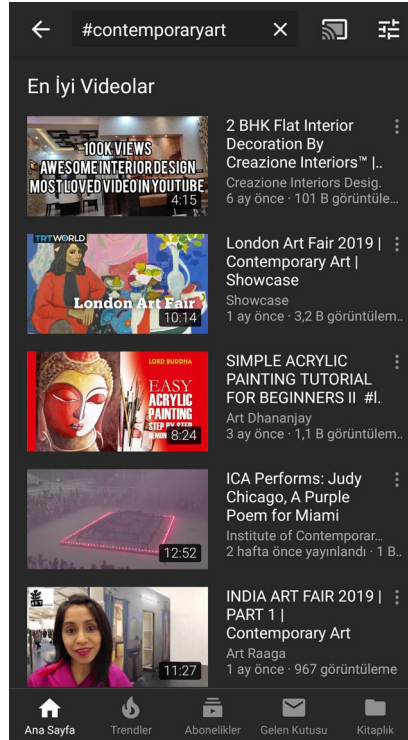
<sup>15</sup> <https://www.instagram.com/explore/tags/contemporaryart/>, Erişim tarihi: 15.03.2019

<sup>16</sup> Bu kodlama işaretleri her uygulamada farklı anlamlara da sahip olabilir.

yazınsal dökümanın karşımıza çıktığını görebilmekteyiz. (Bkz. Görsel 6<sup>17</sup> ve 7<sup>18</sup> ) Bu uygulamalar dışında listeye her geçen gün sonsuz sayıda yeni sosyal medya uygulaması güncel sanat alanında çalışmalar yapmak adına eklenmekte ve sivil inisiyatiflerle birleşerek çeşitli güncel sanat toplulukları oluşturulmaya başlanmaktadır. Bu uygulamalardan bazıları gerek uluslararası gerekse ulusal alanda etkinliğini koruyan belli başlı koseptlerle kullanıcılarına hizmet veren bir yapıdadır. Sayısal olarak her geçen gün artış gösteren bu uygulamalardan "Behance, DevianArt, İKSV, Artsy, İstanbul Modern gibi kuruluşlar aynı zamanda cep telefonlarında özel uygulamalar ile internet explorer olmadan da giriş yapılabilmesine imkân tanırken TurkishPaintings, Moma, YapıKredi Kültür Sanat, Art On İstanbul, Art News, Tate, Lebriz, Saatchi vb. pek çok siteye Instagram, Facebook, ve Twitter"<sup>19</sup> üzerindeki resmi sitelerinden ulaşılabilmekte ve ayrıca kendi web sitelerinden de giriş yapılabilir.



Görsel 6. Twitter arayüzü (Solda)



Görsel 7. Youtube Arayüzü (Sağda)

## Sonuç

21. yüzyıl artık hiçbir şeyin belli bir yerlilikte saklı kalmasına müsaade etmemekte ve bu sebeple dünya çevrimiçi bir yaşam alanı haline dönüşmektedir. Her geçen gün globalleşen dünyada etkin bir rol oynayan sanal ortamın gelişimi insanları sürekli aktif yaşam tarzı içerisinde tutmakta ve gelişen olaylara karşı anlık tepkilerini teknolojik altyapı üzerinden görüş ve fikirlerini paylaşarak bireysel bir genellik söz konusu olduğu uçsuz bucaksız bir alan olarak tanımlayabiliriz. Bu durum dijitalleşen dünyada sanat alanı üzerinde çok büyük bir etki alanına sahip olmuş; Avrupa'da başlayan bu yükseliş zamanla teknolojik açıdan gelişimini tamamlamış coğrafyalarda da başat bir biçimde eş zamanlı gelişim göstererek merkezsel bir ivme içerisinde yerel dinamiklerin de olduğu yapısal dinamikleri barındıran görsel bir şölen çağına bizleri taşımıştır. Görselliğin ön planda olduğu dijital çağda sanatsal bağlamlar, yeni diyaloglar üzerinden tanımlanmaya, değerlendirilmeye, anlaşılmaya/anlamlandırılmaya başlamış ve dünya üzerinde sanat tanımlamasını teknolojinin çağcılığı üzerinden metropolleşen zaman evreninde insanı sabit olmayan bir konumda bırakmıştır. Sosyal medya dinamiği de bu alanda sanatla bağ kurarak yapılan sanat eserlerinin birçok noktada görünür kılınmasını sağlayarak periferi kavramını sanal ortamda ortadan kaldırmış ve sanatta merkezi bir sisteme geçiş yapılmıştır. Bu geçişte özellikle cep telefonlarında yaşanan gelişmelerin etkisi ve internet altyapısındaki gelişmeler de sürece önemli katkılar sağlamıştır. Türkiye'de ise teknolojinin dünyadaki gelişimine paralel olarak gelişim gösteren sanat altyapısı bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesiyle özellikle son 10 yılda gerek ulusal gerekse uluslararası zeminde bu sanal - sosyal mecralar üzerinden aktif bir katılım içerisine dahil olmakla birlikte bu alanda pek çok galeri, sanatçı, ve küratör artık kişisel web siteleri üzerinden değil, sosyal medya uygulamaları üzerinden bir anlayışla yoluna devam etmeye başlamıştır. Günümüzde sanat yapma edimi klasik bağlamda müzeler ve galerilerde güncel sanatın yeni malzemeleriyle çalışmalar üreten sanatçıları çalışmanın ana merkezi olarak sanal ortamdaki medya dinamiğini bir atölye haline getirmiştir. Artık atölye ortamı sanal alanın dahili hafızasında çalışılabilecek bir yer olmakta ve yapılan sanat eserleri arada engel olmadan sadece birkaç kodlama ile yapılan basit hareketlerle milyonlarca kişi tarafından görülebilme fırsatına erişebilmektedir.

<sup>17</sup> <https://twitter.com/search?f=users&vertical=default&q=%23art&src=typd>, Erişim tarihi: 15.03.2019

<sup>18</sup> [https://www.youtube.com/results?search\\_query=%23contemporaryart](https://www.youtube.com/results?search_query=%23contemporaryart), Erişim tarihi: 15.03.2019

<sup>19</sup> Bu liste Twitter, Instagram ve web taramasından derlenmiştir.

## Kaynakça

İç. C. (2017). Video İçerik Üretimi Sağlayan Sosyal Ağ Sitelerinde Video Üretimi: Youtube Türkiye’de Video Üretimi İçerik Analizi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Türkdoğan, T. (2014). Sanat Kültür Politika: Modernizm Sonrası Tartışmalar. Ankara: Nobel Yayıncılık

Uluç G. Ve Yarı A. (2017) “Sosyal Medya Kültürü” Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 52. Sayı, Nisan:2017:88 - 102

Tuğal, S.A (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Ying, H. (2007). Youtube. (çev. İ. Şahin) İstanbul: Pegasus Yayınları.

Yücel, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.

Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı. (çev. O. Akınhay), İstanbul: Akbank Kültür Yayınları.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1. 4. Uluslararası İstanbul Bienali Sergi Kataloğu, 1995:

<https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/4-uluslararasi-istanbul-bienali>, Erişim Tarihi: 16.04.2019

Görsel 2. 15.04.2019 saat: 15:45 tarihli güncel Youtube ana sayfası:

<https://www.youtube.com/>, Erişim Tarihi: 15.04.2019

Görsel 3: [https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new\\_icon\\_for\\_instagram\\_done\\_in\\_house.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_icon_for_instagram_done_in_house.php), Erişim tarihi: 17.03.2019

Görsel 4: Cep Telefonu krmzgl\_f instagram profil sayfası görüntü kaydı:

[https://www.instagram.com/p/BqNACt5hsU\\_55f1lx\\_c634oBofDSL3NeIkIXw0/](https://www.instagram.com/p/BqNACt5hsU_55f1lx_c634oBofDSL3NeIkIXw0/), Erişim Tarihi: 15.03.2019

Görsel 5: Cep Telefonu Instagram uygulaması üzerinde #contemporaryart araması görüntü kaydı:

<https://www.instagram.com/explore/tags/contemporaryart/>, Erişim Tarihi: 15.03.2019

Görsel 6: Cep Telefonu Twitter uygulaması üzerinde #art araması görüntü kaydı:

<https://twitter.com/search?f=users&vertical=default&q=%23art&src=typd>, Erişim Tarihi: 15.03.2019

Görsel 7: Cep Telefonu Youtube uygulaması #contemporaryart görüntü kaydı:

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=%23contemporaryart](https://www.youtube.com/results?search_query=%23contemporaryart), Erişim Tarihi: 15.03.2019

## İnternet Kaynakları

Bienal başlıkları, küratörler, temalar: <https://bienal.iksv.org/tr/arsiv/bienal> linkindeki arşivden; çıkarımlar; İstanbul Bienali kataloglarındaki görsellerden yapılmıştır. Erişim Tarihi: 16.04.2019

<http://www.aljazeera.com.tr/haber/turkiyede-internet-21-yasinda>, Erişim Tarihi: 14.03.2019

<https://www.seokursu.com.tr/sosyal-medya-siteleri/> Erişim Tarihi: 15.03.2019

<https://www.yok.gov.tr/kurumsal/tarihce>, Erişim tarihi: 16.04.2019

# Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı

Şerafettin Eray Koca

Makale Geliş Tarihi: 21.05.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 24.05.2019

## Özet

Sinema yedinci sanat olarak adlandırılan, görsel ve işitsel bir kitle iletişim aracıdır. Oluşumunda olmazsa olmazının ışık olduğu ve çeşitli imgelerin, sembollerin, görüntülerin ve filtrelerin kullanımıyla kendine ait özel bir dili olduğu bilinmektedir. Bu dil, renkler aracılığıyla zenginleşmektedir. Renk olgusu, insanlığı ve yaşamı anlamlandırabilmek için bütün alanları ilgilendiren bir araştırma konusudur. Her rengin kendine özgü bir anlamı ve oluşturduğu duygu durumu vardır. İletişimin doğal bir ögesi olarak renk, insanlar için farklı bir dil biçimine dönüşmektedir. Araştırmada anlamın yaratılma süreci ve oluştuktan sonrasında anlamı yorumlayan ile kurduğu iletişim pratiklerini ve metaforların temsil ettiği dili incelemek gerekmektedir. İngiliz yönetmen Peter Greenaway "Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı" filminde olduğu gibi yönetmen filmde metinler üzerinden bir anlatı yerine renkler üzerinden karakterleri ve mekânı betimleyerek hikâyesini sunmaktadır. Makalenin amacı, sinemada bir görüntü ögesi olarak rengin işlevlerini açıkladıktan sonra, rengin gerek bir estetik öge, gerekse anlam yaratma aracı olarak metaforik bir ögenin öznelliğinin nasıl kullanıldığını incelemektir.

**Anahtar Sözcükler:** Renk, Sinema, Anlam, Metafor, Kültür

## THE METAPHORIC USE OF COLORS IN THE PROCESS OF MEANING MAKING IN CINEMA

### Abstract

Cinema is a visual and auditory mass communication tool called seventh art. It is known that light is a must in its formation and that it has a special language using a variety of images, symbols, images and filters. This language is enriched through colors. The phenomenon of color is a research topic that concerns all fields in order to make sense of humanity and life. Each color has its own meaning and emotion. As a natural element of communication, color becomes a different language for people. In the research, it is necessary to examine the meaning of the creation process and the communication practices it establishes with the interpretation of the meaning, and the language represented by what is extracted. British director Peter Greenaway, as in the movie "The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover" away presents his story by describing characters and space through colors instead of narrative through texts. The aim of the article is to examine how the subjectivity of a metaphoric element is used as an aesthetic element and a means of meaning creation, after explaining the functions of color as an image element in cinema.

**Keywords:** Color, Cinema, Meaning, Metaphor, Culture



## Giriş

Sinema, yirminci yüzyılda gelişerek içinde birçok sanatı barındıran, ışığın yayılımıyla oluşan birbiriyle ilişkili hareketli görüntülerin bir bütün oluşturarak yarattığı anlamsal etki sanatıdır. Yedinci sanat olarak adlandırılan sinemanın, siyah-beyaz filmlerden renkli filmlere geçişinden günümüze kadar renk olgusu, sürekli olarak irdelenmiş ve anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Sinemada renklenmiş bir dünyanın yaratılması öznel bir anlatım aracı olarak kabul görmüştür. Renk olgusu bu anlamda sinema dilini oluşturan önemli tasarım öğelerindedir. Rengin kültürden kültüre değişen sembolik anlamları vardır. Görüntünün oluşumundaki en temel öğe ışığın varlığıdır. Oluşumunda olmazsa olmazının ışık olduğu sinema sanatında çeşitli imgelerin, sembollerin, görüntülerin, kamera açılarının ve filtrelerin kullanımlarıyla kendine ait özel bir dili bulunmaktadır. Tarihine bakıldığında sinema, birçok isimle adlandırılmış olup kullanılan tekniklerden ötürü değişim ve gelişme göstermiştir. Bir sanat dalı olarak kabul görmesinden önce, eğlence ve bir illüzyon-şov gösterisi olarak fotoğrafların hareketi şeklinde tanımlanmaktaydı. İlk zamanlarda gerçekleştirilen yapımlara bakıldığında da buna yönelik ticari ve deneysel çalışmalar olduğu görülmektedir.

Filmlerin içeriği, kamera, dekor, ışık ve oyunculukların teknik olarak gelişimiyle beraber filmlerin nitelikleri ve anlamsal bütünlüklerinin olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, sinemada anlam yaratma sürecinde ışığın kullanım etkisi büyük rol oynamaktadır. Işıkla birlikte, renk kullanımı da yönetmenlerin anlatılarında öznel anlamları yüklemek için sıkça başvurdukları etkili bir yöntemdir. Her sanat dalı, anlatı öğesi olarak renk kullanımına özenle başvurur. Renklerin kullanımı ve aydınlatma tasarımıyla estetik ve psikolojik etkiler yaratılabildiği için, sanatçılar eserlerinde bu etkilere göre anlamlar oluşturmaktadır. İletişimin doğal bir öğesi olarak renk, insanlar için farklı bir dil biçimine dönüşmektedir. Renkler, insan hayatı boyunca doğayı anlamlandırmada ve karakteristik öznelere ve nesnelere fiziksel anlamlar yüklemeye daima renge başvurur. Renkler, aracılığıyla iletişim dili, anlam dilini oluşturmaktadır. Çünkü her renk farklı bir anlam derinliğine sahiptir. günlük yaşantılarımızda renklere anlık olarak bir anlam yüklemeyen, yönetmenler filmlerinde renklere bilinen anlamlarının dışında öznel yeni anlamlar yüklemektedirler. Seyirci görüntüdeki renge karşılık kendilerinde uyanan hislerle renge yüklenen kodu çözümleyip, renge yeni anlamlar yüklemektedir. Bu çalışmada renk öğesinin temel nitelikleri incelenecek olup, ilk siyah-beyaz filmlerde kullanılan renk tekniklerinden, günümüze kadar çekilen renkli film örneklerine, rengin bir anlatım öğesi olarak öznel kullanımına ve yönetmenin başvurduğu anlatıdaki rengin öznel metaforik kullanımına dikkat çekerek bir inceleme yapılmıştır.

## 1. Renk Olgusu

“Renk, ışığın dışı vurumudur”.

Henri Matisse

Renk olgusu, insanlığı ve yaşamı anlamlandırabilmek için bütün çalışma alanlarını ilgilendiren bir araştırma konusudur. Bu olgu üzerine birden çok tanımlama yapmak mümkündür. En temel anlamı üzerinden çıkarım yapabilmek için şu tanımları ele alabiliriz; Işığın kendi öz yapısına ve nesnelere üzerindeki yayılımına bağlı olarak göz üzerinde yaptığı duymusal etkidir (Tanyeli ve Sözen, 1992: 29). Newton, ışığın bir prizmadan geçtikten sonra yedi renge ayrılmasına bakarak bu renklerin ışığın içinde zaten var olan, onu oluşturan ana unsurlar olduklarını söylemektedir. Bunu reddederek farklı bir kuram ile bakan Goethe ise prizmanın içinden bakıldığında veya prizmadan geçen ışık bir yüzeye düşürüldüğünde beyaz bir bölgenin etrafını karanlık bir bölgenin çevrelediğini, renklerin ise sadece aydınlık ile karanlığın birleştiği kenar kısımlarda oluştuğuna dikkat çekmektedir. Bu iki bilim insanının ışığın ve rengin nitelikleri konusunda koyduğu çıkarımları ve görüşleri karşılaştırmak gerekirse, şu şekilde karşıtlıklar gözükmektedir.

Işığın Niteliği	Newton (1704)	Goethe (1810)
Homojenlik	Beyaz ışık bir çok rengin bileşiminden oluşur (Heterojen).	Işık en basit en bölünemez ve en homojen şeydir (Homojenlik).
Karanlık	Karanlık ışığın yokluğudur.	Karanlık kutupsaldır ve ışıkla etkileşir.
Spektrum	Işık kırılma özelliğine göre bir yelpaze gibi açılır.	Aydınlık karanlık sınırlarda ortaya çıkan renk kesitleri bir spektrum oluşturmak için üst üste biner.
Prizma	Rengin varlığında prizma önemsizdir.	Bulanık bir ortam olarak, prizma renklerin ortaya çıkmasını sağlar.
Kırılma Rolü	Kırılma, bükülme ve yansıma sayesinde, ışık ayrışabilir.	Işık olmadan da kırılma, bükülme ve yansıma olabilir.
Analiz	Beyaz ışık 7 saf renge ayrılır.	Sadece 2 saf renk vardır; Mavi ve sarı. Diğerleri bunların derecelerdir.
Sentez	Beyaz ışık 7 renge ayrıldığı gibi, 7 rengin bileşiminden gelir.	Renkler grinin tonlarında tekrar kombine olurlar
Parçacık yada dalga ?	Parçacık.	Hiçbiri, çünkü duyularla gözlenemezler.
Renk Çarkı	Asimetrik, 7 renk.	Simetrik, 6 renk.

Görsel 1. Newton'un ve Goethe'nin teorilerinin karşılaştırma tablosu

Renk, çevremizdeki varlıkları ve olayları anlamakta ve anlamlandırmakta kullandığımız önemli bir görsel iletişim aracıdır. Varlıkların anlamını veren bir değer olarak da bilinmektedir ve günlük yaşam içinde adeta bir tür iletişim işlevine sahip olduklarını gözlemlemek mümkündür. Bu iletişim biçiminde renklere, sembolik bir yapı içinde anlamlar yüklenmekte, kültürel doku içinde renklerin kazandığı bu sembolik anlamların çözümlenmesi, aynı anda o toplumun hayatı algılama ve anlamlandırma sürecinde çözümlenmesi anlamına gelmektedir. Goethe, renk teorisindeki yaklaşımında renklerin insanlar üzerinde oluşturduğu haz üzerinden ilerler ve rengi sanatın bir parçası olarak düşünülmediğinde, en etkin estetik araç olarak ifade etmektedir. İnsanlar renkle özdeşleşir; renk, göz ve ruhla bütünleşir (Goethe, 2013: 222). Bu bağlamda, rengin anlam farklılıkları şu şekilde açıklanabilmektedir: cisimler tarafından yansıtılan ışığın gözde oluşturduğu duyum, nitelik, ve çeşitlilik. Her ne kadar renklerin dalga boyu insan üzerindeki fizyolojik etkiyi şekillendirse de, aynı renk farklı kültürlerde ve coğrafyalarda farklı anlamlar ifade edebilir (Uçar, 2004: 169).

Algılama mekanizması, rengi tek bir renk üzerinden açıklamamaktadır. Bu yüzden renk harmonisinden bahsetmek gerekirse renkleri bir bütünlük üzerinden açıklamak gerekmektedir. Bu bağlamda, insanın tek bir rengi anlamsal olarak özdeşleştirilmesi mümkün görülmemektedir.

Göz, rengi algılar algılamaz harekete geçer ve doğası gereği, farkına varmadan zorunlu olarak anında, mevcut renkle renk çemberini bütünleyen başka bir rengi yaratır. Evet, gözü uyaran tek bir renk, spesifik duyuları harekete geçirerek gözün bütünlük arayışı temayülünü ortaya çıkarır (Goethe, 2013: 229).

Renk konusunu üç ana başlık altında incelemek gerekmektedir.

- Işık İle Renk (Toplamsal Renk Metodu)
- Pigmentler İle Renk (Çıkarımsal Renk Metodu)
- Duyusal Algı Olarak Renk

İlk iki başlık içinde inceleyebileceğimiz ışık ve pigmentler yardımıyla rengin oluşturulması, fiziksel olarak ele alınabilecek bilimsel yaklaşımlardır. Üçüncü bölümde incelenen duyusal algı boyutu ise, insan fizyolojisiyle ilgili olmasına karşın psikolojik, sosyal, kültürel ve toplumsal bir boyuta sahiptir. Her ne kadar renklerin dalga boyu insan üzerindeki fizyolojik etkiyi şekillendirse de, aynı renk farklı kültürlerde ve coğrafyalarda farklı anlamlar ifade edebilir (Uçar, 2004: 169).

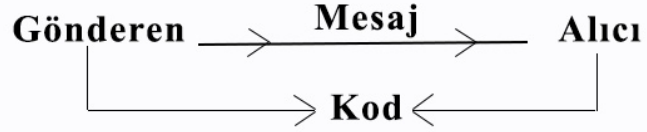
Renklerin birbirleriyle olan ahenk ilişkileri çok hassastır ve denge gerektirmektedir, bu yüzden ki tarihte renk bilimcileri ve sanatçılar teorilerini açıklarken tek bir renk üzerine yoğunlaşmak yerine rengi bütünsellik içerisinde ele almışlardır. Renk için, ışık ve karanlık, açıklık ve koyuluk; daha genel ifadelerle konuşacak olursak ışık ve ışsızlık gerekmektedir. Işıktaki, sarı diye niteleyeceğimiz bir renk oluşur; karanlıkta ise başka bir renk olarak tanımladığımız mavi renk ortaya çıkar (Goethe, 2013: 29).

### 1.1 Renk ve Kültür İlişkisi

Kültürel ve toplumsal olarak anlamlarının değiştiği renk olgusunun, tarihten bu yana inançların ve çağların etkisinde kaldığı bilinmektedir. Renklerin anlamları paradigmasal bir uzantıda da farklılıklar göstermektedir. Literatürde kültür kavramının tanımına baktığımızda toplumlara göre farklılık gösterdiği için genel kabul gören ortak bir tanımı bulunmamaktadır. Kültür en kapsamlı tanımıyla, gelenek, görenek, inanış, düşünce, bilim ve sanat etkinliklerinin birikimiyle ortaya çıkan ve toplumlara göre değişen bir kavramdır. Bu tanımlamaya göre kültürün toplumlarda kendi içerisinde değişkenlik göstermesi, renklerin kültürlerdeki anlamsal farklılıklarını bilmemizde en önemli yardımcı unsurlar arasındadır. Kırmızı renk, kültürel olarak örnek vermek gerekirse; Asya ve Mısır'da kan ve suçun sembolü olduğu görülmektedir. Genel olarak kırmızı renk tüm ülkelerde kan rengi olarak kabul görmektedir. Müslümanlıkta hiddet ve mukaddes olmayan şeylerin ifadesidir. Ancak Müslüman bir ülke olmasına rağmen İran'da mutluluğu simgeler. Çin'de ikinci asalet rütbesini simgeler. Hindistan'daki anlamı ise namus ve hakikatin ifadesidir (Sözen, 2003: 76). Aynı şekilde Siyah renge baktığımızda da, Batı kültüründe cenaze, ölüm, kötü kişiler ve isyan gibi anlamları varken, Doğu kültüründe ise mutluluk, sadakat, küçük çocuk anlamları bulunmaktadır. Bu bağlamda söylenebilir ki renklerin bir görsel tasarım aracı olarak kullanılmasında, renklerin o kültüre göre en iyi şekilde analiz edilip, genel anlamlarına daha çok dikkat çekmek gerektiği anlaşılmaktadır.

Renklerin, tarihin ilk zamanlarından itibaren kültürlerde sembolik değerler ve anlamlar içerdiği görülmektedir. Renkler, sanatsal çalışmalarda bir ifade aracı olarak kullanılmasının dışında, toplumdaki bireylerin duygu ve düşüncelerini anlatmada da bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda rengi bir iletişim unsuru olarak ele alıp, toplumdaki kullanım biçimlerini incelemek gerekmektedir. Umberto Eco'ya göre rengin kültürdeki yerini anlayabilmek için rengi bir iletişim sürecini ele alır gibi klasik iletişim şemasını göz önünde bulundurarak çalışmak gerektiğini

bununda dille ve semiyoloji yani göstergebilimi ile açıklamanın mümkün olduğunu söylemektedir. (Eco, 1985: 161)



Görsel 2. İletişim Süreci Şeması

Bir renk terimi dile getirdiğinde, kişi doğrudan bir durumu işaret etmez; aksine, bu terimi kültürel bir birim veya kavramla ilişkilendirir veya ilişkilendirmeye çalışır. Renk teriminin sözleri belirli bir duyu ile belirlenir, ancak duyu uyaranlarının bir algıya dönüşümü bir şekilde dilsel ifade ile kültürel olarak kendisiyle ilişkili olan anlam veya içerik arasındaki semiyotik ilişki ile belirlenir. [...] İnsan, toplumları sadece renklerle ifade etmekle kalmıyor, aynı zamanda renkleri dilsel olarakta konuşuyorlar. Renkleri sıklıkla gösterge bilimsel aygıtlar olarak kullanırız: bayraklar, trafik ışıkları, yol işaretleri gibi çeşitli birçok tür amblemlerle iletişim kuruyoruz. [...] Günlük hayatta, renkle olan tepkimiz, gösterge bilimsel sistemler arasında bir tür içsel doruk dayanışmasını gösteriyor. Tıpkı dil, toplumun değer, şey ve düşünce sistemlerini kurma biçimine göre belirlendiğinden, renk algılamamız dille belirlenir (Eco, 1985: 161, 172).

Rengin fiziksel bir oluşum olarak ışık ile var olduğu bilinmektedir. Bu oluşum sürecinde insanlar, renklerden önce ışığa bir takım tinsel anlamlar yükleyerek yer aldığı evrende benliğini ifade etmek istemişlerdir. Antik Mısır uygarlığı, çok fazla semiyotik anlamlar barındırarak ürettiği eserler ile günümüze kadar ulaşan mitlerin barındırdığı en önemli toplumlardan biridir. Çok tanrılığın yer aldığı bu toplumda, en yüksek noktada bulunan tanrının genellikle dünyayı yarattığına inanılmış ve sıklıkla güneşin hayat verici gücüyle ilişkilendirilmiştir. Bu anlamda doğal ışık kaynağı güneşe olan inançları ve ışığın yaşamla bağdaştırılması sonucu sarı renge verdikleri maneviyat görsel kalıntılarında net bir şekilde ifade edilir. Günümüze kadar ulaşan eserlere ve kalıntılara baktığımızda firavunların kıyafetlerinde, başlıklarında, önemli eşyaların betimlenmesinde ve buldukları ortamlarda sarı ve mavi rengin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Mısırlılar için mavi renk kötü güçleri uzaklaştıran yararlı bir renktir (Pastoureau, 2013: 25). Ölülerini mumyalarken üzerlerindeki en değerli eşyaların ve takıların mavi renkte olması bu görüşü doğrular niteliktedir. Renklerin anlamsal pratikleri incelenirken bir rengin tek bir anlamı olması söz konusu değildir. İncelenen rengin birçok renkle bir araya veya karşı karşıya geldiği ölçüde anlamını

bulup, etkileşim yarattığı bilinmektedir. Bu bağlamda, kültürel çalışmalarda da sanat çalışmalarında olduğu gibi rengin en büyük sınırlılık durumu, renkleri bir bütün olarak ele alıp, birbirleriyle olan etkileşimsel yönleri ve karşıtlık durumu açığa çıkarılmalıdır. Bu zıtlık durumunu en çok yaşayan iki rengin şüphesiz siyah ve beyaz olduğu söylenebilmektedir. Beyaz, aydınlık, parlaklık özelliğiyle siyahın karşıtı bir renktir. Batı kültüründe beyaz; saflık ve temizliğin sembolüdür. Saflık çağrışımı nedeniyle Batı'da gelinlikler genellikle beyazdır. Oysa Asya'daki bazı toplumlarda matem ve yas rengi olarak bilinmektedir (Uçar, 2004: 48). Batı kültüründe ise matem ve ölüm rengi olarak bilinen renk siyahtır. Buna karşın Eski Mısır ve Kuzey Afrika ülkelerinde siyah, verimli toprağın ve yağmurla şişmiş bulutların rengine benzediği için bereketin sembolü bir rengidir. Soyut sanatın babası olarak adlandırılan Wassily Kandinsky de beyazı, ruhumuzu etkileyen sonsuz bir sessizliğe benzetir. Ancak, ölü bir sessizlik değildir bu: her an, her şeye açık, başlangıçtan, dünyaya gelmeden önce gelen bir sessizlik. (Uçar, 2004: 49) Siyah ise güneşin batışından sonra gelen bir hiçlik, umutsuz ve sonsuz bir sessizliktir: hiçbir şey hissetmeyen bir ceset gibi hareketsizdir. Henüz hiçbir şeyin oluşmadığını, tamamlanmadığını gösteren beyaz yansız ve edilgen bir renktir. Toplumların renklere olan algıları dönemlere göre değişkenlik göstermektedir. Renkler insanların ruh hallerini harekete geçirdiği gibi toplumsal karakterleri ve koşullarını da etkiler (Goethe, 2013: 235).

## 2. Sinema ve Renk

Sinema tarihinde, sinemanın dönüşümsel devrimleri arasında kabul gören iki dönem bulunmaktadır. Birinci dönem, sessiz dönemden – sesli döneme geçiş dönemi, diğeri ise siyah-beyaz dönemden – renkli döneme geçiş dönemleridir. Bu iki dönem sinemada teknik gelişimler olarak gözüke de filmlerin biçim ve gerçeklik yapısını, anlam pratiklerini değiştirip dönüştüren unsurlardandır. Sinema, ilk film yapımlarından bu yana gerçeklik üzerinden değerlendirilmiş ve büyük ilgi görülmesinde en büyük etken, fotoğraftaki gerçeklik olgusunun hareketli bir şekilde nesnel anlatımlı görüntülerin perdeye yansımalarının yarattığı algı ve anlamsallığı olarak bilinmektedir. Bu bağlamda, gerçeğe daha da yaklaşma çabası sinemanın bu anlamda gerek teknik gelişmesine, gerek de anlatım formlarının ve sinema dilinin değişimine neden olmuştur. Renk, olayların gerçekliğinin vazgeçilmez bir ögesi olarak kabul görmüştür. Ancak bu durum birçok yönetmen ve kuramcı tarafından ısrarla red edilmek istenmiştir. Rus sinema kuramcısı ve yönetmen olan Sergei Eisenstein, rengin biçim için değil içerik için düzenlenmesini savunmaktadır. Ayrıca renkle içerik arasında tümüyle nedensiz bir ilişki olmasına karşıdır. Eisenstein "Aleksandr Nevski" filminde farklı olarak siyah ve beyaz renkleri bilinen anlamlarından soyutlayıp, onlara çok farklı yeni

anlamlar yüklemektedir. Beyaz rengi, zulüm ve baskı ile ilgili olarak, siyah rengi ise kahramanlık ve vatanperverlik ile ilişkilendirerek kullanmaktadır. "Eski ile Yeni" filmindeyse siyahı gericilik ve suçla ilgili olarak, beyazı ise yaşam ve mutlulukla yansıtmaktadır. Yani, bu filmde renkleri bilinen anlamlarıyla kullandığı görülmektedir. S.Eisenstein'a göre bir yönetmen eski kodlara yeni anlamlar yükleyebilme hakkına sahiptir. Ama bunu da mutlak olarak içerikle konuya destekleyecek bir biçimde yapılması gerektiğini söylemektedir (Eisenstein, 1984). Rudolf Arnheim ise siyah-beyaz filmin yarattığı etkinin, renklerle elde edemeyeceğine inanmaktadır. Bu bakımdan rengin, insanı gerçeğe yaklaştırdığını söylemektedir (Arnheim, 2002).

Sinemanın o ilk dönemlerinde de yönetmenler filmlerinde anlatım aracı olarak renk öğelerine başvurmak istemişlerdir. Rengin, sinemada yer alışının başlıca nedeni, doğayı olduğu gibi yansıtma isteğidir. Siyah-beyaz yardımıyla yansıtmak ve görme zorunluluğu, bir bakıma belli bir tarihe dek sinema gerecinin sinemacıya koyduğu bir sınırdı. Nitekim bu sınırı aşmak isteyen bazı yönetmenler, sinema sanatının ilk yönetmenlerinden George Melies gibi "Aya Seyahat" filminde filmi siyah-beyaz olarak çekmiş olsa da, filmdeki bazı sahneler özel bir etki ve adrenalin yaratabilmek için nesnelere doğal renklerine tek tek elle boyayarak azda olsa renk olgusunu kullanmıştır ve filminde biçimsel bir etki yaratmıştır. Ancak, kullanılan renkler anlam yaratmanın dışında seyircinin ilgisini çekmeye yönelik bir çalışma olduğu görülmektedir.



Görsel 3. George Melies, Ay'a Seyahat, 1902

Sinemada renkli film yöntemleri ortaya çıktıklarında da, siyah-beyaz filmler yine ağırlığını sürdürdü çünkü kullanılan yöntemler başarılı ve filmde büyük etki yaratacak yöntemler değildi. Görüntülerdeki renkler, ya çok parlak ya da olduklarından çok daha canlı olduğu görülmekteydi. Renkli film,

bir yandan siyah beyazdan daha doğal bir gerçeklik üretebilirken, öte yandan da dikkati kendine çeken ve böylece filmde simgesel bir değer yaratan olguya dönüşmekteydi. 1940'lı yıllarda geliştirilen teknolojik yöntemler ile doğadaki renkler gerçeğe en yakın biçimde yansıtıldı ve 1950'li yıllardan itibaren de rengin sinemada etkin bir biçimde kullanıldığı filmler yapılmaya başlandı. Ancak siyah-beyaz film kullanımı da uzun süre devam etti ve günümüzde de yönetmenlerin tercihine göre kullanılmaya devam edilmektedir.

Rengin sinemanın ilk çalışmalarındaki kullanış biçimlerine değinmek gerekirse doğayı olduğu gibi yansıtma isteği ilk önem sırası arasındadır. Bu bağlamda renklerin öznel anlamlarının dışında sembolik olarak kullanıldığı ve renklerin birbirleriyle uyumlarına dikkat edildiği çalışmalara çok fazla rastlanılmamaktadır. Filmlerdeki renk kullanımı biçimlerine kuramsal açıdan bakıldığında, estetik olarak iki farklı şekilde incelendiği görülmektedir: Birinci kullanım olarak, "gerçekçi tarzda renk kullanımı" ikincisi ise anlam yaratıcı bir unsur olarak "anlatımcı tarzda renk kullanımı" olarak yer almaktadır.

"Renk estetiğine üç yönden yaklaşılabılır: Rengin izlenim etkisi (visually), rengin duygusal ifade aracı olma yönü (emotionally) ve taşıdığı sembolik anlamlar (symbolically). Çoğu kez birbiriyle iç içe girmiş halde olan bu üç öğe bazen tek tek bazen de birleşerek renklerin anlam boyutunu oluştururlar" (Sözen, 2003, s. 10).

Rengin sinemaya girişi olarak doğadaki renk gerçeğinin filme aktarılması biçiminde ortaya çıktığını söyleyebiliriz ancak bir sanatçı olarak sinemacı, bir ressamın doğadaki renkleri yeni baştan ve kendi renk anlayışına göre düzenleyebildiği gibi kullanabilmektedir. Bu anlamda çeşitli renklerin çeşitli duygulara daha uygun düşmesine ya da kimi renklerin simgesel bir değer taşımaya dayanarak bu simgesel kullanışı değerlendirmeye dek değişen geniş bir uygulama alanı bulmaktadır (Özön, 2008).

Rengin, sinemada kullanış biçimleri de yönetmenlere, senaryolara göre değişmektedir. Bir ressam nasıl doğadaki renkleri baştan ve kendi renk algılayışına göre düzenleyebiliyorsa; renklerin ayrı nitelikleri ve sıcak-soğuk renklerle bir duyguyu yansıtabiliyorsa, bir yönetmen de kendi geçmişine, renk algısına ve sanatsal bakış açısına göre renkleri yorumlayıp filmlerinde anlamsal bir bütünlüğü içerisinde görüntülerine yansıtabilmektedir. Seyircinin, algılayış biçimi de aynı şekildedir. Yönetmenin anlatmak istediği anlamın dışında, kendi kültürel aidiyetine bağlantılı olarak anlatıdaki rengi kendine göre filmdeki simgesel anlamlarını alımlayıp, yorumlar ve kendi anlamını üretebilmektedir. Ortak bilinçaltının renge yüklediği anlamların varlığıyla

birlikte yine de renk dünyası, estetik ve psikolojik değerlerin kişisel olarak biçimlendiği bir alan gibidir. Çünkü kişilerin beğenileri ve renk tercihleri söz konusu olduğunda buna sınırlar getirebilmek ve standartlar koyabilmek mümkün olamaz. İçinde yaşanan kültür, din, gelenek, gelir durumunun yanında moda, kişilik yapısı gibi değişik faktörler kişinin renk tercihi doğrudan veya dolaylı biçimde etkilemektedir. Hatta bir kişinin renk tercihi zaman içinde birçok faktöre bağlı olarak değişimler bile gösterebilir. Bu bağlamda denilebilir ki, renk algısı ve anlamlandırma kişiye özgüdür ve yaratılan anlam öznel anlam olarak değerlendirilmelidir.

## 2.1 Gösterge Bilim Kuramı İle Gösterileni Anlamlandırma

Göstergebilim, işaretler, semboller ve iletişim için kullanılacak çeşitli dizgelerden oluşan göstergeler öğretisidir. Sinematografik anlam, yalnız film dilinin araçlarıyla dışavurulan bir anlamdır. Filmlerdeki kullanılan renk olgusuna dair rengin öznel kullanımı ile ilgili çıkarımlarda bulunabilmemiz için renklerin anlamları dışında, rengin birbirleriyle ve nesnelere ilişkilendirilip kullanımında ortaya çıkan anlamları Semiyoloji yani gösterge biliminden yararlanarak açıklamak gerekmektedir. Gösterge biliminin kurucularından bilinen Charles Sanders Peirce'in tanımına göre Gösterge, oluşturduğu ya da değiştirdiği bir düşünceyle bir şeyin yerine geçen ve her hangi bir şeyin yerini tutan şeydir. Bu tanıma göre temelde üç öge bulunmaktadır: Nesne, gösterge, yorumlayan (Büker, 1991: 29). Ferdinand De Saussure'in göstergebilim kuramına göre kültürel yapay nesnelere bireysel parça ya da göstergelere ayırarak bunların yapısını incelemeyi içermektedir. Ona göre bir film küçük parçalardan oluşarak bir bütünü temsil etmektedir.

Gösterge, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkidir ve bu ilişkinin kurulmasından da anlamlandırma ortaya çıkmaktadır. Gösterge biliminde anlamlandırma, düz anlam ve yan anlam olarak ele alınmaktadır. Umberto Eco'ya göre ise, "Gösteren-Gösterilen" ikilisi yerine, "Anlatım-İçerik" ikilisini getirmiştir ve bir şeyin yerini anlamlı olarak alan her şey göstergedir (Büker, 1991: 36) Anlatımın "Biçimi" vardır ve "Gereçler" kullanır, kullanılan gereçlere göre anlatımın biçimi de değişir. İçerik ise anlatıma bağlı olarak oluşan anlamdır. Anlatım ve içerik arasındaki bağıntı kültürel uzlaşımına dayalıdır, kodlanmıştır. Yani içeriği (anlamı) kültürel uzlaşımın ortaya çıkardığını vurgulamaktadır.

Şiir, müzik, edebiyat, sinema gibi birçok alanda gördüklerimizde, işittiklerimizde hep bir anlam ararız. Aradığımız anlamları; şiirde sözlerde, resimde renklerde, müzikte duygularda, sinemada ise görüntülerde buluruz. Ancak, hiçbirinde anlam tek bir birime indirgenmez. Örnek olarak, sinemada anlam üzerinde durmak gerekirse; sinemada anlam görüntülerdedir.

Fakat sinemada gördüklerimiz, çoğu zaman, bize doğrudan gösterilmek istenenler değildir. Bize gösterilen bir nesne, çoğunlukla kendinden önce ve sonra gelenlerden bağımsız değildir. Gösterge bilimi teorisyeni Christian Metz'e göre parçasal birimleri, çekim ayırımı gibi uzamda yer kaplayan öğeler oluşturur. Parça üstü birimleri ise, renk, alıcı devinimleri, geçişler gibi uzam ve zamanda yer kaplamayan öğeler oluşturur (Büker S. 56). Sinemada yan anlam alt kodlar oluşturmaktadır ve yorumlayan "Metafor, metanomi" gibi sembolik anlamları içeren kavramlara başvurarak anlatıyı çözümlemektedir.

Metaforik anlam iki farklı şeyin benzerliği üzerinden bir ilişki kurdurtur. Metaforlar bir bağlantıyı gösterir ve bizi bunun üzerine düşünmeye davet eder. Hatta kimi zaman soyut şeyleri adeta görülebilir veya hissedilebilirmiş gibi düşünmeye çağırır. Örneğin, kırmızı gül ile aşkın anlatılması, sevgilinin güle benzerliği üzerine kurulan bağlantı ile gerçekleşir ve soyut bir kavram olan aşkı somut bir ifadeye dönüştürmektedir.



Görsel 4. George Lucas, Star Wars, 1989

Yönetmen, renkleri bir arada kullanarak bir takım karşıtlık anlamı görsel olarak görüntüyle yaratmaktadır. Örneğin, Kırmızı-Mavi renk metaforları filmlerde sıkça karşımıza çıkmaktadır. İncelemek gerekirse George Lucas'ın "Yıldız Savaşları" film serisindeki kötü karakterlerin ışın renklerinin kırmızı, iyi karakterlerin ışın kılıcının mavi olarak kullanılması bilinçli ve simgesel bir gösterge olarak film boyunca anlam yaratan bir metafordur. Seyirci, bu renklerin kullanım alanlarını filmin bütününde karakterlerin kıyafetlerinden, aksesuarlarından, günlük yaşantılarındaki alanlarına kadar oluşturulan birçok sahnede bu anlamları görmektedir. Oluşturulan bu anlam seyircinin filmde bilinçli bir okuma pratiği ile kazandığı anlam olabilmesi gibi, bilinç dışında

gösterilene kabullenmesi olarak da ifade edilmektedir.



Görsel 5. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Matrix, 1999

Kırmızı-Mavi renk metaforunu bir başka filmde incelemek gerekirse Lana Wachowski, Lilly Wachowski – Matrix filminde yine karşıtlık üzerine kurulmuş bir anlam görülmektedir. Filmde bilge pozisyondaki karakter Morpheus, Matrix sistemini öğrenen Neo karakterine iki hap uzatmaktadır ve geri dönüşü olmayacak bir yolda ikisinden birini seçmesini istemektedir. İlk hapın rengi mavi renktedir ve karakter bu hapi seçerse hikâyenin sona ereceğini ve yatağında uyanıp istediği ne ise ona inanacağını söylemektedir, ikinci hapın rengi ise kırmızı renktedir ve harikalar diyarında kalarak tavşan deliğinin gittiği yerleri göstereceğini söylemektedir. Neo karakteri kırmızı hapi seçer ve Morpheus onu durdurarak “unutma! Sana vadettiğim tek şey hakikat” der ve Neo karakteri teklifi kabul edip kırmızı hapi yutmaktadır. Bu sekansı incelemek gerekirse, yıldız savaşları filminde olduğu gibi mavi ve kırmızı renkleri üzerinden iyi ve kötü kavramları hayattaki seçimlerimizin sonuçları olarak metaforlaştırılarak sunulmaktadır. Mavi rengin genel anlamlarında dinginlik, sakinlik, huzur, sonsuzluk ve hayalperestlik yatmaktadır. Filmde gerçek yaşam bu sonsuzluk ve hayalperestlik kavramlarıyla bir hapishaneye benzetilerek Matrix sisteminin karşıt rengini betimlemektedir. Kırmızı renk ile gerçekliği vurgulayarak, cesaret ile hayalperestlikten uzak bir dünya sunulmaktadır. Bu simgesel anlamlar filmin bütünü içerisindeki mesajları alımlayıp, yorumlanarak kendi içerisinde yeni anlamlar doğurmaktadır. Bu bağlamda sanatın öznel anlamı da tam olarak buradan gelmektedir, anlam kişiye özgün olduğu gibi biriciktir. Yönetmenin oluşturmak istediği anlam ile seyircinin gösterilendeki anlamı içerik olarak aynı olduğu söylenebilmektedir ancak içerisindeki bireysel bilinçdışı ve toplumsal bilinçdışı durumsalı, anlamı kendi içerisinde yeni bir forma soktuğunu göstermektedir.

İngiliz yönetmen Peter Greenaway'ın “Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı” (1989) filminde, metinler üzerinden bir anlatı yerine renkler üzerinden karakterleri



Görsel 6. Peter Greenaway, Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı, 1989

ve mekânı betimleyerek kendi hikâyesini sunmaktadır.

Film, bir tiyatro sahnesine bakıyormuşsunuz gibi hissettirir, genelde tam karşıdan geniş bir açıyla bize sunulur ve bir tablo hassasiyetindedir ve mekânların her biri ayrı bir renk tonunda tasarlanmıştır. Mekân değiştiğinde insanların üzerlerindeki kıyafetlerin de renk değiştirmesi gibi fantastik bir öğe filme eklenmiş olsa da (mutfakta yeşil, restoranda kırmızı) en başından itibaren asıl ilgimizi çeken şeyin mekânlar değil karakterler olduğu görülmektedir. Greenaway, filmlerini kendisinin ressam olmasından da kaynaklı olarak bir ressam gibi tasarlayarak ortaya çıkarmaktadır. Renkten çerçeveye kadar bu yöntemi izlediğini belirten yönetmen, “...fırça darbelerini andıran filmin her karesini birleştirirken kelimedenden değil ruhun yaratıcılığından yola çıkıyorum” (Gazete Pazar) diye sözlerine ekler.

Renk kullanımı olarak, sinema sanatının şairi olarak anılan Polonyalı yönetmen Krzysztof Kieslowski'nin “Üç Renk; Mavi, Beyaz, Kırmızı”. (1993-1994) seri filmlerine bakmak gerekmektedir. Fransa'nın bayrağının renklerinden esinlenerek hazırlanmış bu üç filmde birbirinden ayrı yaşamlar süren karakterlerin ve olayların ufak bağlantılarla, filmleri birbirine bağlayan bir özelliği bulunmaktadır. Kieslowski, bu üçlemde filmlerinin tematik anlamlarını, renklerin insana hissettirdiği hissiyatla bağlandığı gözükmektedir. “Üç Renk; Mavi” filminde mavi renginin yansıttığı özgürlük algısını karakterin yaşadığı durumla birleştirerek, seyirci üzerinde de kendi algısını yaratmaya çalıştığı anlaşılmaktadır. Aynı şekilde

“Üç Renk; Beyaz” filminde beyaz rengine ve tonlarına ağırlık vererek, beyazın motivasyon bozukluğu, solukluk, her şeyi kabullenme gibi beyazın negatif yönünden yararlanmıştır. Beyaz, rengine eşitlik temasını yükleyerek filmde her yönden insan eşitliğini eleştirel olarak ele aldığı görülmektedir. Kieslowski “Üç Renk; Kırmızı” filminde ise kırmızı rengine ve tonlarına ağırlık vererek kardeşlik duygusu yaratmaya çalışmaktadır. Kieslowski'nin bu üç filminde de rengin bir anlatım ögesi olarak kullanıldığı görülmektedir. Filmlerdeki baş karakterlere bu renkleri sorgulatarak, renk üzerinden hayata bakmalarını ve yorumlamalarını, seyirciye de bu karakterlerin yaşadığı durum karşısında “peki sizin için bu renkler ne ifade ediyor?” sorusunu sordurarak kendi anlamlarını çıkarımında bulunmasını beklemektedir.

### **Sonuç**

Bir sanat dalı olan sinema, bir anlamlar bütünüdür ve görsel tasarımın etkisi son derece büyüktür. Görsel sanatlar içerisinde renk bu bağlamda çok büyük etkiye sahiptir. Renklerin, insan psikolojisi üstünde etkileri olduğu bir gerçektir. Anlatım ögesi olarak yönetmenlerin başvurdukları renk öğeleri, renklerin düz anlamları ile kullansalar bile seyircinin o göstergeye bir anlam yükleyerek, olayı veya olguyu kendi kültürel aidiyetiyle bireysel bilinçdışı ve toplumsal bilinçdışı algısıyla bütünleştirdiğini, kendi algısı üzerinden değerlendirdiğini söylemek gerekmektedir. Sinemada, rengin sadece anlam yönünden değil, anlatım yönünden de belirleyici etkileri olduğu görülmektedir. Renkler değişik coğrafya ve kültürlerde farklı anlamlar ifade etmekte ve izleyenler üzerinde birçok değişik duygu uyandırabilmektedir. Bu bağlamda şunu söylemek gerekir ki yönetmenin yarattığı anlamdaki özelliği kadar seyircinin filmdeki dili ve göstergelerin anlamlarını alımlayıp, kendi anlamını yaratmasındaki özelliği sinema sanatında büyük önem arz etmektedir.

Bilimsel bir yöntem olarak göstergebilimin amacı, göstergeler ve gösterilenler arasındaki ilişkilerden yola çıkarak anlamı yaratan yapıları incelemektir. Yukarıda incelenen filmlerde de renge bilinen anlamların dışında, yönetmenin filmdeki oluşturulan evren içerisindeki yarattığı anlam sinema dili açısından çok önemli bir anlatım ögesi olduğunu göstermektedir.

## Kaynakça

- Tanyeli, U. & Sözen, M. (1992). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü Remzi Kitapevi, İstanbul*
- Pastoureau, Michel (2013). *Mavi Bir Rengin Tarihi, (Çev: İnci Malak Uysal), Can Yayınları, İstanbul*
- Goethe, Wolfgang (2013). *Renk Öğretisi, (Çev: İlknur Aka), Kırmızı Yayınları, İstanbul*
- Eisenstein, Sergey (1984). *Film Duyumu, (Çev: Nijat Özön), Payel Yayınları, İstanbul*
- Kılıç, Levend (2004). *Görüntü Estetiği, İnkılâp Kitabevi, İstanbul*
- Özön, Nijat (2008). *Sinemaya Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, İstanbul*
- Büker, Seçil (1991). *Sinemada Anlam Yaratma, İmge Kitabevi, Ankara*
- Sözen, Mustafa (2003). *Sinemada Renk – Sembolik Anlamlar, Detay Yayıncılık, Ankara*
- Eco, Umberto (1985). *How Culture Conditions the Colours We See, On signs: a semiotics reader*
- Uçar, Fikret (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılâp Kitabevi, İstanbul*
- Arnheim, Rudolf (2002). *Sanat Olarak Sinema, (Çev: Rabia Ünal), Öteki Yayınevi, Ankara*
- Greenaway, Peter, (20 Nisan 1997). *Daha Büyük Filmler Yapacağım, Gazete Pazar.*

## Görsel Kaynakları

- Görsel 1. Newton'un ve Goethe'nin teorilerinin karşılaştırma tablosu
- Erişim: <https://bigumigu.com/haber/goethenin-renkler-kurami-calismasi-icin-cizdigi-illustrasyonlar> (20.05.2019)
- Görsel 2. İletişim Süreci Şeması, Eco, Umberto (1985). *How Culture Conditions the Colours We See*
- Görsel 3. George Melies, *Ay'a Seyahat, 1902*
- Erişim: [https://www.bilimkurgukulubu.com/wpcontent/uploads/2016/04/rsz\\_scientists-620x320.jpg](https://www.bilimkurgukulubu.com/wpcontent/uploads/2016/04/rsz_scientists-620x320.jpg) (20.05.2019)

Görsel 4. George Lucas, *Star Wars, 1989* Erişim: <https://media.deseretdigital.com/>

Görsel 5. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, *Matrix, 1999*

Erişim: <http://www.mmsrn.com/wp-content/uploads/2018/03/Matrix-K%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1-ve-Mavi-Hap-Neyi-Temsil-Ediyor.jpg> (20.05.2019)

Görsel 6. Peter Greenaway, *Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı, 1989*

Erişim: <https://bulentcallidotcom1.files.wordpress.com/2014/08/the-cook-the-thief-his-wife-and-her-lover.jpg> (20.05.2019)



## Silindirik Yüksek Formların Seramik Tornasında Şekillendirilmesi

Dr. Öğr. Üyesi Mutlu Köpüklü

Makale Geliş Tarihi: 15.05.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 19.02.2019

### Özet

Çömlekçi Çarkı (seramik tornası) endüstriyel ve sanatsal nitelikli seramiklerin üretiminde başlıca kullanım aracı olma niteliği taşımaktadır. Aslında seramik deyince halk arasında akla ilk gelen şeyin çömlekçi çarkı olması bu aracın geleneksel seramikle özdeşleştiğinin de bir göstergesi sayılabilir. Seramik üretiminde son derece önem arz eden bu araç, temel kullanım tekniklerinin yanında her seramik sanatçısı ve zanaatkârı tarafından da kişisel tarzda ve yöntemlerle kullanılmaktadır. Böylece de her kullanıcı kendi üslubu ve yöntemlerini ona yansıtmış olur. Bu çalışmada silindirik yüksek formların seramik tornasında kişisel tarzda şekillendirilme süreci aktarılmıştır. Ayrıca bu yöntemde karşılaşılan güçlüklerle değinilerek, çözüm yolları üzerinde durulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Çömlekçi Çarkı, Seramik, Silindirik, Torna

### FORMING CYLINDRICAL HIGH FORMS ON CERAMIC WHEEL

### Abstract

Pottery wheel is the main tool for the production of industrial and artistic ceramics. In fact, the fact that pottery wheel is the first thing that comes to mind when it comes to ceramics can also be an indication that this tool is associated with traditional ceramics. In addition to the basic usage techniques, this tool is used by every ceramic artist and craftsman in a personal manner and with methods. Thus, each user reflects his / her own style and methods to it. This also means that its user reflects the art or craft on it with ceramic clay. In this study, the process of shaping cylindrical high forms in a personal manner on ceramic lathe was explained. In addition, the difficulties encountered in this method and the ways of solutions have been systematically addressed.

**Keywords:** Potter's Wheel, Ceramic, Adding, Technic, Lathe

---

Dr. Öğretim Üyesi Mutlu Köpüklü. Hitit Üniversitesi TBMYO El Sanatları Bölümü. Çorum.

E-posta: mutlukopuklu@hitit.edu.tr

## Giriş

Yatay olarak dönen daire biçimli bir tabladan oluşan ve kil toprakların işlenmesi için kullanılan tezgâh<sup>1</sup> olarak tanımlanan çömlekçi çarkının kullanımının tarihsel olarak insanoğlunun düzenli bir toplum yapısına geçiş dönemine kadar dayandığı bilinmektedir.

Kentleşme sürecine giden toplulukların yeni geliştirdikleri ekonomik düzenin gereği olarak “ekonomik çıkar bölgesi oluşturmak” amacı dünya tarihinde ilk kez Kalkolitik Çağ’da (M.Ö.5000-3000) gerçekleşmiştir. İşte bu dönem geniş anlamıyla kent devlet ekonomisinin temellerinin atıldığı, yönetici sınıfın ve bürokrasinin, organize ticaretin ve olasılıkla “organize kavga” olarak adlandırılabilir olan savaşların ortaya çıktığı dönemdir. Seri olarak standart biçime sahip toprak kapları üretme gereksinimi, kentleşme sürecine paralel olarak gelişmiştir. Bunun ilk aşamalarında biçimlendirme işleminde “yavaş dönen çark” ya da “Turnet” adı verilen ve kendi eksenini etrafında yavaş da olsa dönebilen bir altlık kullanılmaya başlanmıştır. Ancak, Kalkolitik Çağ’ın sonlarına doğru (M.Ö.3200) hızlı dönen çömlekçi çarkının Mezopotamya’da ortaya çıktığı görülür. Sonrasında da çömlekçi çarkının buradan, Suriye, Mısır ve Anadolu’ya yayıldığı arkeolojik kazılar yardımıyla bilinmektedir. Bu süreç, aynı zamanda çark kullanılıncaya kadar, kap kacak yapımı, kabı kullanacak kadınların bir uğraşısı iken bir zanaat haline gelen çarkta seramik yapımının, erkek uğraşısı haline dönmesini de belirlemektedir.

Yapılan arkeolojik kazılarda Uruk’ta<sup>2</sup> M.Ö. 3500 yılına ait olması gerektiği belirlenen bir çömlekçi çarkına rastlanmıştır. Bir diğer önemli bulgu ise L. Woolley kazılarında araba tekerleği kalıntısına ulaşılmış olmasıdır. Ancak çömlekçi çarkının mı araba tekerleğini doğurduğu, yoksa araba tekerleğinin mi çömlekçi çarkını doğurduğu halen çözülememiş bir tartışma konusudur.

Çömlekçi çarkı Anadolu’da Hititler döneminde yaygın olarak kullanılmaya başlanmış ve böylece seramik kapların üretim ve çeşitliliği son derece zenginlik kazanan bir sürece girmiştir. “M.Ö. 3000 – 2000 yılları arasına tarihlenen Anadolu’daki ilk çarklı çömlekçiliğe ait bulgulara ise Kayseri - Alışar, Çorum - Boğazköy ve Çanakkale - Truva’da rastlanmıştır” (Güner 1988:11)



Görüntü 1. Solda bir Mısır tapınağı duvarında bulunan rölyef panoda görülebilen çömlekçi çarkı.<sup>3</sup> Sağda, M.Ö.600-500 yılları arasında eski Yunan Uygarlığında yaygınlık kazanmış elle döndürülen çark tasviri.<sup>4</sup>

Çömlekçi çarkının keşfi ve yaygın olarak kullanılmaya başlanması seramik üretiminde önemli bir dönüm noktası olmuştur. Tarihsel sürecine bakıldığında “Anadolu Seramiği” nin ağırlıklı olarak “Anadolu Çömlekçiliği” ne dayandığı görülmektedir. Anadolu çömlekçiliği de doğrudan çömlekçi çarkı üretimine bağlıdır.

“Seramik sanatında bir dönüm noktası olarak nitelendirebileceğimiz seramik tornaların kullanımıyla seramik üretimi hız kazanmış ve üretilen ürünlerin kalitesi artmıştır. Bu artış ve gelişim uzun bir sürece yayılmaktadır. Bu süreçte tornanın gelişimi teknik ve teknolojik olanaklardan beslenmiş ve seramik tornaları daha işlevsel daha yaygın bir kullanım alanı bulmuştur.” (Çobanlı Z. 2014: 156)

Kalkolitik dönemden bu yana kullanılan torna kendi içinde gelişim gösterse de; kullanımı büyük ölçüde gelenek, alışkanlık ve kültüre bağlı kalmıştır. Buna bağlı olarak kullanıldığı her toplumda çamurun pişirilmesi ve şekillendirilmesinde farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra çömlekçi çarkında biçimlenen her formun işlevsel farklılıkları da göze çarpmaktadır. Örneğin Mısır’da tornanın kullanımı gelenek ve alışkanlıklar çerçevesinde uzun yıllar değişmeden devam etmiştir. Buna paralel Anadolu’da çarkın kullanımı kullanıldığı medeniyetlere bağlı olarak kısmi formlar değişikliklerle devam etmiştir.

Bu süreçte torna teknik anlamda da gelişme göstermiştir. Elle çevrilen

<sup>1</sup> Wikipedia.com Erişim: 17.01.2018

<sup>2</sup> Bugünkü Irak topraklarında yer alan eski çağ dönemine ait bir Sümer şehridir. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Uruk> . Erişim.20.04.2019)

<sup>3</sup> Adolf, Reith. “5000 Jahre Töpferscheibe”, Almanya. 1960! Bugünkü Irak topraklarında yer alan eski çağ dönemine ait bir Sümer şehridir.

<sup>4</sup> A.Rieth,5000 Jahre Töpferscheibe.

turnetlerin yerini zamanla ayakla kullanılan çarklar almıştır. Ayak tornasının yaygın kullanımı Tunç Çağı'nda Hitit seramiklerinde kendini göstermektedir. Ayakla hız verilen ayak tornalarından sonra torna hızının pedal ile kontrol edildiği pedallı tornalar ise ilk olarak İngiltere'de kullanılmıştır. 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren de teknik ve teknolojik olanakların hızlı gelişimi ile elektrikle çalışan tornalar kullanıma girmiştir.

Geleneksel anlamda basit kullanımı ile çömlekçi çarkı, binlerce yıldır neredeyse hiç değişmeden günümüze dek gelmiştir. Bugünde halen Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde çömlekçi çarkı ile geleneksel seramik kapların üretimi yapılmaktadır.<sup>5</sup> Diğer taraftan zamana ve teknolojinin gelişimine paralel olarak çömlekçi çarkının modern hali denilebilecek olan torna tezgâhları da seramik üretiminde yerlerini almışlardır. Elektrikli bir motor yardımıyla çalışan bu tornalar geleneksel çömlekçi çarkına nazaran daha kolay ve kontrollü bir kullanım olanağı sağlamaktadırlar.



Görüntü 2. Geleneksel ayaklı çömlekçi çarkı<sup>6</sup> ve Geleneksel çömlekçi çarkında çalışan bir çömlekçi ustası.<sup>7</sup>



Görüntü 3. Elektrik motorlu torna tezgâhları.<sup>8</sup>

### Tornada Kil Şekillendirme Yöntemleri

Torna üzerinde kil şekillendirme işlemi teknik ve tecrübe isteyen bir iştir. Bu nedenle torna üzerinde çalışmak ve bu konuda başarılı çalışmalar ortaya koymak isteyen birinin sabırlı ve düzenli çalışması gerekir. Çok sayıda pratik yapmak esastır.

“ Çarkta çekmek, hızla dönen çömlekçi çarkı üzerinde çömlek yapma tekniğidir ve yetenekli bir çömlekçiyi seyrederken bu yöntem kolay ve zahmetsiz görünür. Ancak, çarkta çömlek yapma sanatı alıştırmaya ile elde edilir. Sık sık ve kısa süreli yapılan alıştırmalar, uzun süreli ancak düzensiz aralıklarla yapılanlardan daha yararlıdır.” (Cooper, E. 1978:57)

Genel esas belirli bir hızda dönen torna turneti üzerindeki plastik çamura içe - dışarı, yukarı-aşağı yönlerde farklı oranlarda baskı uygulayarak onu torna turnetinin merkezine sabitlemek ve istenilen şekle getirmektir. Bu yapılırken de temel şekillendirme tekniklerinin yanında her zanaatkâr ya da sanatçı kendi özel tekniğini geliştirebilir ve bunu çalışmalarında tatbik edebilir.

Seramik tamamen teknik bir iştir. Dolayısıyla temel kuralların dışında diğer tüm tutumlar kişisel teknik gelişimine paralel özel yöntemler olarak ortaya konulabilir.

Ülkemizde ve yurt dışında torna çalışmaları yapan sanatçılar kendilerine has yöntemler ve yönelimlerle bu tekniği bir üst seviyeye çıkarmışlardır. Bu konuda çalışmalar yapan sanatçılar, kendi üsluplarını, teknik ve dekor tarzlarını özgün birer yaklaşımla çarkta yansıtmaktadırlar. Bu yansıma aynı zamanda seramik sanatına her bir sanatçının öznel bir dokunuşu ve bir katkısıdır aynı zamanda. Özellikle “Torna Sanatı” nı yaşamak ve yaşatmak

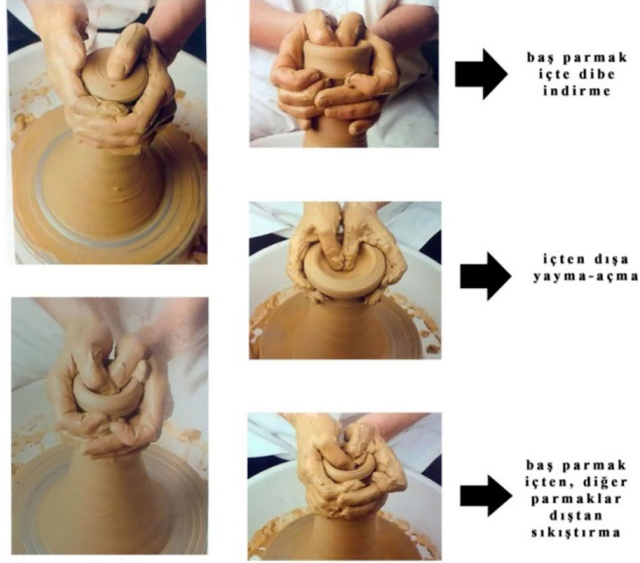
<sup>5</sup> Bu konuda detaylı bilgi için: GÜNER, Güngör. “Anadolu’da yaşamakta olan ilkel çömlekçilik”, Ak Yayınları. İstanbul. 1988

<sup>6</sup> Wikipedia.org. Erişim: 20.04.2019

<sup>7</sup> Güner, G. 1988:91

<sup>8</sup> Hobiseramik.com. Erişim:21.03.2018

isteyen sanatçılar bu anlamda bu köklü geleneğin yaşatılmasına da önemli bir katkı sağlamaktadırlar.



Görüntü 4. Tornada çalışırken kullanılan çeşitli parmak ve avuç tutuş şekilleri.<sup>9</sup>



Görüntü 5. Cemalettin SEVİM. 18 x 69 cm Seramik Eser. Tornada ve elde Şekillendirme. Katmanlı sirlama, 1100 C<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Dolors Ros, İ Frigola. ( Çeviren: Feyza Altunış ) 2006:53  
<sup>10</sup> <https://www.morkaftan.com>. Erişim. 22.04.2019



Görüntü 6. Güngör GÜNER. Tornada şekillendirilmiş çeşitli kaplar.<sup>11</sup>



Görüntü 7. Alev EBUZZİYA. Tornada Şekillendirme. Stoneware. 18 X 28 cm.<sup>12</sup>



Görüntü 8. Shusaku KANZAKI. Tornada Şekillendirme.<sup>13</sup>

<sup>11</sup> <http://www.gungorguner.com>. Erişim. 22.04.2019  
<sup>12</sup> <https://www.michelebeiny.com>. Erişim. 21.04.2019  
<sup>13</sup> <http://www.japanpottery.net>. Erişim:21.04.2019



Görüntü 9. Hsin-Chuen Lin. Stoneware. Tornada Şekillendirme.  
12 x 5 cm<sup>14</sup>

### Kişisel Uygulama

Dikey ulama (ekleme) tekniği ile formun oluşturulmasında ilk etap formun ilk ve taşıyıcı birimi olan temel parçanın tornada çekilmesidir. Yüksek formlar dar çeperli ve uzun yapılı oldukları için temel parçanın formun tamamına uygun olacak şekilde dar çeperli çekilmesi gerekmektedir.

İlk etapta tüm torna çalışmalarında olduğu gibi önceden yoğrulup havası alınan künde<sup>15</sup> tornaya yerleştirilir ve merkezleme işlemi yapılır. Merkezleme işlemi esnasında tornanın hızlı dönmesi kolaylık sağlayacaktır. Gerekli yönlerden çamura kuvvet uygulanarak çamurun tamamen merkeze alınması sağlanır. Çamurun tam merkeze alınması çok önemlidir. Çünkü temelde merkeze tam alınmayan parça üstüne eklenecek diğer parçalarında merkezde olmamasına neden olur. Bu da formun şekillendirilmesinde oldukça zorluk çıkaracaktır. Çünkü formu sonradan merkeze getirmek çok daha zordur. Bu nedenle temelde merkezleme işleminin tam yapılması gerekmektedir.

<sup>14</sup> <https://www.etsy.com>. Erişim: 21.04.2019

<sup>15</sup> Künde: Tornada çekilmeye hazır hale getirilmiş yuvarlatılmış çamur kütlesi. (Çömlek üretimi yapılan işletmelerde torna ustasına tezgâhçı, ona çarkta çekeceği yoğrulmuş ve yuvarlatılmış plastik haldeki killeri hazırlayarak veren elamana da kündeci denmektedir. Mesleki Anonim)



Görüntü 10. Merkezleme işlemi ve  
şekillendirilmesi tamamlanmış temel parça.

Merkezleme işleminin ardından temel parçanın önceden tasarlanan formun tamamına uygun olarak gövde ve ağız çapı belirlenen çapta çekilir. Temel parça diğer parçaları da taşıyacağından biraz daha kalın cidarlı<sup>16</sup> çekilmelidir. Genel kaide forum cidar kalınlığının temelden baş kısmına doğru incelererek yükselmesidir. Aynı zamanda temel parça ve her parça önceden tasarlanan çizime ve formun yükselişine göre gerekli eğim ya da açıda çekilmelidir. Tam olarak olmasa da bir sonraki kısmın eklenmesinden sonra gönyeye getirme işleminde düzeltme yapılabilir.

Temel parçanın çekilmesinin ardından bir ısı tabancası yardımıyla parçanın bir miktar çekmesi (kuruması) sağlanır. Bu işlem üzerine eklenecek olan kısmın diğer parçayı rahat taşıması için yapılır. Yaş haldeki parçanın bir miktar kurutulmadan üzerine parça eklenmesi çalışmayı güçleştirecektir. Isı tabancasıyla ortalama 3-5 dakika turneti çevirerek parçayı kurutmak yeterli olacaktır. Uzun süre yapmamaya da dikkat edilmelidir. Aksi takdirde çamur gereğinden fazla kuruyabilir. Bu işlem mümkünse her yeni parça eklenmesinden önce alttaki kısma uygulanmalıdır.

Temel parça çekildikten sonra tornadan tabla yardımı ile alınarak ayrı bir yere konur. Tabla üstünde çalışmak aynı tornada birden fazla parça çekilmesini mümkün kılar. Tabla, torna turneti ile aynı çapta olan ahşap malzemeden yapılabilir. Yanlardan eklenen küçük aparatlarla kolaylıkla

<sup>16</sup> Cidar: Seramik parçanın et kalınlığını ve seramik kalıpların tek yüzeyden veya çift yüzeyden çekim yapmalarını ifade etmektedir. Tek yüzeyden çekim yapan kalıplar tek cidarlı, her iki yüzeyinden de çekim yapan kalıplar çift cidarlı olarak tanımlanmaktadır. (YILMAZER, Y. 2008:63)

turnete yerleştirilip kaldırılabilir.



Görüntü 11. Ayrı bir yere kaldırılmış tabla üzerindeki temel parça ve şekillendirme işlemi bitmiş ilk iki parça.

Temel parçanın bitmesinin ardından ikinci parça çekilir. Parçaların birbirine tam oturması için ikinci parçanın taban çapı ile temel parçanın ağız çapının birbiri ile aynı olması gerekir. 1-2 mm fark, kaynaştırma işlemi sırasında testere ile alınabilir ancak ne kadar yakın ölçülerde olursa o kadar iyi olacaktır.

Birleşim yüzeylerine yeterli miktarda balçık sürülmesinin ardından temel parça sabitlenerek ikinci parça temel parça üstüne eklenir. Bu işlem esnasında alttaki parçanın sabitlenmesine özen gösterilmelidir. İkinci parçanın eklenmesinden sonra üstteki parça sağa ve sola oynatılarak her iki parçanın birleşme yüzeyleri arasında hava kalmaması sağlanır.



Görüntü 12. İkinci parçanın birleştirilmeden önce ağız çapının ölçülmesi, birleşme yüzeyine balçık sürülmesi ve iki parçanın birleştirilmesi işlemi.

İkinci parçanın tamamlanmasının ardından yekpare hale getirilen gövde gönyeye alınmalıdır. Gönyeye alma işlemi her parça eklenmesinin ardından mutlaka yapılması gereken bir işlemdir. Böylece formun tasarıma göre dış kontrel çizgisi ve açısı kontrol edilir.

Tam dik açılı (90°) bir form yapılacaksa formun dış hatlarının tam olarak dik olmasına dikkat edilmelidir. Gönyeye alma işlemi yapılırken form gerekli durumlarda ıslatılıp yapıya müdahale edilebilir ancak bu aşamadan ziyade form parça halindeyken bunu yapmak çok daha kolaydır. Bu yüzden ekleme işleminin ardından sadece dış düzeltmeler yapılır ve formun dış hatlarıyla fazla oynanmamış olur. Düzeltme ve gönyeye alma işlemi biten form diğer parçanın çekilmesi için turnet üzerinden alınır ve diğer parçanın çekilmesine geçilir.



Görüntü 13. İlk iki parçanın eklenmiş ve testere ile düzeltilerek gönyeye alınmış hali.

Gövdenin iki parçayla yükseltilmesinin ardından üçüncü parçaya geçilir. Bu uygulamada üçüncü parça birinci ve ikinci parça gibi benzer şekilde formun yükselişine göre çekilir. Bu uygulamada ekleme parçaların yükseklikleri 14-18 cm, çapları ise 10-16 cm arasında değişmektedir.

İstenildiği takdirde daha yüksek boyutlu parçalar çekilerek daha az sayıda birimle form tamamlanabilir. Bu kişisel teknik ve tecrübe ile alakalı bir durumdur. Ancak kişisel görüş olarak ortalama yükseklikteki parçalar ile çalışmak daha kontrollü ve daha zarif işler ortaya koymak açısından önerilebilecek bir yöntemdir. Üçüncü parçanın tamamlanmasının ardından dördüncü parça çekilir ve diğer parçalarda olduğu gibi son eklenecek parça ile alt kısım arasına - birleşme yüzeylerine - yeterli miktarda balçık sürülür

ve ardından birleştirme işlemi yapılır



Görüntü 14. Üçüncü parçanın çekilmesi ve ekleme işlemi.

Bu esnada yine aynı şekilde alt kısım sabit tutularak üst parçanın yapıştırıldıktan sonra sağa sola oynatılması ile kısımların iyice birbirine kaynaşması sağlanır. Önceki aşamalarda olduğu gibi birleşme yüzeyleri arasında hava kalmamasına dikkat edilmelidir. Ekleme işleminden sonra dışarı taşan kısımlar testere veya sistire yardımıyla aynı şekilde alınır.

Daha sonra form yine gönyeye getirilir. Yüzeyde yumru ve çökükler varsa düzeltilerek formun dış konturunun tasarıma uygun olması sağlanır.



Görüntü 15. Dördüncü parçanın çekilmesi ve birleştirme işlemi.

Dördüncü parçanın çekilmesi ve birleştirme işlemi de önceki aşamalarda olduğu gibi aynı sırayla yapılır. Parça çekildikten sonra turnetten alınır. Tabla üzerindeki diğer üç parçalı bünye turnet üzerine oturtulur. Balçık sürme işleminin ardından dikkatlice birleştirme işlemi yapılır. Birleştirmenin ardında bünye aynı şekilde ısı tabancısıyla bir miktar kurutulur ve bünyenin nemini çekmesi sağlanır.

Dört parça da birleştirildikten sonra bünye yaklaşık olarak 50-55 cm yüksekliğe ulaşmıştır. Bu aşamada formun dış hatlarının tam olarak tasarıma uyum sağlaması önemlidir. Bu yüzden formun dış yüzeyinin düzgün bir biçimde testere ile düzeltilmesi sağlanır.



Görüntü 16. Dördüncü parçanın eklenmesinin ardından formun dış hatlarının gönyeye getirilmesi işlemi.

Dikdörtgen sistre veya daha uzun bir aparat yardımı ile çalışmak daha geniş bir alana bir defada müdahale edebilmek açısından kolaylık sağlayacaktır. Form bu şekilde gönyeye getirildikten sonra, son parçanın (baş kısmının) çekilmesine geçilir. Formun baş kısmı belirleyici niteliktedir. Bu yüzden formun geri kalanının baş kısma tam olarak uyum sağlaması formun bütünlüğü açısından önemlidir.



Görüntü 17. Son parçanın (baş kısmın) çekilmesi ve ana bünyeye eklenmesi.

Formun baş kısmı sucuk dolama tekniğiyle oluşturulmuştur. Formun en üst noktasından itibaren formun tasarımına uygun olarak yukarı doğru daralan yapıda ince sucuklar üst üste dolanarak kapak oluşturulur. Son olarak kulp eklenir. Turnet yavaş döndürülerek kapağın taşan kısımları testere yardımı ile alınır. Ardından sistre yardımı ile son düzeltmeler yapılır. Son olarak da sünger çekilerek formun kapak kısmı tamamlanır.



Görüntü 18. Baş kısmın sucuk dolama yöntemi ile kapatılması ve kulpun yapılması.

## Kapak Kesme Yöntemi

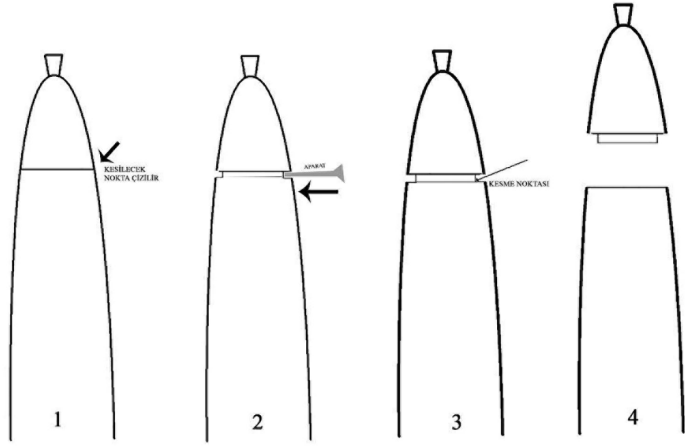
Kapak genel olarak ayrı olarak yapılmakta ve sonradan forma eklenmektedir ancak burada farklı bir yöntem uygulanmış ve formun üst kısmı oluşturulduktan sonra form tek parça iken, kapak kısmını teşkil edilecek kısım belirlenmiş ve bünyeden kesilmiştir. Kesme işleminden sonra gövdenin kapakla örtüştüğü yüzeyde kapağın tutunması için ince bir sucuk çekilmiş ve kapağın oturması için pim yapılmıştır.

Bu tekniğine nazaran daha kolay bir teknikle "İçe Kakma" tekniğidir. Bu yöntemde kapak kısmı belirlenir ve bünye üzerinde çizilir. Daha sonra ucu küt ve yaklaşık 5-10 mm kalınlığında bir aparatla çizgi üzerinden içe doğru kakma işlemi yapılır. Bu işlem sonucu çamur yaklaşık olarak aparat kalınlığında içe girer ve böylece kapak dili kendiliğinden oluşmuş olur. Ardından, oluşan dilin hemen alt noktasından bıçak veya bız yardımı ile kesim işlemi yapılır. Kesildikten sonra da alt kısmın kapağın oturacağı noktasından 1-2 mm alınarak kapağın bünyeye tam olarak oturması sağlanır.



Görüntü 19. Gövdeden kesilecek kapak kısmının belirlenmesi ve kapağın ayrılması.





Görüntü 20. Kapak kesme şeması.<sup>17</sup>

Son aşamada formun gönyesi istenilen çizgiye tam olarak geldiğinde yapıya son birkaç kat testere çekilebilir. Bu aşamada istenildiği takdirde yüzeye çeşitli bezeme ve dekor teknikleri uygulanabilir. (Rölyef, Sigrafitto, Ajur, Oyma vb.<sup>18</sup>) Ayrıca perdahlama işlemi de bu aşamada uygulanabilir. Yüzeyi pürüzsüz hale getirme işlemi sistire yardımıyla yapılabilir. Birkaç kat sistire çekilmesinin ardından yüzeye birkaç kat sünger çekilebilir. Yüzey düzleme işlemlerinin ardından formun dip yığınları alınır ve form misina yardımı ile kesilerek tabladan ayrılır. Böylece iş tezgâhtan tamamen alınmış olur.



Görüntü 21. Kapak kısmı tamamlanmış form.



Görüntü 22. Son rötuş işlemlerinin yapılması. (M.KÖPÜKLÜ)

Tezgâhtan alınan çalışma tamamen kurummasının ardından bisküvi pişirimi yapılır. Bisküvi pişiriminin ardından sırlama – astarlama işlemine geçilebilir. Dekorlama işlemi yine isteğe göre uygulanabilir. Sır üstü, sır altı, kazıma, baskı vb. birçok dekorlama çeşidi tatbik edilebilir.



Görüntü 23. Formun pişmeden önceki ve sırlandıktan sonraki nihai hali. M.KÖPÜKLÜ. Tornada şekillendirme. Beyaz kil. Sır pişirim 1150 C. 10X68 cm. 2017

<sup>17</sup> Grafik çizim: M.KÖPÜKLÜ

<sup>18</sup> Ayrıntılı bilgi için: SEVİM, S. Sibel. "Seramik Dekorları." Anadolu Üniv.Yayınları. Eskişehir, 2003



Görüntü 24. Aynı teknikle yapılmış çalışmalardan örnekler. KÖPÜKLÜ M. Kişisel arşiv. 2014 -2018. Kırmızı ve beyaz pişen kil. Sır – astar pişirimleri 950-1170 C. Ölçüler: Ø 8-16 X h 55- 68 cm

### Sonuç ve Değerlendirme

Binlerce yıldır temel çalışma prensibi neredeyse hiç değişmemiş olan çömlekçi çarkı, bugün de seramik sanatçıların ve seramik üreticilerinin önemli bir aracı ve tekniği olma özelliğini korumaktadır.

Torna, Sanat'ın teknik tanımı ile ele alınacak olursa bir tekniktir. Ancak aynı zamanda da bir sanattır. Şöyle ki; torna, seramik sanatçısının eserini ortaya koyma yolunda başvurduğu bir cihaz olarak ele alındığında " Bir araç yardımı ile ortaya konulan biçimlendirme tekniği" şeklinde tanımlanabilir. Ancak özel bir çaba ve maharet gerektirdiği için de aynı zamanda başlı başına bir sanat dalı olarak değerlendirilebilir. "Torna Sanatı" tabiri bu anlamda hem bir tekniği hem de bir sanatı ifade etmektedir.

Bugün kullanıcılarına geniş bir teknik yelpazede, sayısız çıktı olanağı sağlayan torna, kullanıcısının istekleri doğrultusunda dönmektedir. Her sanatçının torna üzerinde çalışma metodu farklıdır. Kendi tarzında ve kendi üslubu ile çarka yön verir. Böylece kişisel teknik ve tecrübesini tornaya yansıtmış olur. Kişisel teknik ve tecrübenin yanı sıra tornada kullanılacak olan çamurun da tornaya uygun yapıda olması önemlidir. Özellikle gevrek ve plastikliği düşük çamurlar tornada şekillendirme açısından zorluk çıkaracaktır. Bu nedenle plastikliği, su emmesi yerinde ve yeterli olan killerin çarkta kullanımı tercih edilmelidir. Özellikle bugün tornada yaygın olarak kullanılan kırmızı killer plastikliğinin yüksek olması nedeniyle sıklıkla tercih edilmektedirler. Bunun yanı sıra özel olarak hazırlanan stoneware çamurlar ve beyaz pişen killerde tezgâhta olumlu sonuçlar vermektedir. Şamotlu çamurlar ise genellikle serbest şekillendirmede ve büyük ebatlı çalışmalarda tercih edilirler ancak özel olarak hazırlanan ince şamotlu (elleri kıymayacak şekilde) çamurlar da tornada kullanılabilirler.

Bugün seramik tornası, ahşap ve metal tornası gibi diğer torna gruplarında olduğu gibi, modern dünyanın teknolojik gelişmelerine paralel olarak teknik ve teknolojik anlamda gelişme göstermiş, geleneksel çömlekçi çarkına nazaran çok daha konforlu, sessiz ve kontrolü yüksek ekipmanlara dönüşmüşlerdir. Ayrıca bugün sıvama düzenekleri ve gönye aparatları gibi farklı donanımlarla satışa sunulan tornalar kullanıcısına çok daha kolay şekillendirme ve çalışma olanağı sağlamaktadırlar.

## Kaynakça

GÜNER, Güngör. (1988) "Anadolu'da yaşamakta olan ilkel çömlekçilik". Ak Yayınları. İstanbul s:9-11

ÇOBANLI, Zehra , CANBOLAT, Ayşe. (2014) "Seramik Sanatında Kullanılan Tornalar". Anadolu Üniv. Sanat&Tasarım Dergisi. s:156-178

COOPER, Emmanuel. (1978) "Seramik ve Çömlekçilik". Remzi Kitabevi Yayınları. (Çeviren: Dr. Ömür Bakırcı) İstanbul, s:57

DOLORS ROS, İ Frigola. (2006) "Seramik". ( Çeviren: Feyza Altunış) İnkılap Yayınları. İstanbul, s:53

YILMAZER, Yunus. (2008) " Alçı Şekillendirme Model Kalıp ve Seramik Döküm Teknikleri." Apa Pazarlama ve Reklam Turizm San. Yayınları. İstanbul. s:63

SEVİM Cemalettin.(2005) "Günümüzde Torna Sanatı." Seramik Türkiye. (11) İstanbul. s:96-101

## İnternet Kaynakları

wikipedia.com (Erişim: 17.01.2018)

hobiseramik.com (Erişim: 21.03.2018)

https://hititerra.com ( Erişim. 20.04.2019)

www.morkaftan.com. (Erişim. 22.04.2019)

www.gungorguner.com (Erişim: 22.04.2019)

www.michelebeiny.com (Erişim: 22.04.2019)

www.japanpottery.net (Erişim:21.04.2019)

www.etsy.com (Erişim: 22.04.2019)

## Uygulama

Mutlu KÖPÜKLÜ. Hitit Üniversitesi TBMYO Seramik Atölyesi. Çorum. Aralık 2017

## Trabzon’da Konuta “İç”ten Bakmak: [?]+ I Toprak 2 Atölyenin Ardından

Dr. Öğr. Üyesi, Derya Adıgüzel Özbek  
Dr. Öğr. Üyesi Armağan Seçil Melikoğlu Eke  
Arş. Gör. Sedef Sav  
Arş. Gör. Meriç Altıntaş

Makale Geliş Tarihi: 19.11.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 20.05.2019

### Özet

Konut, insanın dünyadaki varoluşunun mekansal karşılığı olarak barınak/ev/yuva gibi kavramlara karşılık gelmekte; kullanıcının aidiyet duygusunu besleyen, psikolojik ve sosyolojik beklentilerini karşılayan ve çoğalarak kültürel bir değer olması beklenen özelleşmiş bir mekan türüdür. Ne yazık ki güncel konut projeleri incelendiğinde, arzu edilen “konut”ların çok ötesinde bir tablo ile karşılaşmaktadır; kullanıcı ihtiyacı, rant, lüks, statü gibi piyasa koşullarına hizmet eden konular üzerinden ele alınmakta ve kullanıcıya sunulmaktadır. Konutun anlamı ve manevi değeri kenara itilirken iç mekan tasarımları görmezden gelinmekte ve yaşamlar piyasa değeri [?]+ I olan topraklara sıkıştırılmaktadır. Bu sorundan hareketle güncel konut projeleri ve görmezden gelinen iç mekan tasarımlarını tartışmaya açmak ve konuya eleştirel bir bakış açısı getirmek amaçları ile “[?]+ I Toprak Atölye” dizisi düzenlenmektedir. “[?]+ I TOPRAK ATÖLYE”, ilk olarak 3. İstanbul Tasarım Bienali kapsamında, kolektif bir üretim mantığıyla kurgulanarak İstanbul bağlamında ele alınarak yürütülmüştür. İstanbul, bu atölye dizisinin ilk odağı ve referans noktasını teşkil etmektedir ancak, konuya yalnızca İstanbul ölçeğinden bakmanın tekdüzelikliğini bozmak üzere devam niteliğindeki atölyelerin çeşitli kentlere yayılması, konunun farklı bağlamlarda tartışılması ve yorumlanması planlanmıştır. Bu doğrultuda çalışmaya konu olan “[?]+ I Toprak Atölye 2” Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü’nün ev sahipliğinde Trabzon kenti bağlamında gerçekleştirilmiştir. Çalışmada bu atölyenin strüktürü, süreci ve sonuç ürünleri hem kendi bağlamında hem de birinci atölyenin sonuçları üzerinden tartışılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Konut, Güncel Konut Projeleri, İç Mekan

### LOOKING TO THE DWELLING OF TRABZON THROUGH INSIDE: FOLLOWING THE [?]+ I TOPRAK 2 WORKSHOP

#### Abstract

The term “housing” corresponds to the concepts of shelter, house, nest as a spatial reaction to humankind’s existence in the world; it defines a specialized and personalized type of space that is expected to foster the users’ sense of belonging, meet their psychological and sociological expectations, and is expected to multiply eventually, becoming a cultural asset.. Unfortunately, a brief examination of the current housing projects reveals the severity of the situation which far exceeds the desired “housing”; the user needs, in some way, are neglected and instead, the issues that serve for the market conditions most - such as rent, luxury, and status - are being featured for publicity. As the meaning and sentimental value of the house is being marginalized, the interiors are ignored and life is compressed into pieces of land with a market value of [?]+ I. Based on this problem, “[?]+ I Toprak Atölye” workshop series is held with the aim of opening up housing projects and ignored interiors for discussion, and bringing a critical perspective to the subject. “[?]+ I Toprak Atölye” was primarily carried out within the context of Istanbul under the scope of 3rd Istanbul Design Biennial, with a collective production mentality in mind. Istanbul constitutes the prime focus and reference point to the very first workshop of this sequence; however, to disrupt the monotony of investigating the issue at Istanbul scale and context only, the workshop evolved into a series to be held in various cities and discussed in different contexts in order. Correspondingly, “[?]+ I Toprak Atölye 2” was held in the context of Trabzon city hosted by Karadeniz Technical University, Faculty of Architecture, Interior Architecture Department. The structure and the process of this workshop were designed in accordance with the Trabzon context and the related outcome of it was discussed in comparison to the earlier results and experiences.

**Keywords:** House, Current Housing Projects, Interior Space

Dr. Öğr. Üyesi, Derya Adıgüzel Özbek İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Bölümü, İstanbul. E-mail: d.adiguzel@iku.edu.tr  
Dr. Öğr. Üyesi Armağan Seçil Melikoğlu Eke  
İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Bölümü, İstanbul  
E-mail: armağanseçil@yahoo.com  
Arş. Gör. Sedef Sav. İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Bölümü, İstanbul. E-mail: sav.sedef@gmail.com  
Arş. Gör. Meriç Altıntaş. İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Bölümü, İstanbul E-mail: meric.altintas@hotmail.com

## Giriş

“Şayet herhangi bir odada yatağın yerini değiştirecek olursak, oda değiştirmiş olduğumuzu söyleyebilir miyiz ya da buna ne demeliyiz?”

Georges Perec

Georges Perec, Mekan Feşmekan kitabında sayfadan başlayarak dünyaya uzanan mekan tartışmasının oda bölümünde bu soruyu yöneltir. Soru ile okuyucusunun yaşadığı mekan, mekandaki nesnelere ve onların ilişkisi hakkında düşünmesini ister. Bunu da en temel ihtiyaç olan yatma eylemi ve hem yatma eyleminin mekanı hem odanın nesnesi olan yatak üzerinden yapar. Bu soruyu, bir odada ikamet etmek ne demektir? Bir yerde ikamet etmek, o yere sahip olmak mı demektir? soruları izler. Perec'in mekanla ilgili yönelttiği sorular gelip ev mekanına dayanmaktadır. Çünkü kitaba konu olan sayfa, bir apartman dairesinin odasında bulunan masanın üzerinden dünyaya açılmaktadır. Sayfa aslında evin yansıdığı çekirdektir, tıpkı dünyanın çekirdeğinin yansıdığı ev gibidir (Perec, 2017). Diğer yandan ikamet edilen her mekan özünde ev fikri taşımaktadır (Bachelard, 2013). Aynı zamanda mekan üretme arzusu, iletişim kurma ve hatırlama arzusu ile dünyada kendimizi ifade etme biçimimizin farklı bağlamları olan yoludur. Bu bağlamlar mekanın nesnelere, renginde, ışığında, malzemesinde vücut bulur (Botton, 2010).

Ev, kişi ile dünya arasında, mekândaki deneyime düzen, bütünlük ve anlam veren ilişkiler bütünüdür ve insanlara, yere, geçmişe ve geleceğe bağlı olma özelliklerine sahiptir. Evin anlamlar bütünü olma durumu Hayward'ın 1975 yılındaki çalışmasında şöyle açıklanmaktadır;

- Fiziksel yapı; tanımlanabilen sınırları ve kenarları olan ayrık birim
- Bölge; bireyin yaşadığı yerle ve konutun çevresiyle oluşturduğu psikolojik bağ
- Mekânda yer; bireyin dünyada referans noktası olarak kullandığı, dönüp dolaştığı yer
- Kimlik ve kişilik; bireysel özellikler
- Sosyal ve kültürel birim; bireyin diğerleriyle günlük etkileşimlerini içeren sosyal çevredir (Hayward, 1975).

Perec'in yönelttiği insan yaşamı ile mekan ilişkisine dair bu sorular düşünülürken ve evin anlamı sorgulanırken, İstanbul “mega kente yaraşır mega konut projeleri” ile çepeçevre kuşatılmaktadır. İnsanlara ikamet etmeleri,

yaşamaları için ortalama kullanıcı profiline uygun standart yapılar, çevreler ve konutlar sunulmaktadır. Konutun tüketim kalıpları üzerinden standart üretiminde evrensellik ön plana çıkarılırken aidiyet duygusu göz ardı edilmektedir. Baudrillard'ın da belirttiği gibi ürün ister konut ister bir tatil olsun önemli olan tüketiciyi etkileme gücüdür ve bunun için vitrin, reklam, pazarlama biçimi, marka imajının parçalanmaz bir bütün olarak tüketiciye sunulmaktadır. Artık kullanıcı değil tüketici vardır. “Tüketim çağdaş toplumun kendisi üstüne bir söz, toplumumuzun kendisiyle konuşma tarzıdır” (Baudrillard, 2002).

Konutlar, ev olan mekansal niteliğinden ziyade imaj değeri üzerinden pazarlanmaktadır. Yaşamın kendisi olan ev mekanı, tüketim kültürüne ait mekanizmalardan biri haline gelmektedir. Artık ev, paranın yettiği ölçüde ve değerinde alabileceğin tüketim nesnesidir. Konutun standart bir kullanıcı için tek tip üretimi İstanbul ile sınırlı kalmayarak Türkiye'nin her yerinde hızla çoğalmaktadır. Kentle bağı “lüks”, “kazanç”, “yatırım”, üst başlıklarla kurulan konutun iç mekanları ise tamamen görmezden gelinmektedir (Melikoğlu Eke, Adıgüzel Özbek, Altıntaş, Sav, 2017).

Evin anlam değerini saklaması beklenen konut iç mekanları bir dizi standartların uygulandığı görmezden gelinen bir tasarıma karşılık gelmektedir. Bu çelişkili durumdan hareketle, konut projelerinde görmezden gelinen iç mekan tasarımlarını tartışmaya açmak amacıyla “[?]+1 TOPRAK ATÖLYE” dizisi düzenlenmesi hedeflenmiştir. Bu atölye dizisi ile görmezden gelinen konut ve iç mekanları üzerine düşünme, sorgulama, tasarlama ve üretme aracılığıyla alternatif bir tartışma ve tasarım platformu kurgulanmıştır. İstanbul'da yaşayıp, konuya İstanbul'dan bakmak yerine, atölyelerin çeşitli kentlerde yapılarak farklı bağlamlarda tartışılması planlanmıştır. Gerçekleşen her bir “[?]+1 TOPRAK ATÖLYE” süreci ve sonuçları kendi bağlamını sorgulayarak sonraki çalışmalar için yeni fikirler gündeme getirmektedir. Böylelikle gerçekleşen her atölyenin sonuçları ile bir sonraki atölyenin kapsamı, sınırları, yöntemi yeniden kurgulanmaktadır. Sonuçta atölye dizisi sürekli devinim halinde kendi bağlamını sorgulayan düşünme sistemi içinde ele alınmaktadır.

“[?]+1 TOPRAK ATÖLYE” ilk olarak 3. İstanbul Tasarım Bienali kapsamında kolektif bir üretim mantığıyla yürütülmüştür. Atölyenin yapıları, süreci ve sonuç ürünleri Yapı dergisinin Nisan 2017 sayısında yer almıştır.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://bizinsanmiyiz.iksv.org/etkinlikler/> adresinden 05 Ocak 2018 tarihinde alınmıştır.

Sonrasında “[?]+1 TOPRAK ATÖLYE 2” Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü’nün ev sahipliğinde Trabzon kenti bağlamında gerçekleştirilen konut projeleri ve iç mekan tasarımlarının sorgulanarak yeni önerilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

### Atölye Strüktürü

Birinci atölye süreci kendi düşünme sistemini oluşturmayı hedefleyen deneyim odaklı strükture dayandırılarak üç adımda kurgulanmıştır.

- Kavramlar-Durum Analizi: Katılımcı bir yaklaşımla bu adımda atölye yürütücüleri ve katılımcıların konuya ilişkin bakış açıları ve sorgulamaları ile ortak bir üretim dili oluşturması hedeflenmiştir. Bu süreçte konunun tanıtılması ve irdelenmesinden, sonra konuya ilişkin sorgulamalar konut projelerine ait yazılı medyalar üzerinden gerçekleştirilmiştir.

- Kavram-İlişkiler Sentezi: Bu adımda atölye yürütücüleri izleyici konumuna geçerek katılımcıların süreci yönlendirdiği bir yolun izlenmesi amaçlanmıştır. Katılımcılar tarafından yapılan kavramsal analizden hangi ölçekte, ne şekilde ve nasıl üretime dönüşeceği belirlenmiştir.

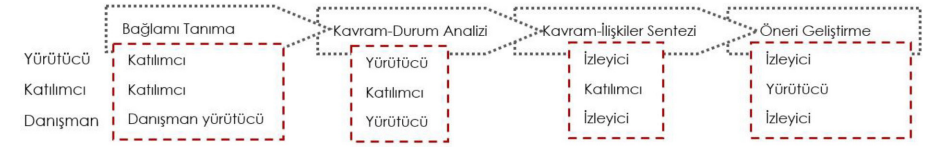
- Öneri Geliştirme: Geleceğe yönelik konutta “iç” e (iç mekana) ilişkin yeni öneriler ve soruların geliştirilmesi hedeflenmiştir (Melikoğlu Eke vd., 2017).

Birinci atölye strüktürünün düşünme biçimine bağlı kalınarak Trabzon kenti bağlamında atölye sürecine “Bağlamı Tanıma” adımı eklenmiştir. Ayrıca, yürütücü ve katılımcı aktörlerine danışman aktörü katılmıştır. Bunların nedeni birinci atölyeye ait strüktür üç gün olarak planlanmıştır. Ancak Trabzon’da gerçekleşecek ikinci atölyede iki gün olarak yeniden ele alınarak her adıma zaman kısıtlaması getirilmiştir. Bu nedenle hem yürütücülerin hem katılımcıların önceden yapacakları hazırlığın daha kapsamlı olması gerekmektedir. Ayrıca yürütücülerin, Trabzon kentine yabancı olmaları, hem ön hazırlığı hem de Trabzon kentini bilen, orada yaşayan ve bu konuda çalışmalar yapmış bir danışmanı gerekli kılan diğer nedendir. Katılımcılar açısından bağlamı tanıma adımının nedeni, katılımcıların çoğunun Trabzon’a eğitim için geldiklerinden kente yabancı olmalarıdır. Diğer yandan Trabzon, İstanbul gibi semtlerin birbiri içinde eridiği bir yer olmadığı için katılımcılar farklı semtlerde yapılan konut projelerine yabancı kalmaktadır. Atölye sürecine aktörlerinin bir araya gelmeden önce bireysel olarak yürüttükleri

bağlamı tanıma adımı eklenmiştir.

- Bağlamı Tanıma: Atölyenin gerçekleşeceği kenti, o kentteki konutu tanıma yani bağlamla karşılaşma adımıdır.

Atölye strüktürünün düşünme biçimine bağlı olarak eklenen bağlamı tanıma adımı ve danışman aktörü sonucu; atölyenin aktörlerinin süreçteki rol dağılımı aşağıdaki gibi ön görülmüştür.



Diyagram 1: [?]+1 Toprak Atölye 2 Strüktürü-Aktörler

### Bağlamı Tanıma

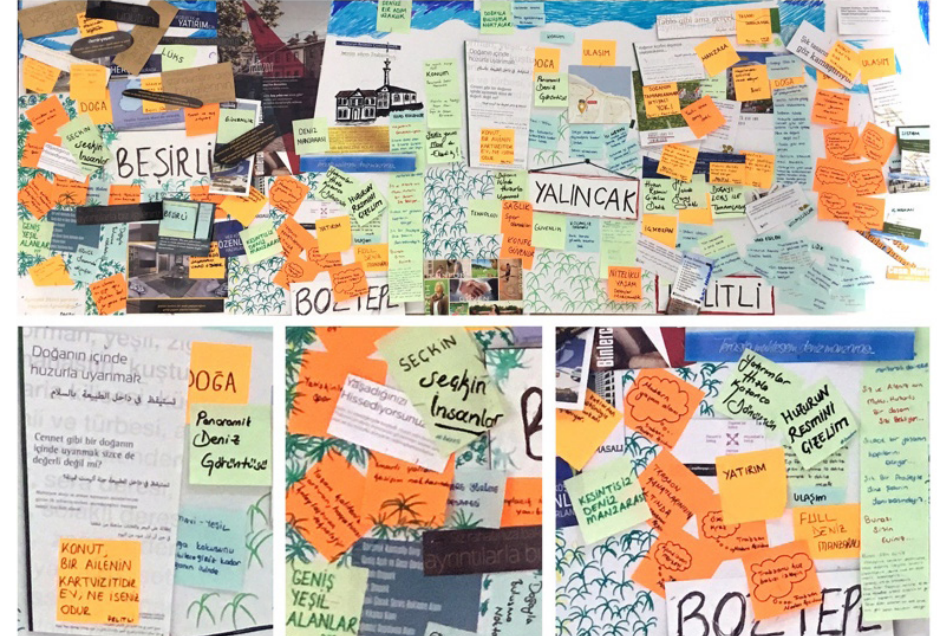
Bu adımda atölye yürütücüleri Trabzon kenti ve kentteki konut projelerine ilişkin literatür çalışması yaparken katılımcılar Trabzon’daki güncel konut projelerinin yoğunlaştığı bölgeleri gezmiş ve projelere ilişkin katalogları derlemişlerdir. Bu adımda danışman hem katılımcıları hem de yürütücüleri yönlendiren konumunda olmuştur. Bu adım konut projelerinin hangi bölgede yoğunlaştığı, Trabzon kentindeki farklı bölgelerdeki konut çeşitliliği veya tekdüzeliği hakkında bilgi sağlamıştır. Böylelikle bir sonraki adım olan Kavram-Durum Analizinin ilk biçimlendiği adım olmuştur.

### Kavram-Durum Analizi

Atölye çalışması katılımcıların önceden duyurulan atölye ile ilgili düşüncelerinin paylaşılması ve tartışılmasıyla başlamıştır. Atölye yürütücülerinin koordinatörlüğünde ilk olarak “konut” ve “ev” arasındaki fark/farklar tartışılarak konuya bir giriş yapılması, kolektif bir tartışma ortamının yaratılması ve katılımcıların bu ortama uyum sağlaması amaçlanmıştır. Katılımcıların bireysel deneyimlerine dayanan bu tartışmada ilk olarak paylaşılan fikirlerde gelip geçici, sahiplenilmeyen, yüksek katlı yapılar “konut” olarak tanımlanırken iki veya üç katlı müstakil yapılar “ev” olarak adlandırılmıştır. Buradan hareketle bir başka katılımcı, bir çocuktan ev çizmesi istendiğinde bir veya iki katlı kırma çatılı bir imaj resmettiğini ve bu imajın katılımcının da belleğinde yer alan “ev” ile özdeşleşen bir imge haline geldiğini belirterek eve dair bir başka tanımda bulunmuştur. Bu

bağlamda konut; kullanıcısı belli olmayan, genel bir kullanımla tanımlanırken ev; kullanıcısı tanımlı, şahsa ait olan şekilde tanımlanmıştır. Tartışmanın devamında katılımcıların, yürütücülerin ve danışmanın deneyimlerine dayalı olarak yeni bir ev alma dürtüsüne nelerin neden olduğu sorusu sorulmuş, son yıllarda üretilen konut projelerine ve değişen kullanıcı profiline odaklanılmıştır. Buna göre genel yaklaşım; imkanı olanların daha büyük, daha aydınlık, daha iyi şartlara sahip ev almak istemeleri yani evi statü aracı olarak gördükleri veya ev almaya yatırım gözüyle bakmaları şeklinde ifade edilmiştir. İlk bölümün devamında Trabzon bağlamında konut projelerine dair gözlemlere geçilmiştir. Toplanan gazete, dergi reklamları, broşür ve diğer tanıtım medyaları incelenerek konut projelerinde seçkin çevre, deniz manzarası, Forum Alışveriş Merkezi'ne(AVM) yakın gibi sloganlarla pazarlama stratejileri geliştirildiği saptanmıştır. Trabzon kent merkezinde yer alan Forum Avm, kentlilerin sadece alışveriş ihtiyacını karşılamak için bulunduğu bir mekan olmanın ötesinde, kent içi kamusal bir alan olarak işlev kazanmıştır. Bu işlev mekanın üretim aşamasında planlanmamış/öngörülmemiş olsa da, kullanıcıların mekanı kullanım biçimi, kullanım süresi ve içselleştirmesi sebebiyle bu konuma evrildiği belirtilebilir. Kent içinde böylesi öneme sahip bir yapı, konut satış stratejilerinde de sıklıkla kullanılmıştır.

Bununla birlikte temel yaşam ihtiyacı olan ve zorunlu olarak sağlanması gereken koşulların birer ayrıcalık olarak sunulduğu yine medya örnekleri üzerinden ortaya konmuştur. Trabzon kentinin son yıllarda aldığı göçlerle artan Arap nüfusa hizmet eden konut satışları ve tanıtımları baskın olarak gözlenmiştir. Yerel kullanıcının geleneksel konut kullanımına hitap etmese dahi yüksek talep gören konut projeleri, bu talebe bağlı olarak artmakta ve satılmaktadır. Kavram-Durum analiz çalışmasında katılımcılar tüm bu tartışmaları yansıtan ortak bir pafta üretmiş, bu pafta sürecin geri kalanının kavramsal altlığı olarak rol almıştır (Görsel 1). Değerlendirmeler sonucunda Trabzon kenti Şana, Pelitli, Yalıncağ, Boztepe ve Beşirli'den oluşan beş bölgeye ayrılmıştır (Görsel 2). Katılımcılar diğer aşamada bu bölgeleri kent, yerleşim ve iç mekan ölçeğinde irdelemek ve karşılaştırmak üzere dörder kişilik on gruba ayrılmıştır (Görsel 3).



Görsel 1: Kavram Analizi



Görsel 2: Kavram-Durum Analizi sonucu beş bölgeye ayrılan Trabzon kenti



Görsel 3: Atölye çalışma süreci

kavramların, reklam vaatlerinin ne kadar gerçeğe yakın olduğunu incelemiştir. Yöntem olarak reklam sloganları üzerinden kendi sloganlarını üreterek, yeni bir yorumla kavramları tanımlamışlardır. Bu noktada slogan dilini bir anlatım aracı olarak kullanmalarının, reklamların gerçeklikten uzak olduğunu kavramalarıyla ilişkili ve bu sebeple de ironik anlatımlara yöndiklerini belirtmek mümkündür (Görsel 4).



Görsel 4: Kentten Yerleşime Bakış

## Kavram-İlişkiler Sentezi

Bir önceki adımda kolektif olarak üretilen kavram haritası incelenerek konut projelerinin üç ölçekte analiz edilmesine karar verilmiştir. Trabzon kenti özelinde konut projelerinin kentle kurduğu ilişki, projenin yerleşim özellikleri ve görmezden gelinen iç mekanları üzerinden kullanıcıya sunulmaktadır. Bu doğrultuda kente farklı ölçeklerde bakan on grup, üretilen konut projelerini "Kentten Yerleşime Bakış", "Yerleşime Bakış" ve "Konutta İç Bakış" ana başlıkları altında, analiz çalışmalarını sonucu elde edilen kavramlar ve kavramlar arası ilişkilere dair sentez geliştirmek üzere ele almışlardır. Kullanmak istedikleri anlatım, sunum teknikleri konusunda özgür bırakılan gruplar eskiz, kolaj gibi tekniklerle birlikte bilgisayar araçlarını da kullanarak analiz ve sentez fikirlerini temsil etmişlerdir. Üretim süreci sonucunda, yürütücülerin moderatörlüğünde grupların sunum yaptığı ve katılımcıların söz aldığı bir tartışma-değerlendirme bölümü gerçekleştirilmiştir.

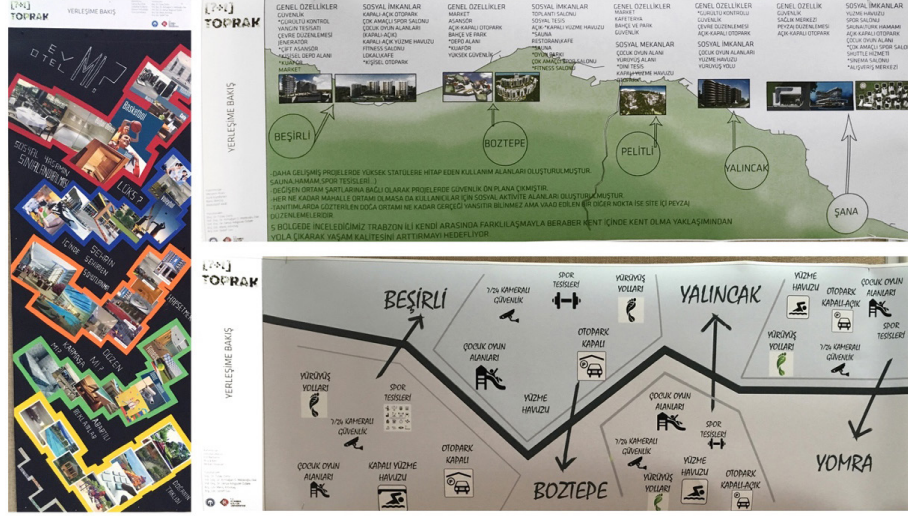
Ana sloganların genel olarak doğa, ulaşım, manzara, sosyal statü üzerine kurulduğu "Kentten Yerleşime Bakış" ölçeğinde gruplar öncelikle bu

Konut projelerinde yerleşim ölçeğinde öne çıkan noktalardan biri site içindeki sosyal alanlardır. Yerleşime Bakış ölçeğinde beş bölge özelinde bu parametre irdelendiğinde şehir merkezinden uzakta konumlanan sitelerde daha fazla sosyal alan tasarlandığı tespit edilmiştir. Karşılaştırmalı olarak tartışılan örneklerle birlikte katılımcılar bölgelerin özelliklerine ilişkin fikirler geliştirme imkanı da bulmuştur. Bununla birlikte site içindeki bu düzen kullanıcının şehirden soyutlanmasına, sosyal yaşamını site içinde gerçekleştirmesine neden olmaktadır (Görsel 5).

Konutta İç Bakış ölçeğinde araştırma bölgelerindeki kentlilerin sosyo-ekonomik durumları ve aile yapıları o bölgelerde üretilen konutların iç mekan plan tipolojilerine de yansıdığı görülmüştür. Katılımcılar Trabzon genelinde 3+1 plan tipinin ağırlıkta olduğunu bununla birlikte farklı örneklerin de yer yer ön plana çıktığını tespit etmiş, değerlendirmelerinde yer vermişlerdir. Diğer bir tespit konut iç mekanlarındaki sirkülasyon alanlarının hol ve gece holü olarak ikiye ayrılmasıdır. Bu durum konuttaki mahremiyet anlayışını ortaya koymaktadır. Ancak projelerin kente ve



yerleşime dair vaatlerinin yanında iç mekana dair çok az söz söylüyor olmaları katılımcılar tarafından eleştirilmiş, kullanılan malzemeler, teknik özellikler, farklı plan tipleri incelenmiştir (Görsel 6).



Görsel 5: Yerleşime Bakış

## Tasarım Önerisi Geliştirme

Analiz ve sentez çalışmaları sonucunda dört farklı tasarım önerisi geliştirilmiştir. Bu önerilerde, eksik bulunan kavramlar üzerinden yeni ve öncü olabilecek fikirler temsil edilmiştir. İç mekan ölçüğündeki önerilerde, sıklıkla görülen plan tipinin tanımladığı sınır dışında, farklı aile yapısı ve ihtiyaçlara uygun yeni hacimler önerilmektedir (Görsel 7). Buna göre katılımcılar yer değiştirebilir duvar, döşeme gibi yapı elemanları ve dönüşebilen mobilyalarla tanımlı sınırları genişletmeyi ve değiştirmeyi hedeflemektedir. Üretilmiş olan mekanlardaki enerji korunumuna dikkat çekmek adına sürdürülebilirlik kavramı da irdelenmiştir. İç mekan tasarımı önerileri bağlamında esnek kullanıma imkan verebilecek yapı elemanları ve dönüştürülebilir donatılar öne çıkmaktadır.

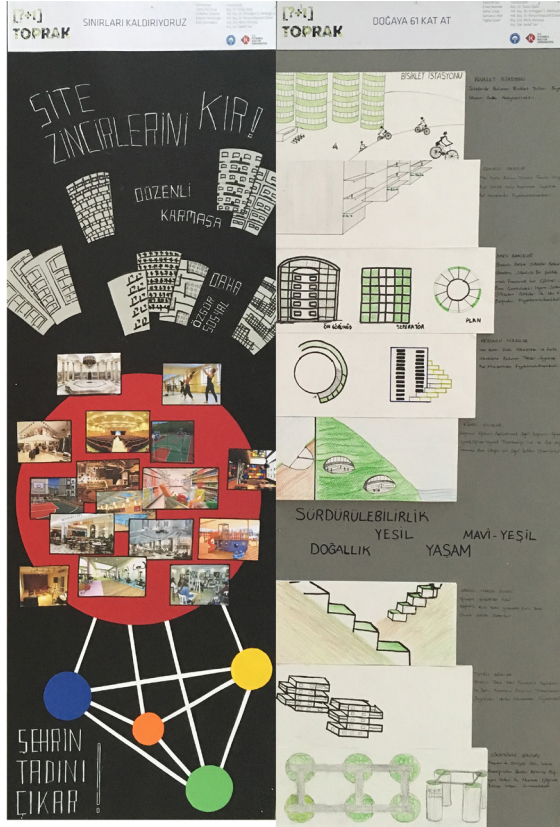


Görsel 6: Konutta İçerik Bakış



Görsel 7: İç mekan ölçüğünde tasarım önerileri

Yerleşim ölçeğinde geliştirilen tasarım önerilerinde öne çıkan nokta kentten kopuk sosyal yaşamın kente geri kazandırılması üzerinedir. Site yerleşimlerinin barındırdığı sosyal olanaklar nedeniyle kullanıcıların site sınırları içinde değerlendirdiği zamanlarını, kent içindeki sosyal alanlarda geçirmeleri önerilmiştir. Böylece kentlinin kent içinde sosyalleşmesi amaçlanmıştır. Bunu sağlamak için mahalle kavramından yararlanılarak birbirine yakın sitelere büyük ölçekli ortak sosyal alanlar, kendi içlerinde ise sokak yaşamına vurgu yapan daha küçük ölçekli sosyal alanlar önerilmiştir. Böylelikle site sınırları birbiri içinde kaybolacaktır. Site yerleşimlerinin Trabzon kentinin topoğrafik özelliklerine uygun olarak konumlanması, doğal eğimden faydalanarak şekil alması bir diğer öneridir. Bu noktada sürdürülebilirlik bağlamı yeniden ön plana çıkartılmış, yeşil teknolojilerin ve ürünlerin yapı içerisinde kendine yer bulacağı öneriler geliştirilmiştir (Görsel 8).



Görsel 8: Yerleşim ölçeğinde tasarım önerileri

Konut projelerinin kente ilişkisinin sorgulandığı bu öneride, site yerleşimlerinin odağında yer alan barındırdıkları sosyal olanaklar yerine yeni bir odak noktası tanımlanmıştır. Buna göre; site yerleşimlerinin kente ilişki kuracak şekilde enerji üretme odaklı toplanma yerleri olması önerilmektedir. Böylece kentin bir sosyalleşme alanı olma kimliğini sürdürmesi de amaçlanmaktadır. Diğer bir öneride, benzer kavramlar vurgulanırken doğal yeşil alanlara dokunmayan site yerleşimleri konsepti olarak ifade edilmiş, eşit özelliklere sahip yaşam alanları elde etmek adına topoğrafya üzerinde şaşırtılan dizilerde konumlanmış yerleşimler önerilmiştir. Site yerleşimlerinin kente bağı olan ulaşım sistemleri üzerine yeni fikirler sunulmuştur (Görsel 9).



Görsel 9: Kent ölçeğinde tasarım önerileri.

### Sonuç Yerine

İlki 3. İstanbul Tasarım Bienali kapsamında gerçekleştirilen "[?]+1 Toprak" atölye dizisi ile görmezden gelinen konut iç mekanlarını, görünür kılmak ve bu konu üzerine düşünmek, üretmek ve tasarlamak amacıyla kolektif bir çalışma ortamı oluşturmak amaçlanmıştır. Bu kapsamda "[?]+1 TOPRAK" atölyesine özgü geliştirilen strüktür, kendi bağlamını her

seferinde sorgulayarak gelişmeye açık şekilde kurgulanmıştır. İstanbul'da gerçekleşen ilk atölyenin ardında Trabzon'da yapılan, bu çalışmanın da konusu olan ikinci atölyenin strüktürü yeniden biçimlenmiş, bu biçimleniş sonucu da düşünme yöntemine aşağıdaki süreç adımları, üretime katkı sağlayan aktörler ve farklı rolleri ayrıca kavramlar eklenmiştir.



Diyagram 2: [?]+1 Toprak Atölye 2 Strüktürü-Aktörler

Birinci atölye ile ikinci atölyenin düşünme sistemi açısından en temel farkları eklenen bağlamı tanıma adımı ve danışman aktördür. Birinci atölye strüktürüne Trabzon kenti özelinde ve zamansal sınırlılık göz önünde bulundurularak "Bağlamı Tanıma Adımı" eklenmiştir. Atölyenin aktörleri bu adımda kendi araştırmalarını yaparak atölyenin düşünme sistemi ile karşılaşmışlardır. Bu da ilk atölyedeki esnek aktör rollerinin süreçte sınırlı kalmasına neden olmuş, daha tanımlı roller üstlenmelerini sağlamıştır. Diğer yandan katılımcı sayısının fazla olması da yürütücülerin tanımlı bir rol üstlenmelerini etkileyen diğer nedendir. Atölye strüktürüne katılan danışman aktörü ise atölye strüktürüne düşünce zenginliği ve çeşitliliği sağlamıştır. Gelecek atölyelerde hangi farklı aktörlerin eklenebileceği, bu sayede nasıl düşünme biçimlenişlerinin ortaya çıkacağı önemli bir girdidir. Atölyenin strüktürüne eklenen yerleşim ölçeği ilk atölyeden farklı olarak gündeme gelen diğer önemli bir girdidir. İstanbul'dan farklı olarak Trabzon'da semtler arası çeşitliliğin ve sosyal statünün daha belirgin olması site yerleşimlerinde belirgin farklılaşmaları görünümünü kılmış, bu da yerleşim ölçeğini atölyenin konusu haline getirmiştir.

Trabzon özelinde karşımıza çıkan ilk durum, kentin ilk alışveriş merkezi olan Forum AVM hem kent içinde nirengi noktası hem de baskın bir kamusal alandır. Bu da Avm'ye yakınlığı güncel satış projeleri için önemli bir satış stratejisi haline getirmiştir. Konut projeleri Avm'lere yakınlıkları üzerinden değil Forum Avm'ye yakınlığı ile pazarlanmaktadır. Diğer

yandan, şehrin aldığı yabancı dış göç konut üretim ve satış stratejilerinde belirgin öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bur durum tasarımlarda bir çeşitlenme sağlamamıştır.

Kentteki konut projelerinde İstanbul olduğu gibi iç mekanlar geri plana itilmekte ve standart bir anlayış benimsenmektedir. Fakat toprağın İstanbul'a göre daha ucuz olması, hane halkının geniş veya çekirdek aileler olması ve önemlisi geçmişten gelen geniş mekan alışkanlığı 3+1 plan tipolojilerini mümkün kılmıştır. Ayrıca gündüz ve gece holü geleneksel Trabzon konut anlayışından gelen bir yaklaşım olarak konut projelerinde de karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcıların tüm önerilerinde enerji korunumu ve sürdürülebilirlik kavramlarının öne çıkması, katılımcıların bu konuda belirli bir bilinç düzeyine sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca formel eğitimlerinde de bu konuya dikkat çekildiğini düşündürmektedir.

[?]+1 TOPRAK atölye dizisinin ikincisinde, strüktüre ve düşünme biçimine yeni aktörler, adımlar, ölçekler ve kavramlar eklenerek başka bir adıma evrilmesi, Trabzon özelinde deneyimlenmiştir. Bu deneyim kentler arasında konut projeleri farklarını ve iç mekanlarda nelerin görünümünü görünmez kıldığını okunmasının yolunu açmıştır. İlk iki atölye deneyim süreci Türkiye bağlamında sınırlı tutulmuştur. Sonraki adımda atölyenin yurtdışında yapılması ve yurtdışındaki konut projeleri kapsamında tartışılması düşünülmektedir. Sonuçta atölye strüktürüne eklenenlerle yeni bir boyut kazanarak yoluna devam ederken yukarıdaki fikirleri gündeme getirmiştir.

## Kaynakça

- Bachelard, G. (2013). *Mekanın Poetikası* (çev. A. Tümertekin) İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Baudrillard, J., (2002). *Tüketim Toplumu* (çev. F. Keskin, N. Tural) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Botton, A. (2010). *Mutluluğun Mimarisi* (çev. B. Telliöglu Altuğ) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Hayward, G. (1975). "Home as an Environmental and Psychological Concept", *Landscape*. 20(1), 2-9.
- Melikoğlu Eke, A.S. Adigüzel Özbek, D., Altıntaş, M. ve Sav, S. (2017). "Konuta "iç"ten bakmak: [?] + I Toprak Atölyenin Ardından", *Yapı Dergisi*, 425, 82-86.
- Perec, G. (2017). *Mekan Feşmekan*. İstanbul: Everest Yayınları

## İnternet Kaynakları

İnternet: <http://bizinsanmiyiz.iksv.org/etkinlikler/> adresinden 05 Ocak 2018 tarihinde alınmıştır.

## Sanatta Görüntü Üretiminin Kültür Endüstrisine Etkisi

Arş. Gör. Meltem Karakuyu Şengüder

Makale Geliş Tarihi: 16.01.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 17.05.2019

### Özet

Sanatta ifade aracı olarak görüntü üretiminin tarihi, yüzyıllar öncesine dayanmaktadır. Görüntü üretimi, insanlık tarihinin başlangıcından bu yana gelişim kaydederek, zamanla tekrarlanabilen üretim formlarına doğru evrilmiştir. Günümüzdeyse tüm bu üretimler, dijital görüntü oluşturma ortamlarında kendine yeni ifade imkanları bulmaktadır. Süreç içerisinde görüntüyü kültür endüstrisi bağlamında ele alarak, onun toplumlara etkileyen başat üretim ortamı olduğunu savunan düşünceler ortaya çıkmıştır. Bu çalışma ile 20. yüzyılda ortaya konan "Kültür Endüstrisi" teriminin günümüz sanatı ile kurduğu ilişki üzerinde durulmuştur. Araştırma kapsamında bir kavram olarak görüntünün alt yapısı çeşitli kuramcılar aracılığı ile ele alınmış ve kültür endüstrisinin teknoloji aracılığı ile dijitalleşen görüntüye etkisi incelenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Görüntü, Dijital Görüntü, Kültür Endüstrisi

### THE EFFECT OF IMAGE PRODUCING IN ART TO CULTURE INDUSTRY

### Abstract

History of image production as a means of expression in art is based on centuries ago. Image production has made progress since the beginning of human history and it has evolved into production forms that can be repeated over time. Nowadays, all these productions are finding new expression possibilities for themselves in digital image creation environments. In the process, by considering the culture of the visual culture within the context of the industry, some thoughts have been shown up to argue that it is a dominant production environment. This study focuses on the relationship between the culture industry and the contemporary art which was put forward in the 20th century. Within the scope of the research, the infrastructure of the image as a concept has been discussed through various theorists and the effect of the culture industry on digitalized image has been examined.

**Keywords:** Image, Digital Image, Culture Industry

## Giriş

Sanatta görüntünün tanımını, sanatçı tarafından seçilen yüzey üzerine yine sanatçı tarafından belirlenen içeriğin çeşitli araç-gereçler yoluyla gerçeğe dayalı veya kurgusal biçimde yansıtılması olarak yapmak mümkündür. Günlük yaşantımızın her alanında yer alan görüntü, Antik Çağdan bu yana birçok düşünür tarafından geliştirilen çeşitli yaklaşımlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Genel olarak sanatın görünür dünyayı temsil ettiği düşüncesinde olan Platon için görüntü; mythos ve logos arasındaki ilişkinin gerçekliğine ulaşmaktır. Ancak bu süreç içerisinde görüntü, gerçeğe ulaşmamız konusunda engel teşkil edebilmektedir. Çünkü Platon'un bakış açısıyla görüntü, asla evrensel değildir. O her zaman tek ve akla yatkın bir nesnenin görüntüsüdür (Elkins ve Naef, 2011: 29,32). Sanat ise duyular dünyasındaki nesnelere birer yansıması yani mimesisidir. Duyular dünyası tanrılar ve insanlar tarafından yaratılmaktadır. Platon, tanrılar tarafından yaratılan doğal nesnelere parlak yüzeyler üzerindeki yansımasına eidola yani görüntü adını verir. Bu yansımalar kopyanın kopyası olması sebebiyle tartışmalı bir gerçeğe sahiptir. Aristoteles içinse görüntü, Platon'un tersine metafizik zeminden çok bilgi çerçevesinde genel bir teori olarak açıklanmış; poetik, etik ve retorik kapsamında geliştirilmiştir (Elkins ve Naef, 2011:32). Mimesis, Platon'da çok anlaşılır bir biçimde, görsel temsil başta olmak üzere temsil çeşitleri olarak kabul edilmektedir. Aristoteles ise Poetika'da mimesisi, tek bir duyuyla sınırlanmış hatta onu bütün bilişsel ve epistemoloji dünyasının merkezi haline getirmiştir (McLuhan, 2014: 77). Platon, görüntü ifadesiyle yüzey üzerindeki yansımaları vurgu yapmaktadır. Her görüntü yüzeyi, bir temsil yüzeyi olarak kabul edilir ve böylece her görüntü, gerçeğin bir temsilini oluşturur. Aristoteles ise sanatı mimesis ile başlatır. Onun sanat anlayışı zihinle bağ kurması açısından rasyonalisttir ve mimesis, gerçeklik ve tinsellik alanında birleşir (Bozkurt, 2014: 120). Görüntünün görünen dünyadaki nesnelere doğrudan ilişkilendirildiği temsil durumuna vurgu yapan Gombrich (2015: 180), "Temsil etme gibi, görme de geçişli bir fiildir ve bir nesneyi gerektirir" der. Görüntü ve temsil birlikteliğinin sanat özelindeki yerine baktığımızda, özellikle temsilden söz edildiğinde çoğu insanın aklına ilk gelen sanat türü olarak görsel sanatları görürüz. "Temsil, görsel sanat tarihinde o kadar önemlidir ki geçmişte görsel sanatın sadece resim üzerinden düşünüldüğü dönemler bile olmuştur. Günümüzde bile görsel sanatın büyük çoğunluğu temsildir. Aynı şekilde etrafımızı saran fotoğraf, film, video ve televizyon programları da temsillerdir" (Carroll, 2012: 56). Bu ifadeden de anlaşıldığı üzere sanatta temsil tartışmasını görsel ya da resimsel temsil ile başlatmak kaçınılmazdır. Özellikle fotoğrafın icadına kadar yüzey üzerinde oluşturulan en geleneksel temsil yöntemi olarak resim sanatını belirtmek doğru olacaktır.

İnsanlık tarihi boyunca birçok sanat kuramı kabul görmüştür. Yerini sonraları temsiliyete bırakacak taklit kuramı da yüzyıllarca sanatı etkileyen en önemli kuramlardan biri olmuştur. Fakat 19. yüzyıldan sonra taklitten uzaklaşacak olan sanat dünyası, daha öznel, özgün ve yenilikçi olana yönelmesine rağmen temsilden tamamen vazgeçememiştir (Tetikçi: 2017, 2288). Carroll, sanata taklit kuramının temsili sanat kuramı olarak yeniden oluşturulması gerektiğini savunur. Ancak bu yeni oluşum, beraberinde daha genel bir kapsamı da ortaya çıkarmaktadır; çünkü temsil kavramı, taklit kavramından daha geniştir. Carroll (2012: 44) hatalı bir isim olma olasılığını göz önünde bulundurarak yeni-temsili sanat olarak adlandırdığı bu kuramın tanımını "x ancak bir şey hakkındaysa, bir sanat eseridir." formülü üzerinden yapar. Ancak bu ek alana rağmen, temsili sanat kuramı yetersiz kalır; çünkü sanatta pek çok şey temsili değildir. Taklit kuramı 19. yüzyıla kadar devam etse de bu yüzyılın sonunda ve 20. yüzyılın başında etkisini kaybetmiştir. "Modernizmle beraber sanat ayna yansıması resim anlayışından uzaklaşmıştır; hatta aslına uygunluğun ölçütünü fotoğraf belirlemeye başlamıştır" (Danto, 2015: 15). Alman dışavurumcu ressamlar, görünüşleri aynen yakalamaya çalışmaktan vazgeçip anlatımcı etkiler için biçimleri bozmuşlar; Kübistler, eylem ressamları ve azcılar doğadan uzaklaşarak resimlerdeki herhangi bir nesneyi (eğer varsa) tamamen anlaşılabilir hale getirmişlerdir. Richard Leppert'in (2002: 14) bakış açıysayla, ister resim, fotoğraf; ister film veya video olsun imgelere baktığımız zaman gördüğümüz şey insan bilincinin bir ürünüdür. İnsan bilinci ise, kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Esasen bu tespitle görüntülerin, sosyal ve kültürel ortam içerisinde belli bir işlevi yerine getirmek amacı ile oluşturuluyor olmasına vurgu yapılmaktadır. Dolayısıyla söz konusu yaklaşım, nesnenin yüzey üzerindeki salt temsiline ötesine geçerek, usla kavranan bir temsile gönderme yapmaktadır.

Günümüzde ise görüntüyü kültür endüstrisi üzerinden ele alıp onu kültürün temel üretim formu olarak nitelendiren düşünceler ağırlıktadır. Jean Baudrillard (2010: 32), görüntü üretiminin görülecek hiçbir şeyin olmadığı bir imge bolluğu imal etmekten ibaret olduğunu belirtirken; Perry Anderson (2002: 153), günümüz metasını imge olarak açıklar ve onun ticari üretimin mantığını olumsuzlamasını beklememek gerektiğini söyler. Tüm bu fikirlerin temelini bakıldığında; sinema, televizyon veya internet gibi teknoloji içeren araçların, popüler kültüre hizmet ettiği düşüncesinin yer aldığı görülmektedir. Ancak popüler kültüre hizmet etsin veya etmesin bu türden araçlar, icatlarından kısa bir süre sonra sanatsal yönü ön planda tutularak birer ifade aracına dönüştürülmüştür. Bu araştırmanın da asıl meselesi olan dijital görüntü ve kültür endüstrisi ilişkisine bakıldığında Theodor Adorno ve Max Horkheimer'in Kültür Endüstrisi terimini ortaya atan kuramcılar

olarak dikkat çektiği görülmektedir. 1947 yılında ortaya konan bu terim, kapitalist üreticiler ve kitlesel tüketiciler arasındaki kitle kültürü ve iktidar ilişkisini tanımlamak için kullanmıştır. Adorno ve Max Horkheimer'in savı 21. yüzyılda varlığını halen devam ettirmektedir. Günümüzde ağ teknolojilerinin yaygınlığı yüksek sanat, kitle kültürü ve ekonomi arasındaki katı sınırların daha da aşınmasına katkıda bulunmaktadır; bu da çelişkili de olsa yeni kültürel üretim türleriyle sonuçlanmaktadır.

## **Teknolojinin 20. Yüzyıla Değin Görüntü Üretimine Etkisi**

Teknolojinin sanat tarihindeki yeri hala yazılmaya devam edilse de Walter Benjamin gibi kuramcılar, sanatta teknolojiye dayalı görüntü üretimi tarihinin özellikle fotoğrafla birlikte başladığı konusuna değinmektedir. Benjamin, mekanik üretimin tarihsel örneklerini; Yunanlıların kullandığı mühürlerden başlayarak ağaç baskı, gravür, matbaa ve litografiyle, fotoğraf olarak sıralamaktadır. Sanatta görüntü oluşturma yöntemleriyle teknoloji ilişkisi uzun yıllar fotoğraf, ardından sinema ve video üzerinden yürütülse de günümüzde bu üretim biçimlerine, bilgisayar teknolojileri eklenmiş, hatta başat sanatsal üretim aracı olarak dikkatleri çekmiştir. Bilgisayar biliminde görüntü, ikinci depolama aygıtında depolanan (sabit disk sürücüsü ya da CD-ROM gibi bir depolama aygıtı) içeriğin tam bir kopyası olarak açıklanmaktadır. Bu tanımla bağlantılı olarak dijital görüntü, optik biçimde oluşturulan kopya veya bir nesnenin bir ayna ya da lens yoluyla yeniden üretilmesidir.<sup>1</sup> Günümüzde bilgisayar teknolojisi, dijital görüntü üretiminin temel kaynaklarından biri olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar aracılığı ile üretilen dijital görüntü ise nesnelere sayısal temsili olarak açıklanabilir. Bu fiziksel olmayan nesnelere bilgisayar ortamında üretilmesi de sanatta dijital sanat olarak isim bulmaktadır. Özellikle Rönesans'tan bu yana sanatla iç içe olan teknoloji, günümüzde dijital teknoloji ile ilişki kuran sanat eserlerine dönüşmüştür. Yenilikçi sanatçılar her zaman yeni medya araçları ve materyalleriyle ilgilenmiştir.

Hal Foster (2009: 267), 1930'ların, 1960'ların ve 1990'ların ortasında teknolojinin Batı kültürü üzerinde güçlü bir etkisi olduğunu belirtir ve burada bir dönem sonrakine kılavuzluk etse bile, sonrakinin kendinden öncekini kavradığını belirtir. Foster'ın üzerinde durduğu girift yapı şu şekildedir: Guy Debord'un 1960 gösterilerinde gördüğü şey Walter Benjamin'in 1930'larda sezindiği teknolojik dönüşümdür. Siberpunk yazarların 1990'larda tahmin ettiği ise Marshall McLuhan'ın 1960'larda ön gördüğü sibernetik genişlemedir. Foster, 20. yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeleri kuramsal yapıda değerlendiren eleştirmenleri kronolojik

sıraya göre ele alırken, teknoloji alanında kullanılan terimler, ideolojik bir bütünlük gösterir. Walter Benjamin'in 1930'larda mekanik yeniden üretim çağı, Marshall McLuhan'ın 1960'larda sibernetik devrim çağı ve 1990'larda (araştırma ve geliştirme veya kültür ve teknolojinin ayrılmaz hale geldiği) teknolojik veya tekno kültür çağı biçiminde sıralanmaktadır. Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" makalesini yazdığı dönemde radyonun yaygın biçimde kullanılması, sesli filmin kitleler üzerinde hakim rol alması ve televizyonun tasarım aşamasında olması, mekanik yeniden üretimin kültürel olarak baskın durumda olduğunu göstermektedir.

Teknik aracılığıyla imgenin yeniden üretiminde yaşanan en önemli gelişmenin ise ilk olarak tahta baskı ile yaşandığı sonrasında da onu 19. yüzyılda litografinin izlediği görülmektedir. Litografi aracılığı ile teknik üretimi, çok yakın bir tarihte fotoğrafın icadı takip etmektedir. Bu yüzyılda yaşanan modernleşme hareketiyle beraber sanatta resim veya baskı teknikleri yoluyla temsil, karanlık kutu aracılığıyla ışıkla resmetme eylemine doğru biçim değiştirmiştir. Geleneksel resmetme eyleminin ötesine geçerek mekanik görüntü oluşturma temellerini atan fotoğrafın tarihi, 1800'lü yılların başında Joseph Nicéphore Niépce'in camera obscura kullanarak yüzey üzerine resim ve baskı sanatı dışında görüntü üretebilmesi ile başlamıştır. Fotoğrafın bir terim olarak literatüre kazandırılması ise ilk kez 1840 yılında Sir John F.W. Herschel tarafından gerçekleştirilir. Herschel, İngiliz bilim adamı William Henry Fox Talbot'la birlikte geliştirdiği yöntemle fotoğraf tekniğini başlatır. Levend Kılıç (2012: 15), fotoğrafın ortaya çıktığı 1840'lı yılların Sanayi devrimiyle aynı dönemde yaşanıyor olmasına dikkat çekerek; fabrikalar, buhar makineleri, seri üretim, liberal sistem ve komünizme benzer şekilde fotoğraf ve sinemanın da bu dönemin ürünü olduğunu belirtmektedir. Donanım malzemesinin üreticisi olarak teknoloji, üretim ilişkilerinin durumunu ifade etmektedir ve fotoğraf, eskiden batı ekonomisinin belli bir gelişme evresine (fotoğrafın keşfini hazırlayan bir gelişme evresi) denk düşmektedir. Nüfusun kontrolü, deniz-aşırı servetlerin yönetimi, sinai donanımı, uzaktan kontrol edilebilir ve işletilecek topraklar üzerinde bilgi edinme ihtiyacı, fotoğraf makinesine sanayileşme sürecinde vazgeçilmez bir rol kazandırmıştır. Bu fenomen karşısında sanatın işlevi, teknoloji ve sanayi bütününe tetiklediği algı ve davranış alışkanlıklarını kavrayıp, Nietzsche'nin deyimiyle onları yaşam olasılıklarına dönüştürmektir. Bir diğer ifadeyle tekniğin otoritesini tersine çevirip bir düşünce, yaşama ve görme biçimi yaratıcısı haline getirmektir (Bourriaud, 2005: 111). Sanayi devrimiyle beraber teknoloji, artık günlük yaşam içerisinde etkin biçimde rol almaya başlamıştır. Kodak filmin 1883 yılında kamunun kullanımına açık hale gelmesi, ardından 1888 yılında kolaylıkla uygulanabilir ve taşınabilir

<sup>1</sup> Webopedia, <https://www.webopedia.com/TERM/I/image.html> adresinden 10 Aralık 2017'de alınmıştır.

olması bu durumun göstergelerindendir.

19. yüzyıl Avrupası ve sanayi devrimiyle beraber gelen modernleşme sürecinde nesnenin görüntüye dönüştürülmesinde kullanılan fotoğraf, sanatta yeni bir teknik olarak ortam oluşturmakla kalmayıp zaman içerisinde sinema, video ve dijitallik gibi yeni medya sanatı ortamları için de zemin hazırlayacaktır. Ancak sinema alanında yaşanan atılımlar, bir süreliğine de olsa görsel sanatların özellikle de resim ve heykelin gerilemesine neden olmuştur. Çünkü sinema filmleri, en azından ses özelliği sayesinde edebi sanatlarla birleşmiş; böylece hareket ve ses gibi resmin rekabet edemeyeceği iki özelliğe sahip olmuştur. Bu durum resmin ilerlemesini bir adım öteye taşımayı uman sanatçıları çıkmaza sürüklemiştir. Sanatın en azından 1895'ten önce kabul edilen anlamıyla, sonu gelmiştir. Fakat Lumiere'lerin ilk sinema filmini oynatmasından on sene sonra, resimde devrim gerçekleşmiş ve sanat görkemli bir döneme girmiştir (Danto, 2015: 19). Resim sanatının 19. yüzyılda sinemanın gelişimiyle yaşadığı bu çıkmaz, 20. yüzyılın başında Benjamin'in teknik aracılığı ile yeniden üretilen sanat eserine yönelik eleştirisiyle karşı karşıya kalacak olsa bile bu yüzyıl içerisinde modernitenin sembolü haline gelmiştir.

Benjamin, dönemin öncü görüntüleme ortamlarından fotoğraf ve sinemanın oluşturduğu yeniden üretimin etkilerini ele alırken, sanat yapıtının yeniden üretimi ile sinema sanatının, sanatın geleneksel konumunu nasıl etkilediğinin tartışılması gerektiğini ileri sürmüştür. Ona göre söz konusu olan yeniden üretimde, sanat yapıtının şimdi ve buradılığı yani biricik olma özelliğini taşıyan varlığı ile estetik biçimi eksiktir. Bu sebeple Benjamin (2012: 55), sanat yapıtının teknik yolla yeniden üretilmesi sırasında yapıtın özel atmosferini yani aurasını yitirdiğini vurgulamıştır. Modern çağda aura, sanat eserinin yeniden üretilmesi sebebiyle yitirilmiştir. Baudrillard'ın (2011: 145) aktarımıyla, Benjamin'in ileri sürdüğü bu kendinden kaçılması olanaksız yeniden üretilmeye mahkumiyet, onu politik bir biçime dönüştürecektir. Orijinal yitirilmiştir. "Asıl" yalnızca nostaljik ve retrospektif bir tarih tarafından yeniden oluşturulabilir durumdadır. Benjamin'in de varlığını sinema, fotoğraf ve çağdaş kitle iletişim araçlarında saptamış olduğu bu biçimin en gelişmiş ve modern örnekleri artık aynı anda sınırsız sayıda çoğaltılabilirliğine sahip, orijinale gerek bile duymayan süreçlerdir. Yeniden üretilebilirliğin sanatın aurasını, biricikliğini, otoritesini, mesafesini yok ettiğini düşünen Benjamin, diğer bir taraftan da bu durumun sanatı köklerinden ayırarak özgürleştirdiğini ve nesneyi kitlelere yaklaştırdığını ileri sürmektedir. Benjamin, Marksist dönemde sanatta meydana gelen dönüşümü, ekonomik yapıdaki değişimin bir etkisi olarak değerlendirmiştir. Bu dönemde sanat, her ne kadar gecikmeli de olsa ekonomik üretime

benzemeye başlar. Sanat yapıtı fotoğraf, plak ya da film aracılığı ile bulunduğu yerden ayrılarak izleyiciye gelir. Dolayısıyla başlangıçta tek ve ulaşılması zor olan sanat ya da sanatsal imge, artık mekanik bir şekilde çoğaltılabildiği için kolaylıkla ulaşılabilir bir ürün haline gelmiştir. İmgeler, hızla çoğalırken bir yığın halinde izleyiciye ulaşır. Bir tür reklam imgesine dönüşen sanatsal imge, sanatçının estetik kaygısını yitirir ve endüstriyel açıdan kar güdümlü bir sanat nesnesine dönüşür.

Georges Sadoul da bu durum karşısında, sinemanın çıkış noktasını ekonomik ve teknik evrimin doğal bir sonucu olduğu görüşüne sahip Marksist düşünce yapısından oldukça farklı bir bakış açısı sergiler. Bu bakış açısına göre basit teknik icatlar, şans eseri ortaya çıkabilmektedir. Sinema idealistik bir fenomendir. Zihinleri düşüncelerle donatılmış nitelikli insanlar, teknolojinin yardımı olmadan da fikirlerini hayata geçirebilmektedir. Bazin (2011: 23) ise sinemanın bilimsel ruha çok şey borçlu olduğunu savunur. Bunun sebebi görüntü üretimi alanında yaşanan gelişmelerin, her ne kadar belli bir sistem içinde yaşansa da Edison gibi kendi kendini yetiştirerek bağımsız araştırmalar yapan bilim insanlarının yanı sıra Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Denemy ve hatta Louis Lumiere gibi kendi içgüdülerine yönelik çalışmalar yapan kişilerin çabaları sonucunda oluşmasındandır.

### **Kültür Endüstrisinin Görüntü Üretimine Yansması**

Kültür endüstrisi terimi, Adorno ve Horkheimer'ın, kapitalizm altındaki kültürün kitlesel üretimini ve bu kültürel endüstrinin halkın arzularını manipüle ve kontrol edilmiş şeklini eleştirdikleri Aydınlanmanın Diyalektiği (1947) adlı kitaplarındaki bir bölümden gelmektedir. Her iki kuramcı da bu terimle film, televizyon, dergi ve reklam gibi popüler kültürün, kültür endüstrisinin sağladığı ürünler için gerçek olmayan bir psikolojik ihtiyaç üreterek tüketimi güçlendirmek adına nasıl tasarlandığını açıklamaya çalışmışlardır.

Özellikle ABD'deki eğlence endüstrilerinin artan etkisine ve sanatın metalaşmasına karşı çıkmakla birlikte sinema ve radyo gibi yeni mecralara kuşkuyla yaklaşarak, kültür alanını geniş bir çerçevede ele almışlardır. Adorno'nun (2012: 76) ifadesiyle kültür endüstrisi, "eski olanla tanıdık olanı yeni bir nitelikte birleştirmektedir." Kültür endüstrisinde yeni ve ilerleme olarak gösterilen her şey başsız-sonsuz bir aynılığı gizlemektedir. Kültür, Adorno ve Horkheimer için bir endüstridir. Bu sebeple endüstri teriminin ilk anlamı üzerinden hareket etmemek gerekir; çünkü bu terim, doğrudan doğruya üretim sürecini değil, her sinema seyircisinin aşına olduğu Western filmlerinde olduğu gibi kültürel malın standardizasyonunu ve dağıtım tekniklerinin rasyonelleştirilmesini anlatmak amacıyla kullanılmıştır. Kültür



endüstrisi, tüketiciyi kendisine yönlendirerek uzun süredir birbirinden bağımsız duran yüksek ve düşük sanat düzeylerini birbirini olumsuz yönde etkileyecek şekilde bir araya gelmeye zorlar ve sanat eserinin özerkliği kendi denetim mekanizmasının dahilinde veya dışında yine kültür endüstrisi tarafından bilinçli bir şekilde yok edilir.

Bu dönemde kitle iletişim araçları terimi, dikkati zararsız bir alana yöneltmek amacıyla kültür endüstrisi için biçimlendirilir; çünkü kültür endüstrisinin önceliği ne kitleler ne de iletişim tekniklerinin gelişmesidir. Onun amacı kültürü, meta durumuna getirerek bireyleri kitle kültürünün yani bir diğer deyişle eğlence kültürünün ürünleri vasıtasıyla ait oldukları gelir statüsü gruplarıyla uyumlu tüketim biçimlerine yönlendirmek ve mevcut ekonomik yapıyı makulleştirmektir. Söz konusu durum, kültür üretiminin teknik, ekonomik ve örgütsel gereklilikler doğrultusunda belirlenmesine olanak tanırken sanatın, önceliğini geri plana atarak araçsallaşmasına neden olmuştur. Adorno'nun kültür endüstrisinde sanat, artık sadece elit sınıfa değil farklı kültür ve sınıflara da hitap etmektedir. Fakat buna rağmen kültür ve sanat ne ideolojiden ne de bireysel-toplumsal davranış biçimlerinden bağımsız değerlendirilememektedir. Fotoğraf ve sinemanın sosyolojik perspektifine bakıldığında bunun modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin doğal bir sonucu olduğu görülmektedir. Ancak sinema, kitleleri temsil etmedeki hakim rolünü yitirerek süreç içerisinde yerini televizyon, video ve internet gibi daha güncel medya ortamlarına bırakacaktır.

Yeniden üretim teknolojisi içerisindeki fotoğraf, resim sanatından farklı olarak ışık yardımıyla görüntüyü filme, film ise görüntü, hareket ve sesi beyaz perdeye yansıtmıştır. Bir sonraki aşamada da televizyon, ışıklı bir cam yüzey olarak fotoğraf ve filmin ötesine geçerek görüntüyü anında, canlı olarak kitlelere ulaştırma konusunda başarılı olmuştur. 1923 yılında görüntü ve sesleri alıcıya ulaştıran elektronik bir cihaz olarak John Logie Baird tarafından icat edilen televizyon, ilk yayınını 1926 yılında gerçekleştirmiş, 1930'lu yılların başında da elektronik eşya olarak satışına başlanmasıyla kitlelere hitap etmesi sağlanmıştır. 1936 yılı ise televizyon yayınının "canlı yayın" olarak ilk kez gerçekleştirilmesi bakımından önemli bir dönüm noktasını işaret etmektedir. 1936 Berlin Olimpiyatlarıyla (XI. Olimpiyat Oyunları) ilk kez bir olay, anında görüntü ve ses olarak televizyon ekranından kilometrelerce uzaktaki sayısız izleyiciye ulaştırılmıştır. Fakat tüketim endüstrisinin başat formu niteliğindeki televizyon, bir kitle iletişim aracı olarak zaman zaman tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Televizyonun temsil ettiği ürünler, sadece tüketim kültürünü belirlemekle kalmamış, aynı zamanda uyum sağlama yoluyla sosyal açıdan kabul veya

reddedişin yapısını da belirlemiştir. Foster (2009: 271), Pekin'de kurban edilen öğrenciler, Los Angeles'taki ırkçı isyanlar, Basra Körfezi'ndeki kanlı savaş, Bosna'daki etnik katliam, Oklahoma City'deki bombalama ve O. J. Simpson davasında olduğu gibi izleyicinin, kablolarla gösterisel olaylara bağlandığı bir döneme dikkat çekmektedir. Söz konusu kablo bağlantısı, izleyici olarak bizi bir taraftan olaylara bağlarken diğer taraftan olaylarla bağlantımızı kesmektedir. Böylece psiko-teknolojik olarak olaya yakınlaştırırken politik olarak olaydan uzaklaşmamız sağlanır. Televizyon birey ve toplum üzerindeki bu dolaylı etki yoluyla, Debord'un bahsettiği gösterinin imgesel etkileri ve McLuhan'ın değindiği sinirsel yayılımı gerçekleştirmektedir.

Televizyon programları, bir tarafta medya teorisyenleri ve entelektüeller tarafından eleştirilirken, diğer tarafta Vietnam savaşına yönelik haberler, medyanın endüstri bilincinin bir parçası olarak güvenilmez olduğu görüşüne sahip halk tarafından eleştirilmektedir. McLuhan, yeni teknolojilerin toplumu nasıl dönüştürebileceğine yönelik yeni ve yaratıcı bir yorum önerirken medya için, ortam (medium) ve insan duyuları arasında yeni bir ilişkiyi vurgulayan ütopyik bir vizyonun ana hatlarını belirlemektedir. Söz konusu bu vizyonda, elektronik haberleşme insan sinir sisteminin bir uzantısıdır ve teknoloji geliştikçe iki taraflı çalışan, böylelikle algılamak için insanın duyuşsal algısına ihtiyacı olan yeni bir bakış açısının ürünü haline gelmiştir. McLuhan'ın fikirleri, insanın dönüşümünün merkezine teknolojiyi yerleştirir ve sadece bilinci dönüştüren değil aynı zamanda sosyal değişim için güçlü bir zemin sağlayan, gelişen teknolojiye vurgu yapar (Horsfield, 2006: 2). McLuhan tarafından önerilen medyanın mesaj olduğu savı içeriğin medyanın kendisi kadar önemli olmadığı düşüncesinden gelmektedir. Televizyon, toplumu birçok yönden yeniden bir araya getirirken, dünyayı da "küresel köye" dönüştürmektedir. Ancak Herbert J. Gangs (2012: 64), McLuhan'ı kısmen haklı bulur; çünkü Gangs, televizyonun görselliğe önem vererek entelektüel çözümlenmeleri önemsememesi durumunun, bir bakıma televizyon ortamının özelliği olarak açıklanabilecekken dünyanın küreselleşmesini, televizyonun ortaya çıkmasıyla değil, tüm ülkelerin iktisadi ve siyasi olarak birbirlerine bağımlılığının artmasıyla daha iyi açıklanabileceği düşüncesindedir. Bununla birlikte Gang, televizyonun başka ülkelerdeki yaşam konusunda insanların bilgisini arttırdığı yönündeki gerçeği de göz ardı etmeyerek, ne olursa olsun medyanın toplum üzerinde etkisi olduğunu da kabul eder.

Kitle iletişiminin altın çağının yaşandığı 20. yüzyılda teknoloji, önce radyo sonra da televizyon üzerinden bütün bir ulusa, daha sonra ise uydu aracılığı ile tüm dünyaya aynı mesajla ulaşmayı mümkün kılmıştır. 1950'ler boyunca

televizyonun, Amerika başta olmak üzere yaygınlaşarak güç kazanması, kitlelerin giderek artan bir oranda televizyonun varlığından etkilenmesine sebep olur. Bu durum daha sonra video sanatının televizyon kültürüyle eleştirel bir ilişki kurmasına neden olacaktır. Kitle iletişim araçlarında yaşanan teknolojik gelişmelerin uzantısı olarak video sanatına yönelik ilk örnekler ise, temelinde yine kitle iletişim araçlarına tepki olarak üretilir ve video, televizyonun tek yönlü bilgi akışını kırması açısından sanatçılara sağladığı imkanlar bakımından önemlidir. Kılıç (2012: 1), elektronik görüntünün kitle iletişim aracı olarak televizyonla özdeşleştirilmesinden dolayı ekranı sanatçının çalışma alanı olarak göremediğimizden bahsetmektedir. Ancak video sanatçıları bu durumu tersine çevirircesine televizyon setlerini ve görüntülerini deforme ederken aynı zamanda soyut video görüntüleri ve yeraltı röportajları yapmak konusunda deneysel bir tavır sergilemişlerdir. Nam June Paik, 1965 yılında "televizyon, bütün yaşamımız boyunca bize saldırdı, şimdi de biz ona saldırabiliriz" (Knight ve Thomas, 2012: 21) diyerek televizyona karşıt bir hareketin habercisi olmuştur. Video, televizyona karşıt tavrının yanı sıra deneysel filme yakınlığı ve özellikle 1960 sonrası taşınabilir video kameraların kitlelere tanıtılmasıyla hemen hemen herkese sinemacı olma fırsatı tanır. Böylece video sanatı, yüzyılın başında tıpkı fotoğrafın ortaya çıkışındaki gibi, toplumsal yaşamın hakim yeni teknolojisinin sonucu olarak gelişim gösterir. Stuart Marshall (1995: 33), sanatçıların videodan yararlanma sürecini taşınabilir video kameraların tüketici pazarına sunulmasıyla birlikte başladığını belirtirken bunun sebebi olarak da yayın endüstrisinde yıllarca süren ilerleme sonunda, televizyon yapım teknolojisinin, birdenbire yayıncılık dışı kullanıcılar için de elde edilebilir olmasıyla ilişkilendirmiştir. Televizyonun yapım olanakları satın alınabilir hale gelmiş, bunun etkisi ve uzantısı olarak da "gerilla televizyonu" ve "alternatif televizyon" gibi eleştirel uygulamalar yeni teknolojinin kaçınılmaz bir sonucu olarak karşımıza çıkmıştır. 1960'lı yıllar özellikle Amerika'da sivil özgürlük hareketi, Beat kültürü, Vietnam savaşı, politika, uyuşturucu ve müzik gibi faktörlerle uyarılan genç neslin yol açtığı politik çatışmalar ve ideolojik aktivizm sonucu meydana gelen köklü değişimlere sahne olur. Herbert Marcuse gibi radikal teorisyenlerse, kitle iletişim araçlarının toplumsal denetimle doğrudan ilişkili olduğunu, mülayim bir dünyaya uyum sağlayarak yaşayan ve gittikçe tatminkar hale gelen "tek boyutlu insanı" yarattığını ileri sürmüştür (Horsfield, 2006: 1). Televizyonun kitleleri etkisi altına alarak eğlendirme konusundaki başarısı ise 80'li yıllarla beraber düşüşe geçmiştir. Bu durum, romanın sinemaya ve ardından sinemanın televizyona sağladığı içerik durumuyla benzerlik göstermektedir. "Televizyonun kaderi de tıpkı teknolojinin geride bıraktığı tüm medyalar gibi yeni interaktif medyaya içerik sağlamak olacaktır." (Bard

ve Söderqvist, 2012: 107). Televizyonun kitleler üzerindeki hakimiyetini yitirmesinin belki de en önemli nedenlerinden birisi yine bu yıllarda kişisel bilgisayarların tıpkı taşınabilir video kamerasının ulaşılabilir olması gibi hemen hemen her evde yer almaya başlaması; akabinde internet ağının yaygınlaşmasındandır. Böylece 20. yüzyılın son on yılında dijital sanat ifadesi tam anlamıyla kullanılmaya başlanmış, bilgisayar da dijital görüntü üretiminin başat aracı haline gelmiştir. Günümüz teknolojisinin özellikle 21. Yüzyıl sanatı üzerinde büyük bir etkisi vardır. Ses, video, bilgisayar, VR teknolojileri ve internet gibi günümüz teknolojisini içeren medyaların kullanımı yaygınlaşmakta ve popülerleşmektedir. Sanatçılar, yeni teknolojileri sürekli olarak farklı şekillerde denemekte, eski ortamları kullanmanın yeni yollarını bulmakta ve yeni ortamlar yaratmaktadırlar.

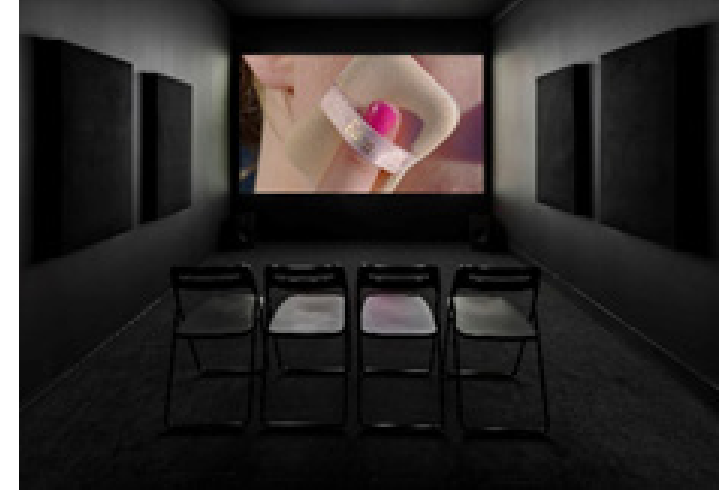
Genel olarak bakıldığında bu yüzyılın sanatı, sayıca oldukça çeşitlilik gösteren materyal ve araçlardan doğmaktadır. Dijital görüntü ve internet gibi en son teknolojik gelişmeler ile uzun bir geçmişe sahip resim, heykel gibi geleneksel ifade yöntemleri birleştirilerek sanatta yeni kavramların ifade edilmesi sağlanmaktadır. Birçok sanatçı, kendi kavram ve amaçlarına en iyi şekilde hizmet edecek medyayı ve formu birleştirebilmektedir. Bu durumda da 21. yüzyılda görsel kültürün disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak büyümesine olanak sağlamıştır. Görüntünün her türü kimlik, cinsiyet, sınıf, iktidar ilişkileri ve diğer sosyal-politik ilişkilerin oluşumunda nasıl katılım sağlandığını ve nasıl iletişim kurulduğunu anlamak için çok yönlü bir yaklaşım izlemiştir. Bilim, politika ve tüketim kültürü gibi alanlar, sanat çalışmalarında teknoloji ile birleştirilen birer çalışma alanı haline gelmiştir. Bilim ve çağdaş sanat arasında karmaşık bir etkileşim söz konusudur. Birçok sanatçı, bilimsel imgelem ve fikirle uğraşmaktadır. Günümüz sanatçısı, çevrimiçi ağlar üzerinden sunulan görsel kültürün global formunu oluşturmaktadır. Sanateserinin görünürlüğünü sağlayan kişisel websayfaları ve hatta sosyal medya için üretilen görüntüler söz konusudur. Bu durum sanal uzamın birer müzeye dönüşmesine neden olmuş ve sanatın üretim ve tüketim şeklini de değiştirmiştir. Antik dönemden Rönesans'a kadar sanat, hamilik tarafından yalnızca sanatçıların nasıl ücretlendirilebileceğini değil aynı zamanda eserlerinin kamuya nasıl erişilebilir olduğunu belirleyen baskın ticari sistem olarak sürdürülmüştür. Kültür endüstrisi ise bu sanat hamiliği yerine piyasa sistemi kullanıldığında, oluşturulan içerik ve kamu tüketimi arasında kurumsal araçlar gerektiren bir durum olarak ortaya çıkmıştır. Hesmondhalgh'a (2012: 7) göre, kültürel üretim ancak kültürel içeriğin yaratılması, ticarileştirilmesi, dağıtılması ve tanıtılması için sunduğu olanaklardan yararlanarak, çağdaş teknolojiler kullanıldığında endüstri haline gelmektedir. Bu nedenle kültürel endüstrinin merkezini oluşturan yazılı-elektronik basın, müzik ve sinemaya günümüzde internet, video

oyunları ve reklamcılık da eklenmiştir. Ancak sanat dünyasında kültür endüstrisi periferik bir yapıya sahiptir. ZKM, Karlsruhe veya Hangar gibi yeni nesil sanat merkezlerinin başarısı sanatta yeni bir eğilimin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Özellikle LABoral, kültürel endüstrilere atfedilen temel özelliklerin çağdaş sanat ekonomisinin kalıcı özellikleri haline geldiğini ortaya çıkarmaktadır. Teknoloji kültürüne duyduğu hayranlığın yanı sıra her zaman kültürel metinleri okumamızın toplum görüşümüzü nasıl etkilediğinin ve dönüştürdüğünün bilincindedir. LABoral'ın Cristian Bettini ile kurduğu işbirliği sonucunda oluşan Donkijote.org projesi de enstalasyon, sanal haritacılık ve performans birlikteliğinden oluşmaktadır. Sanatçı eşeğiyle birlikte Asturias'ı gezerek topladığı yerel hikaye ve efsaneleri, bilgisayar ve telefon gibi internete bağlı taşınabilir teknoloji cihazlarıyla deneyimlerini kaydedip aktarmıştır. Böylece Don Quijote mitinin çağdaş toplum için yeni bir yorumunu sunarken, teknolojinin yenilikçi kullanımları hakkında fikir sahibi olmamızı da sağlamıştır. Burada "orijinal sanat eseri" ile "mekanik yeniden üretim" arasındaki geleneksel karşıtlık artık geçerli değildir. Sanatçının sürdürdüğü yolculuk, iletişim teknolojileri aracılığıyla canlı yayında sanatsal bir performans haline gelmiştir.



Görsel 1. Cristian Bettini, Donkijote.org, 2010

Söylemini kültür endüstrisi üzerinden gerçekleştiren Sara Cwynar'ın kartpostal, reklam ve kataloglara dayanan fotoğraf ve video enstalasyonları da popüler kültürün ruhlarımız üzerinde nasıl çalıştığının ve bilincimize nasıl sızdığının birer araştırması niteliğindedir.



Görsel 2. Sara Cwynar, Tracy, 2018, Video Enstalasyon, Oakville Galleries, Canada.

Shana Moulton'un videoları, performansları ve heykel enstalasyonları ise kültür endüstrisinin New Age tinselliği ile sağlık ve güzellik ürünlerinin birlikteliğini incelemektedir. Videolarında yinelenen bir karakter olan Cynthia, kendi kendini iyileştirme araçlarının, ritüellerinin, reçeteli ilaçların, yiyeceklerin ve güzellik ürünlerinin bireye mutluluk getireceği fikrini satın almaktadır. Every Angle Is an Angel isimli video enstalasyonunda Cynthia karakteri, bir kase "Kellogg's Corn Flakes"ini ısıtırken tatmin olan vecd halindeki bir ruhu temsil etmektedir.



Görsel 3. Shana Moulton, Every Angle Is an Angel, 2016, Video Enstalasyon. Interface Gallery, Oakland

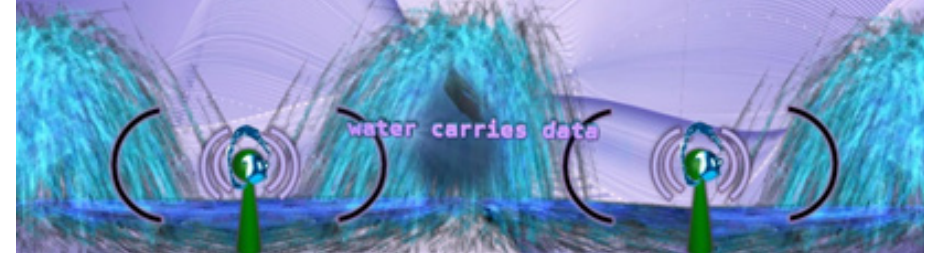
Moulton gibi, Débora Delmar da fotoğraf ve heykel ağırlıklı çalışmalarında sağlık ve güzellik endüstrisi ve "yaşam tarzı" pazarlamasına odaklanmaktadır. Delmar, 21. yüzyılda küresel tüketici kültürünü ve günlük yaşamlarımız üzerindeki büyüyen etkisini araştırırken biryanda da onları yeniden yapılandırmak için kurumsal estetik ve pazarlama stratejilerini benimsemektedir. Hired Hands çalışmasında sanatçı, lüks markaların reklamlarında yer alan bir el modelini temsil eder. Modelin güzel ve genç ellerinin cazibesinin sunulduğu bu fotoğraflardaki damıtılmış, karmaşık el hareketleri tüketicileri cezbetmek için tasarlanmış güçlü bir işaret sistemini çağrıştırmaktadır.



Görsel 4. Débora Delmar, *Hired Hands*, 2017, Digital print on polyester, metal rod 35.63 x 41.73 x 13.78 in / 90.5 x 106 x 35 cm.

Tabita Rezaire ise çalışmalarında Batılı, beyaz ve ataerkil, kapitalizmin etkilerini eleştirmek ve iyileştirmek için video, performans ve interneti kullanıyor. Deep Down Tidal isimli video çalışmasında interneti "elektronik sömürgecilik" biçimi olarak sunar ve Batı'dan gelen sualtı internet kablolarının köle ticareti sırasında gemilerin takip ettiği yolu kullanıyor olmalarını metafor olarak kullanır.

Tüm bu örnekler göz önünde bulundurulduğunda, günümüzde hala birçok sanatçının kültür endüstrisinin hakimiyetini sürdürdüğü mekanizmaların güçlü bir anlatımını görüntü üretimi aracılığı ile sürdürdükleri sonucuna varılmaktadır.



Görsel 5. Tabita Rezaire, *Deep Down Tidal*, 2017 Digital Video, 18m44s.

## Sonuç

Yüzyıllardır bilim ve teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin sanat alanına yansması sonucunda sanatçılar, eserlerinde teknolojik gelişmelerin de etkisiyle birçok farklı ve etkili ifade biçimine ek olarak yeni görüntü oluşturma biçimlerine başvurma imkanı bulmuşlardır. Görüntü oluşturmada resim, baskı teknikleri, fotoğraf, sinema, televizyon ve videodan sonra yeni bir ifade biçimi olarak dijital görüntü oluşturma, dijital sanatın temelinde yatan teknolojiyle birlikte içinde bulunduğumuz yüzyılın güncel sanat formunu belirlemiş ve sanatçılar için yeni bir üretim ortamı oluşturmuştur.

Günümüzde hala kültür endüstrisi üzerinden görüntü üretimini merkeze alan tartışmalar varlığını sürdürmektedir. Aymaz'ın (2013: 47) ifadesiyle, çağımızda kültürün temel üretim aracı görüntüdür. Kültürel üretimin hakim olduğu zihinsel yaşama ilişkin tüm etkin imgeler görüntüler aracılığı ile oluşturulmaktadır. Görüntü üretimi, kültürel üretim alanına bulaşmış olan ticari üretim ve tüketimin mantığını olumlayarak ilerlemektedir. Kültürel üretim ve tüketim alanındaki bu süreç görsel imgelerin merkezine doğru işlemektedir. Bu açıdan değerlendirdiğimizde Baudrillard'ın görüntü üretiminin, tek işinin görülecek hiçbir şeyin olmadığı imge bolluğu imal etmek olduğu yönündeki eleştirisi ile, Anderson'ın, günümüz metasının imge olması sebebiyle onun ticari üretimin mantığını olumsuzlamasını beklemenin boşuna olduğu yönündeki savları önemlidir. Özellikle

Anderson'nun ifadesinden hareket ettiğimizde, kültür endüstrisinin, her türden sınıfa yönelik görüntü üretimine olanak tanıdığı yönündeki eleştirinin, 1960'lı yıllarda portapak kamerayla başlayan, 80'lerde bilgisayar teknolojileri ve internetin sunum olanakları ile birleşmesiyle devam eden durumların, günümüzde sanatın dijitalleşmesiyle herkesin bulunduğu konumdan imge üretebiliyor ve tüketebiliyor olması durumlarına karşılık geldiği görülmektedir. Tüm bu gelişmelerle birlikte sanatta temsil ve gerçeklik algısı değişmiş, görüntü üretim ve tüketimi küresel bir yapıya bürünmüştür. Aydınlanmanın Diyalektiği, kültürendüstrisinin erişilebilirliğini ve hakimiyetini genişletmeye hizmet eden internet, küreselleşme ve sosyal medya gibi mecraların ortaya çıkışından çok daha önce yazılmıştır. Buna rağmen kültür endüstrisi halen üretimin ve tüketimin yeni modelini tanımlamakta ve belirlemektedir. Teknolojik gelişmeler yeniden üretim ve dağıtımın maliyetini önemli oranda düşürdüğünden kültürel yönetim endüstriyel seviyeye ulaşmıştır. Ancak unutulmaması gereken görüntünün teknik açıdan hangi üretim biçimiyle temsil ediliyor olursa olsun hala eski estetik değerlerle üretiliyor olduğudur.

## Kaynakça

Adorno T. W. (2012). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken*, Adorno: Kitle, Melankoli, Felsefe, ed. E. Efe Çakmak, Yapı Kredi Yayınları.

Anderson, P. (2002). *Postmodernitenin Kökenleri* (çev. E. Gen). İletişim Yayınları.

Aymaz, G. (2013). Görüntü, Bellek ve Bir Örnek: “ Bir Zamanlar Anadolu’da”, D. Dayı ve E. Takcan (Editörler). *Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat*. İstanbul: Kırk Yayınevi, s.46-59.

Bard, A. Söderqvist, J. (2012). *Netokratlar* (çev. Göral Erinç Yılmaz) İzmir: Karakalem Yayınları.

Baudrillard, J. (2010). *Sanat Komplosu* (Altıncı Baskı). (çev. E. Gen, I. Ergüden) İstanbul: İletişim Yayınları.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (çev. O. Adanır) Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?* (çev. İ. Şener) İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Benjamin, W. (2012). *Pasajlar* (Dokuzuncu Baskı) (çev. A. Cemal) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik* (çev. S. Özen) Bağlam Yayıncılık.

Bozkurt, N. (2014). *Sanat ve Estetik Kuramları* (On birinci Baskı) Sentez Yayıncılık.

Carrol, N. (2012). *Sanat Felsefesi, Çağdaş Bir Giriş* (çev. G. Korkmaz Tirkeş) Ütopya Yayınevi.

Danto, A. C. (2015). *Sanat Nedir* (çev. Z. Baransel) Sel Yayıncılık.

Elkins, J. ve Naef, M. (2011). *What is an Image?* Pennsylvania University Press.

Foster, H. (2009). *Gerçeğin Geri Dönüşü* (çev. E. Hoşsucu) Ayrıntı Yayınları.

Gangs, H. J. (2012). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür* (çev. E. Onaran İncirlioğlu) Yapı Kredi Yayınları.

Gombrich, E. H. (2015). *İmge ve Göz* (çev. K. Atakay) Yapı Kredi Yayınları.

Hesmondhalgh, D. (2012). *The Cultural Industries* (Üçüncü Baskı) Sage Publications.

Horsfield, K. (2006). “Busting the Tube: A Brief History of Video Art”, *The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*.

Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Knight, J. ve Thomas, P. C. (2012). *Reaching Audiences: Distribution and Promotion of Alternative Moving Image*. University of Chicago Press.

Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü - İmgenin Toplumsal İşlevi* (çev. İsmail Türkmen) Ayrıntı Yayınları.

Marshall, S. (1995). “Video: Teknoloji ve Uygulama”, (ed. Levend Kılıç) *Video Sanatı, Eleştirel Bir Bakış* (çev. A. Altunay) Hil Yayın.

McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi* (Üçüncü Baskı) (çev. G. Ç. Güven) Yapı Kredi Yayınları/GOGİTO.

Tetikçi, İ. (2017). “Resim Sanatında Kopya, Taklit ve Esinlenme”. *İDİL Dergisi*, 6 (36), 2273-2290.

## İnternet Kaynakları

Şan, M. K., İsmail Hira, İ. (2007). “Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi”, <http://kulturelcogulcugundem.com/images/frankfurtokulu.pdf> 18 Ocak 2016’da alınmıştır.

Webopedia, <https://www.webopedia.com/TERM/I/image.html> 10 Aralık 2017’de alınmıştır.

## Kentsel Arkeolojik Miras ve Erişilebilirlik: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi

Doç. Muna Silav

Makale Geliş Tarihi: 30.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 14.05.2019

### Özet

Kentsel arkeolojik alanlar; kent merkezinde yer alan, uygarlıkların toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan değerleri; geçmişten günümüze taşıyan ve koruyan kültürel miras alanlarıdır. Tarihsel sürekliliği içeren bu yerleşim alanlarının korunarak yaşatılması, toplumsal yaşam ile bütünleşmesi, kentsel kimliğin oluşmasında önemli bir etkidir. Toplumların kültürel/sosyal yaşama ait ortak değerleri ile şekillenen, döneme ait izleri tarihi katmanlaşma ile oluşturan ve belge niteliği taşıyan arkeolojik alanların korunması önemlidir. Arkeolojik kalıntıların in situ (yerinde) korunduğu açık hava müzelerinde yer alan sergileme biçimleri; kültür varlıklarının korunmasını, gelecek nesillere aktarılmasını, kültürel mirasın benimsenmesini ve önemini etkilemektedir. Arkeolojik açık hava müzelerinin erişilebilir koşullarının artırılması ise, müze ziyaretçilerinin kültürel etkileşim içinde tüm gereksinimlerine yönelik tasarlanması, bu alanların algılanabilir ve ulaşılabilir olmasını sağlar. Bu çalışmada, Ankara ili Ulus semti tarihi kent merkezinde yer alan Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi örneği üzerinden erişilebilirlik kavramı değerlendirilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Kültürel Miras, Kentsel Arkeoloji, Açık Hava Müzesi, Ankara Roma Hamamı, Erişilebilirlik

### URBAN ARCHAEOLOGICAL HERITAGE AND ACCESSIBILITY: ANKARA ROMAN BATH OPEN AIR MUSEUM

#### Abstract

Urban archaeological sites locating at the center of the city are the cultural heritage areas that carry and protect the values that reflect the social and cultural characteristics of civilizations from past to present. Preserving these settlement areas containing historical continuity and them becoming integrated with social life by keeping them alive are the factors in the formation of urban identity. It is important to protect the archaeological sites, which are shaped by the common values of the societies' cultural and social life, and which form the traces of the period with the stratification and carry quality of documentary. The exhibition forms in the open-air museums where archaeological remains are preserved; affect the preservation of cultural assets, the transfer to future generations, the adoption of cultural heritage and its importance. As for increasing the accessible conditions of the archaeological open-air museums enable them to be designed for all the needs of the museum visitors within cultural interaction, and make these areas perceivable and accessible. In this study, the concept of accessibility is evaluated through the example of the Ankara Roman Bath Open Air Museum located in the historical city center of Ulus district of Ankara province.

**Keywords:** Cultural Heritage, Urban Archeology, Open Air Museum, Ankara Roman Bath, Accessibility

## 1. Giriş

Tarihi ve kültürel çevrenin korunması, sahip olunan kültür varlıklarının devamlılığı, toplumların kültürel etkileşim içinde bulunması; yaşanan çevredeki geçmişe ait değerlerin gelecek nesillere aktarılmasında rol oynamaktadır. Kültürel mirasa ait verilerin araştırılması, belgelenmesi ve tarihsel sürekliliğin devamı olarak kentin geleceğinin şekillenmesi, arkeolojik katmanlara sahip kentsel yerleşim alanlarının korunması açısından önemlidir. Kentsel arkeoloji, kültürel birikimin yansıtıldığı, kültür varlıklarının korunarak günümüz yerleşim mekanları ile bir arada sergilendiği/sunulduğu değerlerdir. Günümüzde tarihi kentsel dokuda yer alan bu arkeolojik miras değerleri, açık hava müzelerinde in situ (yerinde) korunarak sergilenmektedir. Açık hava müzelerinde geçmişten günümüze devam eden toplumlararası iletişimin sürekliliği için tüm ziyaretçilerin bu mekanlara erişimi etkin şekilde sağlanmalıdır. Bireyler, kentte yer alan erişilebilir tarihi ve kültürel mekanlar sayesinde, arkeoloji ve kent tarihi konusunda bilgi sahibi olmaktadır. Bu kapsamda çalışmanın konusu, kent merkezinde yer alan, kentlinin kolaylıkla ulaşabileceği, kültürel ve tarihsel değerlerin sergilendiği, açık hava müzelerinde erişilebilirlik kavramı ile sınırlandırılmıştır. Çalışma alanı olarak tarih boyunca önemli ticari konumda olan Ankara ili Ulus tarihi kent merkezinde, Roma Hamamı Açık Hava Müzesi seçilmiştir.

## 2. Kentsel Arkeolojinin Korunması ve Sergilenmesi

Kentsel arkeolojik alanlar, sosyal yaşama ait değerleri bilimsel ve kültürel bağlamda geçmişten günümüze taşıyan, sürekliliği olan ve korunması gereken birer belge niteliğindedir. Arkeolojik alanların düzenlenmesi, eserlerin konservasyonu, koruma planlarının belirlenmesi ve sürekliliğin sağlanması için toplum bu değerlere önem vermelidir. Arkeolojik mirasın sergilendiği bu alanlarda, koruma bilinci oluşturularak kültürel mirasa duyarlılık ve toplumların eserlere karşı farkındalık düzeyinin artması sağlanmalıdır (Keskin ve Tanaç Zeren, 2018). Toplumların sosyal/kültürel değerlerini günümüz yaşamı ile bütünleştiren koruma kavramını Kuban (1994: 75), "kültürel mirasın özü" şeklinde tanımlamıştır (Avcioğlu, 2016: 701). Tekeli (2009: 100) ise koruma kavramını, nesillerin önceki dönemden edindiği kültürel değerlere yenilerini ekleyerek gelecek nesillere aktarılması ve bu değerlerin sürekliliğinin sağlanması olarak belirtmektedir. Özellikle tarih boyunca farklı toplumlar tarafından yerleşim alanı olan arkeoloji ve mimariye ait bulguların korunarak sergilendiği tarihi kent merkezindeki alanlara erişilebilirliğin sağlanması bu anlamda önemlidir.

Kentsel arkeolojik değerlerin gelecek nesillere aktarılması, kültürel mirasın farkındalığının oluşturulması ve kentsel yaşamın içinde yer alan arkeolojik alanların, kültür varlıklarının korunması konusunda ulusal ve uluslararası gelişmeler doğrultusunda öneri niteliğinde oluşturulan tüzük ve düzenlemelere gereksinim duyulmuştur. UNESCO (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim, Kültür Kurumu), ICOMOS (Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi) ve Avrupa Konseyi gibi kuruluşlar tarafından yayınlanan tüzük ve sözleşmeler, arkeolojik mirasın korunmasını, sürekliliğini vurgulamaktadır (Özcan ve Yenice, 2008: 2). 1964 yılında Venedik Tüzüğü'nde koruma kavramı, "Yıkıntılar korunmalı, mimari unsurların ve buluntuların sürekli olarak korunması için gerekli önlemler alınmalıdır" olarak belirlenmiştir. 1990 yılında ICOMOS Arkeolojik Mirasın Korunması ve Yönetimi Tüzüğü'nde korumanın amaç ve ilkeleri doğrultusunda planlanması gerekliliği belirtilmiştir. 7. madde ile arkeolojik mirasın topluma sunulması, bilginin anlaşılır ve net şekilde aktarılmasının önemi ifade edilmektedir (Ahunbay, 2014: 151-167). 2008 yılında ICOMOS Kültürel Miras Alanların Algılanması ve Sunumu Tüzüğü ile kültürel mirasın ve arkeolojik alanların topluma sunumunun kriterleri belirlenmiştir. Bu kriterlere göre sunular, kültürel miras alanlarına yönelik toplumsal bilincin kazandırılması, fiziksel ulaşılabilirlik ve donanımlar için gerekli düzenlemeler olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca, kültürel miras alanlarında tarihi dokuya ve arkeolojik kalıntılara zarar veren uygulamaların yer almaması gerektiği vurgulanmıştır (Eres, 2014: 95; Taşçı ve Levi, 2016: 593). Ulusal düzeyde ise, kentsel arkeolojik mirasın korunması ve uygun koruma yöntemlerinin in situ sunumu ile ilgili açıklamalar bulunmaktadır. 1983 yılında yürürlüğe giren 2863 sayılı "Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu" ile Kültür ve Turizm Bakanlığı olmak üzere çeşitli kamu kurum ve kuruluşlarına sorumluluklar verilmiştir. Bunun yanında kültür ve tabiat varlıklarının devlet malı niteliğinde olduğu kabul edilmiş, sit kavramı yeni bir tanım kazanmıştır (Avcioğlu, 2016: 705; Eres, 2016: 85). Ulusal ve uluslararası yasal düzenlemeler de belirttiği gibi; arkeolojik alanların sergilenmesi, toplumun geçmişe ait yaşam şekillerini tanımasını ve toplumsal farkındalığın oluşmasına imkan vermektedir. Kültür katmanlarından oluşan kentsel arkeolojik alanların korunması ve kent yaşamına dahil edilmesi, korumanın başlıca amaçlarındandır. Kentsel arkeolojik kalıntıların doğal çevre ortamında sunulması ve kalıntıların gelecek nesiller için korunması önemlidir (Eres, 2014: 93; Taşçı ve Levi, 2016: 590).



### 3. Müze ve Erişilebilirlik

Arkeolojik alanların topluma sunulmasında etkin rol oynayan müzeler, arkeolojik değerlerin gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktadır. Erişilebilirlik, müze ve eserlere ziyaretçilerin gereksinimleri doğrultusunda fiziksel, zihinsel erişimin sağlanmasıdır. Fiziksel erişilebilirlik, bireyin mekansal çözümlerle diğer kullanıcılar ile uyum gösterecek şekilde, güvenli erişim ve kullanım alanını kapsamaktadır (Kaymaz, 2015: 241).

Türk Standardları Enstitüsü'nün TS9111 nolu Özürlüler ve Hareket Kısıtlılığı Bulunan Kişiler İçin Binalarda Ulaşılabilirlik Gereklere ve TS 12576 nolu Şehir İçi Yollar-Kaldırım ve Yaya Geçitlerinde Ulaşılabilirlik İçin Yapısal Önlemler ve İşaretlemelerin Tasarım kuralları ile ilgili standartlar kullanılmaktadır (Kaplan, Yüksel, Gültekin, Güngör, Karasu ve Çavuş, 2009: 4; (Türk Standardları Enstitüsü, 2011, 2012).

Herkes için erişilebilirlik/tasarım kavramında, müzelerdeki yapısal düzenlemeler, "evrensel tasarım" ilkeleri kullanılarak müze ziyaretçisine eşit fiziksel ortamın sunulması belirtilmektedir. Ronald L. Mace tarafından açıklanan evrensel tasarım ilkeleri; fiziksel mekanların herkes tarafından kullanılabilir ve erişilebilir olmasını ifade etmekte ve yedi ilkeden oluşmaktadır. i. Eşit kullanım ii. Kullanımda esneklik iii. Basit ve sezgisel kullanım iv. Algılanabilir bilgi v. Hatalara dayanım vi. Düşük fiziksel çaba vii. Yaklaşım ve kullanım için yeterli boyut ve mekan. Bu ilkeler, mevcut tasarımları değerlendirmek ve tasarım sürecine yardımcı olması amacıyla kullanılabilir (Belir, 2018: 5). Evrensel tasarım kavramı, teknik ve ekonomik imkanlar doğrultusunda mimari çözümlerin tüm insanların kullanımına uygunluğuna dayanmaktadır. Belir'e (2018: 13-14) göre evrensel tasarım ilkelerinin mimari uygulamalardaki kullanımı beş madde ile açıklanabilir. i. Binanın eşit kullanımı, herkes için erişilebilir olması ii. Bina tasarımının herkes tarafından anlaşılması ve kullanımının kolay olması iii. Binanın düşük fiziksel çaba ve en az yorulma ile kullanılması iv. Mekanların tüm bölümleri herkes tarafından kullanılmak üzere tasarlanmalı v. Seçilen malzemelerin kullanımı rahatsız edici koşullara yol açmamalıdır.

### 4. Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi ve Erişilebilirlik

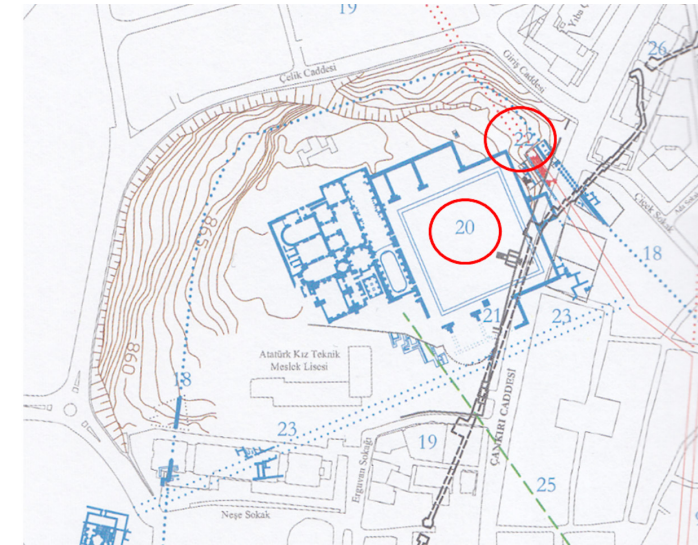
Ankara Roma Hamamı, Ulus tarihi kent merkezinde, Çankırı caddesi üzerinde yer alan, Caracalla döneminde M.S. 3 yüzyılda yapıldığı, bazı araştırmacılara göre Hadrian döneminde de var olduğu kabul edilen ve 1931-1938 yılında gerçekleştirilen kazılarla ortaya çıkarılan sit alanı olarak kabul edilmektedir (Şener, 2017: 233). 1937 yılında yapılan kazılarda hamamın bulunduğu höyüğün erken tabakaları bulunarak; Frig, Roma,

Bizans, Selçuklu ve Osmanlı dönemlerine ait seramikler ile höyüğün tarihsel katmanları belirlenmiştir (Kadioğlu, Görkay ve Mitchell, 2018: 181).



Görsel 1. Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi Genel Görünüm

Açık hava müzesinde Roma Hamamı, palaestra (spor alanı) ait binalar ve sütunlu yol/cadde bulunmaktadır (Görsel 1).



Görsel 2. Ankara Roma Hamamı Planı

Roma (Caracalla) Hamamı (Görsel 2, 20) duvar, kemer, tonoz, sıva, harç, taban mozaikleri, su yolu gibi mevcut kalıntılar sayesinde özgün plan şeması görülmektedir. Hamam, palaestra ve kapalı hamam kısımlarından meydana gelmektedir. Yapıda mevcut bölümleri duvarlar oluşturmaktadır. Hamamın ısıtma sistemine ait duvar (Görsel 3), kemer, tonoz, yuvarlak tuğlalı sütunlar ve diğer mevcut yapı elemanları bulunmaktadır. Ayrıca kazı alanında taban mozaikleri, sıvalar ve mermer kaplamalar yer almaktadır (Şener, 2017: 234). Roma Hamamının ana binası Caldarium (sıcak), Tepidarium (ılık) ve Frigidarium (soğuk) bölüm olmak üzere üç ana gruba ayrılmaktadır.



Görsel 3. Büyük Hamam

Sütunlu yol/cadde; Roma döneminde etrafında galerilerin de bulunduğu sütunlu yollar inşa edilmiştir (Görsel 2, 22) (Anadolu, 2001: 13). 19. yüzyılda Von Vincke tarafından yapılmış Ankara'nın planı incelendiği zaman; kente her yönden ulaşan yolların olduğu görülmektedir. Özellikle Çankırı kapı olarak isimlendirilen ve sütunlu yolun bulunduğu yerden giren kuzeybatı yolunun kente bağlandığı söylenebilir. Hamam binasının ve Palaestra'nın doğusunda yer alan Sütunlu yolun/caddenin Roma dönemi kentinin ana yollarından biri olduğu ve kentin kutsal alanı olan Augustus Tapınağı'nın bulunduğu yere kadar devam ettiği düşünülmektedir (Görsel 4) (Kadioğlu vd., 2018: 244). Kazı çalışmaları sonucunda Büyük Hamama ait Palaestra'nın güneydoğu köşesi ve kuzeybatı-güneydoğu yönlü sütunlu caddenin bir bölümü ortaya çıkarılmıştır. 2007 yılında sütunlu caddenin üst kottan akan toprak ve bitki ile kaplanmasından dolayı caddenin kuzey ve güneyinde kazı çalışmaları gerçekleştirilmiştir (Kadioğlu vd., 2018: 159-60).



Görsel 4. Büyük Hamam

Kentsel kültürel mirasın vurgulandığı açık hava müzelerinin herkes için tasarım kavramı doğrultusunda mekansal düzenlemelerin yapılması, müze ziyaretçilerinin erişilebilirliğini arttırmaktadır. Bu kapsamda kentsel arkeolojik miras açısından önemli yeri olan Ankara Roma Hamamı açık hava müzesinin mekanlarının erişilebilirliği ve kullanılabilirliği değerlendirilmektedir. Çalışmanın yapıldığı Roma Hamamı Açık Hava Müzesinin girişi ve kapısı herkes için erişilebilir mekansal özellikleri taşımamaktadır. Bu alanda TS 12576 standartları ile belirlenmiş tasarım ilkeleri kullanılmalıdır. Müzede, dikey dolaşım elemanları olan rampa ve merdivenler, için gerekli düzenlemelerin yapılması erişilebilir, güvenli ve konforlu müze mekanlarına imkan verecektir.



Görsel 5. Roma Hamamı Açık Hava Müzesi Girişi

Müze girişinde yer alan mevcut merdivenin yanında bütünleyici rampalı yolun yer alması gerekmektedir. Bu çözüm ziyaretçiler için düşük fiziksel çaba ile eşit kullanım ve herkes için erişilebilirlik açısından önemlidir (Görsel 5). Rampa kaygan olmayan yüzeye sahip olmalı, konumu kolayca algılanabilmelidir. Rampanın fiziki olarak mümkün olmadığı mekansal durumlarda, taşıyıcı sistem olarak merdivenin içine gizlenebilen platform asansör veya merdiven asansörü gibi müze ziyaretçilerinin kolay ve güvenli şekilde müze sergileme alanına ulaşılabilirliği sağlanmalıdır. Tekerlekli sandalye kullanan müze ziyaretçileri için yeterli manevra alanı bulunmalıdır.



Görsel 6a (solda)-6b (sağda) Roma Hamamı Açık Hava Müzesi Mevcut Dolaşım Alanı

Roma Hamamı Açık Hava Müzesi sergi dolaşım alanlarındaki yer döşemelerinde uygun malzemenin kullanılmadığı gözlemlenmektedir. Dolaşım alanlarındaki zemin malzemesinin kaygan olmaması ve hissedilebilir yüzeylerin kullanılması tercih edilmelidir. Kentsel mekanın kullanımı ve erişilebilirliği zemin kaplaması olarak kullanılan hissedilebilir yüzeyler, açık hava müzelerinde bireylerin ulaşılabilirliğini arttıracak şekilde gerçekleştirilmelidir. Hissedilebilir yüzeyler, müze ziyaretçileri için algılanabilir şekilde düzenlenmelidir. Yürüme kılavuz izi, yön değiştirme, uyarıcı elemanlar şeklinde hissedilebilir yüzeyler üç bölüme ayrılmaktadır. Müzede yatay dolaşım alanlarının genişliği standartlara uygun ölçülerde olmalıdır. Özellikle arkeolojik açık hava müzelerinin sergi dolaşım alanları üzerinde, uygun yerlere ziyaretçilerin dinlenebilmesi için oturma elemanları yer alabilir.



Görsel 7. Roma Hamamı Açık Hava Müzesinde Yer Alan Seyir Platformu

Açık hava müzesinde Büyük Hamam yapısının izlenebildiği iki adet platformun bulunduğu alandaki çevresel düzenlemelerde rampa kullanımı, müze ziyaretçilerinin ergonomik ve fiziksel gereksinimleri doğrultusunda uygun tasarlanmıştır (Görsel 7).



Görsel 8a (solda)-8b (sağda) Roma Hamamı Açık Hava Müzesindeki Mevcut Bilgilendirme Elemanları

Roma Hamamı Açık Hava Müzesi sergileme alanında yer alan bilgilendirme panoları (Görsel 8a), etiketler (Görsel 8b) ve yönlendirme işaretleri, müze ziyaretçilerinin bulunduğu alan ve eserler hakkında detaylı bilgilendirmelidir. Müzede mevcut bilgilendirme panolarının anlaşılır/algılanabilir olması ve etiketlerin göz seviyesinde yer alması, yazı boyutunun okunabilecek şekilde olması önemlidir. Müze sergileme alanlarında ses seviyesi ayarlanabilir, işitme düzeyini arttırıcı, farklı dillerde hazırlanan sesli rehber cihazları, dokunulabilir nesne, kabartmalı maketlerin kullanılması ve Braille alfabesinin de bulunduğu yazılı bilgilendirmenin yer alması gerekir.

Bilgilendirme panolarında kare kodların kullanımı alana yönelik bilgiye kolay erişilebilirliği sağlayacaktır. Roma Hamamı Açık Hava müzesinde ziyaretçi gereksinimlerine uygun olarak evrensel tasarım ilkeleri ve standartlar doğrultusunda herkes tarafından erişilebilir sergileme alanlarının tasarlanması uygundur.

### **Sonuç**

Kent merkezinde bulunan açık hava müzelerinde, arkeolojik kalıntıların ulusal ve uluslararası tüzük ve standartlar ile korunması, etkili sunum teknikleri ile sergilenmesi; ziyaretçi odaklı müzecilik anlayışında kültürel ve toplumsal değerlere olan duyarlılığın artmasına etkindir. Kültürel ve tarihi birikimin yansımaları olan kentsel arkeolojik alanlar kent yaşamına dahil edilerek müze mekanlarının erişilebilirlik gereksinimlerine yönelik düzenlemelerin yapılması toplumsal ve kültürel değerlerin farkındalığını arttırmaktadır. Arkeolojik eserlerin korunması, gelecek nesillere doğru bir şekilde aktarılması ve koruma çalışmalarının sürekliliğinin sağlanması toplumsal farkındalığı, kent ve kültürel miras bilincinin kazandırılmasını sağlamaktadır. Kentin kültürel mirasını oluşturan, kent kültürü ve kimliğini kazandıran açık hava müzelerinin erişiminin kolaylaştırılması, herkes için ulaşılabilir ve mekânsal kurguların kolay kullanılabilir olması ile ilişkilidir. Müze ziyaretçi sayısını arttırmak için açık hava müzelerinde gerekli mekansal düzenlemelerin yapılması erişimi desteklemektedir. Arkeolojik mirasın in situ olarak korunduğu açık hava müzelerinin herkes için erişilebilir olması, kentsel arkeolojik/kültürel değerlerin öğrenilmesini ve kentte yaşayan bireylerde kültürel miras bilincinin oluşmasını destekleyecektir.

## Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2014). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: YEM Yayınları.
- Anadolu, M. (2001). *Roma İmparatorluk Dönemi Mimarlık Yapıtları*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Avcıoğlu, S. (2016). "Tarihi Çevrelerde Kentsel Koruma ve Kentsel Yenileme Eğilimleri: Yasal ve Yönetimsel Çerçeve", *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi*, 20 (7), 698-719.
- Belir, Ö. (2018). "Evrensel Tasarım ve İlkeleri". H. Soydaş Çakır ve Ö. Belir. (Editörler). *Evrensel Tasarıma Farklı Bakışlar*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 1-18.
- Eres, Z. (2014). "Kırklareli Aşağı Pınar ve Kanlıgeçit Kazılarının 20. Yılında Koruma ve Alan Yönetimi Çalışmaları". M. Bachman, Ç. Maner, S. Tezer ve D. Göçmen (Editörler). *Doğal, Kentsel ve Sosyal Çerçevelerde Koruma ve Alan Yönetimi*. İstanbul: Ege Yayınları, 89-130.
- Eres, Z. (2016). *Mimari ve Arkeolojik Koruma Kültürü Üzerine Yazılar*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Kadioğlu, M., Görkay, K. ve Mitchell, S. (2018). *Roma Döneminde Ankyra*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kaplan, H., Yüksel, Ü., Gültekin, B., Güngör, C., Karasu, N. ve Çavuş, M. (Editörler). (2009). *Yerel Yönetimler İçin Ulaşılabilirlik Temel Bilgiler Teknik El Kitabı*, Ankara: T.C. Başbakanlık Özürsüzlük İdaresi Başkanlığı Yayınları.
- Kaymaz, M.K. (2015). "Eğitim Yapılarında Bedensel Engellilere Yönelik Engelsiz Tasarım", *Selçuk Üniversitesi Selçuk-Teknik Dergisi, Özel Sayı-1 (UMK-2015)*, 238-250.
- Keskin, Y. ve Tanaç Zeren, M. (2018). "Arkeolojik Alanlarda Bir Sunum Yöntemi Olarak Arkeoparklar", *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi (MBUD)*. 3 (2), 110-124.
- Kuban, D. (1994). *Türkiye'de Tarihi Çevre Korumanın Kültürel Boyutları, Tarihi Kentlerde Planlama/Düzenleme Sorunları*. Ankara: Bayındırlık ve İskan Bakanlığı Matbaası.
- Özcan, K. ve Yenice M.S. (2008). "Arkeolojik Mirasın Sürdürülebilirliği: Koruma-Geliştirme Stratejileri İçin Bir Yöntem Önerisi Konya Alaaddin Tepesi, Türkiye Örneği", *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, Cilt:5 Sayı:1, 1-16*.
- Şener, Y.S. (2017). "Ankara Roma (Caracalla) Hamamı'nda Koruma Çalışmaları: Yapısal Malzeme Bozulmaları ve Önerileri", *39.Uluslararası Kazı, Araştırma ve Arkeometri Sempozyumu*, (ss. 233-255), Bursa.
- Taşçı, B. ve Levi Akyüz E. (2016). "Kent İçi Arkeolojik Alanlarda Kalıntıların Sunumuna

İlişkin Yaklaşımlar: Foça Örneği", *İdealkent*. 19 (7), 588-627.

Tekeli, İ. (2009). *Kültür Politikaları ve İnsan Hakları Bağlamında Doğal ve Tarihi Çevreyi Korumak*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Türk Standardları Enstitüsü. (2011). *TS 9111 Özürsüzlük ve Hareket Kısıtlılığı Bulunan Kişiler İçin Binalarda Ulaşılabilirlik Gereklere*. Ankara: Türk Standardları Enstitüsü.

Türk Standardları Enstitüsü. (2012). *TS 12576 Şehir İçi Yollar-Kaldırım ve Yaya Geçitlerinde Ulaşılabilirlik İçin Yapısal Önlemler ve İşaretlemelerin Tasarım Kuralları*. Ankara: Türk Standardları Enstitüsü.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1. Kadioğlu, M., Görkay, K. ve Mitchell, S. (2018). *Roma Döneminde Ankyra*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 186.

Görsel 2. Kadioğlu, M., Görkay, K. ve Mitchell, S. (2018). *Roma Döneminde Ankyra*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Görsel 3. Kişisel Fotoğraf Arşiv (2018)

Görsel 4. Kadioğlu, M., Görkay, K. ve Mitchell, S. (2018). *Roma Döneminde Ankyra*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 164.

Görsel 5. Kişisel Fotoğraf Arşiv (2018)

Görsel 6. Kişisel Fotoğraf Arşiv (2018)

Görsel 7. Kişisel Fotoğraf Arşiv (2018)

Görsel 8. Kişisel Fotoğraf Arşiv (2018)

## Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci

Arş. Gör. Dr. Seza Soyluçiçek

Makale Geliş Tarihi: 04.07.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 05.11.2018

### Özet

Oyunun, tamamen biyolojik veya fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aştığını, anlam bakımından zengin bir işlevi olduğunu, oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsurun ' oynamak olduğunu' savunan Johan Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Huizinga'nın oyun oynayan insan olarak adlandırdığı Homo Ludens varoluşundan beri hayatın gereklerine hazırlanmak, hayatın talep ettiği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmak veya gevşeme ihtiyacını gidermek için oyun oynadığını savunur.

Günümüze gelindiğinde oyunun varlığını farklı şekillerde sürdürdüğünü, 1960'lerden itibaren teknolojiyle beslenerek dijital olarak evrimleşmiştir. Dijital oyunlar doğaları gereği katılımcısı (kullanıcı/oyuncu) olan, belirli kurallar ve hedefler doğrultusunda yönetilen, sanatsal gücünü ortaya koyabilen farklı dijital platformlarda çalışan etkileşimli uygulamalardır. İnterdisipliner bir çalışmayla ortaya çıkan, pek çok alanı içinde barındıran dijital oyunlar, özellikle sanatsal gücünü kullanıcıların karşılaştığı oyunun görsel yüzü (arayüzü) aracılığıyla gösterebilmektedir. Bu çalışmada, dijital oyunların sanat olup olmadığı ve oyun konsept tasarımı sürecinin estetik değer açısından önemi irdelenmekte, sanat dünyasındaki yeriyile rolünü keşfetme üzerine tartışılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür, Sanat, Beşeriyet, Toplumsal İlişkiler

### ARTISTIC INFLUENCE OF DIGITAL GAMES; THE CONCEPT DESIGN PROCESS

### Abstract

According to Johan Huizinga ,who claims that games pass way beyond the limits of physical or biologic activity and that gaming is the element giving an activity the meaning, surpassing the needs of real life needs, gaming predates the culture. Huizinga, naming the people who game as Homo Ludens, supports that they play games in order to preprare themselves for the requirements of life, train for the serious activities life requires or fulfill the need of relaxation.

When we look at the present, we can observe that games continue it's existense in different forms, transforming and changing itself with the influence of the technology since the 60's. Especially digital games are interactive applications that require users, specific rules and goals and work on various platforms displaying it's artistic power. Digital games which contain many fields and are the results of interdisciplinary works display their artistic power on the game interface. In this study, whether a digital game is an art or not and the aesthetic influence of the concept design process is examined and it's place and role in the world of art is discussed.

**Keywords:** Culture, Art, Humanity, Social Relationships

Arş. Gör. Dr. Seza Soyluçiçek. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Ankara.  
E-posta: sezasoylucicek@gmail.com

## 1. Giriş

Sanat tarihi boyunca yeni bir sanat ortamının ortaya çıkışı, onun bir sanat biçimi olup olmadığı sorularını beraberinde getirmiştir. Fotoğraf gibi bir alan, yaklaşık yüz yıl önce ilk ortaya çıktığında bir sanat olarak görülmemiş ve pek çok tartışma sonucunda artık sanat dünyasına adım atmıştır. Geçtiğimiz 50-60 yıl içinde yeni bir medya olan dijital oyunlar Huizinga'nın (2000:13) oyun oynayan insan olarak tanımladığı Homo Ludens'lerin yaşamına girmiş ve gün geçtikçe sanat alanına dahil olmaya başlamıştır. Dijital oyunların bir sanat formu olup olmadığı konusu üzerinde ciddi tartışmalar yapılmakta ve hala tartışılan bir konu olmaya devam etmektedir.

Sanatın değerlerini belirleyen kriterler zamanla değişip gelişmektedir. Tıpkı fotoğraf ve sinema alanı gibi dijital oyunlar da bu alana dahil olup olmadığı sorularını beraberinde getirmiştir. Dijital oyunların sanat dünyasındaki etkilerini ele almadan önce sanatın ne olduğunu tanımlamak gereklidir. Sanatın pek çok anlamı ve tanımlanması vardır ve sanatı tek bir tanıma indirgemek mümkün değildir. Sanatın duygular ve heyecanlar dünyasından bir şeylerle iletişim kurduğunu görüşünde olan Rus romancı Leo Tolstoy'a göre "kişi, bir zamanlar yaşadığı duyguları, sözcüklere dökülen hareketler, çizgiler, renkler, sesler ve biçimler sayesinde kendi içinde uyandırabildiğinde, başkalarının da aynı duyguyu yaşayabileceği bir duygusunu aktarabilir" (Freeland, 2008: 148). Languages of Art adlı kitapta Nelson Goodman (1968: 259) sanatın yaşanmış deneyimlerimizdeki rolünü öne çıkarır: "Sanat üzerinden bildiğimiz şeyi, zihnimizle yakaladığımız gibi kemiklerimizde, sinirlerimizde ve kaslarımızda hissederiz (...) Organizmanın bütün duyarlılığı ve hevesi, sembollerin yorumlanmasına ve müdahalesine dahil olur (Aktaran Freeland, 2008: 158).

Tolstoy'un Sanat Nedir? adlı kitabındaki notlarında da sanatla ilgili bazı düşünürlerin şu görüşlerine yer vermiştir: Mendelsohn'a göre sanat, belli belirsiz bir duygu olarak algılanan güzeli, gerçeğe ve iyiye doğru götürme, yüceltme işidir. Sanatın amacı ahlaksal mükemmelliktir. Spancer'e göre sanatın kökeni, oyundur (2015:22). Aşağı düzeydeki hayvanların bütün yaşam enerjisi ayakta kalmaya, yaşamın sürdürülmesine harcanır; insan ise bu gereksinime harcanandan sonra bir miktar enerji fazlası kalır. İşte bu enerji fazlası, daha sonra sanata dönüşen oyuna harcanır. Gerçek eylem, etkinlik ne ise oyun da odur; sanat için de böyledir (2015:22). Schelling'e göre ise sanat;

Öznenin kendi nesnesine dönüştüğü ya da nesnenin kendisinin öznesi olduğu dünya görüşünün yapıtı ya da sonucudur. Güzel, sonlu olanda sonsuzluk tasavvurudur. Ve sanat yapıtının temel karakteristiği bilinçsiz sonsuzluktur. Sanat öznel nesnenin,

doğayla aklın, bilinçdışıyla bilincin birleşmesidir. O nedenle de bilginin, bilmenin, anlamının en üstün aracıdır sanat (Tolstoy, 2015: 27).

Freeland (2008: 186), video oyunları, web bazlı sanat, hiper-metin edebiyatı, Japon "anime" filmleri ve diğerleri gibi yeni medyaya özgü ve salt onun için geliştirilmiş sanat eseri ya da en azından yaratıcılık etkinliğinin de var olduğunu savunmaktadır. Martin (2014: 205), dijital oyunların sanata dahil edilmesine yönelik tartışmalarda, çok sayıda farklı sanat formunun birleşimine dikkat çekmektedir. Dijital oyunlar; çizim, resim, heykeltıraşlık, tasarım, mimarlık, yaratıcı yazarlık gibi alanların tek bir ortamda derlendiği uygulamalardır. Melissons ve O'Rourke'un (2012: 174) The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect adlı kitabında Jesse Schell, "Dijital oyunlar diğerlerini de içine alan bir araçtır. Eninde sonunda onlar bir uber ortam (ubermedium) olacaktır. Her şeyi, bir film ya da kitabı video oyununun içine dahil edebilirsiniz" görüşündedir. Dijital oyunların üretimi sürecinde çizen ve üç boyutlu heykel yapan grafik tasarımcılar, hikaye yazarlığı gibi pek çok yaratıcı yetenekler bir araya gelmektedir. Sadece bir kişinin bir dijital oyunu tasarlaması mümkün değildir. Geliştirme aşamasında rol alan tüm farklı sanatçıların bir arada olmasıyla ortak bir çalışma ortaya çıkmaktadır. Yine aynı kitapta Mike Mika;

Oyun tasarımcıları birer iletişimci, mucit ve hayalperesttir. Onlar günümüzün Da Vincileri gibi matematik, bilim, yazı, müzik ve sanatın yaratıcı kesişme noktasında duruyorlar. Oyunlar tüm bu disiplinlerin toplamıdır, buna artı olarak önemli bir nokta; oyuncu/kullanıcı olmadan bunların hiçbir anlamı yoktur... Sonuçta video oyun yaratımını en karmaşık sanat biçimlerinden biri haline getiren insan etkileşimidir. Video oyunları bizim kontrolümüz altında olan şiirler gibidir; bu simbiyotik iletişim olmadan oyunlar tamamlanmış olmaz. Bu durum, oyunları diğer ortamlardan ayırmaktadır. Oyunlar bizlerle geliştirecektir (Melissons ve O'Rourke, 2012:11).

Dijital oyunları sanat yapan şeyin bir çok farklı sanat formunun ve bir çok farklı sanatçının işbirliği ve kullanıcıların katılımlarının birleşimleri olduğu söylenebilir. Gavin (2012: 3), dijital oyunlarının sanat olduğuna karşı çıkan tartışmalardan biri olarak onların müzelerle sergilenme sorunu ve onları "yüksek sanat"ın yanında gösterilmesi olduğunu söylemektedir. Yakın zamana kadar ticari oyunların sanat müzelerinde yeri yoktu. Bu durum 16 Mart 2012'de Smithsonian Amerikan Sanat Müzesi'nde açılan Video Oyunları Sanat Sergisi ile değişmiştir. Bu sergide dijital oyunların gelişimini, kronolojik sırada oyunların farklı dönemlerdeki örnekleri gösterildi. Bu durum ticari oyunların artık bir sanat formu olarak tanınıp tanınmayacağı tartışmalarını başlatmıştır.

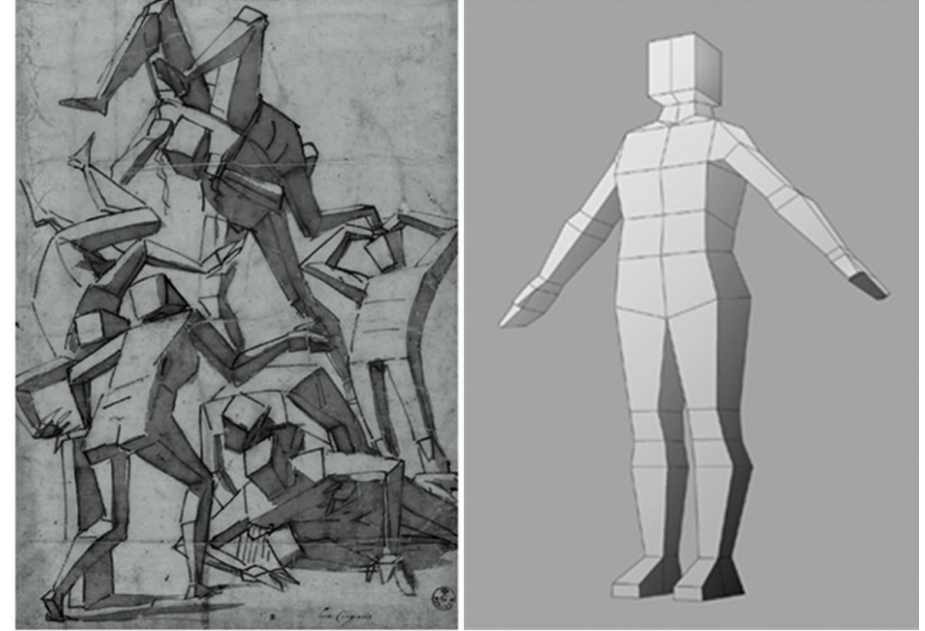
Dijital oyunlar ve interaktif sanat arasındaki ilişkiye dikkat çeken bir isim olan Cannon oyunların interaktif birer yapıt olmanın yanında oyuncu için hedefler koyma, kazanma ve kaybetme gibi temel özelliklerini de koruyarak sanatsal birer ifade aracı olarak kullanılabileceklerini savunur (Aktaran Sezen, 2013: 136). Birçok dijital oyun tasarımcısı ve geliştiricileri dijital oyunların sanat değeri olduğu görüşünde olsa da bu hala tartışılmalı bir konudur. Dijital oyunlar kullanıcı katılımı, rol yapma gibi etkileşimli sanat alanı ve yapısıyla aynı fikri paylaşmaktadır. Her piyasaya sürülen oyunun yüksek sanat değerinin olduğunu savunmak yanı sıra ancak tasarım, hikaye ve kavram tasarımları açısından sanatsal gücü yüksek pek çok örnek bulunmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların görsel iletişim tasarımı ve kavram tasarımları açısından değerlendirmek gerekir.

## 2. Dijital Oyunların Sanatsal Değeri

Solarski (2012: 10) video oyunlarının sanat tarihinde bir devrim değil bir evrim olduğunu savunmaktadır. Ona göre, sanatçının çizim malzemeleri olan kağıt, tuval veya bilgisayar ekranı durağan düz yüzeylerdir ve bu malzemeler sanatçının yaşayan, nefes alan canlı bir dünyaya açılan pencere yaratma isteğiyle mücadele eder. Dijital oyunların sanatsal ifade gücünü ortaya koyan temel öğelerden birisinin oyunların görsel dilleri olduğu söylenebilir. Ayrıca oyunların başarısını yükselten öğelerden birisi de oyunların görsel dilbilgisi olan çizimler, şekiller, hacimler, değerler ve renklerdir. Bir açıdan bakıldığında çizimler, resimler ve oyun görüntüleri arasındaki benzerlikler daha belirgin hale gelmektedir. Çünkü her bir sanat eserinde yaşam ve derinlik yanılması iki boyutludur. Dijital animasyon ve etkileşimin yardımı olmadan, oyun dünyası için oluşturulan hayali çizimlerin oluşturulma sürecinde gösterilen çaba eski ustalarınkine benzer boyutlarda olduğu söylenebilir.

Sanat değeri yüksek dijital oyunların tasarlanma sürecinde tasarımcının yüksek beceri düzeyine gelmiş ve sağlam sanatsal prensiplere sahip olması gerekmektedir. Bu bağlamda Solarski bugün tasarımcıları ile eski ustaların çalışma yaklaşımlarındaki benzerliklere dikkat çekmiştir. Solarski (2012: 12), Luca Cambiaso'nun eskizlerinin, klasik sanatçıların karmaşık biçimleri basitleştirmek için uyguladıkları kavramsal sürecin açık bir örneği olduğunu savunur. Cambiaso'nun taslağında görüldüğü gibi (Görsel 1) temel geometrik hacimlerden figür ve kompozisyon oluşturulmuştur. Bu yöntem eski ressamın kompozisyonlarını özgürce tasarlamasına ve derinlik, ışık, anatomi, orantı ve hareket yanılması gibi karmaşık problemleri çözmesine izin vermiştir. Luca bu kompozisyon taslaklarını hayal gücüyle tasarlamış, daha sonra eserinin son aşamasına getirebilmek

gerçek modellerden yararlanmıştır. Bu bağlamda oyun tasarımında da kompozisyon oluşturulurken karmaşık formları temel hacimlere indirgeyerek başlamak, tıpkı eski sanatçıların yaklaşımlarıyla benzerlikler göstermektedir (Görsel 2).



Görsel 1. Luca Cambiaso'nun eskizi (1527-1585). (Solda)

Görsel 2. Andi Brandenberger'in tipik 3 boyutlu temel şekillendirme çalışması. (Sağda)

Dijital oyunların kavram tasarımı geliştirme sürecinde de bu yaklaşıma benzer yollar izlenmektedir. İşe öncelikle tasarımın görsel dilbilgisi ile başlanır: Bunlar çizgi, şekil, hacim, değer ve renktir. Her bir öge kendi başına şaşırtıcı şekilde basit olabilir ancak bunların birleşiminden sonsuz sayıda etkileyici olasılık yaratmak, tasarımcının bu öğeleri nasıl manipüle ettiği, birleştirdiği, ayırdığı, tersine çevirdiği ve canlandırdığıyla ilgilidir. Her bir ögenin işlevi ve önemi tasarım gücüne göre değişiklik göstermektedir.

Oyunların popüler birer ticari sanat olduğunu savunan McGuire ve Jenkins (2009: xvii), bu popüleritenin, oyunların kültürel ve akademik değerlerini düşürmediği görüşündelerdir. Oyun tasarımcıları çalışmalarında kendi döneminin kültürünü yansıtır ve günümüz kültür medyalarından biri de teknolojidir. Oyunlar kendi yapıları gereği form, kompozisyon ve tekniğin bir araya geldiği ortamlardır. Oyun tasarımcıları 3B modelleme, karakter animasyonları, yazı karakteri, 2B dokular, illüstrasyonlar ve konsept tasarımı



alanlarında çalışma yapmaktadırlar. Tüm bunlar müzeye ait bir sanat yapıtı olarak tasarlanmamış olsalar da, iyi tasarlanmış oyunların yetenekli ve eğitilmiş tasarımcıların elinden çıktığı gerçeğini değiştirmemektedir. Oyun şirketleri çalışanlarını dijital araçlar konusunda kolaylıkla eğitebilirler ancak sanat ve tasarım alanında eğitebilmeleri mümkün değildir. Bu alan özel yetenek, birikim ve sanat eğitimi gerektirmektedir.

Dijital oyunların sanat olup olmadığını belirli alt disiplinler açısından inceleyen Denzel (2012: 139):

Bilgisayar oyunlarının sanat olduğu yönündeki mantıksal çıkarım şu şekilde ele alınabilir: Eğer özselle olarak fütürist olan herhangi bir nesne; Anton Guilo Bragaglia'nın fotoğrafları, Giacomo Balla'nın resimleri ve bütün ütopyacı filmler sanat ise, fütürist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer maniyerist nesnelere; El Greco ve Tintoretto'nun resimleri sanat ise, yine maniyerist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer fantastik nesnelere; Poe, Lovecraft ve Tolkien'in romanları ve bugüne kadar ortaya konmuş birçok gerçeküstü eser sanat ise, yine aynı mantıkla doğaüstü, fantastik ve gerçeküstü bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Bu teori, belirlenmiş olan tüm sanatsal kavramlar için geçerlidir. Herhangi bir sanat nesnesi neden "sanat" ise, bilgisayar oyunu da o nedenden ötürü sanattır; çünkü zaten bir önceki etmeni de içinde barındırır. Bu tüm sanat geçmişini temsil eden, kendinden amaçlı kompozit bir sentezdir.

McGuire ve Jenkins (2009: xvii) sanatın iletişim kurduğunu, sanat eseri, seyirci, sanatçı arasında diyaloglar yarattığını savunur. Oyunlarının da tüm bu iletişimi sağlayabildiğini dolayısıyla onların da sanat olarak değerlendirilebileceği görüşündedir. Bu noktada dijital oyunlarda yüksek ve düşük olmak üzere farklı seviyelerde tasarım kaliteleri söz konusudur. Burada önemli olan yüksek sanatsal değeri oyunlar yaratılabilmektedir.

### 3. Oyun Konsept Tasarımı (Game Concept Design)

Dijital oyunların başlangıcından beri, her oyunun kendine özel bütünlüğünü oluşturmak ve bir oyun serisinin devamlılığını sağlamak için oyun üretiminde kavram tasarımları kullanılmaktadır. Kavram tasarımı oyun dünyasının ve karakterlerin tüm gerekli öğelerini temsil eden, kendisine özel ve diğerlerine göre farklılıklarını ortaya koyan bir tasarım aşamasıdır. Bu süreç oyunun görsel kimliğinin oluşturulmaya başladığı ilk süreçtir. Omernick (2004: 6), kavram tasarımının oyunun genel görünüşü ve hissini oluşturmak için gerçekleştirildiğini, bu sayede zamandan ve paradan tasarruf edildiği görüşündedir. İyi bir konsept tasarımcısı mümkün olduğunca oyun sahnesi, karakterleri ya da nesnelere hakkında oldukça fazla fikir veren kompozisyonlar yaratmalıdır. Ancak bu süreçte tasarlanan

karakterlerin, teknik açıdan zaman kaybettirecek ya da oyun geliştirme ekibini zorlayacak türden olmaması için konsept tasarımcılarının ekiple (modelleme, animasyon grupları) işbirliği içinde olmaları ve riskleri en aza indirmeleri gerekmektedir.

Kavram tasarımı oyun tasarımının temelini oluşturmaktadır. Oyun geliştirme sürecinde kavram tasarımı ekiple yer alanların yönlendirilmesi konusunda rehberlik etmekte ve ekip içi iletişimi de sağlamaktadır. Bu tasarım aşamasında kavram tasarımcılarından oluşan bir ekip, oyunun görsel tasarımına can vermektedir (Pardew, 2005: xv).

Clarke ve Mitchell'e (2007: 226) göre, kavram tasarımı süreci her oyunun kendine özel tarzını oluşturan yapıyı kurmak için gerçekleştirilmektedir. Film kavram tasarımlarının aksine, oyun kavram tasarımları oyunun öncesi ve sonrasındaki tanıtımını yapmak amacıyla oyunun bir sonraki sürümü için kullanılmaktadır. Oyunla ilgili çıkan tüm tanıtıcı görsel öğeler yapılan kavram tasarımından alınmalıdır.

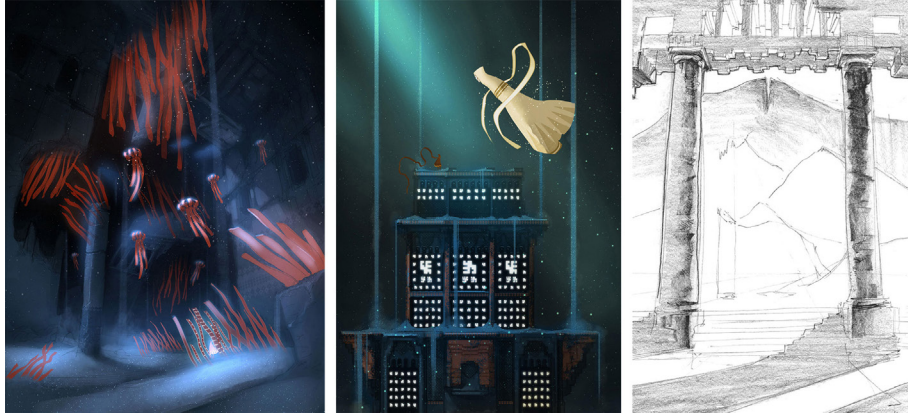
Mitchell'e (2012: 81) göre, bir oyun geliştirme sürecinde kavram tasarımından başlayarak bitiş aşamasına kadar tasarımcıların kendilerine her zaman sorması gereken soru şudur: Geliştirilen görsel tasarımlar, oyunun görünüşü ve hissiyle uyumlu mudur? Bu anlamda, görsel tasarımlar oyun için yapılan karakterlerin, mekânların ve arayüzlerin bütünüdür. Karakter, mekân, nesne ve arayüzlerin kavram tasarımları, oyun tasarımının başlangıcındaki ilk önemli adımlarından birisidir. Bu aşamada yapılan ilk çizimler oyunun görünüşünün biçimlendirilmesine, kullanıcının karakter ve arayüzlerle nasıl ve hangi dünyada etkileşim içinde olacağını belirlenmesine yardımcı olmaktadır.

Konsept tasarımının en değerli yönü, oyunun genel görünümü ve hissini oluşturma fırsatı sunmasıdır. Mekan, karakter, kompozisyon, renk ve ışık kullanılarak yapılan çizimler, aslında ekibe oyunun hangi yönde gideceği hakkında net fikirler verir. Senaryo belli olduktan sonra tüm ekipteki çalışanların zihninde kendi deneyim ve hayal güçlerine göre farklı görüntüler canlansa da, konsept tasarımlarında ortaya çıkan çalışmalar tüm ekibi ortak bir düşüncede toplamaktadır. Bu noktada kavram tasarım sürecinde tasarımcılar tüm sanatsal ve estetik potansiyellerini, plastik biçimlendirme yeteneklerini, hayallerindeki kurguları görselleştirebilme yeteneklerini, çözümleyici, yaratıcı imgesel oluşturma ve kurgu güçlerini ortaya koymaktadırlar. Bunları yaparken geleneksel ve dijital teknolojileri sonuna kadar kullanmaktadırlar. Bu anlamda nitelikli dijital oyunların görselleştirmelerinde sınırların denendiği günümüzde oyunların sanatsal potansiyelleri göz ardı edilemeyecek aşamadır.

Dijital oyunlar temelde bir hikaye-anlatı üzerine kuruludur. Bu hikayeleri ve yoğun anlatıları kullanıcılara aktarabilmenin yolu görselleştirmeden geçmektedir. Görselleştirme de çok özel ve yaratıcılık gerektiren oldukça yoğun bir çizim sürecidir. Bu süreçlere ve dijital oyun konsept tasarımı adına verilecek başarılı örneklerden birisi iki boyutlu platform oyunu olan Rayman Origins'dir. Görsel 3'teki çizimler oyunu Sea of Serendipity (solda) ve Jungle Castle (sağda) adlı mekanların konsept tasarımlarıdır. Oyunun mizahi senaryosu göz önüne alındığında ortaya çıkan konsept tasarımları oldukça başarılıdır ve konsept tasarım sürecindeki çizimler oyunun son sürümündeki arayüzlerine oldukça yakındır.



Görsel 3. Rayman Origins oyun konsept tasarımlarından görüntüler.



Görsel 4. The Journey adlı oyunun konsept tasarımlarından görüntüler.

Bir diğer verilebilecek örnek ise The Journey adlı oyunudur. Sonsuz bir çölde geçen yolculuk hikayesi üzerine kurulu olan bu oyunda yaratılmak istenen mistik ve duygusal hava başarılı bir şekilde yansıtılmıştır. Oyun alanında pek çok dalda ödül alan bu oyunda konsept tasarımlarına oldukça sadık kalındığı ve bunlardan referans alınarak oyunun son haline getirildiği görülmektedir (Görsel 4). Karmaşık oyun yapılarından uzak,

yalın bir anlatım diliyle yönlendirmelerin bulunduğu ve görsel tasarımından verilmek istenen duygusal mesajlara kadar The Journey, yüksek sanat ve estetik değeri olan oyunlardan birisidir.

Oyun konsept tasarımı alanında verilebilecek örneklerden bir diğeri ise Blizzard şirketinin World of Warcraft adlı oyun serisi için yapılan tasarımlardır. Özellikle karakter geliştirme ve kişilik yansıtma konusunda tasarımcılar oldukça başarılı çalışmalar gerçekleştirmektedir. Görsel 5'te Death Knight adlı kavgacı ve savaşçı bir karakterin eskiz ve konsept tasarımı görülmektedir. Karakterin anatomik yapısı, duruşu, aksesuar ve genel renk tonlarının seçimi savaşçı karakteri başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Görsel 6'da ise yine aynı oyundaki Ogre karakteri, kırıcılar olarak da bilinen iri ve güçlü dev yaratıklardır. Bu hissi yaratabilmek için karakterin vücut ağırlığı, anatomik yapısı, duruşu, hareketi ve aksesuarları oldukça başarılı kurgulanmıştır.



Görsel 5. World of Warcraft Death Knight adlı karakterin eskizi (solda) ve konsept tasarımı (sağda).



Görsel 6. World of Warcraft Ogre adlı karakterin eskizi (solda) ve konsept tasarımı (sağda).

değerinin olduğunu söylemek doğru olmaz ancak mükemmeliyet seviyesine ulaşmış ve bu alanda bilinçli çalışan onca insan ve üretilen birçok dijital oyun örnekleri adına onların sanatsal ifade güçleri göz ardı edilmemelidir.

#### 4. Tartışma ve Sonuç

Dijital oyunlar ve onların hızlı gelişimleri sanatçıların bir mesajı iletmeleri ve kullanıcıları çalışmalarına dahil etmeleri için yeni fırsatlar sunmaktadır. Oyunların etkileşimli doğaları gereği, kullanıcılar görsel ve işitsel anlamda oyunlarla etkileşim kurmaktadır ve kullanıcıların oyunlarda ilk karşılaştığı görüntü oyunun arayüzleridir. Görsel açıdan nitelikli bir oyunun değerini, kendisine özel ve diğerlerine göre farklılıklarını ortaya koyabilme gücü ve yarattığı estetik boyutu göstermektedir. Animasyon, grafik tasarım, konsept tasarımı gibi alanlarla estetik sınırlarının zorlandığı günümüzde, dijital oyunları sanatın sınırları içinde değerlendirmek ve onların bu yüzyılın en önemli sanat formlarından biri olma potansiyeline sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Sanat alanına dijital oyunların dahil olup olmadığı sorusu ve sanatsal potansiyellerinin göz ardı edilemeyecek seviyede olması bu çalışmanın tartışma konusunu oluşturmaktadır. Bu çalışmada özellikle oyunların estetik açıdan sanatsal değerini vurgulamak amacıyla konsept tasarım sürecine dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Eskiz aşamasından oyunun sonlandırılmasına kadar geçen süre içinde ciddi ve derin bir çalışma süreci gerçekleştirilmekte, konsept, mekan, karakter ve kullanıcı arayüz tasarımları bu alanda uzman olan insanların işbirliği sonucu ortaya çıkmaktadır. Tüm oyunların sanat

## Kaynakça

- Clarke, A. ve Mitchell, G. (2007). *Video Games and Art*. USA: Cromwell Press.
- Denizel, D. (2012). "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 13,107-143.
- Freeland, C. (2008). *Sanat Kuramı*. (Çev. Füsün Demir.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Gavin, E. (2014). *Press Start: Video Games and Art*, *Valley Humanities Review*, Spring.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art*. USA: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık.
- Martin, B. (2007). *Should Videogames be Viewed as Art?*, A. Clarke & G. Mitchell (Ed.), *Videogames and Art*. (s. 201-210). Bristol, UK: Intellect Ltd.
- Melissinos, C. ve O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books.
- Mitchell, L. B. (2012). *Game Design Essentials*. Canada: John Wiley & Sons Inc.
- McGuire, M. ve Jenkins, O.C. (2009). *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. Wellesley, MA: AK Peters Ltd.
- Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Sezen, D. (2013). "Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar", *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*. 45, 129-147.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York: Watson-Guption Publications.
- Tolstoy, L. N. (2015). *Sanat Nedir?*. (Çev. Mazlum Beyhan.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

## Görsel Kaynakları

- Görsel 1: Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. (s. 12). Watson-Guption Publications.
- Görsel 2: Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. (s. 13). Watson-Guption Publications.
- Görsel 3: <https://goo.gl/43hWW6> adresinden 30 Eylül 2018'de alınmıştır.
- Görsel 4: <https://goo.gl/jn1b7b> adresinden 2 Ekim 2018'de alınmıştır.
- Görsel 5: <https://goo.gl/hmCKsL> adresinden 3 Ekim 2018'de alınmıştır.
- Görsel 6: <https://goo.gl/wKfd9Z> adresinden 3 Ekim 2018'de alınmıştır.

## Sosyal Sorumluluk Projesi Olarak Elektronik Ortamda Katılımcı, Etkileşimli Medya Tasarımı\*

Arş. Gör. Deniz Yeşim Taluğ

Makale Geliş Tarihi: 07.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 30.04.2019

### Özet

Teknolojik gelişmelerle kültürel değişimler arasında karşılıklı bir etkileşim vardır. Teknolojik gelişmelerin düşünsel tabanı büyük ölçüde kültürel değişmelerin yarattığı yeni ihtiyaç ve beklentilerin karşılanmasına dayalıdır. Ancak teknolojik gelişmeler aynı zamanda kültürel değişimin hızlandırıcılarından olup, yeni ihtiyaçlara, yeni beklentilere ve yeni algı biçimlerine yol açarlar. Teknoloji ve toplum arasındaki bu ilişki en fazla iletişim alanında geçerlidir. Bu yazıda teknoloji ve sunduğu olanaklar ile değişmekte ve gelişmekte olan tasarım alanları incelenmekte, günümüz insanının bu alanların olanakları ile ilişkileri ve tutumları araştırılmakta, yeni medya türleri sunulmaktadır.

Sosyal medya platformlarının kullanımının yaygınlaşması afet durumları ve acil durumlar kapsamında da önemli iletişim olanakları sunmaktadır. Bu teknolojiler, afetten kurtulanların, afetzedelere yardım etmek isteyenlerin, meraklı gözlemcilerin ve bilgi sahibi olmak isteyenlerin iletişimini sağlamak üzere kullanılabilecekleri en etkili araçlar haline gelmiştir. “deprempaylaş.com” tüm bu hedefler doğrultusunda, etkileşim tasarımı ilke ve yöntemleri ile tasarlanmıştır. Böylelikle elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya örneği olarak tanıtılarak yaratım ve tasarım süreci detaylı olarak incelenmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Toplum ve İletişim, Sosyal Medya, Etkileşim Tasarımı, İşbirlikli Tasarım, Deprem.

### COLLABORATIVE, INTERACTIVE MEDIA PLATFORM DESIGN IN ELECTRONIC ENVIRONMENT AS A SOCIAL RESPONSIBILITY

#### Abstract

There is a mutual interaction between technological developments and cultural changes. The conceptual basis of the technological developments relies on fulfillment of new needs and expectations arising from cultural changes. However, technological developments are also accelerators of cultural change, leading to new needs, new expectations and new forms of perception. This relationship between technology and society is most notable in the field of communication. In this article technology and the possibilities it offers to changing and developing design areas are observed.

The widespread use of social media platforms carries important communication opportunities within the context of disaster situations. These technologies have become the most effectual tools for survivors of disasters, curious observers and those who want to be informed. “Deprempaylaş.com” designed in line with all these goals, by using interaction design principles and methods. Introduced as an interactive media. The process of creation and design is examined in detail.

**Keywords:** Society and Communication, Social Media, Interaction Design, Collaborative Design, Earthquake.

Arş. Gör. Deniz Yeşim Taluğ. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Ankara. E-posta: deniztalug@hacettepe.edu.tr

\* Bu makale Deniz Yeşim Taluğ'un 2016 ocak tarihinde tamamlanan Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.

## Giriş

Teknolojinin insan hayatının önemli bir parçası olduğu, mobil teknolojilere her an ulaşıldığı, yadsınamayacak bir gerçektir. Bu teknolojilerin varlığı ile insanların ilişkilerini ve kendilerini içsel olarak geliştirme ve dışa vurma, birbirlerine anılarını, hikâyelerini ve yaşam biçimlerini anlatmak ve paylaşmak ihtiyacı içinde olduğu söylenebilir. Sosyal medya platformları, İnternet Günlükleri (Bloglar), Flickr ve YouTube gibi çeşitli fotoğraf ve video paylaşım ortamları artık insanların kimliklerinin parçaları haline gelmiştir.

Gelişen teknolojiler beraberinde yeni algı biçimleri yaratmaktadır. Bu değişimler günümüz iletişim, tasarım, ticaret ve pazarlama alanlarında yeni beklentilere ve olanaklara neden olmuş ve olmaya devam edecektir. Her bir değişim özne olarak ele alındığında, ikna edici şekilde olanaklar sunmakta ve kültürel değişimi yansıtmaktadır. Bir bütün olarak ele alındığında ise, insan durum ve duygularının iş ve tasarım dünyasını şekillendirdiği, ürün, sistem ve hizmetlerin satıldığı ve satın alındığı ve bu durumun toplum ve kültür üzerinde olumlu etkiler bıraktığı yeni bir dünyanın resmini betimlemektedir (Schoenholz ve Kolko, 2009: 217-219).

Teknolojik ve kültürel değişimler hızlı bir şekilde gelişmeye devam etmektedir. Bu durumun insan davranış ve beklentilerini de şekillendirdiği söylenebilir. Bu bağlamda kullanıcılar günümüzde kendilerini anlayan, ihtiyaçlarını karşılayan, onları olduklarından daha iyi betimleyen, kendilerini ifade etmelerini olanaklı kılan duygusal ve duyarlı tasarımlar aramaktadır. Günümüz teknolojik olanakları ve kültürel değişimlerini detaylı olarak inceleyen ve araştıran, elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya çalışması deprempaylaş.com, depremler konusunda bilgi vermek, deprem öncesinde ve sırasında yapılması gerekenler ile ilgili bilgilendirici grafikler oluşturmak ve deprem sonrasında paylaşımı artırabilecek etkileşimli arşiv yaratılarak bir sosyal sorumluluk projesi gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. Temel amaç halkımızın depremlerle mücadelede başarılı olabilmesi ve depremin zararlarından korunabilmesi için bilmelerinde yarar görülen konuları onlara, bilimsel ayrıntılardan arındırılmış; ama bilimsel temele dayalı olarak, kolay anlayabilecekleri ifadelerle anlatmak; bu konularda akıllarına gelebilecek soruları, yine kolay anlayabilecekleri yalın ifadelerle ve grafikler ile yanıtlamak olmuştur. Depremin ne olduğu, nasıl oluştuğu, nasıl mücadele edilmesi gerektiği, geçmiş tarihlerde ülkemizi nasıl etkilediği, zararlarını önlemek ya da en aza indirgeyebilmek ve depremlerden korunmak için neler yapılması gerektiği grafik uygulamalar ile anlatılarak bu konularda bilgilendirme ve bilinçlendirme yapılmaktadır. Bunun yanı sıra depremin etkilerine maruz kalmış kişilerin benzer şekilde depremden etkilenmiş diğer

insanlar ile iletişim kurmasını sağlamak, anıları, acılarını paylaşmak bunları arşivleyerek gelecek nesillere taşımak hedeflenmektedir.

Bu makale, teknoloji ve sunduğu olanaklar ile değişmekte ve gelişmekte olan tasarım ve yaratım alanlarını incelenmekte, katılımcı ve etkileşimli yeni medya ortamları ile ilgili bilgi vermekte, ilgili konuları, bilimsel ayrıntılardan arındırılmış; ama bilimsel temele dayalı olarak, yalın ifadelerle anlatmaktadır. Elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya örneği olan "deprempaylaş.com" tanıtılarak yaratım ve tasarım süreci, bu süreçte kullanılan yöntem ve teknikler ve deprempaylaş.com'un tasarımını detaylı olarak incelemektedir.

## 1. Yeni Medya

"Yeni Medya"; yayıncıların, okuyucuların ve izleyicilerin karşılıklı olarak etkileşimde bulunmasına olanak sağlayan ortamlardır. Bilgisayar kullanımıyla gelişmeye başlamış ve internetin yaygınlaşmasıyla geleneksel medya kanallarıyla neredeyse eşit düzeyde önemli olmaya başlamıştır (Binark, 2007).

Yeni medyanın olanaklı kıldığı yaratım ve paylaşım süreci, insanların birbirlerini bilgilendirme ve paylaşım tutumları, ellerindeki ortamı yaratıcı şekilde kullanma istekleri, katılımcı ve paylaşımcı medyanın yeni çağın bir iletişim biçimi olduğunu göstermektedir.

### 1.1 Yeni Medya

Web1.0 (online iletişim) hipermetin kurguların (hypertext fiction), içerik ve bağlamlarının bilgisayar ekranına aktarılması ile başlamıştır. Böylelikle içerikler bilgisayar ekranında okunmaya başlanmıştır. HTTP (Hipermetin Aktarma İletişim Kuralı, (HyperText Transfer Protocol)) teknolojisi ile çeşitli dokümanların, imajların, metinlerin, grafiklerin paylaşımı sağlanmaktadır. Kullanıcılar içerikleri ve bağlamlarını keşfetmek için hiperbağlantıları (hyperlink'leri) kullanmıştır. HTTP'den sonra internet teknolojisinin yayılması ve ilerlemesi Web 2.0 çıkışına öncülük etmiş, olanaklar artmış, analog olan içerikler dijitale taşınmıştır.

### 1.2 Web 2.0

Teknolojinin gelişmesi ve birbirinden farklı ortamların insanların kullanımına sunulmasıyla, Tim O'Reilly (2005) bu mecraları tanımlamak için Web 2.0 terimini ortaya atmıştır<sup>1</sup>. Oldukça tartışılan bu terim zamanla daha çok sosyal medyayı tanımlamaya başlamıştır. Ağ içeriğinde bu yeni tanımla-

<sup>1</sup> İnternet: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> erişim tarihi: 10.10.2013

mayı anlamlı kılan üç yeni trendin gelişmesinden sözedilebilir; mikro-içerik (microcontent), sosyal yapı ve yeni platformlar. Böylelikle üçüncül kişilerin de iletişiminin sağlandığı ve yorumların yapıldığı, geribildirimlerin ve eleştirilerin olduğu sosyal bir ağ yaratılmıştır.

Web 2.0 iletişimde yeni kanallar açmıştır. Yorumlar, beğeniler ve bağlantılar (URL, Tekdüzen Kaynak Bulucu, Uniform Resource Locator) ile sosyal bir paylaşım sahası inşa edilmiştir. Web 1.0'da var olan ağ mantığı yeniden tasarlanmış ve deneyim yeniden tanımlanmıştır. Web 2.0 kullanıcı hem bir tüketici hem de bir üreticiye dönüşmekte, paylaşılan ve yaratılan içerikler ağı kullanan herkes tarafından görülebilmektedir.

Günümüzde Web 2.0 servislerinin yoğunluğu ve çeşitliliği ise takip edilebilir sayıdan çok daha fazladır; Beğeni belirtme ve paylaşma ağları: Delicious, Diigo, Amplify, CiteULike. Fotoğraf paylaşımı ağları: Flickr, Google's Picasa, Facebook, Giffy, Picnik. İnternet günlükleri (Blog) ağları: Blogger, LiveJournal, WordPress. Viki kullanılarak içerik oluşturulan ağları: Mediwiki, PBWorks, Confluence;, Google Wave. Sosyal medya ağları: Facebook, MySpace, Orkut. LinkedIn VisualCV. İçerik paylaşım ağları: Slideshare, Google Spreadsheets, Scribd. Video paylaşım ağları: JumpCut, Google Search Stories. Küçük ölçekli internet günlükleri (Microblogging) ağları: Twitter, Facebook, vb.

Web 2.0 yeniliklerinin içerik paylaşımının farklı olanakları beraberinde getirdiği ve bu olanakların nasıl sonuçlar doğurabileceğinin yeni yeni keşfedilmeye başlandığı söylenebilir.

### 1.3. Katılımcı (İşbirlikli) Medya

İnternet teknolojisi ile sağlanan yeni iletişim ve ortak platform uygulamaları, aynı ortamda bulunmayan bireylerin karşılıklı iletişimini mümkün kılmaktadır. Böylelikle bireyin tanıdıklarıyla olduğu kadar yabancılarla da etkileşimi ve sosyalleşmesi sağlanmaktadır. Bu bağlamdan bakıldığında kullanıcılar yeni iletişim biçimleri yaratmış, kendi yöntemlerini geliştirmiş, yazılımlar eklemiş ve kullanıcıdan üreticiye şeklinde bir atmosfer yaratmışlardır. Bu yeni katılımcı medya biçimi ise işbirlikçi oluşumları beraberinde getirmiştir. Bir başka deyişle insanların hayatlarına dair büyük ve küçük olayları ve düşüncelerini yayınlaması, tanıdıkları veya daha önce hiç karşılaşmadıkları diğer insanlarla konuşması ve birlikte internet ağını yaratması bir ritim oluşturmuş, bu ritim ise katılımcı (collaborative) medya adını almıştır (Löwgren ve Remier, 2013).

### 1.4. Etkileşimli Medya

Genel bir tanımla, kullanıcı ve ürün arasındaki diyalogun tasarlanması etkileşim tasarımı olarak kabul edilmektedir (Akoğlu, 2011; Cooper vd., 2007; Kolko, 2007; Moggridge ve Atkinson, 2007; Smith, 2007).

Etkileşimli medyanın özellikle bilgi ve iletişim teknolojileri alanında giderek karmaşıklaşan ve yaygınlaşan bir niteliğe dönüşen etkileşimi, her kullanıcı tarafından anlaşılabilir, kullanışlı ve arzu edilir hale getirmeye çalıştığını söylemek mümkündür. Geleneksel anlamda endüstriyel tasarım, bir ürünün nasıl üretileceğine, materyalinin ne olacağına, işlevine ve formuna yoğunlaşırken, etkileşim tasarımının gerek BİT(bilgi iletişim teknolojileri) gömülü ürünlerle gerekse yazılımlarla nasıl diyalog kurulacağı, bilgi alışverişinin nasıl yapılacağı, ürüne kullanıcı isteklerinin nasıl giriş yapılacağı, her kullanıcı için kişiselleştirme yapılıp yapılamayacağı, grafik arayüzlerinin anlaşılabilirliği ve bunun gibi konular ile ilgili çalışmalara yoğunlaşmaktadır. Bu durumda etkileşim tasarımının tasarımcıları, mühendisleri, sosyal bilimcileri ve pazarlamacıları içine alan farklı disiplinlerden bir uzmanlık alanı oluşturduğunu söylemek yanlış olmaz.

### 1.5. Bloglar

Blogların Web 2.0 etkileşimli ortamlarının en görünür ve erişilebilir formu olduğu söylenebilir. Kullanıcıların bu mecralarda kişisel bir kimlik oluşturarak içerik paylaştıkları görülmektedir. Günlük tadında yazılar ve içerikler ile kişisel bilgiler paylaşılmaktadır. Yeni medya araçları içerisinde yer alan mikroblogların (küçük ölçekli internet günlüğü) bir örneği olan Twitter'ın, yaratıcı açılımlara tanıklık etmiş ve yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Twitter'ın anlık ileti paylaşabilme özelliği kullanıcıları o anda çevrelerinde olan olayları paylaşmaya, canlı hikaye ve içerik anlatımına teşvik etmektedir.

### 1.6. Sosyal Paylaşım Ağı

ABloglar, Vikiler, Facebook, Twitter popüler sosyal ağ ortamlarını oluşturmaktadır. Metin ve imaj depolamak, düzenleme yapmak açısından hızlı ve kolay olmasına karşın ses ve video bellek boyutu, donanım ve yazılım gereksinimleri açısından daha talepkar ortamları oluşturmakta, farklı içerik paylaşımı ve hikaye anlatımı uygulamalarını çeşitlendirmekte ve geliştirmektedirler.

Sosyal ağların büyük popülist hareketlere, toplu eylemlerden sağlıklı yaşama, çevresel sürdürülebilirlikten, eğitim-öğrenim ve tüketici davranışları gibi alanlar da dahil olmak üzere çeşitli alanlarda insan davranışını etkilediği

görülmüştür. Körfez Savaşı'ndan Bosna Katliamı'na, yağmur ormanlarının yok olmasından küreselleşme karşıtı hareketlere kadar bir çok sosyal hareket konuları hızlı, güvenilir ve ucuz elektronik posta ya da ortak platformlarda paylaşmakta ve tartışmalar yapılmaktadır (Williams'tan (1991) aktaran Bingöl ve Tanrıver, 2011).

### 1.7. Web Video

Web videonun insanlık tarihi içerisinde en geniş izleyici kitlesine ulaştığı söylenebilir. Video yaratıcıları amatörden profesyonele geniş bir yelpaze oluşturmaktadır. Daha önceden izleyici olarak tanımlanan kullanıcılar üreticiye dönüşmekte üretim ile tüketim birlikte şekillenmektedir.

## 2. "Deprempaylas.Com" Deprem Konulu Katılımcı, Etkileşimli Medya: Tasarım Uygulaması

Elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya "deprempaylas.com" un oluşturulmasında ilk aşama depremin gerek yurtdışında gerekse toplumumuzda nasıl ele alındığının incelenmesi ve konunun kullanıcıya nasıl sunulacağına tasarlanması oluşturmaktadır. "deprempaylas.com" un hedef kitlesine en uygun şekilde ulaşması ve kullanıcı deneyiminin tanımlanması için tasarım süreci hedef kitlenin de dahil edildiği belirli yöntemlerden ve araştırma tekniklerinden geçerek deneme sürümünün ortaya çıkması ile son bulmaktadır.

Uygulamanın konusu, amacı, kullanılan yöntemler, ekranlarının ve araçlarının tasarımı, ve yararlanılan etkileşim platformları bu bölüm içerisinde sunulmaktadır.

### 2.1. deprempaylas.com" Katılımcı, Etkileşimli Medya Tasarımının Konusu

"Deprempaylas.com", deprem konusunda kamuoyu ve farkındalık oluşturmak, depremin etkilerini öğrenme, anlama ve yarattığı sonuçlarla baş edebilme stratejileri oluşturmak için öğrenme ve üretmeyi teşvik etmek üzere entegre bir online sosyal paylaşım platformu oluşturma hakkındadır.

"Deprempaylas.com", deprem hakkında bilinçlendirme, depremden kurtulma, kurtarma ve deprem sonrası psikolojik destek faaliyetleri politikasında yeni açılımlar sunarak bir değişime öncülük etmeği amaçlamakta; deprem konusunda yenilikçi tasarım ve yaklaşımlar ile sosyal etkileşimin yeni yollarını araştırmaktadır. "deprempaylas.com", online platform sayesinde, deprem konusunda bilinçlendirme, kişinin kendi deneyimlerinden oluşan amatör medya içerikleri, zarar gören bireylerin iyileştirme süreci, kişilerin içerik paylaşımı ve üretimi elektronik ortama taşınmaktadır. Böyle-

ce normal koşullar altında bir araya gelmesi pek mümkün olamayan depremedelerin arasında, aynı konudaki farklı deneyimler erişime sunularak farklı bir iletişim ve yakınlaşma sağlanmakta genel bir toplumsal fayda da elde edilmektedir. Tasarım ve uygulamanın bir diğer çıktısı ise gerçek insan hikayelerinden ve paylaşılan içeriklerden oluşan sürdürülebilir bir deprem arşivinin (deprem müzesi) oluşturulmasıdır.

### 2.2. "deprempaylas.com" Katılımcı, Etkileşimli Medya Tasarımının Amacı

Deprem konusunda online sosyal paylaşım ve etkileşim platformunun, "deprempaylas.com" un oluşturulması konu ile ilgili üç temel hedefi eşzamanlı olarak karşılamayı içermektedir; Bilinçlendirme, Yardım sağlama, Arşiv oluşturma.

### 2.3. "deprempaylas.com" Tasarım Süreci Kullanılan Yöntemler

"deprempaylas.com" un tasarım sürecinde kullanıcı etkileşimi destekleyen ve kullanıcı ihtiyaçlarına hitap edebilen tasarım çözümlenmeleri oluşturmak üzere kullanılan yöntemler uygulanmıştır. Bu yöntemler sırası ile; Kullanıcı Karakter (Persona) Yaratma, Görev Modelleri (Task Model) Oluşturma, Kullanıcı Yolculuğu (User Journey), Site Haritaları (SiteMap), TelKafes (Wireframe) tasarımıdır.

### 2.4. "deprempaylas.com" Tasarımı

Tasarım aşamasında ilk adım "deprempaylas.com" a bir görsel kimlik kazandırılması olmuştur. Görsel kimlik kazandırma aşaması sırasıyla, logo tasarımı, yazı karakterlerin seçimi, kullanılacak ana ve ara renklerin belirlenmesi ile yürütülmüştür. Tasarım süreci kullanıcıların "deprempaylas.com" içerisinde dolaşımının sağlanması açısından gezinim (navigasyon) birimlerini tasarlanması ile devam etmekte ve sayfa içeriklerinin anlamlı bir bütün oluşturarak bir araya geldiği ekranların oluşturulması ile tamamlanmaktadır.

#### 2.4.1. Görsel Kimliği

"deprempaylas.com" içerisinde barındırdığı paylaşım ve deprem kavramları görsel kimlik oluşturma açısından zorlu bir süreci de beraberinde getirmiştir. Hem paylaşım olgusunun kavratılması hem de deprem gerçeğinin vurgulanması sözü geçen süreçte üzerinde durulan noktalardır. Paylaşım ve katılımcı medya oluşturma kavramının kullanıcılara aktarılması için parçalardan bir bütün yaratılarak logo oluşturulması uygun bulunmuştur. Deprem kavramının görselleştirilmesinde ise sismik dalga, odak noktası, merkez üstü, yayılma, fay kırığı, gibi depremi anlatan kavramların gör-



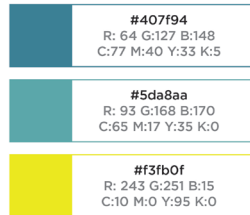
selleştirilmesinden yararlanılmıştır. Bu bağlamda logonun “d” harfinden, “d” harfinin ise amaca uygun şekilde hem paylaşımı ve katılımı anlatan bir bütünün parçalarından ve depremi anlatan (sismik dalga, odak noktası, merkez üstü, yayılma, fay kırığı, vb) unsurlardan oluşturulmasına karar verilmiştir. Görsel 1’de yer alan logonun “deprempaylas.com” un görsel kimliğini yansıtan en uygun logo tasarımı olduğuna karar verilmiştir.



Görsel 1. “deprempaylas.com” logosu

“deprempaylas.com” elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya tasarımında yer alan metinlerin çeşitli ebatlara sahip farklı ekran ve tarayıcılar üzerinden okunacak bir yayın olması sebebiyle tarayıcı uyumlu yazı karakteri seçimi önem kazanmaktadır. Başlık ve gövde metinleri üzerinde, web uyumlu farklı yazı karakterlerinin okunma ve algılanma denemeleri yapılmış, tasarımın farklı alanlarında ve farklı içeriklerde kullanılmak üzere Museo ve OpenSans adlı yazı karakteri ailelerinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Görsel kimliğin tamamlanmasında bir diğer konu ise renk paletinin belirlenmesidir. “deprempaylas.com” tasarımında birtakım özellikleri ve işlevleri ayırt etmek için, ekran ve birbirleriyle uyumluğu olan sınırlı bir renk paleti oluşturulmuştur (bkz. Görsel 2). Acil durumlar kapsamında kullanılmak üzere yaratılan araçlar ise hem algıda seçicilik oluşturmak, hem de evrensel bilinirlik oluşturması nedeniyle siyah ve sarı renkleri kullanılmıştır .



Görsel 2. “deprempaylas.com” renk paleti

#### 2.4.2. Gezinim (navigasyon)

Birden fazla arayüzü bulunan herhangi bir uygulama veya yazılımın kullanıcılarına nerede olduklarını ve gidilebilecek noktaları açıkça belirtmesi büyük önem taşımaktadır. Bunun nedeni ise fiziksel dünyanın sunduğu göstergelerin ekran tasarımlarında bulunmamasıdır. Gezinim (navigasyon) tasarımı arayüz tasarımının bilgi alanlarını kullanıcıya sunmak üzere tasarlanan özel araçtır (Garrett, 2010, s.108). Bu nedenle kullanıcıların ekranlar arasında dolaşımını olanaklı kılan gezinim (navigasyon) menüleri hazırlanmıştır. Böylelikle “deprempaylas.com” un olası kullanıcıları nerede olduğunu, nereye gidebileceğini, ve hangi seçimleri yaptığı takdirde hedefine ulaşacağını belirleyebilmektedir.

Gezinim (navigasyon) tasarımı oluştururken Garrett’in (2010) belirlediği iyi bir gezinim (navigasyon) da olması gereken üç hedefi göz önünde bulundurularak gezinim (navigasyon) tasarımı sonuçlandırılmıştır. Bu hedefler, kullanıcının bir noktadan diğerine gidişinin sağlanması, gezinim (navigasyon) tasarımının içerdiği seçenekler arasındaki ilişkileri tanımlaması ve kullanıcı Görsellediği sayfa ile gezinim (navigasyon) tasarımının içerdiği seçenekler arasındaki ilişkinin tanımlamasıdır.

“deprempaylas.com” un kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerine uygun olarak geliştirilen kapsamlı içerik ve yapısından dolayı tek bir gezinim (navigasyon) menüsünün tüm kullanıcıların işlem yapmaları ve ihtiyaçlarını gidermeleri için yeterli olmadığını karar verilmiştir.

Bu nedenle “deprempaylas.com” üst gezinim (navigasyon) menüsü ve alt gezinim (navigasyon) menüsü tasarlanmıştır. Bu noktada ayırt edici unsur ise üst gezinim (navigasyon) menüsünde yer alan araçların tüm kullanıcı ve ziyaretçiler için gerekli olması, alt gezinim(navigasyon) menüsünü oluşturan elemanların ise özel ihtiyaç ve beklentisi olan kullanıcılara hitap etmesidir.

#### 2.4.3. Üst Gezinim (navigasyon)

Üst gezinim (navigasyon) menüsü ve içerisinde yer alan sayfa bağlantıları Görsel 3’de yer almaktadır. Kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerine göre sunulması gereken bilgi elemanları ve içerikler gruplar haline getirilerek gezinim (navigasyon) menüsünde yer almıştır. Üst gezinim (navigasyon) menüsünden, ana sayfa, topluluk, Türkiye depremleri, deprem hikayeleri, deprem müzesi, deprem sorgula, bilgi kütüphanesi ekranlarına geçiş sağlanmaktadır.

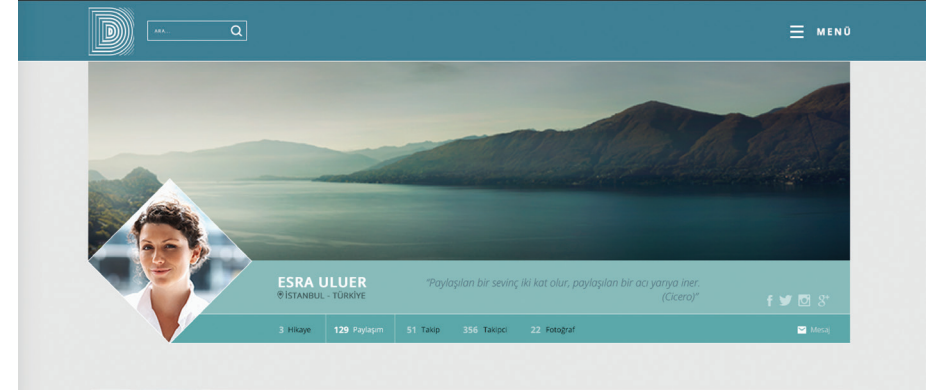


Görsel 3. “deprempaylas.com” üst gezinim (navigasyon) menüsü

Üst gezinim (navigasyon) menüsü ana sayfa ekranı dışındaki ekran sayfalarında alt alta üç satırdan oluşan bir tasarımla açılır kapanır şekilde tasarlanmıştır. Sayfa alanında yer kazanmak ve okuyucunun dikkatini sayfa içerisindeki içeriğe odaklamak nedeni ile kullanılmıştır. Her sayfada aynı alanda konumlandırılmıştır.

#### 2.4.4. Alt Gezini (navigasyon)

Alt gezinim(navigasyon) menüsü ise, daha önce de sözü edildiği gibi özel ihtiyaçları olan kullanıcıların ihtiyaç ve beklentilerini karşılanması için oluşturulmuş ve üst gezinim (navigasyon) menüsünden ayrıştırılmıştır. Bu menünün kullanımı profil oluşturarak “deprempaylas.com” a üye olan kullanıcıların erişimini kolaylaştırmak ve hızlandırmak üzere tasarlanmıştır. Alt gezinim (navigasyon) profil sayfalarının içerisinde yer almaktadır. Menü hikaye, paylaşım, takip, takipçi ve fotoğraf bağlantılarından oluşmaktadır.



Görsel 4 “deprempaylas.com” adlı katılımcı, etkileşimli medya tasarımına ait alt gezinim (navigasyon) menüsü.

#### 2.5. Web Ekranların (sayfa arayüzlerinin) Tasarımları

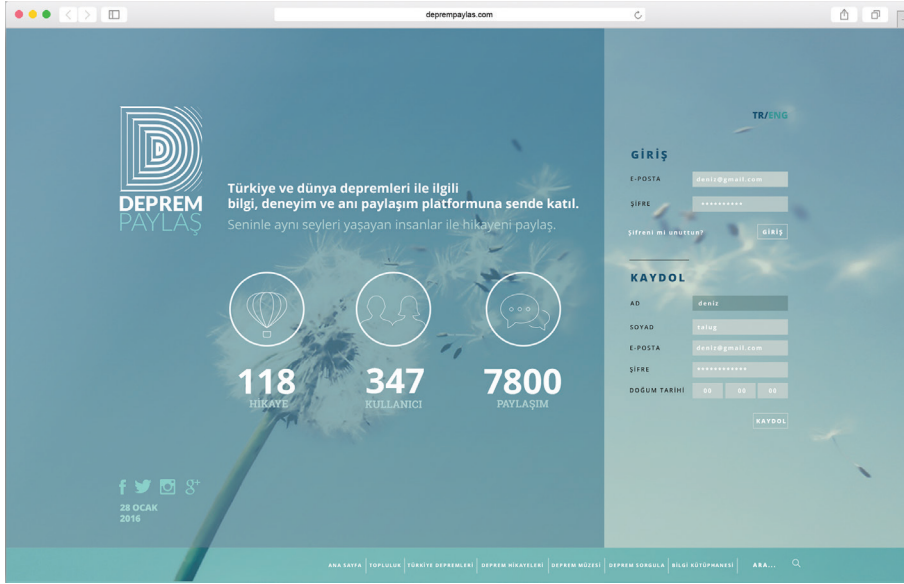
Herhangi bir grafik ürün tasarımı için tasarıma geçiş aşamasındaki ilk basamak grafik ürünün hangi platform için ve/veya hangi ölçülerde tasarlanacağına belirlenmesidir. Bu basamağın tamamlanmasının ardından tasarımda kullanılacak elemanların tanımlanması gerekmektedir. Arayüz tasarımında bu elemanlar fonksiyon ve veri elemanlarıdır. Fonksiyon ve veri elemanları arayüzün kullanıcıya sunacağı işlevselliğini temsil etmektedir. Bu elemanların her birinin daha önce tanımlanan gereksinimlere ve ihtiyaçlara yanıt olarak arayüzde bulundurulması gerektiğini önemli bir noktadır. Böylelikle tasarlanan ve içeriğe eklenen her bir fonksiyon ve veri kullanıcıların ihtiyacını tanımlamaktadır. Fonksiyonel ve veri elemanları belirlendikten sonraki adım ise, bu elemanların işlevsel birimlere göre gruplanarak aralarındaki hiyerarşi ve sıralamaya göre gruplar halinde arayüzde sunulmasıdır.

“deprempaylas.com” kapsamında 20 sayfa tasarlanmış, kullanıcı içerik ve profilleri ile günden güne büyüyen sosyal ağ yapısı kazandırılmıştır. Kullanıcının alt ve üst gezinim (navigasyon) öğelerini kullanması ile farklı içerikleri ve araçları içeren sayfalar ekranda belirlemektedir. Her ekran diğeri ile bağlantısı düşünülerek tasarlanmıştır.

Ekran tasarımlarına üst gezinimde (navigasyonda) yer alan bağlantı sayfalarının(ekranlarının) tasarlanması ile başlanmıştır. “deprempaylas.com” un farklı donanımlar üzerinden görüntülenmesi olanaklı kılınmış ve uyumlu (responsive) bir sistem geliştirilmiştir.

Ana sayfa Görsel 5’de yer almaktadır. Ana sayfanın tasarımda ilk unsur

logonun belirgin ve açık şekilde kullanıcıya sunulmasıdır. Bunun nedeni ise olası yeni kullanıcıların “deprempaylas.com” a bu sayfadan ulaşarak logo ile ilk defa karşılaşacak olmalarıdır. Logo ve sayfa ile ilk defa karşılaşacak kullanıcılar için onları davet eden ve “deprempaylas.com” un içeriğini açıklayan bir özet cümle de kullanılmıştır. Ayrıca “deprempaylas.com” a paylaşılan içerikler ile ilgili olarak kullanıcı, paylaşım ve hikaye başlıkları altında sayılar(oranlar) sunulmuştur. Böylelikle olası kullanıcıların dikkatini çekerek onları katılıma teşvik etmek, kendileri ile benzer düşünceleri olan insanlar ile buluşturarak sosyal ağ yapısı oluşturma hedefine katkıda bulunulmuştur. Üye kullanıcılar için giriş, yeni kullanıcılar için ise kayıt alanı oluşturulmuştur. “deprempaylas.com” un üst gezinim (navigasyon) bağlantıları ekranın altında özel bir alan açılarak belirtilmiştir. Ana sayfada üst gezinimin (navigasyonun) bu şekilde sunulmasının nedeni kullanıcıların ilk olarak bu sayfa ile karşılaşarak ilerleyecek olmaları ve menünün gizlenmektense açık olmasının uygun bulunmasıdır.



Görsel 5. “deprempaylas.com” ana sayfa tasarımı.

Ekran tasarımlarına topluluk sayfasının tasarımı ile devam edilmiştir. Ana sayfa dışındaki diğer tüm sayfalarda kullanılmak üzere bir üst bilgi alanı oluşturularak, logo, gizli pencere üst gezinim menüsü ve arama sekmesi buraya alınmıştır (bkz. Görsel 6).



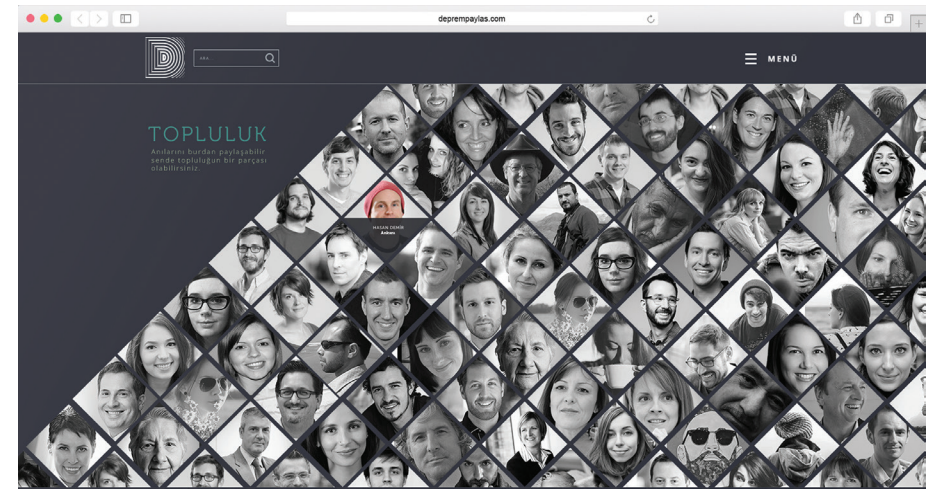
Görsel 6 “deprempaylas.com” ana sayfa dışındaki tüm sayfa larında yer alan üst gezinim (navigasyon) bilgi alanı tasarımı.

Benzer şekilde ana sayfa dışındaki diğer sayfalarda kullanılmak üzere bir alt bilgi alanı da oluşturulmuştur (bkz. Görsel 7).



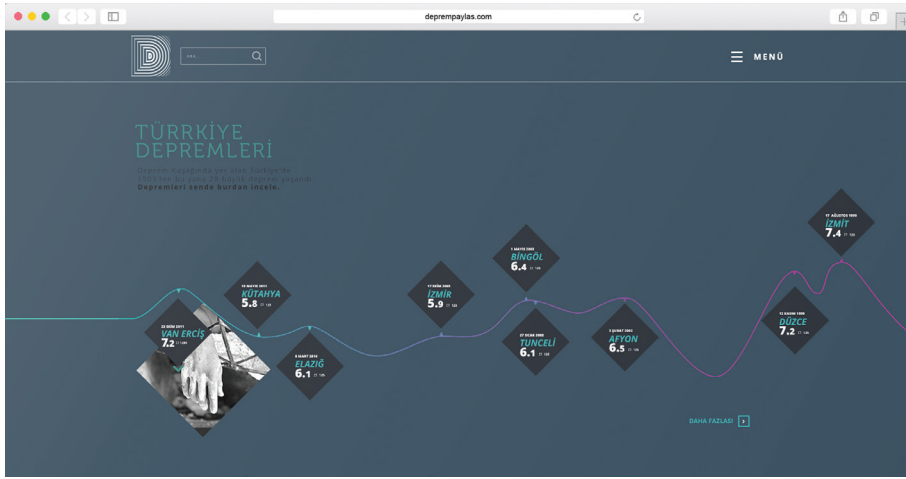
Görsel 7. “deprempaylas.com” ana sayfa dışında ki tüm sayfalarda yer alan alt bilgi alanı.

Topluluk sayfasında üyelerin profil fotoğrafları sunularak üye kullanıcıların profillerine bağlantı sağlanmıştır. Bu durum, sayfanın topluluk olarak isimlendirilmesinin nedeni de açıklanmaktadır. Böylelikle “deprempaylas.com” üyesi bir kullanıcının içerik oluşturması, paylaşması ve diğer kullanıcılar ile iletişimi sağlanırken, üye olmayan kullanıcıların ise başka kullanıcılara ait içerikleri gözlemlemesi sağlanmıştır (bkz. Görsel 8).



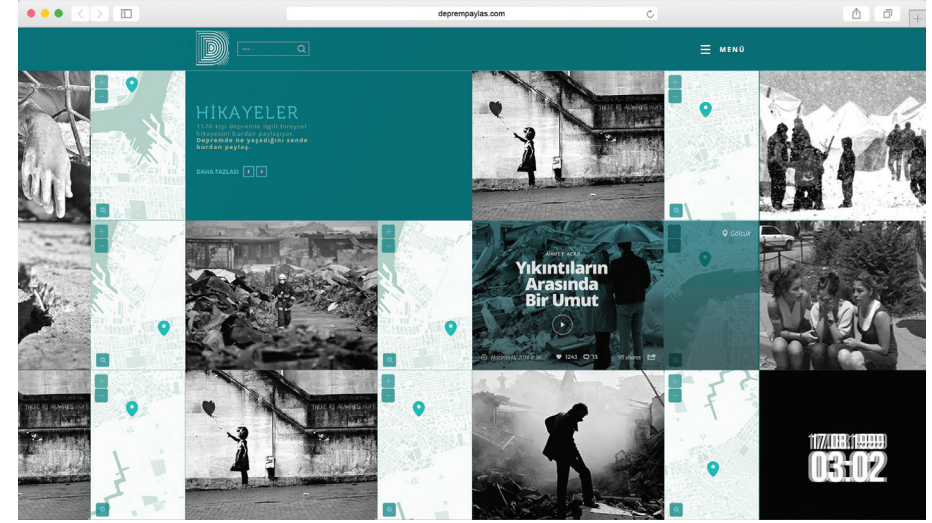
Görsel 8. “deprempaylas.com” topluluk sayfası ekran tasarımı

Bir sonraki ekran tasarımı Türkiye depremleri sayfasında 1903'den bu yana kayıt altına alınmış depremler sunulmaktadır. Tarih çizelgesi üzerinde konumlandırılan depremlerin merkez üstü ve şiddeti bilgileri, deprem şiddetine göre yükselen ve alçalan bir çizelgeye oturtulmuştur (bkz. Görsel 9). Bu sayfanın oluşturulmasındaki temel hedef bu güne kadar Türkiye'de yaşanmış depremler ile ilgili her türlü bilgiyi online, herkese açık bir alanda toplamak ve paylaşımı mümkün kılmaktır. Bu hedefle Türkiye depremleri sayfasında sunulan her deprem için bir bağlantı sayfası oluşturularak hem geçmiş depremler hakkında bilgi, düşünce ve anı toplanması sağlanmış, hem de olası bir deprem durumunda bu sayfaya eklenecek olan bağlantılar ile, bilgi, yardımlaşma, acil durum yönetimi vb. faaliyetler online ortama taşınmıştır. Bu bağlama örnek oluşturmak için oradaydım adlı Van depremi bağlantılı bir sayfa oluşturulmuştur. Oradaydım sayfası ile ilgili detaylı bilgilerleyen ekran tasarımlarında yer almaktadır.



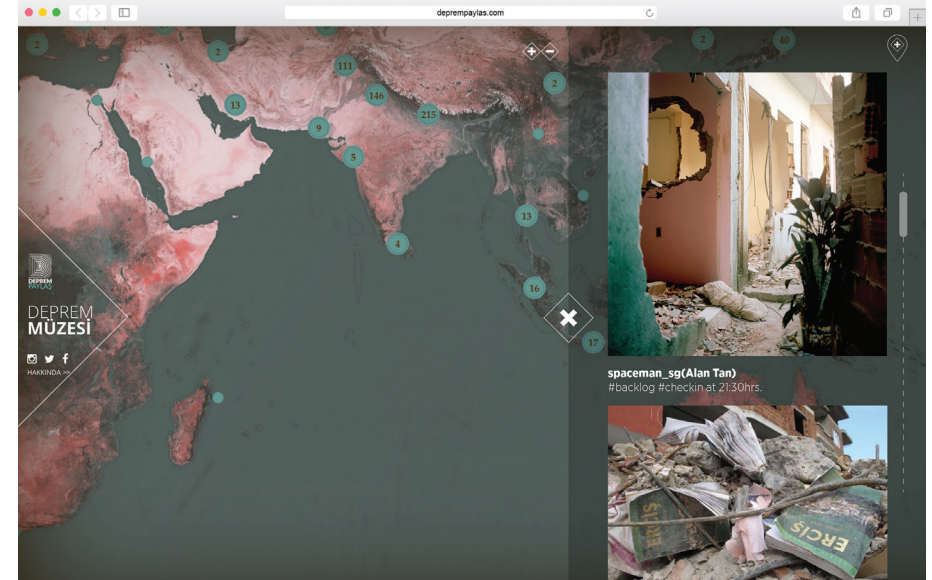
Görsel 9. "deprempaylas.com" Türkiye depremleri sayfası ekran tasarımı.

Üst gezinim (navigasyonda) yer alan dördüncü bağlantı sayfası ise deprem hikayeleri olarak adlandırılmıştır. Deprem hikayeleri sayfası üye kullanıcıların kendi deneyimlerini ve/veya düşüncelerini paylaşmak için fotoğraf, metin ve video içerikleriyle oluşturdukları, deprem ile ilişkilendirdikleri anlatımlarından(hikâyelerinden) oluşmaktadır. Deprem hikayeleri sayfasında sunulan her hikaye bir kapak fotoğrafı, konum bilgisi, hikayenin başlığı, paylaşan kişinin adı ve eklenme tarihi yer alarak görselleştirilmiştir (bkz. Görsel 10). Sayfanın sağ ve solluna ilerleme sağlanarak daha fazla hikayeye ait kapak fotoğrafı ve ilgili bilgilere ulaşım sağlanmıştır.



Görsel 10. "deprempaylas.com" deprem hikayeleri sayfası ekran tasarımı.

Deprem müzesi üst gezinim (navigasyon) menüsünde yer alan beşinci bağlantı ekranıdır. Bu sayfada global veri alışverişisi sağlanarak dünyanın her yerinden farklı dillerde deprem başlığı altında paylaşılan içeriklerin toplanabileceği bir sistem yaratılmıştır. Sayfanın tasarımında dünyanın farklı yerlerinden, farklı dillerde konum bilgileri ile toplanan fotoğraf ve içeriklerinin dünya haritası üzerinde yerleşimi yer almaktadır. Fotoğraflar sayfanın üzerinde bir alınlık alanı yaratılarak kullanıcıya sunulmaktadır (bkz Görsel11).

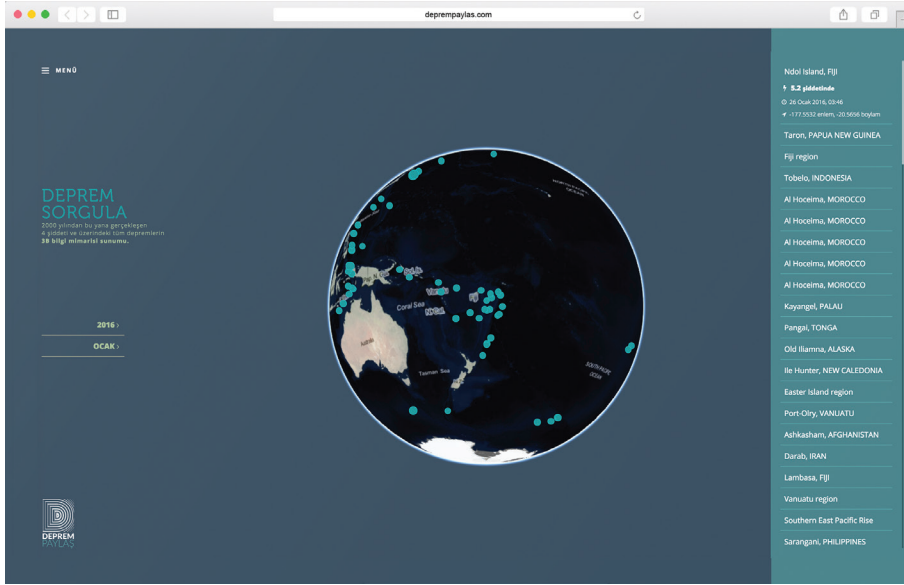


Görsel 11 "deprempaylas.com" tüm dünyadan paylaşılan içeriklerin entegrasyonu ile oluşturulan katılımcı etkileşimli deprem müzesi sayfası.

Harita üzerinde gezinim yapılarak belirli konumdan paylaşılan fotoğraflar ve içerikler görüntülenebilmektedir.

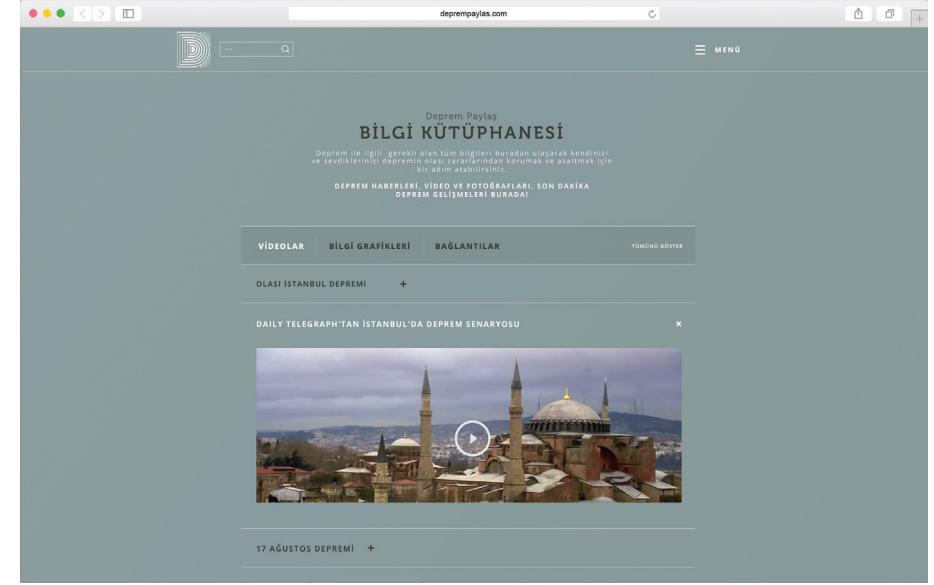
Böylelikle dünyanın her yerinden kullanıcıların paylaştıkları içerikler bir platformda toplanarak global bir görsel arşiv oluşturulması hedefi gerçekleştirilmiştir. Bu global arşiv ise deprem müzesi adı verilerek kullanıcıların keşfine sunulmaktadır.

Deprem sorgula sayfası da deprem müzesi ekranına benzer şekilde dünya haritası kullanılmaktadır, fakat bu kez küre modelinde sunulmaktadır (bkz. Görsel 12). Kullanıcılara deprem sorgulama sırasında ayrıntılı arama yapabilmeleri için bir araç tasarlanarak sayfanın sağına yerleştirilmiştir. Bu aracın kullanımı ile kullanıcı dünya üzerinde istediği zaman aralığında deprem sorgulayabilmekte ve deprem kayıtlara ulaşabilmektedir.



Görsel 12. “deprempaylas.com” dünya deprem kayıtlılarının entegrasyonu ile oluşturulan, deprem sorgula sayfası.

“deprempaylas.com”un üst gezinim (navigasyon) menüsünde yer alan son bağlantısı sayfasını bilgi kütüphanesidir. Bilgi kütüphanesi ekranının tasarımında sayfa ile ilgili kısa bir açıklama yer almaktadır. Sunulan bilgiler kategorize edilerek üç ana sekmeye yerleştirilmiştir. Böylelikle kullanıcılar, video, bilgi grafikleri ve diğer bağlantı seçeneklerine ulaşarak aradıkları bilgiye kolayca ulaşabilir, ve/veya bilgiyi kategorisine göre filtreleyebilirler. Bilgi kütüphanesi ekranının görünümü Görsel 13’de yer almaktadır.



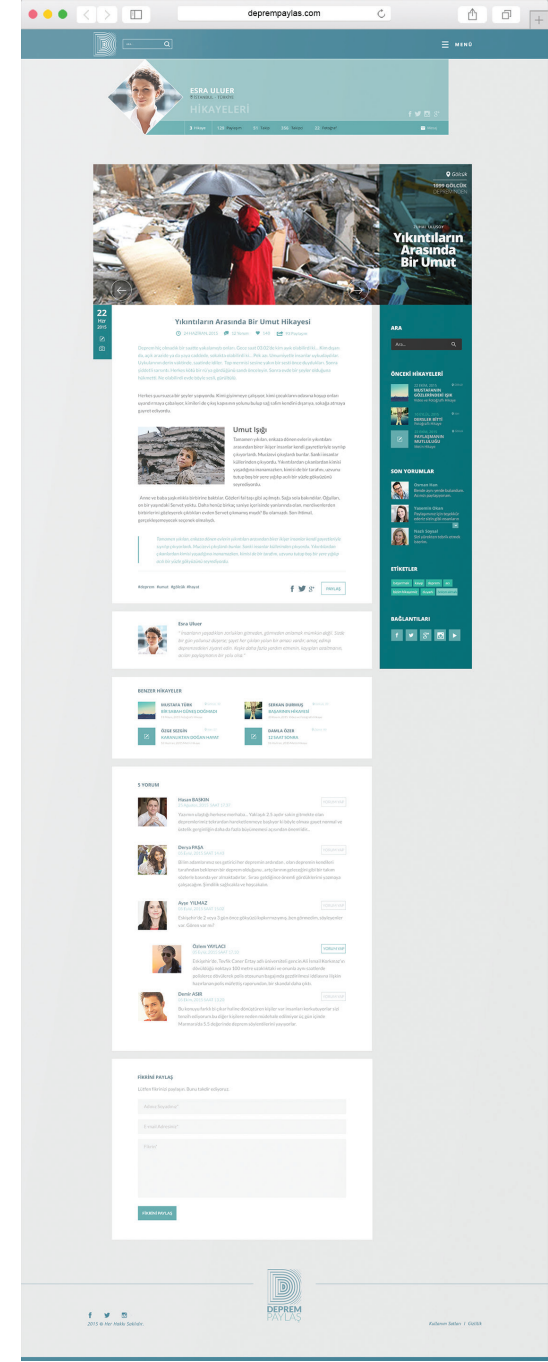
Görsel 13. “deprempaylas.com” bilgi kütüphanesi sayfası ekran tasarımı.

“deprempaylas.com” ekran tasarımlarına alt gezinim (navigasyon) bağlantı ekranlarının tasarımı ile devam edilmiştir. Bu bağlantı sayfaları sırası ile, hikaye paylaşımı, takip, takipçi ve fotoğraf sayfasıdır. Öncelikli olarak alt gezinim (navigasyon) bağlantı menüsünü ve sekmelerini içeren profil sayfası tasarlanmıştır (bkz. Görsel14). Bu sayfanın ana öğeleri kullanıcılara ait profil fotoğrafı ve arka alan fotoğrafıdır. Bu fotoğraflar kullanıcıların üye olması ile kendileri tarafından yüklenebilmektedir. Bu işlem ve bağlantılı birkaç işlem için ayrıca bir ayarlar sayfası oluşturulmuştur. Profil sayfasının ana alanında ise profil sayfasının ait olduğu kullanıcının paylaşımları yer almaktadır. Sayfanın sağında ise sekmeler yaratılarak kullanıcının ait bilgi ve paylaşımların özetleri görselleştirilmiştir, ilgili bilgi ve paylaşımın tümüne ise sekmelerin içerisinde yer alan tümü bağlantısına(butonuna) basılarak ulaşılabilir. Sayfanın tasarımı üst ve alt bilgi alanlarının eklenmesi ile tamamlanmıştır.

Profil sayfasından bağlantısı sağlanabilen ilk alt gezinim (navigasyon) sayfası hikaye sayfasıdır. Hikaye sayfasında üye kullanıcı tarafından metin, fotoğraf ve video içerikler ile oluşturulmuş, konum ve başlık bilgileri eklenmiş bireysel anlatılar sunulmaktadır (bkz. Görsel15). Bu sayfanın kullanıcı tarafından oluşturulması için ayrıca bir hikaye oluşturma ekranı tasarlanmıştır. Paylaşım, takip, takipçi ve fotoğraf sayfalarının oluşturulmasında ise profil sayfasında yaratılan ana tasarım çatısına bağlı kalınarak gerçekleştirilmiştir.



Görsel 14. “deprempaylas.com” profil sayfası ekran tasarımı.



Görsel 15. “deprempaylas.com” hikaye sayfası ekran tasarımı.

Alt gezinim (navigasyon) menüsüne ait ekranların tasarımının tamamlanmasının ardından ihtiyaç duyulan diğer ekranların tasarımına geçilmiştir. Kullanıcıların içerik paylaşımı için yaratılan sayfalar; kayıt, giriş, profil ayarları, hikaye oluşturma ve kullanıcı akışı sayfalarıdır.

Kayıt sayfası kullanımı ile “deprempaylas.com” üyesi olmayan kullanıcıların üye olmaları sağlanmaktadır. Ad, soyad, e-posta, şifre ve doğum tarihi bilgilerini kaydeden kullanıcılar bu ekrandan üyelik gerçekleştirmektedir. Giriş sayfası ile “deprempaylas.com” üyesi olan fakat şifrelerini hatalı giren veya unutan kullanıcılar e-posta bilgilerini yeniden girerek yeni şifre oluşturabilmektedir. Profil ayarları sayfası yeni üye olan kullanıcıların ve/veya üye kullanıcıların profillerine ait içerik oluşturmaları, düzenlemeleri ve değiştirmeleri için tasarlanmıştır. Hikaye oluşturma sayfası ise çeşitli araçların kullanımı ile üye kullanıcıların kendi hikayelerini oluşturmalarına yardım edebilecek şekilde tasarlanmıştır. Kullanıcılara sunulan araçlar sırası ile; kapak fotoğrafı ekleme, başlık oluşturma, deprem ile ilişkilendirme, konum bilgisi ekleme, metin girişi, fotoğraf ekleme, video ekleme, etiket yazmadır. Bu araçların uyumlu bir tasarımla kullanıcılara sunulması ile hikaye oluşturma sayfasının ekran tasarımı tamamlanmıştır. Kullanıcı akışı sayfasının tasarımı üye kullanıcıların “deprempaylas.com” kanalı ile paylaşımlarını kolaylaştırmak, hedefi ile tasarlanmıştır. Bu hedeflerin gerçekleştirilmesi üye kullanıcıların içerik paylaşımı kolaylaştıran kısa yolların ve araçların sunumu, takip ettikleri kullanıcıların güncel paylaşımlarının dökümü, takip edilebilecek profil önerileri ve bilgi kütüphanesi içeriklerine doğrudan bağlantı sunan sekmelerin tasarlanması ile gerçekleştirilmiştir.

Acil durumlar kapsamında bilgi paylaşımı, yardımlaşma, ve etkileşim olanakları yaratmak üzere oradaydım, kayıp bulucu ve yardım isteme sayfaları yaratılmıştır. Oradaydım sayfaları 1903'ten bu yana meydana gelen depremleri içeren Türkiye depremleri sayfasının bağlantı sayfalarından oluşmaktadır. Oradaydım sayfasının tasarımında ilişkili deprem ile bilgi, kullanıcılar tarafından eklenen görsel içerikler, bu depremi yaşamış kişilerin profilleri yer almaktadır. Fakat bu sayfanın oluşturulmasındaki temel amaç acil durumlar kapsamında yardım ve koordinasyon sağlanmasıdır. Bu nedenle bu sayfaya acil durumlarda özel sekmeler otomatik olarak sistem tarafından eklenmektedir. Bu sekmeler sırası ile; kayıp bulucu, yardım edenler, yardım bekleyenler ve önemli numaralardır (bkz. Görsel16). Böylelikle bu sayfanın ve içerdiği araçların tasarımı ile acil durumlarda kayıpların bulunması, yardım sağlanması, iletişim olanaklarının genişletilmesi gibi önem taşıyan konular erişime açılmaktadır. Bu haliyle oradaydım sayfası sosyal bir sorumluluk görevi üstelenerek, olası bir afet durumundan etkilenebilecek bireylere yardım edilebilmesi kolaylaştırmaktadır.



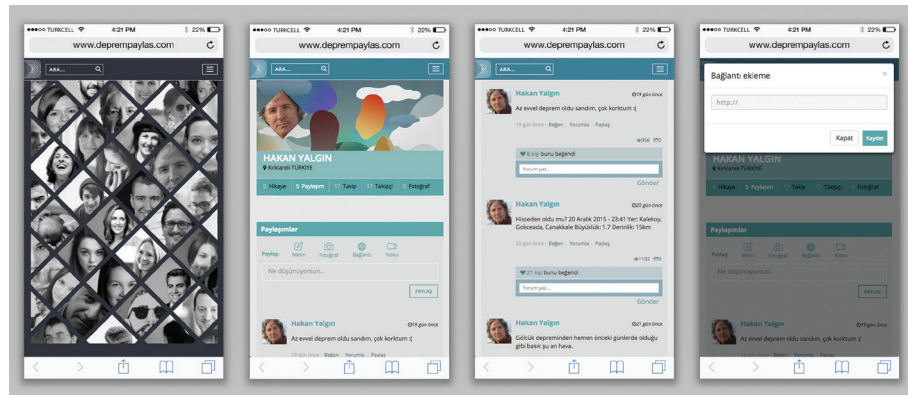
Görsel 16 “deprempaylas.com” oradaydım sayfası ekran tasarımı.

Kayıp bulucu sayfası tasarımında hedef; deprem sonrasında, sevdiklerinden haber alamayan bireylere yardımcı olmaktır. Bu sayfa kayıp bulucu aracının kısaca kullanımını ve tanıtımını ile başlamaktadır. Aradığı kişiden haber alamayan veya birisi hakkında bilgisi olan "deprempaylas.com" ziyaretçisi ve/veya kullanıcısı bu iki sekmeden kendi durumuna uygun olana kullanabilmektedir. Birini arıyorum sekmesine aradığı kişinin ismini yazan kullanıcı ilgili kayıtlara ulaşabilir veya aradığı kişi ile ilgili yeni kayıt oluşturabilir. Bunun için yapması gerek ilgili alanları doldurmaktır. Birisi hakkında bilgim var sekmesinde ise ilgili kişi hakkında kayıt oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu sayfada yer alan araçların kullanılması ile oluşturulan kayıtlar ile acil durumlar kapsamında kayıpların bulunmasına destek olunmaktadır.

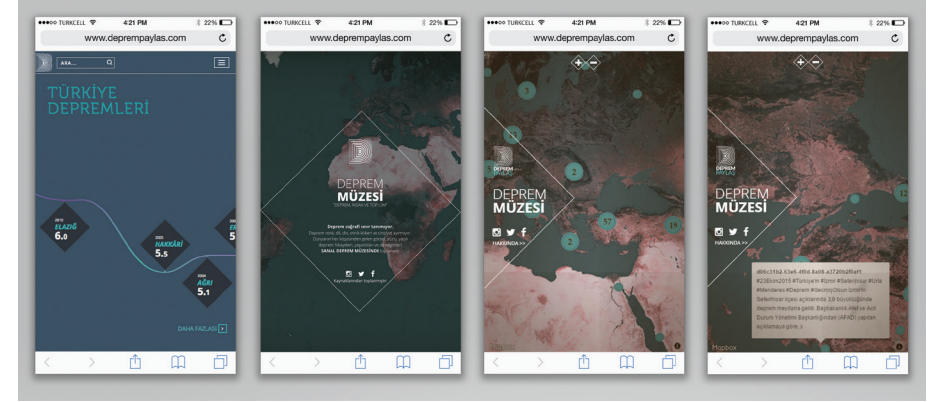
Yardım isteme sayfası oradaydım sayfası ile bağlantılıdır. Olası bir deprem durumunda üye kullanıcılar bu sayfada yer alan araçların yardımı ile yardım çağrısı oluşturmaktadır. Yardım çağrısı oluşturmak üzere kullanıma sunulan araçlar, çağrı metninin oluşturulması, yayın süresini belirlenmesi ve kullanıcının diğer hesapların erişimi sağlamaktadır. Bu sayfanın ve içerdiği araçların tasarımı ile kullanıcıların yardım çağrısı yapması olanaklı kılınmıştır. Bu sayfanın ardından tüm sayfaların mobil ekran tasarımlarına geçilmiştir.

#### 2.4.5. Mobil (cep telefonu ve tablet bilgisayar) Ekranların Tasarımları

"deprempaylas.com" mobil uyumlu ve duyarlı (responsive) bir tasarım anlayışıyla hazırlanmış olması nedeniyle, bir önceki başlıkta (Web ekranların tasarımları) ayrıntılı açıklamalarıyla değinilen tüm sayfaların mobil ekran tasarımları da uygulanmıştır. Mobil ekran tasarım uygulamalarından örnekler gruplanarak Görsel 17 ve 18 yer almaktadır.



Görsel 17. "deprempaylas.com" profil sayfalarının mobil ekran tasarımı



Görsel 18. "deprempaylas.com" bilgi edinme sayfalarının mobil ekran tasarımı

#### 2.6. Deprempaylas.Com" Katılımcı, Etkileşimli Medya'ya Dönüştürülmesi

Farklı teknolojilerin bir arada kullanıldığı "deprempaylas.com", tasarım ve yazılım geliştirme gibi farklı disiplinlerin bir arada çalışması gerekliliği ortaya çıkarmıştır. Bu nedenle, "deprempaylas.com" un etkileşim tasarımı uygulamaları kapsamında, yazılım geliştirme alanındaki uzmanlarla birlikte çalışılmıştır. "deprempaylas.com" uygulamasındaki kullanıcı etkileşimi, Deprem Sorgulama ve Deprem Müzesi sayfalarında özellikle ön plana çıkmıştır. Her iki sayfa HTML 5, CSS 3 ve JavaScript teknolojilerini kullanarak kullanıcılarla buluşturulmuştur.

Deprem Sorgulama sayfası, depremin dünyanın her yerinde yaşanan küresel bir doğa olayı oluşunun ifade edilmesi amacıyla tasarlanmıştır. İnsanlığın ortak kaygılarından biri olan depremler, kimi zaman hissedilmeyecek kadar küçük ölçeklerde meydana gelmekte ve gündeme alınmamaktadır. Oysaki olası deprem afetlerine hazırlıklı olmak adına deprem gerçeğinin sürekliliği ve küreselliği görmezden gelinmemelidir. Deprem Sorgulama sayfası ile hedeflenen, bu farkındalığı ziyaretçilere kazandırmak olmuştur. Bu hedef doğrultusunda ilk olarak, Amerika Birleşik Devletleri Jeoloji Araştırmaları Kurumu'nun dünya depremleri veri tabanı incelemeye alınmıştır. Bu veri tabanının, Türkiye dâhil dünyanın her yerini kapsayacak ölçekte olduğu ve depremlere ait enlem, boylam bilgisi, derinlik, şiddet gibi temel unsurları içerdiği görülmüştür. Bunların yanında, internet üzerinden XML (Extensible Markup Language) biçiminde veri alışverişine imkân sağlayan yapısı da veri tabanının kullanımını kolaylaştırmıştır. Tıpkı HTML gibi bir işaretleme dili olan XML, veri alışverişinde kullanılan evrensel bir standart olarak, bu gibi senaryolarda verilerin bir uygulamaya entegre edilmesini kolaylaştırmaktadır. Tüm bu sebeplerin neticesi olarak, Amerika Birleşik Devletleri



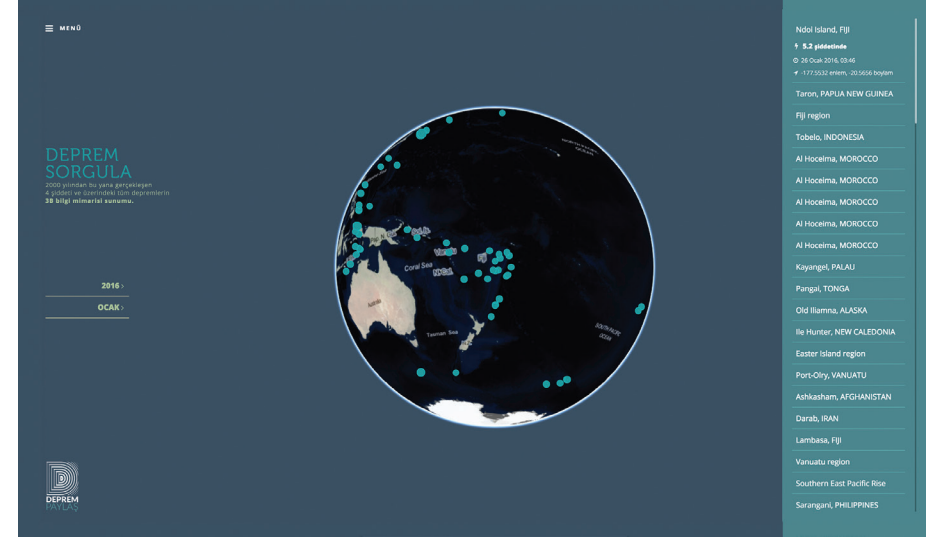
Jeoloji Araştırmaları Kurumu'nun dünya depremleri veri tabanı Deprem Sorgulama sayfasına entegre edilmiştir.

Dünya depremlerine ait veri tabanının seçilmesinin ardından sıra, bu depremlerin bir kullanıcı arayüzünde görselleştirilmesi aşamasına gelmiştir. Depremlere ait konum verilerinin, enlem ve boylam bilgilerine göre bir harita üzerine yerleştirilmesi bu aşamada ilk akla gelen seçenek olmuştur. Ne var ki, kullanıcılara daha zengin bir deneyim sunabilmek adına Deprem Sorgulama sayfasındaki haritanın üç boyutlu olarak sunulması yoluna gidilmiştir. Bunun için Google tarafından geliştirilmiş The WebGL Globe çalışması temel alınmış ve HTML 5 ile birlikte kullanılan WebGL teknolojisinden faydalanılarak deprem yaşanan bölgelerin konumları, üç boyutlu bir dünya küresi üzerinde görselleştirilmiştir.

Deprem Sorgulama sayfasında, dünyanın uzaydan seyredildiği hissi verilen tam ekran bir deneyim sunulmaktadır. Kullanıcılar, fare imlecini sayfa üzerinde tıklayıp sürükleyerek dünya küresini her yöne 360 derece çevirebildikleri bir etkileşim yaşamaktadır.

Gerçekleşme şiddetlerine göre büyük ya da küçük dairelerle temsil edilen depremler, enlem ve boylam bilgilerine göre konumlandırıldıkları bu üç boyutlu dünya küresi üzerinde görülebilmektedir. Sayfanın sol tarafındaki kutucukta, kullanıcıların hangi tarih aralığındaki depremleri görmek istediklerini seçebilecekleri bir menü yer almaktadır. Kullanıcılar buradan ilgili tarih aralığını seçtiğinde, Amerika Birleşik Devletleri Jeoloji Araştırmaları Kurumu'nun dünya depremleri veri tabanına bağlanılarak bilgiler alınmakta ve üç boyutlu dünya küresi üzerindeki deprem noktaları yenilenmektedir. Dünya küresi üzerinde depremlerin temsil edildiği dairelere tıkladığında ise sağ tarafta yer alan listede ilgili depremin ülke, şehir, şiddet, derinlik gibi ayrıntıları sunulmaktadır. Böylece güçlü bir etkileşim deneyimi üzerinden, depremin her coğrafyada yaşanan bir doğal afet olduğu kullanıcılara gösterilmektedir. Deprem Sorgulama ekranından kullanıcı etkileşimli alanların Görselleri, Görsel 19'de sunulmuştur.

Deprem Müzesi sayfası, dünyanın dört bir yanındaki sosyal medya kullanıcılarının deprem ile ilgili yaptığı paylaşımların görselleştirilmesinden oluşmaktadır. Deprem Sorgulama sayfasından farklı olarak gerçekleşmiş depremlerin verilerinden değil, günlük yaşamımızdaki deprem konuşmalarından beslenmektedir. Deprem Müzesinin oluşturulmasında sosyal medya konuşmalarından faydalanılmıştır. Bu sosyal medya verileri, günümüzde dünya çapındaki en popüler sosyal medya platformlarından olan Twitter ve Instagram'daki depremle ilgili yayınlanmış konuşmaların dinlenmesi ile elde edilmiştir. Instagram'da yapılan deprem ile ilgili konuşmaların elde



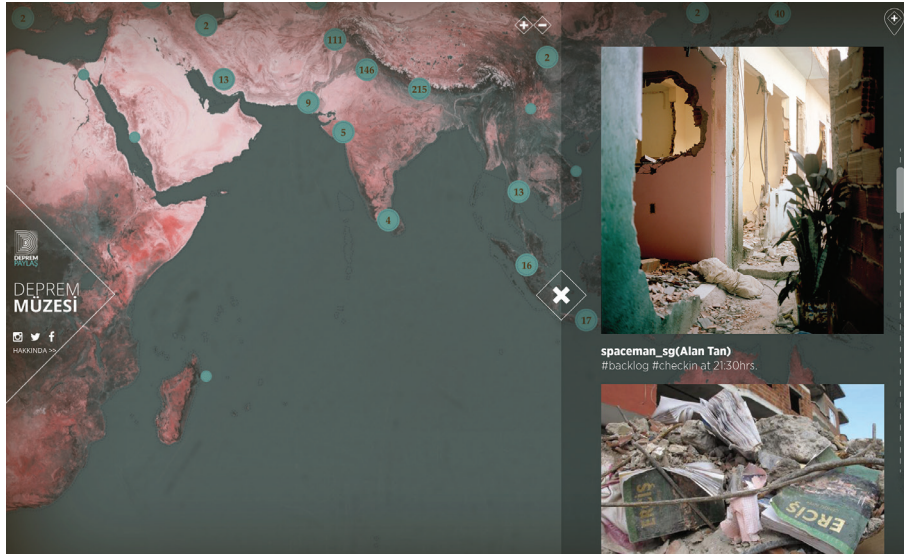
Görsel 19. Deprem Sorgulama sayfasındaki etkileşimli alanların ekran görüntüsü

edilebilmesi için bir Instagram Geliştirici hesabı açılarak, bu sosyal ağın veri paylaşım protokolü incelenmiştir. Instagram tarafından sunulan geliştirici dokümanları okunarak, "deprem" kelimesi ve bu kelimenin İngilizce karşılığı olan "earthquake" kelimeleri hakkında sosyal medyada geçen konuşmaların toplanacağı modül C# dilinde geliştirilmiştir. İlk toplanan Instagram konuşmalarında, bazı sosyal medya gönderilerinin dünyanın hangi konumundaki kullanıcılar tarafından gönderildiğinin bilgisinin ulaşılamadığı gözlemlenmiştir. Bunun üzerine ilk geliştirilen modüle, konum bilgisinin zorunluluğu kriteri eklenerek veri toplanmasını sağlayacak düzenleme yapılmış ve toplam 15.244 Instagram paylaşımına ulaşılmıştır.

Twitter'da yapılan deprem ile ilgili konuşmaların elde edilebilmesi için Instagram'da olduğu gibi bir geliştirici hesabı açılmış ve bu sosyal ağın veri paylaşım protokolü incelenmiştir. Yine, "deprem" kelimesi ve bu kelimenin İngilizce karşılığı olan "earthquake" kelimeleri hakkındaki Twitter paylaşımlarını toplamak üzere C# dilinde bir modül yazılmış ve bu şekilde toplamda 37.683 Twitter paylaşımına ulaşılmıştır. Sosyal medyadan toplanan konuşmalar MS SQL veri tabanında saklanmış ve bunlardan konum bilgisi içerenler işaretlenmiştir. Sosyal medya konuşmalarının yapısı gereği bazı paylaşımlar fotoğraf içerirken, bazıları düz yazı, haber gibi farklı medya bileşenlerini içermekte olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre hem konum verisi hem de fotoğraf içeren paylaşımlar ayıklanmış, bunların içinden 1000'in üzerinde içerik, Deprem Müzesi sayfasında yer alacak harita üzerinde kullanılmak üzere seçilmiştir. Deprem Müzesi sayfasının haritası, Deprem Sor-

gulama sayfasından farklı olarak iki boyutlu seçilmiştir. Buradaki kullanıcı etkileşimi ise ağırlıklı olarak sosyal medya paylaşımlarının harita üzerindeki gösteriminde uygulanmıştır.

Deprem Müzesi sayfası, tam ekran haritanın 6 ana kıtayı da gösterecek şekilde odaklanmasıyla açılmaktadır. Sosyal medya paylaşımları, harita üzerinde birer ikon ile temsil edilecek şekilde enlem ve boylam bilgilerine göre yerleşmektedir. Haritaya yakınlaştırma yapılmadan bu şekilde bakıldığında, sosyal medya paylaşım ikonlarının tüm haritayı kaplamaması için coğrafi konumları yakın olan ikonlar yer yer gruplanarak gösterilmektedir. Kullanıcı fare imlecini sayfa üzerinde tutarken kaydırma yaptıkça haritaya yakınlaşmakta ve gruplanmış sosyal medya paylaşımları yavaş yavaş daha küçük gruplara ayrılmakta ya da tekil olarak gösterilecek şekilde harita üzerine yeniden yerleşmektedir. Tekil paylaşım ikonlarına tıkladığı zaman, o konumdan yapılmış olan sosyal medya paylaşımının ayrıntılarına ulaşılabilir. Böylece herhangi bir ziyaretçi, belki de şimdiye kadar hiç bulunmadığı dünyanın farklı konumundaki insanlara ait deprem paylaşımlarını görmekte ve deprem gerçeğinin farkında olan ya da bu gerçekle yüzleşmiş bir birey olarak yalnız olmadığını görebilmektedir. Deprem Müzesi ekranından kullanıcı etkileşimli alanların görseli, Görsel 20'de sunulmaktadır.



Görsel 20. Deprem Müzesi ekranının etkileşimli alanların ekran görseli.

### 3. Sonuç

Gelişmiş teknolojilerin de etkisiyle günümüzde iletişim ihtiyacı, geleneksel iletişim araçlarının yanı sıra yeni medya olarak adlandırılan sosyal medya ile de giderilmektedir. Sosyal medya araçları, iletişim sürecine kattıklarıyla kullanıcının gönderen, alıcı ve üretici olduğu bir ortam yaratmış ve eş zamanlı bilgi paylaşımına olanak vermiştir. Yeni medya uygulamaları ile kendi alanlarına sahip olan kullanıcılar kendi verilerini oluşturma, yaratma ve yayınlama fırsatını elde etmektedirler. Yeni medyanın sağladığı yaratım ve paylaşım süreci, yeni bir durum ortaya koymaktadır. Kullanıcıların ellerindeki ortamı yaratıcı şekilde kullanma istekleri, yeni paylaşım ve üretim şekilleri katılımcı medyanın yeni çağın vazgeçilemez bir iletişim biçimi olduğunu göstermektedir.

Sosyal medya platformlarının (bloglar, sosyal ağ ortamları, paylaşım siteleri, vb) etkili bir iletişim biçimi olması, onları afet durumları ve acil durumlar kapsamında da önemli iletişim kanalları haline getirmektedir. Böylelikle yeni medya ve araçları afetten kurtulanların, afet bölgesine ve afetzedelere yardım etmek isteyenlerin, meraklı gözlemcilerin ve bilgi sahibi olmak isteyenlerin birbirleriyle iletişimini sağlamak üzere kullanabilecekleri en etkili araçlar haline gelmiştir. Yeni medya olanakları, ülkemiz coğrafyasında karşılaşılan en büyük doğal afet olarak kabul edilen depremin etkilerini en aza indirmek ve bilinç uyandırmak için kullanılabilir.

Ülkemizde henüz etkileşim olanaklarını içerisinde bulunduran, deprem ve benzeri afetler ile ilgili veya toplumsal sorunlara değinen, kaynakların bütünleşerek bir merkezde toplandığı bilgilerin ve arşivlerinin bulunduğu, kullanıcı içerikleri ile zenginleştirilmiş, ihtiyaç duyulan bilginin alınmasını ve kullanılmasını sağlayan bir elektronik platformun gelişerek kullanıcılara sunulduğu söylenemez.

Deprem öncesinde depreme daha hazır bir ülke olmak yolunda yapılan araştırma ve geliştirme çalışmaları çerçevesinde; bilgi birikimini gelecek kuşaklara taşıyan en önemli araçlardan biri olan arşivlerin oluşturulmasının desteklenmesi ve dijital olarak kayıt altına alınması araştırmacıların, gözlemcilerin ve halkın bilgilere ulaşarak değerlendirme yapmalarına ve buna göre strateji ve politikalar belirlemelerine imkân verecektir. Bu bağlamda "elektronik ortamda katılımcı, etkileşimli medya: deprempaylaş.com", deprem özelinde insanların bilgi edinmesini sağlayan bir platform oluşturmak ve olası bir deprem sonrasında da hem bilgi paylaşımı; hem de insanların psikolojik olarak rahatlamalarını sağlayacak ve diğer afetzedeler ile ortak paydalarını arttıracak bir iletişim ortamını hayata geçirmek üzere tasarlanmıştır. Motivasyon, eğitim ve bütünleştirme hedefi ile bireyde ve

toplumda duyarlılığın ve dayanışmanın, birlikte hareket etme ile ayakta kalabilmenin enerjisini oluşturmayı amaçlamıştır.

Deprem konusunda kamuoyu ve farkındalık oluşturmak üzere online sosyal paylaşım platformunun ulusal ekonomiye, sanatta ve bilimsel birikime katkısı ve yararı deprem öncesinde, sırasında ve sonrasında olmak üzere 3'e ayrılabilir. Öncesinde; henüz bir deprem yok iken sağlayacağı bilgilendirme ve kamuoyu oluşturma niteliği ile kamuoyunun bilinçlendirilmesi hedefi gerçekleştirilerek, bilimsel bilgi birikimi yaratılarak hem can kayıplarının hem de ekonomik kayıpların azaltılmasına katkı sağlayacaktır. Deprem sırasında ise sosyal medyanın iletişim hızından yararlanarak kurtarma planlarının ve iletilen yardımların hızlı ve istenilen bölgeye doğru şekilde ulaştırılmasına katkı sağlanacaktır. Böylelikle toplumdaki yaralar sarılacak, güven duygusu güçlenecektir. Bunun yanı sıra ve daha önemlisi yazılım desteği ile deprem sırasında zor durumda kalarak iletişim olanakları kısıtlanmış bireyler için düşünülen acil numaraların otomatik olarak cep telefonuna yüklenmesi ve kişinin IP adresinin ilgili kurumlara otomatik olarak iletilebilmesi depremin hemen sonrasında can kaybının azalmasını ve yardımların daha hızlı ulaştırılması gerçekleştirecektir. Kayıp kişilerin, aileleri ile buluşturulmasını destekleyen "Kayıp Bulucu" aracı ise kendinden haber veremeyecek durumda olan veya ailesini arayan kişilerin desteklenmesini sağlayacaktır. Sonrasında ise kullanım kolaylığı ve kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanmış tasarımı ile depremedelerin birbiri ile duygusal paylaşımı ve iletişimi sağlanarak kişiler psikolojik olarak desteklenecek ve deprem yaşamış bireyin yeniden topluma kazandırılması sağlanacaktır. Bu hem bireysel düzeyde hem de toplumsal ve ekonomik düzeyde iyileşme için önemli bir etki sağlayacaktır.

Uygulaması yapılan çalışmanın etkileşim özelliği ile kullanıcılar, kullanıcı olmaktan öte içerik üretme rolü kazanmış, hedef kitle dil bariyerinin de kaldırılması ile genişletilerek evrensellik hedefi ile tüm dünyadan kullanıcıların ürettikleri içerikler bir potada sunulabilmiştir. Bu bağlamda, bu çalışma ile ülkemizde yetersiz olduğu gözlemlenen bir kısım alanda (grafik tasarım, etkileşim tasarımı, iletişim tasarımı, sosyal sorumluluk projeleri, yeni medya tasarım ve uygulamaları) bir öneri sunulmaktadır.

Yeni medya alanlarında sosyal sorumluluk içerikli uygulamalar ile bilimsel birikime ve sanatta yapılabilecek katkılar ve sağlanabilecek yararlar gözetilerek hazırlanan bu çalışma, tasarım, görsel iletişim ve etkileşim tasarımı alanlarında çalışmalarını sürdüren araştırmacılara katkı sağlayacaktır. Öyle ki görsel kimliği, tasarım ilkeleri ve kullanıcı etkileşimli yöntemleri ile hazırlanan biçimi, kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerine hitap

eden içeriği, yazılım ve geliştirme seçimleri ile disiplinler arası bir çalışma olmuştur. Kullanıcıların paylaşımlarıyla içeriği genişleyen, ölçeklenebilir birimleri, parçaları ve içeriği ile alana kaynak oluşturması hedefiyle sonuçlandırılmıştır.

## Kaynakça

Akoğlu, C., Er, A. (2011). "Etkileşim tasarımının bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) gömülü ürünlerin tasarım ve geliştirilme sürecindeki rolü". *İtü Dergisi/a*, 9 (2), 17-28.

Binark, M. (2007). "Yeni medya çalışmaları". Ankara, Dipnot.

Bingöl, Y., Tanrıver, N. (2011) "Bilgi çağında değişen sosyal hareketler: sanal eylemler". *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, 6(1), 309-319.

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2007). "About face 3: The essentials of interaction design". Indianapolis ABD: John Wiley & Sons Publishing, Inc.,

Garrett, J. J. (2010). *Elements of user experience, the: user-centered design for the web and beyond*. ABD: Pearson Education.

Kolko, J. (2007). *Thoughts on interaction design..* Austin, ABD: Brown Bear, LLC

Löwgren, J. ve Reimer, B. (2013). "Collaborative Media: Production, Consumption and Design Interventions." The MIT Press.

Moggridge, B., & Atkinson, B. (2007). "Designing interactions (Vol. 17)". Cambridge, MA: MIT press.

Schoenholz, M., & Kolko, J. (2009). "Designing in the face of change: the elusive push toward emotionally resonate experiences". *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 15(2), 211-220

Smith, C., G. (2007). *What is interaction design. Designing interactions*, 8-19.

İnternet: O'Reilly, T. (2005). *What is web 2.0. Design patterns and business models for the next generation of software*. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, adresinden 10 Ekim 2013'de alınmıştır.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1 "deprempaylas.com" logosu

Görsel 2 "deprempaylas.com" renk paleti

Görsel 3 "deprempaylas.com" üst gezinim (navigasyon) menüsü

Görsel 4 "deprempaylas.com" adlı katılımcı, etkileşimli medya tasarımına ait alt gezinim (navigasyon) menüsü.

Görsel 5 "deprempaylas.com" ana sayfa tasarımı.

Görsel 6 "deprempaylas.com" ana sayfa dışındaki tüm sayfalarında yer alan üst gezinim (navigasyon) bilgi alanı tasarımı.

Görsel 7 "deprempaylas.com" ana sayfa dışında ki tüm sayfalarda yer alan

Görsel 8 "deprempaylas.com" topluluk sayfası ekran tasarımı

Görsel 9 "deprempaylas.com" Türkiye depremleri sayfası ekran tasarımı.

Görsel 10 "deprempaylas.com" deprem hikayeleri sayfası ekran tasarımı.

Görsel 11 "deprempaylas.com" tüm dünyadan paylaşılan içeriklerin entegrasyonu ile oluşturulan katılımcı etkileşimli deprem müzesi sayfasından bir Görsel.

Görsel 12 "deprempaylas.com" dünya deprem kayıtlılarının entegrasyonu ile oluşturulan, deprem sorgula sayfasından bir Görsel.

Görsel 13 "deprempaylas.com" bilgi kütüphanesi sayfası ekran tasarımı

Görsel 14 "deprempaylas.com" profil sayfası ekran tasarımı.

Görsel 15 "deprempaylas.com" hikaye sayfası ekran tasarımı

Görsel 16 "deprempaylas.com" oradaydım sayfası ekran tasarımı.

Görsel 17 "deprempaylas.com" profil sayfalarının mobil ekran tasarımı

Görsel 18 "deprempaylas.com" bilgi edinme sayfalarının mobil ekran tasarımı

Görsel 19 Deprem Sorgulama sayfasındaki etkileşimli alanların ekran görüntüsü

Görsel 20 Deprem Müzesi ekranının etkileşimli alanların ekran görseli.

## Dijital Çağda Baskı Teknolojileri

Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Tunçel

Makale Geliş Tarihi: 05.08.2018

Yayına Kabul Tarihi: 19.03.2019

### Özet

Endüstri 4.0. olarak adlandırılan teknoloji çağında, hayatımızın ayrılmaz parçası haline gelen dijital cihazlar yeni bir kültür yaratmaktadır. Nesnelerin küresel ağlarla birbirine bağlandığı bu çağda; insanlar ihtiyaçlarını dijital teknolojilerle karşılamakta, bu alanda geliştirilen yüksek teknolojiler talep edilmekte ve yaygınlaşmaktadır. Dijital çağa ayak uydurmak isteyen şirketler ise dijital-sosyal-mobil bilgi teknolojilerine yatırım yapmakta, organizasyon yapılarını yeniden şekillendirmektedir. Her alanda ve sektörde yaşanan bu dönüşüm baskı teknolojilerinde de kendini göstermektedir. İlk çıktığı günlerde baskı hızı ve kalitesi ile geleneksel baskı teknikleriyle rekabet eden dijital baskı teknolojileri, günümüzde küresel dijital ekosistemin bir parçası haline gelmiştir. Dijitalleşmiş bir şirket olma bilinciyle bu alana yatırım yapan basım şirketleri geleneksel iş süreçlerini yeniden gözden geçirmekte, müşteri ile etkileşime açık, değer katan, kişiselleştirilmiş üretime dönük esnek stratejiler geliştirmekte, daha hızlı ve etkin bir üretime yönelmektedir. Bu çalışma öncelikle geleneksel baskı tekniklerinin tarihi gelişimini ele alır. Dijital baskı teknolojilerinin ortaya çıkışıyla birlikte baskı tekniklerinde yaşanan gelişmelere ve geleneksel yöntemlerle arasındaki farklara değinir. Küresel ölçekte yaşanan dijital dönüşümün basım sektörüne etkilerini inceleyerek; dijital ekosistem içerisinde yer alan yeni nesil tüketici davranışlarının sektöre yansımalarını ele alır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Baskı Teknolojileri, Geleneksel Baskı Teknikleri, Dijital Sanat, Dijitalleşme.

### PRINTING TECHNOLOGIES IN THE DIGITAL AGE

#### Abstract

In the age of technology named industry 4.0, digital devices which have become an indispensable part of our lives are creating a new culture. In this age in which objects are interconnected with global networks, people meet their needs by means of digital technologies, in this field, high-tech developed are demanded and made prevalent. Companies which want to keep pace with the digital age invest in digital-social-mobile information technologies and re-shape their structure of organisation. This transformation which takes place in practically all areas and fields also appears in printing technologies. Digital printing technologies which competed with conventional printing technologies in terms of printing speed and quality when they first appeared have currently become a part of the global digital ecosystem. Printing companies which invest in this field being conscious of their state of being digitalised companies review their conventional processes, develop flexible strategies which enable interaction with customers, which are enriching and appealing to personalised production, aiming at more effective and rapid production. This study primarily deals with the historic development of conventional printing technologies. Then, it covers the developments with the emergence of digital printing technologies and the differences between them and conventional techniques. Then it deals with the effects of global digital transformation on the field of printing and reflections of behaviour of new generation of consumers within digital ecosystem on the field..

**Keywords:** Digital Printing Technologies, Traditional Print Techniques, Digital Art, Digitalization.

## Geleneksel Baskı Tekniklerinden Basım Endüstrisine

Çin'de M.S. 105'te T'sai Lun'un doğal lifler, kendir ve paçavra kullanarak ürettiği ilk kağıdın bulunmasıyla birlikte ortaya çıkan baskı teknikleri, grafik sanatların önemli bir kolunu oluşturur. Mühür oymacılığı ile başlayan bu serüven Çinli ressam ve kaligrafi ustalarının sanatsal üretimlerini hızlandırmış, eserlerin çoğaltılıp yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır (Becer, 2015: 88). Tarihi süreç içerisinde önemli belgelerin, kutsal metinlerin ve sanat eserlerinin çoğaltılmasında kullanılan baskı teknikleri, her dönemde görsel sanatları etkilemiştir. Günümüz grafik sanatının ayrılmaz bir parçası haline gelen baskı özgün bir fikir taşıyan grafik ürünün geniş kitlelere ulaştırılmasında, sanat eserinin görsel ve estetik değerini yitirmeden çoğaltılmasında önemli rol oynar (Uçar, 2017: 175).



Görsel 1. Oyulmuş mühür baskılardan 3D yazıcılara baskı tekniğinin gelişimi

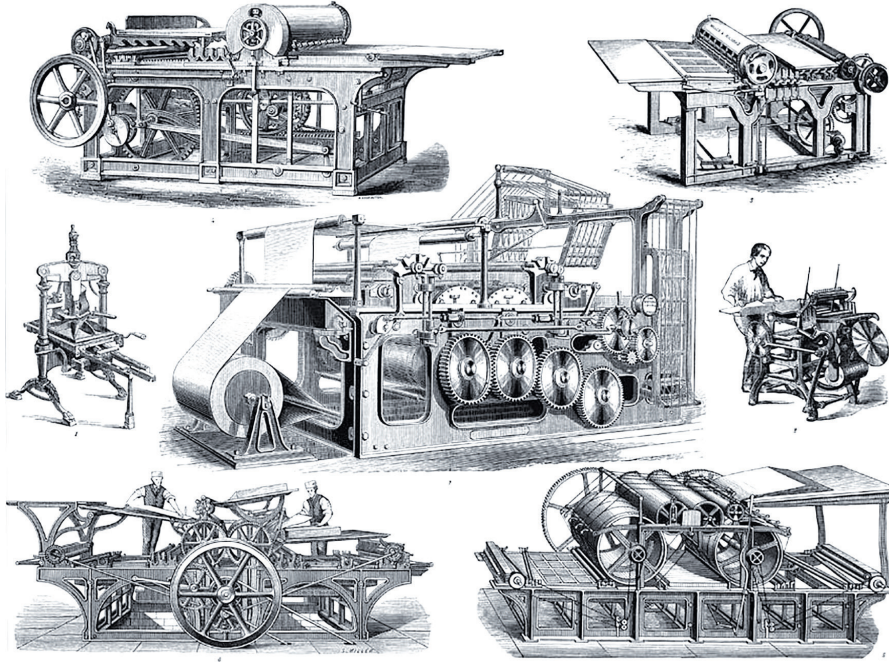
Kalıp çıkarma yöntemiyle kopyalama ve çoğaltma işlemine imkan tanıyan baskı teknikleri, tarihi süreç içerisinde önemli aşamalar kaydederek günümüze ulaşmıştır. İlk olarak Uzakdoğu'da ağaç ve ahşabın oyulmasıyla daha sonraları ise taş, metal, çinko, bakır ve plastik (muşamba) gibi materyallerin kazıma, oyma, kabartma, asitleme gibi yöntemlerle elde edilen kalıplarının istenilen yüzeylere basılmasıyla ortaya çıkan baskı teknikleri; zamanla bir sanat dalı (baskıresim) olarak kabul edilmiş, sanayileşmenin getirdiği hızlı gelişmelerle birlikte dünya genelinde büyük bir endüstri kolu haline gelmiştir.

15. Yüzyılda Johannes Gutenberg'in (1398-1468) yüksek baskı sistemini bulması, özellikle Avrupa'da önemli bir dönüşüme öncülük etmiştir. Değişebilen harflerle baskıya olanak sağlayan tipografi yöntemiyle kitap sayfalarının basımı ve çoğaltımı mekanikleştirilmiş, böylece çağdaş basımcılığın temelleri atılmıştır (Jean, 2006: 93-95). Bilim ve teknolojinin ilerlemesine büyük katkısı olan bu icat ile kitap basımı ve çoğaltımı kolaylaşmış, bilginin paylaşımı artarak Avrupa aydınlanması hız kazanmıştır. Basılan kitap sayısındaki artış, insanlığın yazılı birikimini genişleterek, farklı alanlara yayılmasını sağlamıştır. Gutenberg'in icadından yaklaşık 50 yıl sonra, Avrupa'nın birçok yerine yayılan matbaaların sayısı hızla artmıştır. O dönemdeki kayıtlara göre 300'e yakın kentte 1700'den fazla matbaanın kurulmuş olması (Johnson, 1973: 73) basımcılığın; çok sayıda insanın istihdam edildiği önemli bir işkoluna dönüştüğünü göstermektedir.



Görsel 2. Gutenberg'in hareketli parçalarla yazı baskısı yapabilen baskı makinesi

Gutenberg'in mekanik baskı tekniği, basım tarihinde önemli bir dönüm noktası oluşturur. Ondaki yaklaşık üç buçuk asır sonra Münih'te Alois Senefelder, mekanik baskının yerini alan kimyasal baskı tekniğini (Litografi) bularak; matbaacılık tarihinde devrim yaratır (Münch, 2011: 59). Düz bir yüzey üzerinde yazı ve resimleri bir arada basabilen bu teknik, yağ ve suyun birbirini itmesi ilkesinden yola çıkarak, bugünkü ofset baskının temelini oluşturur. Litografik baskının rafine edilmiş bir biçimi olarak ortaya çıkan ofset baskı tekniğinde, Litografide kullanılan taş kalıp yerine ince metal levhalar kalıp olarak kullanılır. Siyah-beyaz ve renkli baskıya elverişli ofset baskı tekniği hem ucuz kalıp maliyeti hem de standart baskı kalitesiyle öne çıkar (Becer, 2015: 137-139).

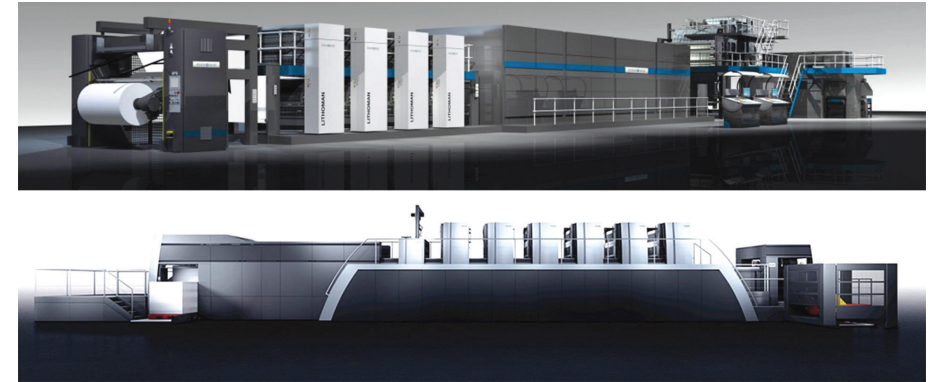


Görsel 3. Baskı makinesinin 19. Yüzyıldaki evrimi

Sanayi devrimiyle birlikte teknolojik gelişimini hızla sürdüren basım sektörü, 20. Yüzyılın başlarında kaliteli ve seri baskıya imkan tanıyan ofset baskı tekniğini daha da geliştirerek önemli bir aşama kaydeder. 500 yıl boyunca kullanılan yüksek baskı siteminin (tipo) yerini alan ofset baskı tekniği günümüz matbaacılığına yön verir. Endüstriyi besleyen reklamcılık faaliyetlerinin hızlanması ve yazılı-görsel basının kitleler üzerinde önem kazanması; basım sektörünü etkin bir güce dönüştürür. Bu dönemde gelişen baskı teknikleriyle birlikte yüksek tirajlı ticari ve endüstriyel baskı

üretimine geçilir. Matbaacılık alanında yaşanan teknolojik yenilikler düşük maliyetli seri üretime olanak sağlar. Ofset baskı sisteminde bilgisayarların kullanılmasıyla birlikte, oldukça zahmetli ve maliyetli olan birçok basım aşaması bilgisayarlar üzerinden gerçekleştirilmeye başlanır. Yeni geliştirilen otomasyon sistemleri, tasarım ve üretim sürecinde bilgisayar teknolojisinin kullanımı kısa zamanda çoğaltım tekniklerinde de genişlemeye neden olur, hızlı ve kaliteli baskılar kolayca yapılabilir hale gelir (Uçar, 2017: 12).

Yaşanan son yüzyılda matbaacılık sektörü ele alındığında; trikromi (4 renk) baskıya uygun tabakalı ofset ve web ofsetten (rotatif) oluşan baskı üzerine yoğunlaşıldığı, zamanla ticari amaçlı basım-yayın tesislerinin yaygınlık kazandığı görülür. Değişen tüketici ihtiyaçlarına göre şekillenen sektör; ambalaj, etiket ve dijital baskı alanlarında önemli teknolojik atılımlar gerçekleştirir. Matbaacılığa bağlı yan kollar hızla gelişerek, önemli istihdam alanları oluşur. Basın, yayın, reklam ve eğitim alanındaki gelişmelerin yanısıra hızla gelişen ve çeşitlenen gıda, ilaç, taşımacılık, ambalaj vb. sanayi kolları sektörün gelişimine katkı sağlar. Kağıt ve baskılı materyaller üzerine üretim yapan matbaalar önemli yatırımlar gerçekleştirirken; yüksek tirajlı basılı ürünlere yönelik matbaalar ise; zaman ve maliyet faktörünü gözetenek web baskı teknolojisine yönelir. Küçük tirajlı ve müşteri tercihine bağlı kişisel ürünlerin baskısına yönelik talebin artması ise, bu alanda kaliteli ve hızlı çözümler üretebilen, yüksek teknolojlili dijital basım sektörünün önem kazanmasına yol açar (Can, 2016).



Görsel 4. Tabakalı ofset ve Web ofset baskı makineleri

### Dijital Baskı Teknolojilerinin Gelişimi

Günümüzde iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve yenilikçi dijital uygulamalar küresel ölçekte hızla yaygınlaşarak, yeni mecraların oluşmasına

neden olmuştur. Bilgisayar ve iletişim araçlarının tüm üretim faaliyetlerinde etkin kullanımıyla birlikte teknoloji temelli yeni bir süreç ortaya çıkmış; hemen hemen her alanda ve sektörde etkisini hissettiğimiz dijitalleşme, sanatsal alana da yansımıştır. Geleneksel yöntemlerle sürdürülen sanatsal üretim süreçlerine yeni bir boyut kazandıran dijital teknolojiler; Christiane Paul'un bahsettiği gibi sanatsal üretimlerin bir aracı olmakla kalmamış, sanatçılara da eser verebilecekleri yeni bir ortam sunmuştur (Paul, 2008:8). Özellikle grafik sanatlarda hem tasarım sürecinde hem de tasarımın ürüne dönüştüğü baskı aşamasında yoğun bir şekilde kullanılan dijital teknolojiler görsel sanatlar alanını zenginleştirmektedir. Baskının bilgisayar destekli ortamda, her türlü materyal üzerine hızlı ve kaliteli bir şekilde yapılmasına olanak sağlayan dijital baskı sistemleri; sunduğu avantajlarla yeni bir ekosistem yaratmıştır. Basılı ve görsel medya, matbaa, ambalaj, reklam ve tanıtım, iç ve dış mekan tasarımı, dekorasyon, moda, tekstil vb. endüstriyel ve sanatsal her alanda yaygın bir kullanıma sahip dijital baskı sistemleri; yenilikçi ve gelişen teknolojiyle basım endüstrisinin önemli bir bileşeni haline gelmiştir.



Görsel 5. Dijital baskı makinesi

İlk çıktığı dönemlerde, az sayıda ve küçük çaplı işlerin hızlı şekilde basılması için tercih edilen dijital baskı sistemleri; zamanla geleneksel baskı teknikleriyle yarışır hale gelmiştir. Ortaya çıktığı ilk zamanlarda son derece yavaş tempoda, düşük çözünürlüklü baskılar yapan dijital teknolojiler; günümüzde hızla gelişerek hem baskı kalitesi ve hızıyla, hem de yaratıcı ve yenilikçi potansiyeliyle öne çıkmaktadır. Her geçen gün hızla gelişen dijital teknolojiler, basım endüstrisinde önemli değişim ve dönüşümlere neden olmaktadır. Sunduğu yenilik ve avantajlar sayesinde, basım alanında her geçen gün etkisini hissettiren dijital baskı sistemleri; geleneksel baskı sistemlerinin gerçekleştirdiği her türlü baskıyı yapabilmenin yanında, yeni niş alanlara yönelen kurum ve kuruluşlar için yüksek katma değerli ürün ve hizmet sunma potansiyeli taşımaktadır.

Teknolojik altyapısı ve değer katan yenilikçi uygulamalarıyla geleneksel baskı tekniklerinin tamamlayıcısı olmaktan çıkan dijital baskı sistemleri

yeni fırsatlar doğurmaktadır. Dijital teknolojilere erişimin kolaylaştığı bilişim çağında, matbaa ve şirketler değişen ve çeşitlenen pazar şartlarına uygun olarak ileri teknoloji dijital makinelere yönelmektedir. Dijital baskı makineleri, toner ve diğer sarf malzemelerine olan talebin artması, bu alanda üretim yapan teknoloji şirketlerinin sayısını artırmakta, pazarda yaşanan rekabet daha iyi teknolojilerin geliştirilmesine, ürün çeşitliliğinin artmasına ve maliyetlerin azalmasına yol açmaktadır. Yapılan tüm bu yatırımlar dijitalleşme karşı geliştirilen önyargıları gidermekte, ofis ve işyerlerinde kullanılan çok fonksiyonlu ileri teknoloji aygıtlar birer fotokopi makinesi olmaktan çok öteye geçerek; birer baskı makinesine dönüşmektedir.

Dijital ortamda hazırlanan çalışmalarını, herhangi bir kalıba ihtiyaç duymaksızın zahmetsiz bir şekilde basabilen bu sistemler; zaman ve maliyet tasarrufu sağlamanın yanısıra istenilen ebatta ve sayıda kaliteli baskıya imkan vermektedir. Değişken veri baskısına uygun esnek yapısı, her baskıda aynı sonucu veren tutarlılığı, işlerin dönüşüm süresini azaltan verimliliğiyle öne çıkan dijital baskı sistemleri; her geçen gün daha çekici hale gelmektedir. Kişiyeye ve kuruma özel düşük tirajlı ürünlere olan talebin artması, değişen müşteri talebine uygun esnek üretimler sunan teknolojilerin tercih edilmesi gibi nedenler; geleneksel iş süreçlerini takip eden matbaaların dijital baskıya daha fazla yatırım yapmasına neden olmaktadır. Geleneksel baskı yöntemleriyle kıyaslandığında; baskı adeti azaldıkça birim maliyeti giderek düşen dijital baskı sistemleri, bu alanda yatırım yapan küçük işletmelere önemli avantajlar sağlamaktadır. Küçük ölçekli işletmeler, pazarda ihtiyaç duyulan düşük tirajlı ve tek seferlik özel baskı işleri sayesinde; yüksek tirajlı seri üretim yapan dev yatırımlı büyük şirketler karşısında mücadele etme imkanı bulabilmektedir.

Yeni medya teknolojileriyle birlikte kağıt tabanlı iletişimin dijital alana kayması; e-kitap, e-dergi- e-gazete uygulamalarıyla birlikte yüksek tirajlı matbaa işlerine olan talebin azalması gibi nedenler, baskının geleceğinin dijitalleşme doğru kayacağına işaret etmektedir. Bu alanda dijital baskı maliyetlerinin nispeten düştüğü, baskı hızı ve kalitesinin ise her geçen gün arttığı görülmektedir. Geleneksel ofset baskı sistemleri üzerine üretim yapan şirketlerin dijital teknolojilere ciddi yatırımlar yaparak; mekanik üretimle dijitalleşme melez otomasyonlara yöneldiği görülmektedir. Smithers Pira'nın 2018'de yayınladığı dijital baskı piyasası analizi, geleneksel ofset baskı ile dijital baskı rekabetini ortaya koymaktadır. "2018'de Ofsetin Geleceği Dijital Baskıya Karşı" isimli çalışmada; özellikle dijital baskının, toplam baskı piyasasındaki artışına dikkat çekmektedir. Yayınlanan verilere göre; toplam baskı piyasasında dijital baskının payı 2008'de % 9,8 iken; 2018'e gelindiğinde bu rakamın % 20,6'ya ulaşacağı tahmin edilmektedir.



Özellikle web ofsetin payı düşerken, inkjet dijital baskının elektrofotografi baskıdan daha hızlı gelişeceği öngörülmektedir. Yine raporda; 2008-2018 yılları arasında ofset baskının hacmi dünya genelinde % 10,2 oranında düşerken, dijital baskı hacminin aynı dönemde % 68,1 oranında artış sergileyeceği öngörülmektedir. Ofset ve dijital baskının maliyet analizlerine bakıldığında; 2008 yılında tüm ofset baskının ortalama satışı 1000 adet A4 baskı için 11,43 dolarken, 2018'de bu rakamın % 11,1'lik bir düşüşle 10,16 dolara gerileyeceği; dijital baskıda ise 2008'de 1000 adet baskı 92,48 dolar iken, 2018'de bu rakamın 119,53 dolara yükseleceği tahmin edilmektedir. Bu rakamlara bakıldığında dijital baskının (inkjet ve elektrofotografi); baskı ön hazırlık sürecine gerek duymadan düşük bir maliyet avantajı sağlasa da, kopya başı baskı maliyetinin geleneksel ofset baskıya (tabaka, gazete ve ticari web) oranla yüksek olduğu görülmektedir (<https://www.smitherspira.com/news/2013/jun>).

Günümüzde teknolojik ilerlemenin yönü, hemen hemen her alanda müşteri talebine göre şekillenmektedir. Bireylerin istek ve beklentisini karşılayan, kişisel tercihe uygun çözüm üreten teknolojiler öne çıkmaktadır. Kitlesel seri üretimler azalma eğilimi gösterirken; belli bir hedefe yönelik kişiselleştirilmiş ürünler önem kazanmaktadır. Olabildiğince yüksek hacimli yığın üretimler yerine, müşterinin istediği miktara ve zamana göre şekil alan, özgün tasarımlı ve kişiye has üretimler tercih edilmektedir. Baskı hızı ve kalitesi açısından değerlendirildiğinde; ofset baskı ve dijital baskı teknolojileri için türüne göre beklentileri karşılayan alternatifler sunsa da, asıl önemli fark dijital baskının kişiselleştirmeye olanak sağlamasıdır. Müşteriler ürün çeşitliliği sunan, hızlı çözüm üretebilen, kişisel ve değişken verili esnek üretimlere yönelmektedir. Her ürünün çoğaltılıp basılmasında kişisel müdahalelere izin veren dijital baskı; işlem süreçleri (baskıya hazırlama) ve daha hızlı geri dönüş sağlama açısından planlamayı müşteriye bırakmaktadır. Bu teknoloji, değişken veriler kullanarak yazdırmaya ve ofset baskının aksine baskı ön hazırlık maliyeti olmadığı için tasarım değişimlerine olanak sağlamaktadır. Baskı sürecinde oldukça zaman alan fiziksel girdi süreçlerini ortadan kaldıran dijital baskı teknolojisi; yeni şeyler denemenin önünü açarak, grafik tasarım alanında yaratıcı uygulamalara fırsat vermektedir. Tasarımcı ve sanatçıların hayal edebilecekleri her şeyi yapmalarına olanak sağlayan dijital baskı teknolojileri, yeni fikir ve tasarımlar için özgürlük alanı oluşturmaktadır (Andino, 2015).

Tüketici ve müşterilerin kendi ihtiyaçlarına yönelik kişiselleştirilmiş ve özelleştirilmiş ürünlere olanak sağlayan, kişi ve kurumlara yönelik özel üretimler yapabilen esnek yapısıyla öne çıkan dijital baskı sistemleri; müşterinin mantıklı ve duygusal isteklerini karşılaması sayesinde, hazır

seri üretimlere göre karlılığı artırmakta ve bu yönüyle firmalara avantaj sağlamaktadır. Ürünün biricikliği ve özelleştirilmiş olması, farklılığı hissettirmesi açısından kişiye ve kuruma ayrı bir değer ve kimlik katmaktadır. İçerisinde barındırdığı yaratıcı unsurlar sayesinde bireysel üretimin önünü açan ve yeni pratikler geliştirmeye izin veren dijital baskı teknolojileri; sağladığı işlem maliyeti ve sunduğu esnek çözümlerin yanı sıra geleneksel tarzda baskısı mümkün olmayan işlere de olanak sağlamaktadır. Dijital baskı için geliştirilen yeni mürekkeplerle yeni yüzeylere ve çok çeşitli alt malzemelere farklı uygulamalar yapılabilmektedir. Dijital baskı teknolojisi, ofset baskı mürekkepleriyle gerçekleştirilen CMY (Cyan, Magenta, Yellow) trikromi renkli baskı standartlarını aşarak; baskı sektörüne ve grafik sanatlara yeni boyutlar, yeni teknik ve renk çeşitlemeleri kazandırmaktadır. Sadece kağıt, etiket ya da tekstil üzerine değil üç boyutlu nesnelere üzerine de baskı yapmaya olanak sağlayan dijital teknolojiler yeni ortamlar sunmaktadır (Parker, 2017). CMYK renkler yanında baskı yüzeyine opak beyaz, metalik altın ya da gümüş, şeffaf kuru mürekkep uygulamaları yapabilen yeni dijital teknolojiler; parlak ve özel efektli baskılara olanak sağlamaktadır. Dokulu ve kabartmalı baskı, dijital filigran baskı, florasan özelliği taşıyan mürekkepler sayesinde UV ışığı altında görülebilen baskı seçenekleri ile estetik ve güvenliği bir arada sunmaktadır. Geniş renk gamına sahip renkli ve spot baskı özellikleri kişisel ve özel baskılarda avantaj sağlamaktadır. Dijital baskı sistemleri için geliştirilen yeni nesil sıvı ve toz mürekkepler sayesinde baskı kalitesi ve verimliliği hızla artmaktadır.

Uzun ve zahmetli bir çalışma sonunda ortaya çıkan görsellerin bilgisayar ekranında işlenmesi, renk ve ton değerlerinin titizlikle ayarlanması; sanatçı ve tasarımcılar için yaratıcı sürecin önemli bir aşamasını oluşturur. Dijital ortamda üretilen görüntü ve tasarımların, baskı yüzeyi ya da ürün üzerine basıldığı en son aşama, bu sürecin istenilen şekilde tamamlanmasında önemli yer tutar. Baskı öncesinde tasarıma gösterilen titizlik baskı sürecine geçildiğinde çoğu zaman göz ardı edilir. Bu süreçte tasarımcılar görselliği etkili şekilde yansıtabilmek için baskı aşamasını dikkate almalıdır (Ambrose-Harris, 2014: 47). Kaliteli ve hassas baskı; beklentiyi karşılayarak daha etkili bir iletişim sağlar. Bu yönüyle dijital baskı sistemleri, sanat eserinin yaratım sürecine doğrudan etki eder. Bir fikri ya da mesajı etkili bir şekilde temsil etme amacı taşıyan görsel çalışmaların, iyi bir baskı ile sunumu; hedef kitle üzerinde algısal ve duygusal etkiyi artırır. Kaliteli baskı sayesinde görseller daha güçlü hale gelir. Geleneksel yöntemlerde baskı ön hazırlık, prova baskı ve baskı süreçlerinin tamamlanması uzun ve maliyetli olurken, baskı kontrol mekanizmaları da sınırlı olmaktadır. Baskı yapıldıktan sonra ortaya çıkan hataların giderilmesi, baskı ön hazırlık sürecinin tekrarını gerektireceğinden, zaman ve maliyet açısından önemli dezavantajlar ortaya çıkmaktadır.

Dijital baskıda ise bu süreç oldukça kısadır. Baskı için herhangi bir kalıba ihtiyaç duyulmaması nedeniyle, dijital baskı yönteminde baskının kolay ve hızlı şekilde tekrarlanabilir olması önemli avantaj sağlamakta, beklentiyi karşılamayan dijital tasarımlara müdahale edilebilmektedir. Böylece iyi bir baskı için deneme baskılar görülerek aksaklıklar giderilmekte; gerekli düzeltmeler sayesinde istenilen renk ve kalitede baskılar yapılabilmektedir. Düşük maliyetli kısa tirajlı dijital üretimler sayesinde, sanatçı ve tasarımcılar yaratıcı süreçte daha etkin hale gelmekte; kendilerini kısıtlamadan özgür tercihlerde bulunabilmektedirler.

Günümüzde hem imge yaratımı ve çoğaltımı, hem de bu görüntülerin somut nesnelere üzerine transferi sürecinde kullanılan dijital teknolojiler; mekanik üretim ve geleneksel baskı tekniklerine kıyasla yeni olanaklar sunmaktadır. Bilgisayarın bir araç olarak kullanıldığı dijital baskıda, sanatçılar yeni anlatım yöntemleri keşfetmekte; teknolojik ilerleme sayesinde yeni baskı türleri ortaya çıkmaktadır. Dijital tekniklerle yeniden üretilen sanat eserleri, somut kültürel nesnelere dönüşerek toplumsal paylaşıma açık hale gelmektedir. Böylece, çeşitli alanlarda dolaşıma sokulan sanat formlarının sınırları genişleyerek, daha fazla insana ulaşmaktadır. Dijital olarak yapılan baskılar sanatçıya işlevsel avantajlar sağlamanın yanında, görsel ve deneysel çalışmalara da imkan tanımaktadır. Dijital baskı vasıtasıyla çeşitli yüzeylere (cam, seramik, tekstil, dekorasyon malzemeleri, plastik, ahşap, laminat vb.) aktarılan grafik sanat ürünlerinin ortaya çıkması; hem sanatçıları geleneksel baskı (gravür, serigrafi, flekso ve ofset) yöntemleri dışında farklı sanatsal arayış ve sunumlara teşvik etmekte; hem de endüstriyel sanatlar için yeni uygulama alanları yaratmaktadır. Grafik sanatlarla doğrudan bir ilişki kuran dijital baskı teknolojisi, yaşanan dijital dönüşümle birlikte ambalaj, dekoratif, fonksiyonel baskı gibi sektörleri de geliştirmektedir (Gilboa, 2016).

### **Bilgi ve İletişim Çağında Dijital Baskı Sistemleri**

Modern sanayi toplumunda, imalat endüstrisine dayalı ekonomik gelişim zamanla yerini bilgi, teknoloji ve hizmet temelli yeni alanlara bırakmış; post-modern döneme geçişle birlikte fikir, tasarım ve dijital-otomasyon temelli endüstriler önem kazanmıştır. Yayıncılık, basılı medya, reklamcılık, tasarım, görsel sanatlar gibi alanlarda dijital içerik ve hizmet üretimine katkı sağlayan basım endüstrisi de hızla gelişerek; bireysel yaratıcılığı destekleyen dijital altyapısı ve bilgi teknolojilerine yönelik inovatif uygulamalarla yeni dünya ekonomisinde yerini almıştır.

1990'ların başında dijital teknolojilerde yaşanan gelişim, pek çok alanda olduğu gibi sanatsal alanda da karşılık bulmuş; yeni üretim biçimleri ve

uygulama alanları ortaya çıkmıştır. Daha önceleri geleneksel şekilde üretilen imgeler, dijital ortamda üretilmeye başlanmış; çeşitli görüntü işleme ve grafik yazılımlarını kullanan sanatçılar; sanatsal birikimlerini dijital alana aktarmışlardır. Kendi üsluplarını dijital teknolojiyle birleştiren sanatçılar, ekran üzerinde ürettikleri imgeleri çoğaltmak için yine dijital baskıyı tercih etmişlerdir. Gelişen teknolojinin uçsuz bucaksız sınırları içerisinde, hemen hemen her alana dokunan dijital dönüşüm; özellikle görsel iletişim ve grafik tasarım alanında vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir. Grafik sanat ürünlerinin kitlelere ulaştırılmasında önemli bir rol üstlenen baskı teknikleri de dijital dönüşümden etkilenmiş; hızla gelişerek dünya çapında bir endüstriye dönüşmüştür. Dijital baskı alanında yakaladığı ivmeyi, bilgi teknolojilerine yaptığı yatırımlarla sürdüren basım endüstrisi; bilgi toplumunun gereklerine uygun şekilde gelişimini sürdürmektedir.

Küreselleşmeyle birlikte bilgi ve iletişim teknolojileri giderek önem kazanmış; modern dönemde ortaya atılan 'sanayi toplumu'nun yerini, post-endüstriyel dönemde 'enformasyon toplumu' almıştır. Bilişim teknolojileri ve küresel ağlar toplumsal alanı şekillendirmiş, kültürel ve sanatsal alanı da dönüştürmeye başlamıştır. Çağın gereksinimlerini karşılayan yeni dijital teknolojiler, sanat ve tasarım alanında sunduğu yeni araçlar vasıtasıyla sanatçının düşünsel ve estetik dünyasını etkilemiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği, kültürel ve sanatsal yaratımların ekonomik bir değer olarak önem kazandığı post-endüstriyel çağda; birçok sanayi ve işkolunda geleneksel iş süreçleri terkedilmiş; yeni iş alanları ve pazarlar ortaya çıkmıştır. Gelişen teknoloji sayesinde sosyal ve kültürel alanın endüstrileştiği, yaratıcılık ve bireyselliğin önem kazandığı (Von Osten, 2007: 51), yeni bir döneme girilmiştir. Yaratıcılık ve enformasyona dayalı, küresel ağ tabanlı bir ekonominin dinamikleriyle hareket eden (Castells, 2000) yeni ekosistemde; seri kitle üretimi yapan imalat sanayi (fordizm) yerine bilgi ve hizmet temelli, müşteri odaklı esnek üretimler önem kazanmıştır (Flew, 2002:b1). İş modellerinden, üretim süreçlerine ve ürünlere kadar bu değişimi sağlayan dijital teknolojiler; sadece teknolojik alanı değil, sosyal ve ekonomik alanı da dönüştürmüştür. Dünya hızla dijitalleşmiş, makine-insan ve nesnelere birbiriyle ağ tabanlı iletişimi ve etkileşimi önem kazanmıştır.

Dijital üretimin, bilişim teknolojilerinin, akıllı araç ve gereçlerin etkin olduğu, inovasyona dayalı yeni siber-fiziksel üretim sistemi topluma ve küresel ekonomiye yön vermektedir. Teknolojik gelişmeler sayesinde insan sermayesi değerli hale gelmiş; dijitalleşme ve yeni medya araçlarının yaygınlık kazanmasıyla birlikte, yaratıcı içerik üretimi ve sanatsal ürün paylaşımı artmıştır. Küresel boyutta, hemen hemen her sektörde yaşanan dijitalleşme,

basım endüstrisini de etkisi altına almış; sunduğu avantajlar ve yarattığı yeni fırsatlarla sektörü yönlendirici bir güce erişmiştir. İlk çıktığı dönemlerde baskı kalitesi ve mürekkep maliyeti tartışılan dijital baskı sistemleri; zaman içerisinde hızla gelişerek, geleneksel baskı sistemlerinin yedeği olmaktan çıkmış, sunduğu yenilikçi ve ilham verici özellikleriyle endüstrinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Yeni ve yaratıcı uygulamalara olanak sağlayan dijitalleşmenin getirdiği yeni ruh; hem ticari hem endüstriyel baskı alanında yeni fırsatlar doğurmuştur. Müşterilerle iletişim kuran, işbirliği yapan yeni özellikleriyle geleneksel iş modellerinin dışında, zamana ve koşullara göre kendini yenileyen ve güncelleyen teknolojik altyapısıyla; büyük-orta ve küçük ölçekli işletmelerin önünü açmış; yaratıcı ve inovatif pratikler geliştirmiştir.

Dijital çağa gözlerini açan yeni kuşağın olmazsa olmazı haline gelen mobil sistemler, yaşamın her alanında belirgin ve etkin duruma gelmiştir. Teknolojinin içinde doğan ve her işini dijital cihazlarla çözmeye çalışan bu neslin geliştirdiği ilişki türü, yeni bir kültür ortaya çıkarmıştır. İletişim için küresel ağları (web) etkin bir şekilde kullanan ve tüm iş süreçlerini bunlar üzerinden planlayan yeni kuşak; dijital cihazlar vasıtasıyla aynı anda birden çok işi hızlıca yapabilmektedir. Hızla akan zamana ayak uydurmak için; evde, işte, sokakta, okulda, yolculukta ve her yerde bulunmak zorunda olan yeni nesil; yaşam temposunu yakalamak, bilgiye hemen ulaşmak ve hızla tüketmek için bilgi teknolojilerini etkin şekilde kullanmaktadır. Zaman ve alan tasarrufu sağlayan yazılımların ve teknolojilerin tercih edildiği, her şeyin akıllı teknolojilerle birlikte dijitalleştiği çağımızda; yeni bir tüketim kültürü ortaya çıkmış ve yaygınlık kazanmıştır. Her sektörde rekabetin arttığı günümüz koşullarında, dijitalleşme sayesinde ilerleme kısıtlamaları hızla ortadan kalkmakta, dijital kültüre ayak uydurmak isteyen şirketler; müşteri beklentilerindeki değişime cevap verebilecek süreçler geliştirmekte, sürekli yeniliğe ve yaratıcılığa odaklanmaktadır. İş akışı ve müşteri ilişkilerinde dijital kapasitelerini artıran kurum ve kuruluşlar; değişim karşısında gösterdikleri uyum ve esneklik becerileriyle öne çıkmakta, kazanç ve verimliliklerini artırmaktadır. Geleneksel iş modelleriyle yetinmeyerek bilgi teknolojilerine ve yaratıcılığa yönelmekte; yeni alanlar ve fırsatlar keşfetmektedir. Her alanda ve sektörde etkisini hissettiğimiz dijital teknolojiler, baskı sistemlerinde de yeni bir dönüşüm başlatarak, geleneksel sistemlere alternatif çözümler sunmaktadır. Geleneksel yöntemlerle yapılan birçok baskı işini daha hızlı, kaliteli ve kolayca yapabilen dijital baskı teknolojileri; varolan yerleşik algıları zamanla değiştirerek dijital kültüre uygun yeni açılımlar ortaya koymaktadır. Bilgiye, yaratıcılığa, yeniliğe, ürün ve hizmetlere odaklanan dijital baskı sistemleri; değişen tüketici ve müşteri davranışlarına uygun Ar-Ge süreçleriyle gelişimini sürdürmektedir. Geleneksel sistemlere kıyasla

beklentileri daha hızlı karşılayan dijital baskı teknolojilerinin sunduğu yenilikleri ve sağladığı teknolojik avantajları şöyle sıralayabiliriz:

Dijital baskı sistemleri; küresel ağlarla bağlantıya uygun, uzaktan çalışmaya ve erişime izin veren entegre sistemler (bulut ve mobil paylaşımları destekleyen uygulamalar) vasıtasıyla zaman ve mekan esnekliği sağlamaktadır.

Zaman kaybını önleme, iş süreçlerini otomatikleştirme, kaynak israfını önleme ve çevreye duyarlılık, verimliliği arttırıp maliyetleri düşürme gibi özellikleriyle öne çıkmaktadır.

Fotokopi, yazıcı ve tarayıcı gibi çok fonksiyonlu ofis çözümleri yanında; dijital verileri depolama, arşivleme, sınıflandırma, döküman içerik yönetimi ve analizleriyle veriyi işleme ve anlamlı hale getirme, güvenlik, kişiselleştirme gibi kurumsal çözümler sunmaktadır. Birer Bilgi Teknolojisi (BT) aracına dönüşen dijital baskı sistemleri; şirketlerin iş akışına katkı sağlamakta, müşteri portföyüne ilişkin anlamlı veriler üreterek rakiplere karşı avantaj sağlamaktadır.

Çoğu kuruluşun gözardı ettiği baskı ve kağıt sarfiyatından doğan maliyetler, kaynak ve para israfına neden olurken; çevreye de zarar vermektedir. Geliştirilen yazılımlar sayesinde baskıyı yönetme ve denetleme imkanı sağlayan dijital baskı sistemleri; kimin, neyi, ne kadar bastığını saptayabilmekte, harcanan toner, kağıt ve enerji hakkında net verilere ulaşabilmektedir. Bu tür veriler sayesinde, şirketlerin ihtiyacına uygun çözüm ve öneriler geliştirilebilmektedir. Bağlantıyı ve baskı ortamını takip ederek denetleyen bilgi teknolojileri sayesinde, detaylı bilgilere ulaşan dijital baskı sistemleri; baskı süreçlerinin en verimli şekilde gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Tüm bunlara ek olarak, iş süreçlerini takip ederek haritalandıran, bulut sistemi ile birer bilgi deposuna dönüşen yazıcılar; belge yazdırma yanında belge yönetimine de olanak sağlamaktadır. Ayrıca, mobil cihazlara erişim ve veri güvenliği sağlayan yazılımlara sahip çok fonksiyonlu yazıcılar; kopyalama ve fakslama gibi eski teknolojilere olan ihtiyacı en aza indirmektedir.

Ağa bağlı yazıcılar sayesinde, yeni mobil ekosistemlerin ortaya çıktığı küresel ağın (network) önemli bir parçası haline gelen dijital baskı sistemleri; basım endüstrisine yeni bir ivme kazandırmıştır. Dijital baskıya yatırım yapan lider şirketler, müşteriler ve teknoloji sağlayıcılar arasında işbirliği artmış; yenilikçi teknolojileri destekleyen iş modelleri, ürün ve satış kanalları geliştirilerek yeni platformlar oluşturulmuştur. Basım endüstrisinde rekabet eden üretici ve hizmet sağlayıcılar; veri madenciliği, modelleme ve yapay zeka gibi teknikleri kullanarak müşterilere analitik çözümler sunmaktadır.

Şirketlerin verimliliğini artırmak için uzun zamandır büyük verileri kullanan basım endüstrisi, bilişim ve enformasyon teknolojilerine önemli yatırımlar yapmakta, çok işlevli fonksiyonel yazıcıları birer server'a dönüştürmektedir. Akıllı teknolojilerle bilgiyi depolama ve işleme kapasiteleri her geçen gün artan dijital baskı sistemleri, küresel ağa bağlı kaldıkça siber saldırılara da açık hale gelmektedir. Saldırıyı tespit etme, tehdit algılama, kimlik doğrulama, kimlik yönetimi, PIN kodu, IP filtreleme, ses biyometrisi vb. geliştirilen tanımlama algoritmaları gibi önlemler; güvenlik sorunlarını giderse de bilgi güvenliğinin sağlanması, baskı ve yazdırma ortamının korunması için gelecekte bilgi teknolojilerine daha fazla yatırım yapılacağını göstermektedir (Fernandes, 2017).

### **Sonuç**

Hızlı, güvenilir, yüksek kalite baskı seçenekleri ve teknolojik altyapısıyla geleneksel baskı sistemlerinden ayrılan dijital baskı sistemleri, müşteri beklentilerini karşılayan esnek yapıyla basım endüstrisinin gelişimine önemli katkı sağlamaktadır. Değişken verili ve az sayıda baskılar için zaman ve maliyet tasarrufu sağlayan dijital baskı sistemleri; farklı yüzeylere, istenilen ebat ve sayıda baskı yapabilme özelliğiyle öne çıkmaktadır. Dijital imge yaratımı ve çoğaltımı sürecinde farklı yöntem ve anlatım biçimleri sunan dijital baskı sistemleri, sanatçı ve tasarımcıların sanatsal üretimlerine aracı olmakla kalmayıp, onlara deneysel çalışmalar yapabilecekleri yeni ortamlar da kazandırmaktadır. Böylece sanat ve teknoloji birlikteliği yaratarak görsel alanı zenginleştirmekte, eserlerin kitlelere ulaşımını kolaylaştırmaktadır. Tüm bu özelliklerinin yanısıra bilgi ve iletişim teknolojilerini destekleyen altyapısıyla öne çıkan dijital baskı sistemleri, küresel dijital pazarda basım şirketlerine önemli avantajlar sağlamaktadır.

Bilgi ve iletişim teknolojileri ile endüstriyel üretim süreçlerinin birarada yürütüldüğü, yaratıcılık ve tüketici davranışları üzerine yeni bir ilişkinin yaşandığı günümüzde; hem ekonomik hem de teknolojik olarak rekabet halinde olan şirketler, dijitalleşmeye büyük önem vermektedir. Sosyal ve ekonomik her alanda ve sektörde yaşanan bu rekabet dijital dönüşümü hızlandırmakta, küresel rekabete açık şirketler dijital yaratıcılığa, teknolojik altyapı ve donanıma yatırım yapmaktadır. Dijitalleşmenin sunduğu olanakları etkin şekilde kullanan ekonomiler; küresel ağlarla birbirine bağlanabilen iletişim teknolojilerini geliştirerek yaygınlaştırmakta, dijital ortamlara zemin hazırlamaktadır.

Dijitalleşmeyle birlikte yeni medya teknolojilerinin; yeni dünya ekonomisini ve kültürünü yönlendirdiği, yaratıcı endüstrileri besleyen bir güce dönüştüğü görülmektedir. Sürekli gelişen, güncellenen ve kendini yenileyen

dijital teknolojilerin; hemen hemen her sektörde yaygınlık kazanması bunun en açık göstergesidir. Her alanda olduğu gibi; basım endüstrisi de dijital dönüşümden etkilenmekte, geleneksel yerleşik ilişkiler yerine yeni dinamikler geliştirmektedir. Bir yandan küresel ağ tabanlı erişime olanak sağlayan yeni teknolojilere yönelirken, diğer yandan bilgi teknolojilerini ve bireysel yaratıcılığı teşvik eden pratikler geliştirmektedir. Teknoloji ve sanat ağırlıklı dinamik bir alanda gelişimini sürdüren basım endüstrisi on-line ve akıllı sistemlere uyumlu uygulamalarla dijital yaşama katılmaktadır.

Sonuç olarak; hızın, çok fonksiyonluluğun ve bireysel tercihlerin önem kazandığı bir çağda yaşanan teknolojik yenilik, işbirliği ve paylaşımlar gözönüne alındığında, dijital baskı teknolojilerinin değişen ve özelleşen müşteri taleplerine, tasarıma ve veri analitiğine ağırlık verdiği görülmektedir. Bu alanlara yatırım yapan basım şirketlerinin sürdürülebilir bir başarı yakalayacağı düşünülmekte, değişen pazar şartlarına, tüketici beklentilerine, tasarım trendlerine ve dijital dönüşüm araçlarına (sanal ağlar, hazır veri depolama ve analizi vb.) ayak uyduramayan geleneksel yapıların ise yeni pazar, ürün ve iş imkanları sunan dijital ekonomiden yeteri kadar faydalanamayacağı, küresel rekabette olumsuz etkileneceği düşünülmektedir. Her alanda etkisini hissettiren bilgi ve iletişim teknolojilerinin yeni araçlar, süreçler ve ortamlar yaratarak; basım sektörünün geleceğini şekillendireceği öngörülmektedir.

## Kaynakça

Ambrose, G., Harris, P. (2014). *Grafik Tasarımda Baskı ve Sonlandırma*. İstanbul: Literatür Yayınları.

Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Castells, M. (2000). "Materials for an Exploratory Theory of the International Society", *British Journal of Sociology*, 51 (1), s. 5-24.

DCMS, (2001). *Creative Industries Mapping Document*. Department for Culture, Media and Sport, London.

Fernandes, L. (2017). What Next? Six Trends for the Print Industry in 2018". Web: <https://www.louellafernandes.com/2017/12/13/next-six-trends-print-industry-2018/> adresinden 13 Temmuz 2018'de alınmıştır.

Flew, T. (2002). *Beyond ad hocery: Defining Creative Industries*. The Second International Conference on Cultural Policy Research, Te Papa, Wellington, New Zealand, 23-26 January, 2002.

Gilboa, R. (2016). *Endüstriyel Baskının Dijital Dönüşümü*. Web: <http://www.inkjetmagazine.com/endustriyel-baskinin-dijital-donusumu/> adresinden 3 Ağustos 2018'de alınmıştır.

Jean, G. (2006). *Yazı: İnsanın Belleği*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Johnson, E. D. (1973). *Communication: An Introduction to the History of Writing, Printing, Books And Libraries*. New Jersey: Scarecrow Press.

Münch, R. (2011), "Alois Senefelder und Die Erfindung des Steindrucks", *Geschichte der Lithographie und Steindrucktechnik*, Ofenbach.

Parker, O. (2017). *Digital Printing Update – A Look at the Past, Present And Future*. Web: <https://graphicartsmag.com/articles/2017/04/digital-printing-update-look-past-present-future/> adresinden 6 Haziran 2018'de alınmıştır.

Paul, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames and Hudson.

Uçar, T. (2017). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Ticaret A.Ş.

Von Osten, M. (2007). *Unpredictable outcomes: A reflection after some years of debates on creativity and creative industries*. Geer Lovink ve Ned Rossiter (Editörler). *My Creativity Reader: A Critique of Creative Industries* (s. 49-59). Amsterdam: Institute of Network Cultures.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1: [https://en.wikipedia.org/wiki/Printing#/media/File:Collage\\_of\\_printing.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Printing#/media/File:Collage_of_printing.png) Erişim: 17 Nisan 2019.

Görsel 2: <https://usedpresses.org/what-impact-has-the-invention-of-the-printing-press-on-the-literature/> Erişim: 17 Nisan 2019.

Görsel 3: <https://fineartamerica.com/featured/19th-century-printing-machines-sheila-terry.html> Erişim: 17 Nisan 2019.

Görsel 4: <https://www.searlesgraphics.com/blog/3325/whats-the-difference-between-sheet-fed-and-web-printing> Erişim: 17 Nisan 2019.

Görsel 5: <http://blog.infotrends.com/wp-content/uploads/Xerox-iGen5-Press.jpg> Erişim: 17 Nisan 2019.

## İnternet Kaynakları

İnternet: Andino, A. K. (1 Eylül, 2015). *Digital Printing Fuels Interesting Projects*. Web: <https://graphicartsmag.com/articles/2015/09/digital-printing-fuels-interesting-projects/> adresinden 6 Haziran 2018'de alınmıştır.

İnternet: Can, A. (1 Ağustos, 2016). *Baskının Evrimi ve Gelecekte Baskı*. Web: <http://www.matbaahaber.com/tr/magazine/> adresinden 26 Mayıs 2018'de alınmıştır.

İnternet: Smithers Pira, (2018). *The Future of Offset vs Digital Printing to 2018*. *Digital print market to reach \$ 187.7 billion by 2018*. Web: <https://www.smitherspira.com/news/2013/june/digital-printing-trends-market-analysis-to-2018> adresinden 16 Nisan 2019'da alınmıştır.

# Yazının Fotografik İfade Biçimi Olarak Işık Kaligrafisi

Doç. Özden Pektaş Turgut

Makale Geliş Tarihi: 17.03.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 16.05.2019

## Özet

İnsanoğlu ilk çağlarda duygu, düşünce ve bilgi alışverişinde bulunmak için resim, biçim, şekillerden yararlanmış, yazının keşfiyle iletişim sürecinde yepyeni bir döneme adım atılmıştır. Kaligrafinin gelişimi ise temellerini oluşturan yazının evrimsel süreciyle doğrudan ilgilidir. Güzel yazı sanatı olarak tanımlanan Kaligrafi, harflerin estetik kaygılarla sanatçının görsel yorumu doğrultusunda düzenlenmesidir. Yazının işlevselliğinden farklı olarak, içerdiği estetik değerler ve sanatçının üslubuna bağlı olarak değişen biçimsel yapısı Kaligrafiye sanatsal bir duruş sağlamaktadır. Milletlerin din, dil, kültürlerine bağlı kaligrafik üslup çeşitlilikleri ise onların sanatsal tavrına da yansımaktadır. Asya ve Arap milletlerine özgü kaligrafi, sanatçının kişiliğini ortaya koyabildiği bir yapıya sahipken, Batı Kaligrafisinde tasarlanmış bir kompozisyonun öğelerinin tipografik ölçütler çerçevesinde okunur biçimde sunumu ilkesi önceliklidir. Kaligrafik tasarımlarda sanatçının özgün anlatım biçimi, şüphesiz eserin niteliğine de katkı sağlamaktadır. Sanatçıların fikirlerini görselleştirmede daha etkili yollar arayışı, kaligrafinin de farklı sanat disiplinleri ile bir arada yeni yorumlanışlarına olanak vermiştir. 1900'lerden bu yana fotoğrafçılıkta kullanılan ışıkla yazı veya ışıkla boyama tekniği, kaligrafinin bu anlamdaki etkili birlikteliklerindedir. Bu araştırma, ışıkla boyama tekniği ve kaligrafinin dinamik birlikteliğinden doğan "ışık kaligrafisi" ve uygulamaları üzerine şekillenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Kaligrafi, Tipografi, Işıkla Boyama, Işık Kaligrafisi, Grafik Tasarım.

## LIGHT CALLIGRAPHY AS PHOTOGRAPHIC EXPRESSION OF TYPE

### Abstract

Human beings benefited from drawings, forms and shapes to exchange feelings, thoughts and information in the early stages and a new era was taken in the progression of communicating within the discovery of writing. The development of calligraphy is directly related to the evolutionary process of the writing. Calligraphy, which is defined as an art of fine handwriting, is the arrangement of letters with aesthetic concerns by the visual interpretation of the artist. Unlike the functionality, the aesthetic values and changeable structures of writing provide calligraphy with an artistic stance depending on the style of the artist. The diversity of calligraphic styles up to religion, language and culture of the nations is reflected in their artistic attitude. While the calligraphy that is unique to Asian and Arabic nations has a structure where the artist is able to reveal his personality and often focus on intuition, the principle of presenting elements of a composition designed in Western Calligraphy within the framework of typographic criteria takes precedence. In calligraphic designs, the artist's original narrative style undoubtedly contributes to the quality of the work. The search for more effective ways of visualizing artists' ideas has allowed the interpretation of calligraphy together with different art disciplines. In this sense, the technique of light-painting/light drawing is one of the effective collaborations of photography and calligraphy since the 1900s. This research is based on the examination of technique and implementations on light calligraphy which is a dynamic combination of light painting & calligraphy.

**Keywords:** Calligraphy, Typography, Light Painting, Light Calligraphy, Graphic Design.

## Yazı'nın Gelişimi ve Tipografi

İlk insanların iletişim biçiminin sesli olduğu varsayıldığında, konuşulan ve duyulan mesajın anında kaybolarak geçici olması, sözlü dilin önemli kısıtlamalarındandır. Tarih boyunca gerçekleşen hikayelerin nesilden nesile aktarımı doğrudan sözle mümkün olamamış, fikirleri ve olayları kaydetmeye yönelik bilinen en erken girişimler yaklaşık olarak M.Ö. 15.000'li yıllarda mağara duvarlarına yapılan çizimler ile gerçekleşmiştir. İlk çağlarda duvara çizilen resimlerin, zaman içerisinde detaylarından arındırılarak şekillere dönüşmesi, sonrasında ise çıkan seslerin işaretler aracılığıyla sembolize edilmesi ile tarih boyunca iletişim süreci önemli aşamalardan geçmiştir.

M.Ö. 3000'le 2500 yılları arasında, Sümer yazı sistemine giderek daha fazla işaret eklendi ve zamanla yazı bizim bugün çivi yazısı adını verdiğimiz şeye dönüştü. M.Ö. 2500'de çivi yazısını krallar emirler yayınlamak, rahipler kehanetlerde bulunmak, sıradan insanlar da kişisel mektuplar yazmak için kullanıyordu. Aşağı yukarı aynı tarihte Mısırlılar hiyeroglif olarak bilinen başka bir tam yazı sistemi geliştirdiler. Diğer tam yazı sistemleri de MÖ 1200 civarında Çin'de ve MÖ 1000-500 yılları arasında Orta Amerika'da geliştirildi (Harari, 2015: 220).

Tasarımcı Adrian Frutiger, yazıyı "bilgi depolama aracı" olarak tanımlarken, söylenmiş olanı sonraki kullanımlar için saklamasının yanı sıra, işitileni de okunur kılmak için biçimsel bir araç olduğunu belirtmektedir (Frutiger, 2002: 208). Erken dönemlerde iletişim aracı olarak rol alan resim yazı ve kavram yazı'nın anlaşılmasının zorluğu ise tarihte okur - yazar kişilere verilen önemi arttırmıştır. Çözümleme için teknik bilgi dışında güçlü felsefi bakış açısı ve kültürel birikim gerektiren bu sembolik ifade biçimi, özellikle Mısır uygarlığındaki katiplere verilen değeri, toplumsal saygınlıklarını ve ülke yönetimindeki etkilerini açıklamaktadır. Zaman içerisinde sembollerden işaretlere dönüşen yazı ile iletişim biçimi kolaylaşarak, yaygınlaşmıştır. Harflerin tekrar eden dizinleriyle sözcükleri, sözcüklerin de tümceleri oluşturduğu yazının oluşumu ile iletişimde yepyeni bir dönem başlamıştır. "Duygu ve düşüncelerin, başkalarına aktarılacak üzere, herhangi bir madde üzerine, çizilerek, kazınarak oluşturduğu, şekil ve işaretlerin tamamı" (Uslay, 1989: 5) şeklinde tanımlanan yazının hikayesi, uzun, yavaş ve karmaşık bir tarihtir. Özetle yazı, bilginin zaman karşı direnerek, gelecek kuşaklara anlamını kaybetmeden aktarılabilmesini ve saklanabilmesini olanaklı hale getirmiştir.

Matbanın keşfinden önce yazı, manastırlarda kaligraflar tarafından öğretilip, geliştirilmektedir. 15. yüzyıla kadar tüm kitaplar, dini içerikteki metinlerin etkileyici resimlemeler, süslü el yazmaları ile düzenlendiği, aylar süren çalışmaların sonucu ortaya çıkan din kitaplarıdır. Dünya coğrafyasındaki

farklı kültürlerde, benzer biçimde çoğunlukla dini çevrelerin tekelinde bulunan yazı; Batı uygarlıklarında din adamlarının elinde sanatsal ifade biçimi olarak gelişirken, Doğu medeniyetlerindeki dini merkezlerde ise hattat, tezhip ustalarının en önemli alıcılarını dini çevreler oluşturmuştur. Gutenberg'in hareketli hurufatı icadı ve baskı tekniğindeki gelişmeler, yazıcılar tarafından metinlerin aylarca kopyalanma sürecine son vermiştir. İçeriğin çok sayıda çoğaltılabilmesi ve hızlı dağıtımını sağlayan bu tarihi dönüm noktası, toplumdaki okur kesimin ve kitap ihtiyacının artışına da ön ayak olmuştur. Dini ve soylu kesimin hâkimiyetinden çıkan kitap, halk tarafından kolayca erişilebilir ve kullanılabilir hale gelmiştir. Zaman içerisinde matbaadaki ilerlemeler, kağıt, cilt, mürekkep gibi destekleyici alanların gelişmesine katkı sağlamış, buna bağlı olarak bir çok yeni yazı tipinin tasarlanmasına da ilham vermiştir.

Yazı, dile dayalı iletişimin görsel bir dışavurumudur. İnsanın toplumsal gelişiminin en temel göstergesi ve sonucudur. Onun evrimi dilin, düşüncenin, sanat ve kültürün değişimi ve/ya da gelişimi ile paralellik içindedir. Dilin ve düşüncenin korunmasını sağlayarak, bilimin ve sanatın geliştirilmesine ve sonraki nesillere aktarılmasına hizmet etmiştir. (Sarıkavak, 2014: 2)

Yazıyı, duygu ve düşüncelerin işaretler yardımıyla ifade edilmesi olarak tanımlarsak, tipografi bu ifadelerin görselleştirilmesi noktasında önemli bir rol üstlenmektedir. Tipografi terimi önceleri Gutenberg'in geliştirdiği metal harfler ile yapılan baskı tekniği için kullanılmasına karşın, günümüzde anlamı "yazı ve noktalama işaretlerinin iletişim amacıyla düzenlenmesine ait bir uzmanlık alanı" olarak genişlemiştir. Sarıkavak tipografiyi "Çağdaş Tipografi'nin Temelleri" adlı kitabında, "...harflerin ve yazınsal görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili ve anlayışı" (Sarıkavak, 2004: 10) şeklinde tanımlamaktadır. Philip Meggs (1989: 17) "Type and Image" isimli kitabında, tipografinin günümüzdeki yerini vurgulamak için; Ludwig Mies van der Rohe'nin mimariden bahsederken kullandığı, Tanrı detaylarda gizlidir sözünün tipografi için de geçerli olduğunu belirterek, "tipografiyi bir mesaj ve form, ölçü ve oran sanatı" olarak açıklamaktadır. Diğer bir tanıma göre; "tipografi, basılacak nesnenin en iyi okunurluğunu sağlamak amacıyla nasıl tasarlanacağını öğreten bilimdir. Buradaki sanat; yazı, çizgi, alan, resim gibi tipografik tasarım elemanlarıyla çalışabilmek ve bunları seçilmiş bir formatta uyumlu olarak düzenleyebilmektir." (Siemoneit, 1989: 34). Herbert Bayer'in "bir güzel sanat değil, bir hizmet sanatı" olarak nitelendirdiği tipografi, bilginin veya mesajın anlaşılır biçimde iletimini sağlamanın yanı sıra, bir tasarım elemanı olarak görsel dilin oluşmasında da etkindir.

## Yazı ve Kaligrafi İlişkisi

Kaligrafi, yazının biçimsel güzelliklerini ortaya çıkarıp ustalıklı icra edildiği, uygulayanın kendisine özgü sanatsal tavrını ortaya koyma biçimi olarak açıklanabilir. Kaligrafinin gelişimi, temellerini oluşturan yazının evrimsel süreciyle doğrudan ilişkili olup, “yazı sanatlarının diğer tüm alanlarıyla örtüşür, bütün kaligrafiler yazıdır ancak tüm yazılar kaligrafi değildir” (Thomson, 2003: 12). Harflerin bir ritm duygusu uyandırarak, özgün bir tarzı yansıtacak şekilde estetik kaygılarla oluşturulması kaligrafiyi yazıdan ayıran en önemli özelliklerdendir.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi’nde Kaligrafi terimi ve yazı ile ilişkisine şu şekilde yer verilmiştir; “Harfler arasındaki boşlukları belli estetik ve tasarım kurallarına göre düzenleyerek kâğıt ya da ideografik benzeri malzeme üstüne kalem ya da fırçayla güzel ve zarif yazı yazma sanatı. İslam sanatında hat adıyla anılır. Yazı temelde işlevsel bir amaca hizmet etmekle birlikte öbür sanat dallarının üslupsal gelişimleriyle de yakından ilgilidir. Resimyazı ya da ikonografik yazı (Eski Mısır, Kolomb Öncesi Amerika), biçimsel ya da ideografik yazı (Çin, Japonya, Kore) ve alfabetik yazı (İslam ve Batı) bu gelişmelere paralel olarak ortaya çıkmıştır” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997).

Yazının ihtiyaçtan doğan, öncelikli fayda amacı taşımasına karşın kaligrafinin estetik değerlere bağlı yapısı, onu diğer sanat dallarına yaklaştırmıştır. Uzak doğu kültüründe resim veya heykel sanatına eş değer tutulan kaligrafi, İslam kültüründe “hat” veya “hüs-n-ü hat” olarak varlık göstermiştir. Sanat tarihine bakıldığında özellikle Japon kaligrafi türlerinin günümüz modern sanatına bir çok yansıması açıkça görülmektedir. Kaligrafinin sanat ile ilişkisi, kaligrafın üslubu kadar kullanılan alfabenin anatomik yapısıyla da doğrudan ilişkilidir. Latin abecesinin geometrik yapısına karşın, Uzak Doğu ve İslam kaligrafisindeki formların kıvraklığı, sıkça kullanılan fırçanın hareketinden doğan serbest figürler, bu kültürlerle ait kaligrafilerde etkileyici boyuttaki, sanatsal ifadelerine zemin oluşturmuştur. Konuyla ilgili olarak çalışmasında Esin Yazar; “Batı kaligrafisindeki, düşünceye dayalı, öncelikli okunurluk kaygısı; İslam ve Uzak Doğu Kaligrafisinde sanatçının duygu ve ifadesini ortaya koyabildiği, sentezci bir üsluba olanak veren biçime dönüştüğüne değinmektedir” (Yazar, 1987: 7). Bu anlamda Çin, Japon, Kore, Hint, Yunan, İbrani, Arap ve Anglosakson milletlerin din, dil, kültürlerindeki farklılıklar, ortaya konan eserlerdeki kaligrafik üslup ve sanatsal anlayışa da doğrudan yansımaktadır.

Ambrose ve Harris’in “kesik uçlu bir kalem, divit veya bir fırça yardımıyla harflerin uzun, akıcı çizgilerle, değişen çizgi kalınlıkları ve uzunluklarıyla yazılması esasına dayanan yazı sanatı” (Ambrose ve Harris, 2010: 130)

olarak tanımladığı kaligrafi, başta özellikle Amerika olmak üzere, İngiltere ve Avustralya gibi ülkelerde hem akademik hem de ticari olarak yüksek kıymet görmektedir. Yurtdışındaki üniversitelerde dersler ve serbest kurslar aracılığıyla ciddi bir öğrenim alt yapısı sağlanmakta, ticari getiriye sahip profesyonel bir meslek olarak icra edilebilmektedir. Çoğunlukla Latin harfleriyle yapılan düzenlemeleri içeren grafik tasarım uygulamaları biçiminde karşımıza çıkan kaligrafik çalışmalar; davetiyeler, kartvizitler, özel gün kartları, sertifikalar, kurumsal kimlikler, kişiye özel tasarımlar gibi talep üzerine de sipariş edilebilmektedir

Kaligrafik tasarımlarda, sanatçının özgün anlatım biçimi şüphesiz eserin niteliğine katkı sağlamaktadır. Kağıt üzerinde mürekkep ile yapılan kaligrafi çalışmalarında sıklıkla araç olarak fırçalar, kaligrafi kalemleri, kesik uçlar, tirilimler, markerlar ve bambu/ağaç gibi materyallere şekil verilerek elde üretilen kalem formlar kullanılmaktadır. Her sanat alanında olduğu gibi özgünlük kaygısı ile kaligrafilerin da fikirlerini görselleştirmede gerek malzeme, gerekse teknik anlamdaki yeni arayışları kaçınılmazdır. Çoğu zaman manuel çalışılan kaligrafik düzenlemelerin, bilgisayar ortamında işlenmesi, farklı görsel öğeler (resimleme, fotoğraf, çizim gibi) ile bir arada kompozit edilmesi deneysel bir yaklaşım biçimidir (Görüntü 1). Kimi zaman ise farklı disiplinlerin, kaligrafi ile bir arada kullanımından doğan etkileyici sonuçlar elde edilmektedir.



Görüntü 1. Özden Pektaş Turgut, 7 sins Kaligrafi Serisi’nden, (2017).

## İşıklı Boyama Tekniği ve Işık Kaligrafisi

İşık kaligrafisinden bahsetmeden önce, uygulamanın temelini oluşturan ve fotoğraf sanatında 1900’lerden bu yana kullanılan ışıkla yazı/ışıkla boyama tekniğini kısaca anlatmak gerekir. Işıkla boyama/ışıkla çizim, fotoğraf



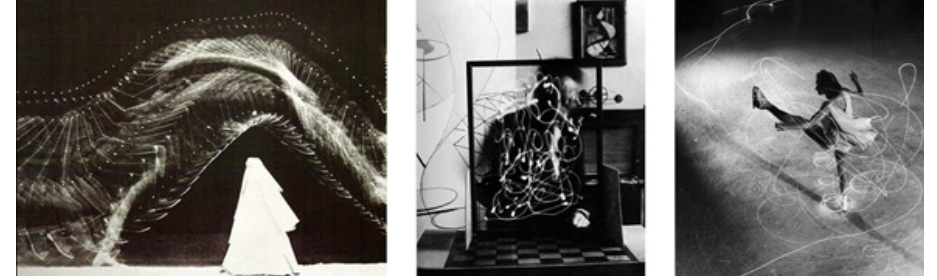
makinesinin uzun pozlama özelliği kullanılarak, karanlık bir ortamda bir ışık kaynağı kullanılarak fotoğrafı çekilen kompozisyon üzerinde iz bırakma, çizme veya boyama eyleminin yapılmasıdır. Karanlık bir odada, tripod üzerine sabitlenen fotoğraf makinesi ve mümkünse deklanşör kablosu ile farklı ışık kaynaklarının (LED floresanlar, el feneri, flaş gibi parlak ışık yayabilen her tür araç) yeterli olduğu bu çekim tekniği ile kolay uygulanabilen ve çarpıcı sonuçlara sahip çalışmalar elde edilebilmektedir.

Işıklı boyama fotoğrafçılığı 3 genel kategoriye ayrılmaktadır. Birincisi "ışık çizimi"; ışık kaynağının kamera tarafından görünür ve uzun pozlama sırasında sanatçının çerçeve sınırları içerisinde bu ışık kaynağını bir tasarım çizmek veya oluşturmak için kullanmasıdır. İkincisi "kinetik ışıkla boyama"; sahnedeki ışıklar genellikle sabitken, fotoğraf makinesi uzun pozlama sırasında çerçeve dahilinde renk ve tasarım oluşturmak için hareket etmektedir. Üçüncüsü ise en bilinen biçimiyle "ışık boyama"; sanatçının uzun pozlamalı bir fotoğraf sırasında kompozisyonun belli bölümlerini seçici bir şekilde aydınlatmak için el ışık kaynaklarını kullandığı tekniktir (Page, t.y.).

Tarihteki ilk ışıkla boyama örneği 1889 Etienne-Jules Marey ve Georges Demeny tarafından, modelin eklemelerine yerleştirilen ampüller ile hareket etmesinin fotoğraflandığı "Pathological Walk From in Front" dir. Işıklı boyama tekniğini keşfeden ilk sanatçı ise avant-garde fotoğrafçılığın önemli isimlerinden Man Ray'dir. 1935 yılında kişisel portresini fotoğrafladığı ve kompozisyon üzerinde kalem ışık kaynağı ile havada rastgele çizdiği daire, helezonlardan oluşan "Space Writing" serisi en ünlü ışıkla boyama eseridir. Dönemin diğer en önemli ışıkla boyama ressamı Gjon Mili'nin, tek pozlamada dansçılar ve artistik buz patencilerinin her hareketini yakalamada stroboskopik ışık kaynağını kullandığı çalışmaları LIFE dergisi kapağında yer almıştır (Görüntü 2). Picasso, Henri Matisse, Andreas Feininger, Herbert Matter, David Lebe, Eric Staller gibi bir çok isim tarih boyunca ışıkla boyama tekniğini çalışmalarında kullanmıştır (Page, t.y.). Dijital devrim'in gerçekleştiği 1990'ların başından günümüze ise ışıkla boyama, gerek profesyonel gerekse amatör olarak fotoğrafta bir teknik, uygulama seçeneği veya kavramsal fotoğraf yorumu olarak sayısız sanatçı tarafından tercih edilmiştir.

Yapay bir ışık kaynağının kontrollü olarak kompozisyonun istenilen yerinde gezdirilerek fotoğrafa dahil edilmesi tekniği olan ışıkla boyama ve kaligrafi'nin bir arada kullanılması ise ışık kaligrafisi olarak nitelenmektedir. Bu alanda özellikle Doğu kaligrafisi temalı çalışmalar ve sanatçılar öne çıkmaktadır. Çalışmanın bundan sonraki kısmında; yurtdışındaki grafiti ve hat alanında üretimlerde bulunan, Arap dilinin sahip olduğu kıvrak formları, etkileyici fotoğraflık görseller ile birleştirilerek ortaya koydukları ışıkla

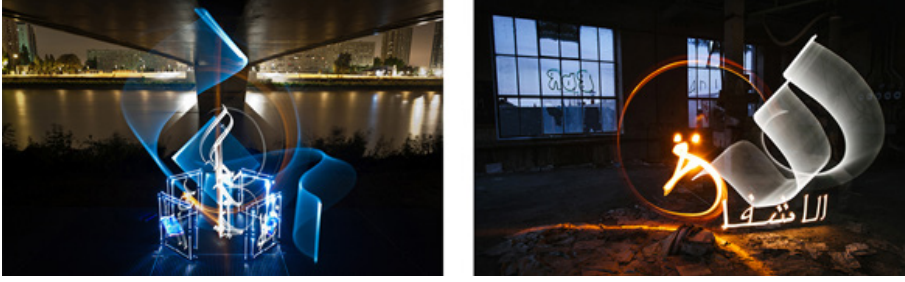
kaligrafi performanslarıyla öne çıkan isimlere ve eserlerine yer verilmiştir.



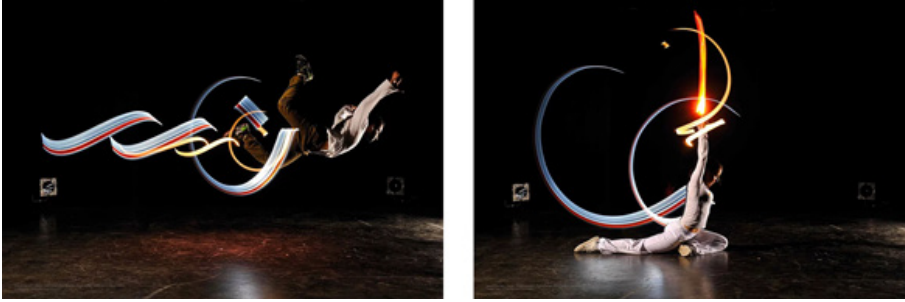
Görüntü 2. Georges Demeny, *Pathological Walk From in Front*, 1889 (solda). Man Ray, *Space Writing*, 1935 (ortada). Gjon Mili, *Figure Skating*, 1940 (sağda).

### Julien Breton

Işıklı kaligrafi kavramının yaratıcısı olarak bilinen Fransız Julien Breton (Kaalam), teknik yetkinliği, deneysel üslubu ve çalışmaları ile bir çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Sanatçı, dans hareketlerini hatırlatan figürler eşliğinde (Görüntü 4), Arap kaligrafisinin etkileyici görselliğini kalem ışık kaynağı ile fotoğrafa yansıtan, bir ışıkla kaligrafi ustasıdır. 3 boyutlu tuvali olarak kullandığı, çoğunlukla tenha, kentsel veya tarihi dış mekanlarda yarattığı çalışmalarında (Görüntü 3), süpüren kuyruklar, halkalar, sıçramalı noktalama kullanımlarıyla adeta insan vücudu hareketinin yazılı dile aktarımını görselleştirmektedir. Geleneksel Arap ve Doğu kaligrafisinden yararlanarak yarattığı kendi Latin alfabesi ile kıskırtıcı, yüzen ışık formlarını sıklıkla ortaya koymaktadır. Julien Breton; "en fazla 10 dakika sürecek görüntünün yakalanma işlemi için bile, performansları öncesinde mutlaka hareketlerin koreografisini dikkatle yapıp, çok sayıdaki yoğun tekrar sonucundaki titiz bir ön hazırlık sürecinden geçtiklerini ifade etmektedir. Breton'un çalışmalarında, doğrudan lambalara uygulanan pigmentli jelatinler (kaligrafide kullanılan çok sayıdaki mürekkep renklerine ithafen) ile çarpıcı renklerdeki kaligrafik görseller mevcuttur. Onca zahmetli işleme karşın, fotoğraflarındaki hiç bir hata rötuşlanamaz veya düzenlenemez, süreç tek çekimde tamamlanır" (Kim, 2011). Fotoğraflarındaki profesyonelliği ve estetik kalitesini ise, yıllardır bir çok eserinde birlikte çalıştığı Amerikalı fotoğrafçı David Gallard'a borçludur.



Görüntü 3. Julien Breton, *Under the City* (sol), *Compassion* (sağ), 2011.



Görüntü 4. Julien Breton, *Turn off the Light Işıklı Kaligrafi Performansları*, 2012.

### Khadiga El-Ghawas

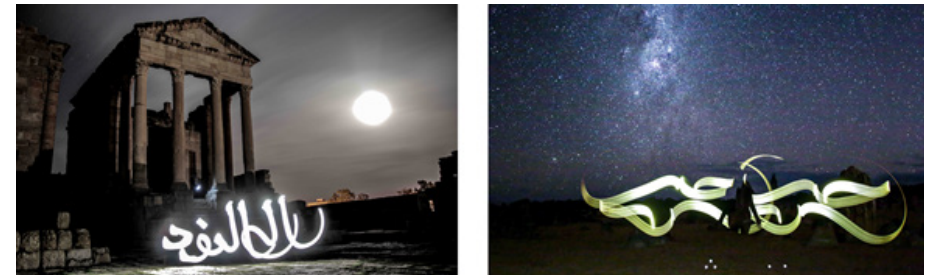
Khadiga El-Ghawas olarak bilinen Khadiga Tarek, Mısır'da ilk ışık kaligrafisini yapan ve dünyada farklı ülkelerden 6 erkekle birlikte bu sanatta ustalaşan ilk kadın Mısırlı grafiti sanatçısıdır. Işık kaligrafisinin kendisi için bilinen kaligrafi eyleminin çok ötesinde olduğunu, kaligrafinin gizemi ve meditasyonun yanı sıra yoğun bir fiziksel performansın birleşimi olduğunu belirtmektedir. Çalışacağı kelimeyi seçip, sözcüğün enerjisini hesapladıktan sonra geleneksel Arap kaligrafisi stilinde çok sayıdaki versiyonunu çalışmakta ve içlerinden en uygununu ışıkla boyama için belirlemektedir. Bu süreç, kelimenin fiziksel olarak 20 dk.'a varan beden provaları sonrasında, kamera önünde ışık ile yaklaşık 30 sn. süren performans ile tamamlanmaktadır (Görüntü 3). Kaligrafi tutkusunu kendi sözleriyle; "kaligrafi ile uğraşırken, ilk aşamasından büyük - küçük tüm detaylarına kadar yazı sanatlarına duyduğum tutku ve deneyimin her parçasını dahil ediyorum. Amacım, iyi, rahat ve neşe veren bir kaligrafik sonuç elde etmek, bunun için her parçamı işin içine koyuyorum" şeklinde ifade etmektedir (Karaicic, 2015).



Görüntü 5. Khadiga El-Ghawas, *Light* (solda), *Wing* (sağda).

### Karim Jabbari

2015 yılındaki Uluslararası Halk Sanatı Ödülü'ne (International Award for Public Art) dünyanın en iyi 30 sanatçısından biri olarak aday gösterilen Karim Jabbari, çoğu zaman eski Kufi ve Maghrebi dokuları içeren etkileyici ışık kaligrafisi eserleriyle ünlüdür. Tunus'un fakir şehirlerinden birinde doğan sanatçı, eğitimi için evden, ailesinden uzak bir yere gönderilmesi sonucundaki yalnızlığını ve izolasyonunu değiştirmenin verimli bir yolu olarak yazı - çoğunlukla kaligrafi - sanatıyla ilgilenmiştir. Karim, "İnsanlar genellikle harflerin güzelliğinden, onların şekillerinden ve kıvrımlarından etkilendiklerini söylüyor. Ben harflerin ilettiği mesajın daha derin olduğunu düşünüyorum. Mesajın kendisini oluşturan bizim dilimiz, bu bizim bir parçamız ve bunun hakkında daha fazla şey bilmemiz gerekiyor. Kaynağa, dilimize geri dönmeliyiz." sözleriyle<sup>1</sup> Arap diline ve kültürel mirasına olan yoğun sevgisini, bağlılığını gözler önüne sermektedir (Görüntü 6)



Görüntü 6. Karim Jabbar, *Işık kaligrafisi performansları*.

<sup>1</sup> Karim Jabbari Calligraphy (Çeviri). Web: <https://karimjab.com/about-me/> adresinden 20.02.2019 tarihinde alınmıştır.

## Jz Aamir

Jz Aamir, Dubai'de yaşayan Pakistanlı kaligrafi sanatçısıdır. Urduca kaligrafisinin sahip olduğu çizgiler ve eğrilerin onun için saf sanatı sembolize ettiğini, izlediği profesyonel kaligrafların, kalın fırça darbelerinin ince detaylara sahip nazik bitirilerinden çok etkilendiğini belirtmektedir. İlk denemelerinde dairesel formlar ve farklı stillerdeki grafitileri kullandığını, bu tekniğin kendisi için "büyük tutkusu olan kaligrafi ve fotoğrafın çarpıcı birleşimi" olduğunu ifade etmektedir. İlham kaynağı olan bir çok ışıkla grafiti sanatçısının çalışmalarını, kaligrafik olarak yapabileceği fikriyle yola çıkarak, düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir; "ışıkla grafiti soyut, ışıkla kaligrafi bir hikayenin anlatıldığı daha çok çaba ve titiz bir çalışma gerektiriyordu. Sadece kamera görüntüsü için ters olarak yazma alıştırmaları yapmanız ve buna alışmanız bile zaman isteyen bir süreçti. Işıklı kaligrafiye ilk başladığımda, önemli olan harika bir konum bulmak ve en sevdiğim sözlere odaklanmaktı. Sadece ışıkları seçer ne istersem onu yarattım, çünkü hala öğreniyordum. Ama şimdi sürecim değişti; performansı gerçekleştireceğim yeri ziyaret edip, tarihini inceliyorum, bölgeye uygun bir kelime düşünüyorum ve sonra ışık kaligrafisini çekiyorum. Bazen sözcüğe en uygun olduğunu düşündüğüm mekanı bulmak için çok sayıda ziyarette bulunuyorum."<sup>2</sup> Jz Aamir ışıkla kaligrafi görüntülerini, bilgisayar düzenlemesi olmadan üretmekte, fotoğraf makinesinde yakaladığı görüntüleri Photoshop'ta döndürmemek için kullandığı sözcüklerde Arapça'yı tersten yazmaktadır.



Görüntü 7. Jz Aamir, ışık kaligrafisi performansları.

## Sonuç

Sözel dilin işaretsel ifadesinde yazı'nın bir araç olduğu düşünülürse, kaligrafi'nin kompozisyon içerisinde yazının kimlik kazanmasına yardımcı ve sesli ifadesini mümkün kılan bir yöntem olduğu söylenebilir. Yazı karakterlerinin ilk biçimlerinden görsel kimlik yaratımına kadar çok farklı şekillerde varlık gösteren kaligrafi, en kısa tanımıyla "güzel yazı sanatı" dır. Ağırlıklı biçimde kağıt üzerine mürekkep ve Doğu kültürlerinde fırça, Batı kültürlerinden kaligrafi kalemleri ile sözcüklerin biçimsel güzelliklerini ön plana çıkararak yapılan özgün düzenlenmelerdir. Tıpkı orkestradaki çok çeşitli müzik aletlerine ait farklı tonlardaki seslerin yarattığı harmoni gibi; kaligrafik düzenlemeyi görsel anlamda; çizgilerde tercih edilen kalınlı inceli kıvrak dönüşler, keskin hatlar, karakteristik vurgular, etkileyici renkler çarpıcı kılmaktadır. Dijital devrimin ve gelişen bilgisayar teknolojilerinin etkisiyle, günümüz kaligrafisinin bilgisayar ortamında üretilen veya biçimlendirilen, diğer sanat disiplinleriyle bir arada yorumlanan örneklerinin sayısı da giderek artmaktadır. Işıklı boyama tekniği ve kaligrafi'nin birlikteliğinden doğan "ışıkla kaligrafi" yöntemi özellikle içsel ifadenin sanatsal dışa vurumu noktasında bir performans sanatı olarak da nitelendirilebilir. Özgünlük kavramı temelinde, performansın konseptine dair hazırlık süreci, uygulamadaki teknik yetkinlik, sanatsal üslubun anlamlı ifadesi ve çıkan sonucun estetik nitelikleri ışıkla kaligrafi'nin güçlü yönlerindedir. Kültürel değerlerin aktarımına, teknoloji vasıtasıyla yaratıcı bir uygulama alanı açan ışıkla kaligrafi, sanatçının özgün anlatım biçimi arayışında yeni ve etkili bir tavidir.

<sup>2</sup> Jz Aamir (Çeviri). <http://www.jzaamir.com/> adresinden 23.02.2019 tarihinde alınmıştır.

## Kaynakça

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (1997). C.2.. İstanbul: Yem Yayınları.
- Frutiger, A. (2002). *GRAFIST 6 / Oku Beni*. S.208. İstanbul: Offset Yapımevi.
- Harari, Y. N. (2015). *Sapiens*. İstanbul: Kolektif Kitap Bilişim ve Tasarım Ltd. Şti.
- Meggs, P. (1989). *Type and Image: The Language of Graphic Design*. A.B.D.: John Wiley & Sons
- Sarıkavak, N. K. (2004). *Çağdaş Tipografi'nin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sarıkavak, N. K. (2014). *Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar*. İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Siemoneit, M. (1989). *Typographisches Gestalten*. Frankfurt: Polygraph Verlag.
- Thomson, G. (2003). *The Calligraphy Kit*. San Fransisco: Chronicle Books
- Uslay, Y. (1989). *Yazı Sanatı*. İzmir: Namat A.Ş.
- Yarar, E. (1987). *20.y.y. Türk Resminde Kaligrafik Eğilimler, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara*.

## Görsel Kaynakları

- Görüntü 1. Özden Pektaş Turgut, 7 sins Kaligrafi Serisi'nden, 2017.
- Görüntü 2. <<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>> erişim: 10.02.2019.
- Görüntü 3. <<https://www.designboom.com/art/julien-breton-light-painted-calligraphy-07-30-2015>> erişim: 10.02.2019.
- Görüntü 4. <<https://www.behance.net/gallery/5748687/Turn-off-the-light-Light-painting-performance>> erişim: 10.02.2019.

Görüntü 5. <<https://www.behance.net/gallery/79142439/Arabic-Light-Calligraphy-in-Russia>> erişim: 15.02.2019.

Görüntü 6. <<https://karimjab.com/gallery>> erişim: 15.02.2019.

Görüntü 7. <<http://www.jzaamir.com/>> erişim: 15.02.2019.

## İnternet Kaynakları

- Page, J. D. (t.y.). *Light Painting Photography History*. Erişim: 23.02.2019, <https://lightpaintingphotography.com/>
- Karaicic, N. (2015). *Widewalls*. Erişim: 18.02.2019, <https://www.widewalls.ch/artist/khadiga-el-ghawas/>

## Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Öğrencilerinin “Sanat” Kavramına İlişkin Zihinsel İmgeleri

Dr. Öğretim Üyesi Metin Uçar  
Arş. Gör. Cihan Canbolat  
Arş. Gör. Sümeyra İlhan

Makale Geliş Tarihi: 02.03.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 21.03.2019

### Özet

Bu araştırma; Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrencilerinin “sanat” kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel imgeleri ortaya çıkarmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları, Grafik Tasarım, Resim ve Seramik- Cam Bölümlerinde öğrenimlerine devam eden 195 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerden, “Sanat ..... gibidir çünkü ..... gibidir” cümlesini tamamlamalarıyla veriler elde edilmiştir. Araştırmada nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin birlikte kullanıldığı karma araştırma yöntemi, verilerin değerlendirilmesinde ise içerik analizi modeli kullanılmıştır. Çalışma sonunda öğrenciler, sanat ile ilgili olarak toplam 66 adet geçerli metafor üretmiştir. Bu metaforlar, ortak özellikleri bakımından irdelenerek sekiz farklı kavramsal kategori altında toplanmıştır. Söz konusu bu kavramsal kategorilerin katılımcı türü, bölümler ve üretilen metaforlar açısından önemli derecede farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Metafor, Güzel Sanatlar, Zihinsel İmge, Sanat Kuramları

### FACULTY OF FINE ARTS AND DESIGN STUDENTS' MENTAL IMAGINATIONS ABOUT THE CONCEPT OF ART

### Abstract

This research has been conducted to reveal the metaphors of students of the Faculty of Fine Arts and Design about “art” concept. 195 students participated in the study in Kastamonu University Faculty of Fine Arts and Design, Traditional Turkish Arts, Graphic Design, Painting and Ceramics-Glass Departments. The research datum were obtained by students’ completing the sentence “Art is like .....because.....”. Research Method’s Content Analysis Technique was used to analyze and interpret the collected datum. According to the outcome of the research students produced a total of 66 valid metaphors related to art. These metaphors are analyzed in terms of their common features and are divided into eight different conceptual categories. These conceptual categories differ significantly in terms of participant type, sections and metaphors produced.

**Keywords:** Art, Metaphor, Fine Art, Mental Image, Art Theories

Dr. Öğretim Üyesi Metin Uçar. Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, Kastamonu. E-posta: metinucar@kastamonu.edu.tr  
Arş. Gör. Cihan Canbolat. Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, Kastamonu. E-posta: cihancanbolat@kastamonu.edu.tr  
Arş. Gör. Sümeyra İlhan. Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, Kastamonu. E-posta: silhan@kastamonu.edu.tr

## 1. Giriş

Sanat, bilişsel, duyuşsal ve iletişim alanı olarak, kendi tarihi boyunca hakkında yapılan tanımlamalarda en çok çeşitlilik gösteren kavramlardan birisidir. Sanatın ne olduğuna karşılık olarak verilen her yanıt, onun farklı ve yeni bir yanını ortaya çıkarırsa da bunların hiçbiri sanatı tanımlamak için yeterli değildir. Bu nedenle kavramın kesin ve net bir tanımı yoktur (Aydın, 2002: 5). Sanat nedir sorusu yerine, sanatın ne için olduğu, neye benzediği ya da neyi gösterdiğine ilişkin verilecek cevaplar, sanatı anlamaya ve kavramaya daha çok katkı sağlar. Sanatı bu yönüyle anlamamanın en iyi yollarından birisi zihinsel imge (metafor) kullanmakla mümkün olur.

Sanatın tarihi boyunca birçok sanatçı ve düşünürün sanatı tanımlamak için zihinsel imgelerden (metaforlar) yararlandığı bilinmektedir. Örneğin Platon Devlet diyalogunda ressamın yaptığı işi aynaya benzetir ve sanatın taklit (mimesis) olduğunu ileri sürer (Aydın, 2002: 7; Danto, 2013: 13). Aristoteles Poetika'sında ise sanatın insanı arındırma ve ruhun aydınlığa kavuşturma işlevini savunur (Carroll, 2012: 35; Shiner, 2004:58.). Sanat Plotinos'a göre ahlaktır çünkü ruhun güzelliğini yansıtır (Shiner, 2004: 59). Gadamer'e göre sanat bir semboldür çünkü kutsal ve gizli olanı bize gösterir (Gadamer, 2005: 33). Schiller'e göre sanat oyundur çünkü her ikisi de ereksizdir ve insanı özgür kılar (Soykan, 1991: 46). Croce'ye göre sanat sezgidir çünkü sezgi ifadedir (Cömert, 1979: 10, Tunalı, 2006: 31), R.G. Collingwood'da benzer şekilde "Sanatın İlkeleri" adlı kitabında sanatın temel olarak duyguların yaratıcı ifadesi veya dışavurumu olduğunu söyler (Collingwood, 2011: 28). Hegel'e göre; sanattaki güzellik doğadaki güzellikten üstündür çünkü sanat, insan aklının ürünüdür (Lenoir, 2003: 69; Timuçin, 2011: 79). Kant'a göre; sanatın amacı amaçsız olmasıdır. Schiller'de sanatın amacının kendisinde olan bir oyun olduğunu belirtir (Artun, 2015: 11). Sanat Marks'a göre emektir çünkü en yaratıcı emek sanattır. Bu ve bunun gibi birçok farklı örneklerle sanatın kavranmasına yönelik benzetmeler yapılmıştır. Tarihi sürecinde, bu benzetme ve tanımlamalardan hareketle sanat kuramları üretilerek kategorize edilmiştir. Bunlar genellikle sanatın ne için ve neye göre olduğu ile ilişkilendirilen gerekçelerden oluşur. Bu kuramlar; yansıma olarak sanat, ifade/anlatım (dışavurum) olarak sanat, biçim olarak sanat, işlevsel olarak sanat, duyguculuk olarak sanat, oyun olarak sanat, hayatın kendisi olarak sanat ve yaratıcılık olarak sanat yaygın olarak bilinen kuramlardır.

Sanat kavramının tanımında görülen bu farklılıklar göz önüne alındığında sanatın ne olduğu ve neye benzediği ile ilgili olarak öğrencilerin geliştirdikleri metaforlar ile sanatın tarihinde sanatçı ve düşünürler tarafından

geliştirilmiş olan metaforlar arasında benzerlik ve farkların tespiti önem arz etmektedir. Ayrıca; sanat eğitiminin en temel görevlerinden birisi sanatı ve işlevini sorgulamaktır. Bu bağlamda "sanat" kavramının farklı bir düşünce biçimi olan "metafor" yoluyla incelenmesi bu alanda eğitim alan bireylerin, kendi yapılarına, kültürlerine ve kişiliklerine özgü bir bakış açısı geliştirmesi ve sanatsal üretime dönüştürmesi açısından son derece önem taşır. Bu doğrultuda ilgili alan yazında yapılmış olan çalışmalar incelendiğinde, metaforik algıları ölçmeye yönelik çalışmaların özellikle sanat eğitimi alanındaki dersler ve öğretmenlerle ilgili olarak yapılmış olduğu görülmektedir. Bu araştırma, Güzel Sanatlar alanında eğitim gören öğrencilere yönelik "sanat" kavramına ilişkin herhangi bir metafor analizinin yapılmamış olması nedeniyle alan yazınındaki bir boşluğu dolduracağı ve alana bir katkı sağlayacağı ümit edilerek gerçekleştirilmiştir.

Sanat eğitimi öğrencilerinde, hayal gücü, yaratıcılık, yenilikçi işgücü ve iş birliğine duyulan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Öğrencilerin özgün düşünce şekilleri geliştirebilmesi ve bunların yaratıcılığa dönüşmesi, sanata ilişkin kavramın yaşanan çağa uygun şekilde algılanması ile mümkündür. Sanat kavramına ilişkin öğrencilerin metaforlar aracılığı ile oluşturdukları zihinsel imgelerinin ortaya çıkarılması, yorumlanması ve eğitim amaçlı kullanılması, çağa uygun sanatsal bakış açısının yakalanması açısından önemlidir. Bu anlamda öğrencilerin zihinsel imgelerinin ortaya çıkarılmasında zihinsel imge önemli rol oynar (Hartzell, 2004; Lakoff, 2009).

Sanat eğitimi alan bireylerin, algılarına yönelik farkındalık oluşturmaya dayalı görme ve düşünme şekli olan zihinsel imge, kavram ve anlam arasında yeni yaklaşımlara zemin hazırlar. Bu nedenle; eğitim alanında yapılan metafor çalışmaları, öğrenme ve öğretme uygulamalarının sonuçlarının anlaşılması ve değerlendirilmesinin bir yolu olabilir (Woon & Ho, 2005).

## 2. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin dört bölümünün farklı sınıf düzeyindeki öğrencilerinin "sanat" kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforları ortaya çıkarmaktır. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrencileri "sanat" kavramına ilişkin hangi metaforları geliştirmektedir?
2. Bölümlere göre öğrencilerin "sanat" ile ilgili geliştirdikleri metaforlar ne gibi farklılıklar göstermektedir?
3. "Sanat" kavramına ilişkin olarak öğrenciler tarafından geliştirilen me-

taforlar, ortak özellikleri açısından hangi sanat kuramı altında kategorize edilebilir?

### 3. Yöntem

#### Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 Öğretim yılında Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Grafik ve Tasarım Bölümü, Resim Bölümü, Seramik ve Cam Bölümü'nde öğrenim gören 195 öğrenci oluşturmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilere ait bilgiler tablo 1'de verilmiştir.

BÖLÜM	KIZ		ERKEK		TOPLAM
	n	%	n	%	n
Geleneksel Türk Sanatları	28	65,1	15	34,9	42
Grafik ve Tasarım	52	72,2	20	27,8	72
Resim	42	82,4	9	17,6	51
Seramik ve Cam	17	58,6	12	41,4	29
TOPLAM	139	71,3	56	28,7	195

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrenciler ve Bölümleri

Araştırmaya katılan öğrencilerin %71,3'si kız, %28,7'si erkek öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken dört farklı bölümden öğrenciler seçilmiştir. Bunun nedeni, her bölümün farklı sanat anlayışının olması ve lisans eğitimi süresince aldıkları derslerin farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Bunun yanında bölümlerin misyon ve vizyonlarındaki sanata bakış açılarının farklı olması ve farklı disiplinlerde (üç boyutlu, tasarım, geleneksel) sanat eğitimi almaları, sanat ile ilgili metaforlarını da etkileyeceği varsayılmıştır.

#### Verilerin Toplanması

Araştırmaya katılan öğrencilerin "sanat" kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforlar Saban (2004) tarafından geliştirilen "Öğretmen ..... gibidir; çünkü ..... " veya "Öğretmen .....'a benzer; çünkü ..... " yarı yapılandırılmış açık uçlu sorudan yararlanılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere sayfanın en üstünde bu ibarenin yazılı olduğu matbu bir form verilmiştir. Öğrencilerin sanat ile ilgili düşüncelerini harekete geçirebilmek amacıyla metafor kavramının hangi amaçlarla kullanılacağı ve "sanat" kavramına ilişkin literatürde tartışılan metaforlardan birkaçı hakkında ön bilgi verilmiştir. Buna ek olarak, öğrencilere, isterlerse metaforla-

rın canlı veya cansız varlıklardan seçebileceklerine ilişkin farklı önerilerde bulunulmuştur. Bir ders saati içerisinde veri toplama aracı olarak kullanılan cümlelerin tamamlanması istenmiş ve ders sonunda formlar toplanmıştır. Araştırmadan elde edilen metafor ile ilgili verilerin tamamı listelendikten sonra öğrencilerin geliştirdikleri metaforlar cinsiyetlerine, sınıf düzeylerine ve sanat kuramlarına göre gruplandırılmıştır. Yapılan bu gruplandırma ile geliştirilen metaforlar kendi aralarında karşılaştırılarak yorumlanmıştır. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinde öğrenimine devam eden öğrencilerin oluşturdukları bu metaforlar araştırmanın temel veri kaynağını oluşturmaktadır.

#### Verilerin Analizi

Başlangıçta, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nde öğrenimine devam eden 195 öğrencinin açık uçlu sorulara vermiş oldukları cevaplar nitel araştırma yöntemlerinden "içerik analiz" modeli çerçevesinde değerlendirilmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde organize ederek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Öğretmen adayları tarafından yazılan metaforik ifadelerin analiz edilmesi ve yorumlanma süreci, Saban (2008) tarafından belirtilen beş aşamada gerçekleştirilmiştir:

Bu aşamalar: 1. Adlandırma Aşaması, 2. Tasnif Etme (Eleme ve Arıtma) Aşaması, 3. Kategori Geliştirme Aşaması, 4. Geçerlik ve Güvenirliği Sağlama Aşaması, 5. Verileri Sayısallaştırma Aşaması (Saban, 2008).

**1. Adlandırma Aşaması:** Bu aşamada öncelikle araştırma sorusu doğrultusunda öğrencilerin geliştirdiği metaforların her biri ayrı ayrı kodlanarak bir liste oluşturulmuştur. Daha sonra araştırmanın amacına uygunluğu açısından öğrencilerin oluşturdukları metaforların geçerli olup olmadığı kontrol edilerek geçerli olmayanlar çıkarılmıştır. Yapay bir ışık kaynağının kontrollü olarak kompozisyonun istenilen yerinde gezdirilerek fotoğrafa dahil edilmesi tekniği olan ışıkla boyama ve kaligrafi'nin bir arada kullanılması ise ışık kaligrafisi olarak nitelenmektedir. Bu alanda özellikle Doğu kaligrafisi temalı çalışmalar ve sanatçılar öne çıkmaktadır. Çalışmanın bundan sonraki kısmında; yurtdışındaki grafiti ve hat alanında üretimlerde bulunan, Arap dilinin sahip olduğu kıvrak formları, etkileyici fotoğrafik görseller ile birleştirilerek ortaya koydukları ışıkla kaligrafi performanslarıyla öne çıkan isimlere ve eserlerine yer verilmiştir.

**2. Tasnif Etme (Eleme ve Arıtma) Aşaması:** Öğrencilerin geliştirdikleri

metaforlar gruplandırılarak diğer metaforlarla benzerlik ya da farklılıkları açısından analiz edilmiştir. Ayrıca geliştirilen her metafor; gösteren, gösterilen ve gösterge (anlam) ilişkisi açısından analiz edilmiştir. Bu aşamada; bir öğrenci soruyu cevaplamadığı için araştırma kapsamından çıkarılarak çalışma 195 öğrencinin verdiği cevap üzerinden değerlendirilmiştir. 18 öğrencinin cevaplarında metaforla ilgili olarak gösteren, gösterilen ve gösterge arasında kurulması gereken anlam ilişkisinin bulunmaması ve gerekçe gösterilmemesi nedeniyle cevapları elenerek geçersiz sayılmıştır. Bu cevaplar araştırma kapsamı dışında tutularak değerlendirmeye dahil edilmemiştir. Örneğin araştırma kapsamı dışında tutulan; “Sanat gerçek ve gerçek dışıdır çünkü gerçekler ve hayaller sanatçının harmanlanmasıdır” şeklinde ifadesiyle neyi anlatmaya çalıştığı anlaşılamadığı için kapsam dışı bırakılmıştır. Başka bir öğrenci ise; “Sanat sigara gibidir çünkü bağımlılık yapar” şeklindeki ifadesi metafor ile sanat arasında bir ilişki kurulamadığı için değerlendirme kapsamı dışında tutulmuştur. Buna benzer verilen cevaplar değerlendirme dışında tutulduktan sonra toplamda 177 adet metafor elde edilmiştir. Bu metaforlardan benzer olanlar gruplandırıldıktan sonra 66 adet geçerli metafor değerlendirmek üzere harf sırasına göre sıralanarak değerlendirilmiştir.

**3. Kategori Geliştirme Aşaması:** Öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlar, “sanat” kavramına ilişkin sahip oldukları ortak özellikler bakımından incelenmiştir. Bu aşamada katılımcılar tarafından geliştirilen toplam 66 geçerli metafor dikkate alınarak her metaforun sanatı nasıl kavramsallaştırdığına bakılmıştır. Bu amaç doğrultusunda öğrenciler tarafından üretilen her metafor sanata en uygun olan kuram ile ilişkilendirilerek, toplam 8 farklı kavramsal kategori oluşturulmuştur.

**4. Geçerlik ve Güvenirlik Aşaması:** Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak için sekiz kategori içinde yer alan geçerli metaforların, söz konusu kavramsal kategoriye göre uygunluğunu test etmek amacıyla iki uzman görüşüne başvurulmuştur. Bu bağlamda uzman iki kişiye, oluşturulan bir liste tablo halinde verilmiştir. Tabloda sol sütun üzerinde gruplandırılmış 66 geçerli metaforun alfabetik sıraya göre dizilmiş bir listesi ile ilk satırda sekiz kavramsal kategorinin isimlerinin yazılı olduğu excel satır kutucukları bulunmaktadır. Uzmanlardan listede bulunan metaforlarla ilgili sanat kuramlarını eşleştirmeleri istenmiştir. Uzmanların yaptığı eşleştirme sonunda yapılmış olan kategorilerle karşılaştırılmıştır. Yapılan karşılaştırma sonunda görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları tespit edilerek araştırmanın güvenilirliği, güvenilirlik= $\frac{\text{görüş birliği}}{\text{görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı}}$  formülü (Miles ve Huberman, 1994: 64) kullanılarak hesaplanmıştır. Hesaplama sonucunda uzmanların ve araştırmanın kategorileri arasındaki

uyumun %76 olduğu tespit edilmiştir. Miles ve Huberman’a (1994) göre veri analizinin güvenilir olabilmesi için bu değer en az %70 olması gerekmektedir. İnceleme sonrasında araştırmacılar arasında görüş birliğine varılarak veriler düzenlenmiştir.

**5. Verilerin Bilgisayar Ortamına Aktarılma Aşaması:** Toplam 177 metaforun belirlenmesinden ve bu metaforlar doğrultusunda oluşturulan 8 adet kavramsal kategorinin geliştirilmesinden sonra bütün veriler SPSS istatistik programına (21. Versiyon) aktarılmış ve bu işlem sona, ilk olarak 177 metaforu ve 8 kategoriye temsil eden katılımcı sayısı (n) ve yüzdesi (%) hesaplanmıştır.

#### 4. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrencilerinin “sanat” kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforlara ait bulgular tablolar halinde verilmiştir. Bu bulgular, çalışmanın amaç kısmında ifade edilen araştırma sorularına göre sekiz başlık altında analiz edilerek yorumlanmıştır. Daha sonra ise kavramsal kategorilere göre oluşturulan sekiz tablodan çıkan bulgular değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır.

#### 1. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrencileri “sanat” kavramına ilişkin hangi metaforları geliştirmektedir?

Tablo 2, öğrenciler tarafından geliştirilen metaforları alfabetik sıraya göre listeleterek, her bir metaforu temsil eden öğrenci sayısını ve yüzdesini

Metafor Kodu	Metafor Adı	f	%	Metafor Kodu	Metafor Adı	f	%	Metafor Kodu	Metafor Adı	f	%
1	Ağaç	3	1,6	23	Göküzü	4	2,2	45	Özgürlük	2	1,1
2	Akim	1	0,5	24	Göz	1	0,5	46	Portakal	2	1,1
3	Akvaryum	1	0,5	25	Güneş	5	2,7	47	Psikoloji	1	0,5
4	Anne	1	0,5	26	Güzellik	2	1,1	48	Pusulula	1	0,5
5	Aşk	8	3,8	27	Hayal	5	3,3	49	Realizm	1	0,5
6	Ay	3	1,6	28	Hayat/yaşam	22	13,8	50	Renk	4	1,6
7	Aydınlık	1	0,5	29	Her şey	2	1,1	51	Ruh	5	3,3
8	Ayna	5	2,2	30	His	2	1,1	52	Sessizlik	1	0,5
9	Boşluk	1	0,5	31	İletişim	1	0,5	53	Sevgi	2	1,1
10	Bukalemun	1	0,5	32	İnsanlar	1	0,5	54	Sonsuzluk	2	1,1
11	Damarda kan	1	0,5	33	Işık	9	5,0	55	Soy ağacı	1	0,5
12	Doğa	13	7,7	34	Kalp	1	0,5	56	Su	5	2,2
13	Donga	1	0,5	35	Kişi	1	0,5	28	Tohum	1	0,5
14	Duygu	3	1,6	36	Kitap	4	2,2	58	Toplum	2	1,1
15	Dünya	6	3,8	37	Kuş	7	3,3	59	Tutku	1	0,5
16	Düşünce	1	0,5	38	Kültür	1	0,5	60	Uyku	3	1,6
17	Emek	1	0,5	39	Medeniyet	1	0,5	61	Varoluş	2	1,1
18	Estetik	2	1,1	40	Mutluluk	2	1,1	62	Yapı	1	0,5
19	Eğsizlik	1	0,5	41	Nefes	1	0,5	63	Yaratıcılık	3	1,6
20	Felsefe	1	0,5	42	Nüans	1	0,5	64	Yemek	1	0,5
21	Festival	1	0,5	43	Oksijen	1	0,5	65	Yeniden doğuş	1	0,5
22	Gökkuşuğu	2	1,1	44	Oyun	2	1,1	66	Zaman	1	0,5
	Toplam	58				76			43	100	

Tablo 2. “Sanat” kavramına ilişkin geliştirilen metaforlar ve onları temsil eden öğrenci sayıları ve yüzdesi (Alfabetik sıraya göre)



sunmaktadır.

Tablo 2'deki verileri aşağıdaki noktalarda özetlemek mümkündür:

1. Öğrenciler tarafından "sanat" kavramına ilişkin olarak toplam geçerli 177 adet metafor üretilmiş ve 66 başlık altında gruplandırılmıştır.
2. Söz konusu 66 adet metaforun 34 tanesi sadece bir öğrenci tarafından temsil edilmektedir. Geriye kalan 32 metaforu temsil eden öğrenci sayısı da 2 ile 22 arasında değişiklik göstermektedir. Metafor başına düşen ortalama öğrenci sayısı ise yaklaşık olarak 2,8'dir.
3. İlk beş sırada yer alan metaforlar sırasıyla şunlardır: Hayat/yaşam (22 öğrenci, %13,8), Doğa, (13 öğrenci, %7,7), Işık, (9 öğrenci, %5,0), Aşk, (8 öğrenci, %3,8) ve son sırada ise dünya, (6 öğrenci, %3,8).
4. Öğrenciler, metaforların 36 tanesini soyut kavramlarla 30 tanesini ise somut kavramlarla ilişkilendirmişlerdir. Soyut kavramlarla ilişkilendirilen 30 adet metafordan (13) tanesi aşk, mutluluk, özgürlük, duygu, estetik, ruh, güzellik, sevgi, hayal, hayat, his, tutku, yaratıcılık, yaşam gibi kavramlardan seçilirken, somut kavramlar için kalp, ay, ayna, nefes, doğa, oksijen, oyun, düşünce, portakal, pusula, göz, güneş, renk, su, ışık, yemek gibi kavramlardan seçilmiştir.

5. Sanatla ilişkilendirilen metaforlardan en dikkat çekici olan 22 tercih ile hayat/yaşam metaforudur. Hayat/yaşam metaforu öğrencilerin sanatı yaşamın bir parçası olarak gördüğünü ya da yaşamın sanatı içerdiği düşüncesinden hareket ettikleri görülmektedir. Dikkat çekici olan diğer metafor ise doğa'dır. Doğa ile üretilen metaforların gerekçeleri incelendiğinde çoğunlukla doğanın güzelliği ve yansıması ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Sanatı somut metaforlarla (30 metafor) ilişkilendiren öğrencilerin, daha çok işlevsel kuram açısından kavramsallaştırdıkları dikkat çekerken soyut metaforlarla ilişkilendiren öğrencilerin ise sanatı daha çok yansıtmaya (taklit/temsil) ve Duyguculuk kuramı ile ilişkilendirdikleri görülmektedir.

Tablo 3, bölümlere göre öğrenciler tarafından geliştirilen metaforları ve her bir metaforu temsilen öğrenci sayısını ve yüzdesini göstermektedir. Geçerli metaforlar sınıflandırılırken benzer ya da aynı anlama gelen metaforlar birleştirilerek bir başlık altında verilmiştir. Ancak anlam ve gerekçeleri bakımında örtüşmeyen metaforlar ayrı değerlendirilmiştir. Örneğin hayat ve yaşam metaforları öğrencilerin yazdıkları gerekçelerde anlam açısından aynı olduğu için bir başlık altında yazılması uygun görülmüştür. Ancak benzer anlam taşıyan duygu ve his metaforlarının gerekçelerinde yer alan anlamların sanat için farklı bir metafor oluşturması nedeniyle ayrı

yazılmaları uygun görülmüştür.

## 2. Bölümlere göre öğrencilerin "sanat" ile ilgili geliştirdikleri metaforlar ne gibi farklılıklar göstermektedir?

Bölümler	Metafor adları	Metafor sayısı (n)	Toplam metafor sayısı(f)
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü	Ay (1), Aşk (3), Damardaki Kan (1), Doğa (2), Dünya (2), Emek (1), Estetik (2), Güneş (1), Hayat (3), Işık (4), Hayal (1), Her Şey (1), Gökkuşluğu (1), Kişi (1), Kuş (1), İletişim (1), Mutluluk (2), Nüans (1), Özgürlük (1), Renkli Bir Dünya (1), Ruh (2), Sessizlik (1), Sonsuzluk (1), Su (2), Toplum (1) Tutku (1), Yaratmak (1),	27	40
Grafik Tasarım Bölümü	Akım (1), Anne (1), Ay (1), Ayna (3), Aydınlık (1), Bukalemun (1), Doğa, (7), Duygu (2), Dünya (3), Eşsizlik (1), Felsefe (1), Festival (1), Göküzü (3), Güneş (3), Hayat/Yaşam (8), İlk Işık (1), Kültür (1), Kalp (1) Kitap (1), Kuş (1), İç Dökme (1), Nefes (1), Realizm (1), Renk (3), Özgürlük (1), Soy Ağacı (1), Su (4), Toplum (1) Uyku (3), Yapı (1), Yaratıcı (2), Yemek (1), Yeniden doğuş (1), Varoluş (1), Zaman (1),	35	65
Resim Bölümü	Ağaç (2), Akvaryum (1), Aşk (3), Ay (1), Ayna (2), Boşluk (1), Döngü (1), Dünya (1), Güneş (1), Gökkuşluğu (1) Göküzü (1), Güzellik (1), Hayal (1), Hayat/yaşam (5), His (1), Işık (2), Kuş (4), Kitap (1), Kalp (1), Medeniyetler (1), Oksijen (1), Oyun (1), Psikoloji (1), Pusula (1), Renk (1), Sevgi (2), Ruh (3), Su (1), Tohum (1), Varoluş (1)	30	45
Seramik ve Cam Bölümü	Ağaç (1), Aşk (2), Doğa (4), Duygu (1), Düşünce Biçimi (1), Göz (1), Güzellik (1), Hayal (3), Hayat/yaşam (3), Her Şey (1), Işık (1), İnsanlar (1), Kitap (2), Kuş (1), Portakal (2), Oyun (1) Sonsuzluk (1).	17	27
Toplam		109	177

Tablo 3 "Sanat" kavramına ilişkin bölümlere göre geliştirilen metaforlar ve onları temsil eden öğrenci sayıları ve yüzdesi (Alfabetik sıraya göre)

1- Tablo 3 incelendiğinde; öğrencilerin geliştirdikleri metaforlar açısından bölümler arasında sanata bakış açılarında bazı benzerlikler yanında farklılıklar olduğu da tespit edilmiştir. Benzerlikler açısından bakıldığında dört bölümde de ortak olarak geliştirilen hayat (22) metaforu öne çıkmaktadır. Üç bölüm öğrencileri tarafından seçilen metaforlar ise; aşk (8), doğa (13) güneş (5), hayal (5), ışık (9), renk (4), su (5), olarak görülmektedir. Bu metaforlar arasında doğa (13) metaforu sanat ile fazla ilişkilendirilen metafor olmuştur. Sadece resim bölümü öğrencileri doğa metaforunu kullanmamışlardır. Farklılıklar açısından bakıldığında ise; Emek (1), İletişim (1), Özgürlük (2), Tutku (1), Kültür (1), Nefes (1), Realizm (1), Yemek (1), Kalp (1), Medeniyet (1), Duygu (3), Düşünce (1), Göz (1), İnsanlar (1), Oyun (2), Portakal (2) metaforları sadece kendi bölümlerinde farklı kullanılmıştır. Geçerli 44 metaforun yarısından fazlası (26) sadece bir öğrenci tarafından seçilmiştir. Geriye kalan 18 metafor ise 2 ile 21 arasında değişiklik göstermektedir.

2- Geleneksel Türk Sanatları Bölümü öğrencilerinin yoğunlaştıkları metaforlar; ışık (4), hayat (3) ve aşk (3) olmuştur. Sadece bu bölüm öğrencileri tarafından geliştirilen metaforlar ise Emek (1), İletişim (1), Özgürlük (1) ve Tutku (1)'dur. Genel olarak bakıldığında bu öğrencilerin; ışık, su, ay, güneş gibi yansıtma özelliği olan metaforları tercih etmelerinin, sanatı insanları aydınlatan ya da ısıtan kavramlar olarak değerlendirdiklerini göstermektedir. Bunun yanında öğrenciler aşk, emek, mutluluk, özgürlük, ruh, tutku, yaratmak (toplam 10) gibi soyut kavramlarla sanatı ilişkilendirmişlerdir.

3- Grafik Tasarım Bölümü öğrencileri toplam 68 metafor üretmişlerdir. Bunlar 35 başlık altında gruplandırılmıştır. Geliştirilen metaforlar içerisinde hayat (8) ve doğa (7) güneş (3), su (4), metaforlarında yoğunlaşma olduğu görülmektedir (toplam 25). Geriye kalan 10 metaforun tercih edilme sayıları 1 ile 3 arasında değişiklik göstermektedir. Sadece bu bölüm öğrencileri tarafından geliştirilen metaforlar ise; kültür (1), nefes (1) ve realizmdir (1). Sanatın soyut kavramlarla ilişkilendirildiği metafor sayısı 6 iken somut kavramların sayısı ise 12'dir. Bu bölüm öğrencileri sanatı daha çok yaşam, doğa ve su gibi günlük yaşam ve yaşamsal öğelerle ilişkilendirerek ağırlıklı olarak işlevsel bir yaklaşım ortaya koymuşlardır.

4- Resim Bölümü öğrencileri toplam 47 geçerli metafor üretmişlerdir. Bunlar 30 farklı başlık altında gruplandırılmıştır. Bu metaforlar arasında öne çıkan ve diğer metaforlara göre fazla sayıda üretilen hayat/yaşam (5) metaforudur. İkinci olarak kuş metaforu (4) gelmektedir. Üçüncü sırada ise aşk (3) ve ruh (3) metaforu gelmektedir. Diğer metaforların tercih edilme sayıları 1 ile 2 arasında dağılım göstermektedir. Sadece bu bölüm öğrencileri tarafından geliştirilen metaforlar, Güzellik (1), Kalp (1), Medeniyet (1) Pusula (1), Sevgi'dir (2). Geliştirilmiş 30 metaforun 17'si somut, 13'ü ise soyut kavramlardan üretilmiştir. Sanatı hayat, duygu sevgi aşk, kalp, his, ruh gibi metaforlarla (21) ilişkilendiren öğrencilerin, sanata duygusal açıdan yaklaştıkları göstermektedir.

5- Seramik ve Cam Bölümü öğrencileri tarafından üretilen 27 metafor 17 farklı başlık altında gruplandırılmıştır. Tercih edilen metaforların sayıları 1 ile 4 arasında dengeli bir dağılım göstermektedir. Sadece bu bölüm öğrencileri tarafından geliştirilen metaforlar ise; Duygu (1), Düşünce (1), Göz (1), İnsanlar (1), Portakal'dır. (2) Sanatın soyut kavramlarla ilişkilendirildiği metafor sayısı 9 iken somut kavramların sayısı ise 9'dur. Bu bölüm öğrencilerinin yarısı sanatı daha gerçekçi bir bakış açısı ile ilişkilendirmeye çalışırken diğer yarısının da yansıtmacı bir yaklaşım sergilediği görülmektedir.

### 3. "Sanat" kavramına ilişkin olarak öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlar, ortak özellikleri açısından hangi sanat kuramı altında kategorize edilmiştir?

Bu aşamada geçerli 66 metafor hakkında oluşturulan "örnek metafor listesi" (tablo 2) baz alınarak her metafor imgesinin sanat kavramını nasıl temsil ettiği irdelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle, her metafora ilişkin öğrenciler tarafından öne sürülen metaforların gerekçeleri analiz edilmiştir. Daha sonra metaforlar başlıca sekiz kategori altında toplanmış, tablolar hâlinde sunulurken yorumlanmıştır. Bu tablolar oluşturulurken sanatın bilinen kuramlarından hareket edilmiştir.

Sanatı sanat yapan özellikleri, belirli bir gerekçe içerisinde açıklamaya çalışan sanat kuramları; sanatçı, sanat eseri, izleyici merkezli bir hareketle sanatı kategorize etmeye çalışır. Kuramlar, sanatı açıklamak ve sınıflandırmak amacıyla sanat felsefecileri, eleştirmenler ve sanatçılar tarafından ileri sürülen kavramlardır. Kesin doğruluğu olmasa da kabul görmüş kuramlar oldukları için farklı disiplinlerde de kullanılmaktadırlar.

Sanatı tanımlarken daha çok ilk sırada yer alan görüş, sanatı eserin dış dünya ile olan ilişkileriyle açıklamaya çalışan, "yansıtma" kuramıdır. Bu kurama göre sanat; insanı, yaşamı, toplumsal gerçekliği temsil ederken aynı zamanda doğada ve insan dışında görünenleri olduğu gibi yansıtan bir aynadır. Bu kuram konuya odaklıdır (Moran, 1988: 15).

İkinci sırada yer alan kuram ise; Biçimci Kuramıdır. Sanatın özünün sanat eserinin kendisinde saklı olduğunu ve bu özü açığa çıkartmak ya da açıklamak için sanat eserine özgü yapıların incelenmesi gerektiğini savunur. Daha çok sanatın elemanlarından (renk, doku, leke, biçim, form, ışık) ve ilkelerinden (denge, hareket, ritim, uyum, armoni) hareket eder. Bu kuramda estetik ve biçim öne çıkar ve eser merkezlidir (Şentürk, 2012: 16).

Üçüncü sırada yer alan "anlatımcı/ifadeci" ya da dışavurumcu kuram ise sanatı; sanatçının duygularının, heyecanlarının, hislerinin ve düşüncelerinin ifadesine odaklanan bir yaklaşımı temsil eder. Bu kuramın merkezinde sanatçı vardır Anlatımcı kuram, sanatta beceri ve yeteneğin önemini göz ardı eder ve hatta sanatın önemini azaltır. Duymak, üretmekten daha önemlidir. Özgün, yaratıcı edim sanatçının aklındadır ve bunu ifade edip etmemesi onun seçimidir (Townsend, 2002: 137-138).

Dördüncü kuram "İşlevsellik" kuramı eğitimsel veya diğer sosyolojik olayları içeren amaçlı etkinlikleri kapsar. Bu tür ya-pıtlarda "zanaat" etkisi de hissedilir. Tanıtım ve propaganda içeren resimler veya afişler, ya da slogan

türü yapıtlar, bu kurama uygun örneklerdir. Bunun yanında sanatın ticari olarak kullanılması kullanışlılık ya da fayda elde etmeye yönelik yararçı yaklaşım da işlevsel olarak değerlendirilir. Kuramın merkezinde “sanat toplum ve insanlar içindir” yaklaşımı vardır (Balci, 2016:117-122).

Beşinci kuram izleyiciyi merkeze alarak sanatı açıklamaya çalışan “Duyguculuk kuramı”dır. Bu kurama göre, sanatın özü/işlevi arınma zevk gibi psikolojik alandaki etkilerdir. Sanatın uyandırdığı estetik beğeni ya da coşkularla açıklanabileceğidir. (Şentürk, 2012: 16).

Altıncı olarak Oyun Kuramı; Tüm varlık dünyasında türlü biçimlerde görünen oyunun insanda estetik bir oyun olması ve güzele ulaşması sanatın bir oyun olarak belirlenmesi demektir. Sanat ile oyun arasındaki temel ortak özellik, her ikisinin de ereksiz olması, kendi dışında hiçbir ereğe hizmet etmemesi ve insanı özgür kılmadır” (Soykan, 1991: 46).

Yaşamın kendisi olarak sanat kuramı, Baudrillard’ın “Sanatın iddiasının giderek arttığını düşünüyorum. Sanat hayat olmak istiyor.” ifadesinden yola çıkarak sanatın zincir hale gelmiş kurumsal bir kuruluş gibi davrandığını ve içilen kahveden giyilen bir elbiseye kadar hayatın her anına nüfuz eden bir etkinlik olduğunu ileri sürer (Baudrillard, 2010: 92). Bu yaklaşıma göre sanat hayatın, hayatta sanatın ta kendisi oluyor.

Yaratma Olarak Sanat kuramına göre doğada ideal güzellik ve mükemmellik yoktur. Doğanın ürettiklerinde sanat eserlerine bir benzerlikten söz edilebilir ancak sanat eseri, doğa ürünlerinden fazla bir şeydir. Sanatçı, hayal gücünü ve yaratıcı yanını kullanarak doğadan aldığı izlenimleri ayıklar, birleştirir ve bir anlatıma dönüştürür. Bu anlatımın sanat eseri olması için de özgün ve tek olması gerekir (Cömert, 1979: 10. Tunalı, 1973: 26).

**Yansıtma /Taklit Olarak Sanat:** Tablo 4 incelendiğinde; 177 öğrenciden 36’sı (% 20,3) 7 metafor (% 10,6) ile sanatı gerçekliğin yansıması olarak ele almışlardır. Yansıtmacı yaklaşım açısından sanatı, doğa, ay, ayna gibi yansıtma özelliği olan metaforlarla ilişkilendirmeyi tercih etmişlerdir. Tercihleri arasında yoğunlaşmanın görüldüğü metafor gökyüzü ve doğadır. Gökyüzü ve doğa daha çok görünen gerçekçilik açısından ele alınmıştır. Görünen gerçeklik açısından bir başka metafor ise “ayna”dır. Öğrenci tarafından yansıtma ve gösterme kuramları ile ilişkilendirilen ayna metaforu ile sanatın işlevi tanımlanmaya çalışılmıştır. Ay, ışık, aydınlık gibi yansıtma ve ışık yayma özelliği olan metaforlar tercih edilmiştir. Bu metaforlarda sanatın aydınlatıcı ve bilgilendirici işlevi gerekçe gösterilerek kullanılmıştır. İşlevsel özelliğe yakın gibi görünen bu metaforlar, gerçeklikle ilişkilendirilme gerekçeleriyle yansıtma kuramı altında kategorize edilmiştir.

Kategoriler	Metafor adları	(f)	(%)
Yansıtma /Taklit Olarak Sanat	Ay (3), Aydınlık (1), Ayna (5), Doğa (13), Gökyüzü (4), Işık (9) Realizm (1),	7 36	10,6 20,3
Biçim Olarak Sanat	Akvaryum (1), Boşluk (1). Bukalemun (1), Estetik (2), Gökkuşuğu (2), Güzellik (2), Nüans (1), Renk (4), Yapı (1),	9 15	13,6 8,4
Anlatım / İfade Olarak Sanat	Akım (1), Duygu (3), Düşünce (1), His (2), Felsefe (1), Hayal (5), İletişim (1), Kişi (1) Psikoloji (1), Ruh (5),	10 21	6,6 11,8
İşlevsel Olarak Sanat	Ağaç (3), Damardaki Kan (1), Göz (1), Güneş (5), Kalp (1) Kitap (4), Nefes (1), Oksijen (1), Portakal (2), Pusula (1). Su (5), Tohum (1), Uyku (3), Yemek (1), Zaman (1),	15 31	22,7 17,5
Duyguculuk Olarak Sanat	Anne (1), Aşk (7), Mutluluk (2), Sessizlik (1), Sevgi (2), Sonsuzluk (2), Tutku (1),	7 16	10,6 9,0
Oyun Olarak Sanat	Festival (1), Oyun (2),	2 3	3,0 1,6
Yaşamın Kendisi Olarak Sanat	Döngü (1), Dünya (7), Hayat/yaşam (22), Her Şey (2), İnsanlar (1), Kültür (1), Medeniyetler (1), Soy Ağacı (1), Toplum (2)	9 38	13,6 21,4
Yaratma Olarak Sanat	Emek (1), Eşsizlik (1), Kuş (7), Özgürlük (2). Varoluş (2), Yaratıcılık (3) Yeniden doğuş (1),	7 17	10,6 9,6
<b>Toplam</b>		<b>66</b>	<b>177</b>

Tablo 4 “Sanat” Kavramına İlişkin Geliştirilen Metaforların Kategorilere Göre Dağılımı

**Biçim Olarak Sanat:** Tablo incelendiğinde 15 öğrencinin (%8,4) 9 metafor ile sanata biçimcilik açısından yaklaştıkları ve sanatı bir biçim olarak kavradıkları anlaşılmaktadır. Sanatı bir biçim olarak düşünen öğrencilerin sanatın eleman ve ilkelerine benzer metaforlar geliştirdikleri görülmektedir. Sanatın bir elemanı olan renk (4) en fazla tercih edilen metafor olarak öne çıkmaktadır. Rengi metafor olarak seçen öğrencilerin sanatı, hayatı renklendiren ya da hayata renk katan bir unsur olarak ele aldıkları görülmektedir. Bunun yanında sanatı güzellik (2), gökkuşuğu (2) ve estetik (2) olarak gören öğrencilerin de benzer şekilde sanatın hayatı güzelleştiren ve estetik bir değer katan özellikleri gerekçe gösterilerek kullanıldığı görülmüştür. Birer metafor ile akvaryum (1), boşluk (1) bukalemun (1), nüans (1), Yapı (1), ise sanatın elemanları ile ilişkili olarak ele alarak sanat eserinden hareketle biçimci bir yaklaşım ortaya koymuşlardır. Bu kategoride yer alan öğrencilerin bu yaklaşımı onların sanatın sanat için olması gerektiği düşüncesine yakın olduklarını göstermektedir.

**Anlatım / İfade Olarak Sanat:** Sanatın kuramlarından hareketle, sanatın bir ifade ya da dil aracı olduğunu savunan öğrenciler genellikle sanatın duygu düşünce ve hayallerini anlatmanın bir yolu olan metaforları kullanmış-

lardır. 21 (%11,8) öğrencinin 10 başlık altında üretmiş olduğu metaforlar içerisinde hayal (5) ve ruh (5) tercih ile öne çıkmaktadır. Burada öğrencilerin hayal ile ilgili öne sürdükleri gerekçelere bakıldığında metaforların hayallerin aktarılması ya da anlatılması olarak ele alındığı görülmektedir. Ruh ve ruh dünyasının ifadesi olan ruh metaforu, duygu (3) ve his (2) metaforlarında da benzer şekilde kullanılmıştır. Felsefe, düşünce, psikoloji, akım metaforları aktarım; iletişim metaforu iletişim aracı; kişi metaforu ise kişinin kendisini ifadesi olarak kullanılmıştır. Tabloda anlatımcı/ifadeci kuramla ilişkili metafor üreten öğrencilerin daha dışavurumcu bir yapıya sahip oldukları ve sanatı bir dışavurum olarak gördükleri söylenebilir. Bu bağlamda bu öğrencilerin sanatsal üretim sürecinde sanat eserinden çok sanatçının yapısı, duygusu ve kendine özgü üslubuna yönelerek sanatın tanımlanabileceği düşüncesine yakın oldukları görülmektedir.

**İşlevsel Olarak Sanat:** Tablo 4 incelendiğinde; 177 öğrenciden 31'i (%17,5) 7 metafor (%22,7) ile sanatı işlevsel bir özelliğe sahip kavram olarak düşünmektedirler. Öğrenciler sanatın işlevsel yönünü daha çok işe yararlığı açısından ele alarak ilişkilendirmişlerdir. İşlevselci yaklaşımdan sanatı göz (1), kalp (1) gibi insanın temel uzuvları yanında, kan (1), nefes (1), oksijen (1), su (5), uyku (3), yemek (1), portakal (2), gibi vücudun ihtiyacı olan kavramlarla ilişkilendirmeyi tercih etmişlerdir. Bunların yanında Ağaç (3), Güneş (5), Kitap (4), Pusula (1), Tohum (1), Zaman (1) metaforların da yararlı yanları gerekçe gösterilerek sanatla ilişkilendirilmişlerdir. Bu tercihler arasında yoğunlaşmanın görüldüğü metaforlar güneş (5) ve su (5) dur. Güneşi işlevsel yönüyle sanata benzetenlerin genellikle güneşin aydınlatma ve ısıtma işlevinden hareket ettikleri görülür. Örneğin "Sanat güneş gibidir çünkü insanı ısıtır" şeklinde açıklamışlardır. Su metaforunda da benzer olarak insanın yaşamsal bir ihtiyacına benzetilmiştir. Örneğin, "Sanat su gibidir çünkü onsuz yaşanmaz" şeklinde ifade edilmiştir. Farklı ve birer metaforla benzetme yapılan kavramlarda genellikle bir ihtiyacı karşılama olarak ele alınan metaforlar içerisinde en farklı olanı zaman (1) metaforudur. Bir öğrenci tarafından üretilen "sanat zaman gibidir çünkü zaman nakittir" cevabı ile açıklayan öğrenci sanata ekonomik çıkar açısından yaklaşmıştır. İşlevsel olarak sanat kategorisinde öğrencilerin sanata daha pragmatik yaklaştıkları ve sanatı bir araç olarak ele aldıkları görülmektedir. Bu bağlamda bu öğrencilerin sanatsal üretim sürecinde sanat eserinden çok eserin işlevi üzerine odaklandıkları ve "sanatın bir işlevi varsa sanattır" düşüncesine yakın oldukları görülmektedir.

**Duyguculuk Olarak Sanat:** Bu kategori içerisinde öğrencilerin sanatın ne olduğu sorusuna verdikleri cevap ya da benzetmelerde genellikle sanata duygusal açıdan yaklaştıkları görülmektedir. Bu duygusal yaklaşım, genel

bir tanım ile ilgili değil sanata bireysel bakış açısı ile ilgili bir duyguyu yanıtsıtmaktadır. 177 öğrencinin geliştirmiş olduğu metaforlardan 16 (%9,0) sı sanatı duygusal açıdan tanımlama yaklaşımı göstermiştir. Bu metaforlar içerisinde sanatın aşk olduğunu savunan aşk metaforu ön plana çıkmaktadır. Bunun yanında sanatı sevgi (2), mutluluk (2), sonsuzluk (2), sessizlik (1) olarak gören öğrencilerin benzetmelerinde sanatın duygusal yönüne vurgu yapmışlardır. Özellikle sanatı sevgi ve mutluluk ile ilişkilendiren öğrencileri sanatın insanı mutlu etmesine ve bir sevgi unsuru olmasına bağladıkları görülmektedir. Örneğin "Sanat anne gibidir çünkü o her şeydir" tanımlamasını yapan öğrenci sanatı anne sevgisi ile ilişkilendirmiştir. Kuram çerçevesinde sanatı duygularla ifade eden öğrenciler, sanatın işlevini arınma, zevk gibi psikolojik etkiler, estetik beğeni ya da coşkularla ilişkilendirmişlerdir.

**Oyun Olarak Sanat:** Öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlar içerisinde en az tercih edilen ve en az metafor geliştirilen kategori sanatı oyun olarak gören kategoridir. Toplamda 177 öğrencinin geliştirdiği metaforlardan sadece 3 (%1,6) tanesi iki farklı metafor ile sanatı oyuna benzetmiştir. Sanatın bir oyun olması ve oyun dışında bir amacı olmaması yaklaşımı daha çok biçimci anlayışla örtüşmesine rağmen verilen cevaplarda sanatın bir etkinlik ve bir eğlence işlevi olması yönüyle ilişkilendirilmiştir. Örneğin "Sanat oyun gibidir çünkü oyunu ne kadar iyi oynar ve kurallarını bilirseniz eğlenceli ve mutluluk verici" Diğer verilen cevap ise sanat festivale gibidir çünkü çok renkli bir dünya. Öğrencilerin sanat ürünlerini bir etkinlik ya da sanatçının yaratıcı bir etkinliği olarak görmeleri yönüyle sanatın işlevinin eğlence ya da oyun olduğu düşüncesini benimsedikleri görülmektedir. Bu yaklaşıma göre sanatın oyun dışında belli bir amacı yoktur. Amacı amaçsız olmasıdır.

**Yaşamın Kendisi Olarak Sanat:** Öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlar içerisinde en dikkat çekici olanı sanatın yaşam ile ilişkilendirildiği metaforlardır. Çağdaş sanat yaklaşımı içerisinde hayatın sanat olma fikri ile doğrudan örtüşen metaforlarla ilgili benzetmelerin 38 (%21,4) metafor ile en fazla oranı oluşturması öğrencilerin yaşamın bir parçası olarak görmeleri açısından önemli bir bulgu oluşturur. Bu, sanatın çağa göre değişen tanımına ve anlayış olarak ne kadar yakın olduklarını göstermektedir. "Sanat nedir?" sorusuna, "sanat hayattır" ya da "yaşamdır" cevabını veren öğrenci sayısının 22 (%12,4) metafor ile önde olması önemli bir göstergedir. Bu konuda öğrencilerin çoğunlukla sanatı dünya (7) metaforu ile ilişkilendirdikleri görülmektedir. Yaşamın sanat olabileceği düşüncesini vurgulayan diğer zihinsel imge "her şey" (2) metaforudur. Çünkü bu cevabı veren öğrenciler Sanat her şeydir çünkü her şeyde mutlaka sanat vardır. Cevabı ile yaşamın sanat olabileceği düşüncesini özetlemektedir. Bunun dışında

döngü (1), insanlar (1), kültür (1), medeniyetler (1), soy ağacı (1), toplum (2) gibi metaforların gerekçelerine bakıldığında benzer cevapların yaşamın kendisinin sanat olabileceği düşüncesinden hareket ederek öğrencilerin çağdaş sanat kuramlarına daha yakın bir yaklaşım ortaya koydukları görülmektedir

**Yaratma Olarak Sanat:** Tablo 4'e bakıldığında 7 metafor başlığı altında 17 (%9,6) metafor üretildiği görülmektedir. Bu metaforların öğrencilere göre dağılımına bakıldığında yaratıcılığın ve özgürlüğün bir temsilcisi olarak kuş (7) metaforunun tercih edilmiş olduğu görülmektedir. Kuş kavramının özgürlük ile ilişkilendirilmesi yaratıcılık olarak sanat kategorisinde gösterilmesi uygun görülmüştür. Bunun dışında yaratıcılık ile ilgili olarak geliştirilen metaforların tercih sayıları 1 ile 3 arasında değişiklik gösterdiği görülmektedir. Özellikle yaratıcılık (3) metaforu, durumu en iyi özetleyen metafor olarak seçilmiştir. Bunun dışında emek (1), eşsizlik (1), özgürlük (2), varoluş (2), yeniden doğuş (1) metaforlarının gerekçelerine bakıldığında kavramların yaratıcılık üretim, oluşturma ve yeniden ortaya koyma işlevleri açısından ele alındığı görülmektedir. Bu kategoride metafor oluşturan öğrencilerin sanatın özgün ve özgür bir alan olarak yaratıcılık ile mümkün olacağı düşüncesine yakın oldukları görülmektedir. Yaratıcılığın sanat ve estetik kuramları arasında özgünlük, biriciklik ve üretim olarak ele alındığı görülmektedir. Doğadaki nesnelere yeniden sanat nesnesine dönüştürülmesi sanatçının yaratıcılığı ile ilişkilendirilmiştir. Kısacası sanat bir insan etkinliğinin ürünü olarak düşünülebilir.

## 5. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Sanat; ortaya çıkışı, oluşumu, çeşitliliği, işlevi, sınırlarının belirsizliği, döneme ve çağa göre değişkenliği, amacındaki farklılıklar nedeniyle oldukça karmaşık ve tanımlaması zor bir kavramdır. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültelerinin sanatçı yetiştirme misyonuna bağlı olarak bu kurumlarda öğrenim süreci içerisinde öğrencilerin aldıkları ve almakta oldukları sanat eğitimi sonucunda "sanat" kavramına ilişkin bireysel kazanım geliştirmeleri beklenir. Bu açıdan bakıldığında, öğrencilerin "sanat" kavramına ilişkin geliştirdikleri zihinsel algıları tespit etmek ve incelemek büyük önem taşır. Bu araştırma, sanat eğitimlerine devam eden lisans düzeyi öğrencilerinin "sanat" kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel algılarını ortaya çıkarma amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amaç doğrultusunda; Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nde öğrenim gören Geleneksel Türk Sanatları, Grafik Tasarım, Resim ve Seramik-Cam Bölümlerinde öğrenimlerine devam eden 195 lisans öğrencisi tarafından "sanat" kavramına ilişkin 177 adet geçerli metafor üretilmiş ve bu geçerli metaforlar 66 başlık altında toplanmıştır.

Toplanan bu metaforlar 8 kategori altında gruplandırılarak değerlendirilmiştir.

Yapılan değerlendirme sonucunda öğrencilerin geliştirdikleri metaforlar sanat tarihinde sanatın ve estetiğin kullanılan kuramları ile büyük bir benzerlik gösterdiği görülmektedir. Sanat kavramına ilişkin Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi 4 bölüm öğrencileri tarafından geliştirilmiş olan metaforlar incelendiğinde en çok üretilen metaforun "Hayat/yaşam Olarak Sanat" kategorisinde (f=38), (% 21,4) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin sanatla ilgili olarak ikinci sırada yer alan kategori "Yansıma Olarak Sanat" (f=36), (% 20,3) kategorisi gelmektedir. En az metaforun ise "Oyun Olarak Sanat" (f=3), (% 1,6) kategorisinde olduğu görülmektedir.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlar kategoriler açısından incelendiğinde bölümlere göre farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir. Geleneksel Türk Sanatları Bölümü öğrencileri tarafından üretilen metaforlar incelendiğinde Yansıma Olarak Sanat ve İşlevsel Olarak Sanat kavramına ilişkin metaforların birbirine yakın oranda geliştirilmiş olduğu görülmektedir. Bu, bölüm öğrencilerinin belli bir kategoriye yoğunlaşmadıklarını ve sanata ilişkin farklı düşüncelere sahip olduklarını göstermektedir. Grafik Tasarım Bölümü öğrencileri tarafından geliştirilen metaforların kategorik dağılımına bakıldığında ise; İşlevsel Olarak Sanat ve yaşamın kendisi olarak Sanat" kuramları öne çıkmaktadır. Resim Bölümü öğrencilerinin geliştirmiş olduğu metaforlara bakıldığında Duyguculuk Olarak Sanat, Yaşamın kendisi Olarak Sanat" kategorilerinde yoğunlaşma olduğu görülmektedir. Seramik ve Cam Bölümü öğrencilerinin geliştirmiş olduğu metaforların birbirine yakın oranlarda eşit bir dağılım sergilediği görülmektedir. Bu sonuçlardan hareketle Geleneksel Türk Sanatları öğrencilerini sanata duygu ve işlevsel açıdan yaklaşırken Grafik Tasarım Bölümü öğrencileri ise sanatı işlevsel ve yaşamın kendisi olarak görmektedirler. Resim Bölümü öğrencileri sanata duygu açısından yaklaşırken Seramik ve Cam Bölümü öğrencilerinde eşit bir dağılım söz konusudur.

Güzel Sanatlar Fakültesi'nde öğrenim gören öğrenciler için en önemli anlatım aracı sanattır. Sanat eğitimi alan bireylerin sanata ilişkin geliştirdikleri bireysel tutum ve yaklaşımlarına bağlı olarak ortaya koyacakları sanatsal üretimler, onların geçmişte öğrenim gördükleri eğitim sürecinde edindikleri bilgilere bağlı olarak gerçekleşir. Bu anlamda sanata ilişkin yapılan tanımlar bireylerin eğitim sonrası yaşantılarında sanatsal üretimlerine doğrudan yansiyacaktır.

## Kaynakça

Artun A. (2015). *Sanat Emeği*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Balcı, Y. B. (2016). *Kuramsal Estetik*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Baudrillard, J. (2010). *Sanat Komplosu*. İstanbul: İletişim Yayıncılık

Carroll N. (2012). *Sanat Felsefesi* (çev. G.K. Tirkeş) Ütopya Yayınları. No: 35

Collingwood, R. G. (2011). *Kısaca Sanat Felsefesi* (çev. T. Kabadayı) BilgeSU Yayıncılık. No: 28.

Cömert, B. (1979). *Croce'nin Estetiği*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Danto, A. (2013). *Sanat Nedir* (Çev. Z. Baransel) Sel Yayıncılık. No: 13.

Demirel, Ö. (2005). *4. Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Program Geliştirme*. Ankara: Pegem Yayınları.

Fischer, E. R. (2011). *Art and Nature of Language and Thought*. USA: Authorhouse.

Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin Güncelliği* (çev. F. Tepebaşılı) Çizgi Kitabevi. No: 33.

Hartzell, G. (2004). "The metaphor is the message" *School Library Journal*, 48 (6), 33-34

Koro-Ljunberg, M. (2001). "Metaphors as a way to explore qualitative data" *Qualitative Studies in Education*, 46 (2), 367-379.

Lakoff, G. (2009). *The Political Mind: A Cognitive Scientist's Guide to Your Brain and Its Politics*. New York: Penguin Books.

Lenoir, B. (2003). *Sanat Yapıtı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Moran B. (1988). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: Başaran Matbaası.

Saban, A. (2008). "Okula ilişkin metaforlar" *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*. 14 (55), 459-496.

Shiner L. (2004). *Sanatın İcadı*, (çev. İ. Türkmen) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. No: 58-59

Soykan, Ö. N. (1991). "Sanatın kaynağı sorunu oyun ve dans", *Felsefe Dünyası Dergisi*, Sayı 2. No: 39-54.

Timuçin, A. (2013). *Estetik*. İstanbul: Bulut Yayınları.

Townsend, D. (2002). *Estetiğe Giriş*. (Çev. S. Büyükdüvenci) İmge Kitabevi. No:137-138.

Tunalı, İ. (2006). "Benedetto Croce'de Estetik'in Bir Bilgi Problemi Olarak Temellendirilmesi", *Felsefe Arkivi*, Sayı 18. No: 31

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

## Arkeolojik Alanlarda Uygulanan Koruma Örtülerinin Tasarım Kriterleri

Mesut Yılmaz  
Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener  
Arzu Bakıroğlu Yılmaz

Makale Geliş Tarihi: 29.01.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 05.05.2019

### Özet

Türkiye’de Arkeolojik alanlarda, bilimsel kazı çalışmalarıyla gün yüzüne çıkarılan kalıntıların korunması ve sergilenmesi amacıyla pek çok koruma örtüsü inşa edilmiştir. Söz konusu örtüler, metal veya ahşap destekler üzerinde saç, sentetik branda gibi daha basit uygulamalardan, tüm alanı kaplayan ve destek sayısı azaltılmış uzay çatı sistemleri ile mimari kalıntı ve eser grubunu tümünü kapsayacak ileri tasarımlara kadar çeşitlilik göstermektedir. Uygulandıkları alanlara göre çeşitlilikleriyle de dikkat çeken koruma örtülerinin tasarımlarında da çok sayıda kriter belirleyici olmaktadır. Bu çalışmada, koruma örtülerinin tasarım kriterleri, çağdaş koruma ilkelerinin belirlendiği uluslararası tüzük ve yönetmeliklerde yer alan hükümler doğrultusunda, arkeolojik alanlarda uygulanan seçilmiş bazı örneklerdeki gözlem ve incelemelerle belirlenmeye çalışılmıştır

**Anahtar Kelimeler:** Arkeolojik Alanlar, Arkeolojik Alanların Korunması, Koruma Örtüleri, Restorasyon, Konservasyon

### THE DESIGN CRITERIA OF PROTECTIVE STRUCTURES APPLIED IN ARCHEOLOGICAL SITES

#### Abstract

Many protective structures have been built in order to protect and display the remains uncovered by archaeological excavations in Turkey. The protective structure designs range from simpler applications such as sheet metal on metal or wooden supports, synthetic tarpaulin to advanced designs such as space truss structure that cover the entire area architectural remains and group of archeological artifacts. A number of criteria are also determinative in the design of the protective structure, which draws attention with their diversity according to the areas they are applied. In this study, protective structure design criteria have been tried to be determined by observations and examinations in selected examples applied in archaeological areas in line with the provisions of international regulations and codes which include modern protection principles.

**Keywords:** Archeological Sites, Conservation of Archeological Sites, Protective Structures, Restoration, Conservation.

Mesut Yılmaz. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, Ankara. E-posta: yilmazmesut10@gmail.com  
Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: s.sener@hbv.edu.tr  
Arzu Bakıroğlu Yılmaz. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Arkeoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, İzmir. E-posta: arzubakroglu@gmail.com

## 1. Giriş

Arkeolojik alan (sit) olarak tanımlanan alanlar, KTVKYK'nın (Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Yüksek Kurulu) 05.11.1999 gün ve 658 sayılı ilke kararında, "insanlığın varoluşundan günümüze kadar ulaşan eski uygarlıkların yeraltında, yerüstünde ve sualtındaki ürünleri, yaşadıkları devrin sosyal, ekonomik ve kültürel özelliklerini yansıtan her tür kültür varlığının yer aldığı alanlar ve yerleşmeler" olarak tanımlanmıştır (Madran ve Özgönül, 2011:16). Arkeolojik alanlarda, yaşamış olan uygarlıkların bırakmış olduğu değişik fonksiyonlara sahip yapılar ve kalıntılarında oluşan bir mimari varlık söz konusudur. Mevcut kalıntılar gerek tek yapı (cami, medrese veya hamam gibi) gerekse bir kompleks (Allianoi Sağlık Yerleşimi gibi) ve antik bir kent bölümüne (Efes Antik Kenti, Yamaç Evler gibi) veya bütününe (Magnesia ad Meandrum Antik kenti gibi) ait bir veya birden çok dönemde yaşanmışlık izleri yansıtan özellikler taşımaktadırlar (Şener, 2013). Bu tür kalıntılar, kullanım dışı kalmalarıyla zaman içerisinde toprak tabakası ile örtülmektedirler. Toprak altındaki süreçte nemli bir ortama maruz kalırlar ancak uzun zaman içerisinde bu ortamla bir denge sağlarlar. Arkeolojik alanlarda bilimsel kazı çalışmalarıyla gün yüzüne çıkarılan mimari kalıntılar ve eserler gün yüzüne çıkarıldığı andan itibaren gerek nem kaybı, gerekse tahrip edici yeni çevre/iklim şartlarının etkisiyle değişik ölçülerde bozulmaya uğrayarak (Aslan, 1997: 2), çeşitli derecelerde konservasyon ve restorasyon müdahalelerine ihtiyaç duymaktadırlar.

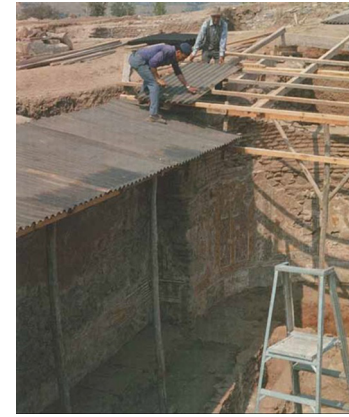
Bilimsel kazı çalışmalarıyla gün yüzüne çıkarılan mimari kalıntılarda ve eserlerde yapılacak konservasyon ve restorasyon çalışmaları, etkin ve önleyici konservasyon ve restorasyon müdahaleleri olmak üzere iki şekilde gerçekleşir. Etkin konservasyon ve restorasyon, mimari kalıntı ve eserdeki temel ve/veya kapsamlı sorunların çözümüne yönelik, özgün nitelikler değişmeksizin, geriye dönüşlü yöntem ve malzemelerle ve uzman meslek elemanları (koruma uzmanları, konservatörler ve konservasyon teknikerleri) tarafından yapılması gereken, doğrudan müdahalelerdir. Önleyici konservasyon ise mimari kalıntı ve eserlere müdahale etmeden, bozulmaya neden olabilecek çevre/iklim koşullarına (yağmur, güneş, insan kaynaklı bozulmalar vb. gibi) ve korunmada olası risklere karşı alınacak önlemleri ve müdahaleleri kapsamaktadır.

Arkeolojik alanda gün yüzüne çıkarılan mimari kalıntı ve eserlerdeki aktif konservasyon ve restorasyon müdahaleleri uzman meslek elemanları tarafından uygulanmalıdır. Ancak bu uygulamalar, özellikle duvar resmi, mozaik ve kerpiç yapı elemanları gibi bazı eserlerin, çevre/iklim koşullarına (yağmur, güneş, insan kaynaklı bozulmalara v.b.) karşı korunmasında yeterli

olamamaktadır. Bu tip eserlerin korunmasında aktif müdahaleler yanında, pasif konservasyon yöntemlerinin en kapsamlı ve etkili yöntemlerinden olan koruma örtülerinin de tasarlanarak uygulanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

## 2. Koruma Örtüleri

Arkeolojik alanlarda oluşturulan koruma örtüleri, geçici ya da uzun süreli koruma amaçlanarak inşa edilir. İki sistem arasındaki farklılıklar, örtülerin inşasında kullanılan malzeme ve sistem tasarımıdır. Geçici koruma örtüleri çadır benzeri elemanlara veya oluklu galvanize sac, bitüm enli kâğıt ve sentetik branda gibi daha geleneksel malzemelere (Severson, 1999: 3; Aslan, 1997: 2) dayanan basit metal ve ahşap konstrüksiyonlar şeklinde inşa edilirler (Görsel 1.). Kalıcı koruma örtüleri ise arkeolojik kalıntının bulunduğu alanın tamamında kontrollü bir ortam sağlayan (İpekoğlu ve Çetin, 2013: 21), çok az destek ile geniş açıklıkların geçildiği germe, uzay çatı, vb. sistemlerden oluşan, ileri tasarım uygulamalarıdır. Kalıcı koruma örtüleri, kalıntıların çevresel faktörlerden korunmasının yanında, yerinde sergilenebilme imkânlarını da ayrıca sağlamaktadır (Görsel 2.).



Görsel 1. Sardes kazı alanları üzerindeki geçici koruma örtüleri, Manisa, Türkiye (solda),

Görsel 2. Göbeklitepe kalıcı koruma örtüsü ve ziyaretçi merkezi, Şanlıurfa, Türkiye (sağda).

Arkeolojik alanda bir koruma örtüsünün tasarım ve uygulama süreci, mimari kalıntı ve eserleri, çevre/iklim koşullarına karşı koruyan, yeni bozulma nedenleri üretmeyen (sera etkisi gibi), mimari kalıntı ve eserleri ön plana çıkaran, gerektiğinde sökülebilen (geriye dönüşlü) ve alanı ziyaretçiler için sergilenebilir bir mekâna dönüştüren bir koruma planlama anlayışına sahip olmalıdır (Zeren, 2010: 57).



Retorasyon ve konservasyon uygulamaları, müdahale edilecek yapının korunma durumu, bulunduğu çevre ve malzeme nitelikleri gibi her zaman için kendi özelliklerine göre şekillenmelidir (Şener, 2013). Koruma örtüleri de bir konservasyon müdahalesi olduğuna göre, tasarımı ve uygulanması her arkeolojik alan için bağımsız düşünülmeli ve kendine has sorunlarına çözüm üreten planlama stratejileri oluşturulmalıdır. Herhangi bir alanda başarı sağlamış bir uygulama modeli, diğer bir alana uygulandığında tümüyle aynı sonuçları vermeyebilir (Zeren ve Uyar, 2010). Ayrıca unutulmamalıdır ki, arkeolojik alanların koruma örtüleri ile kapatılmasındaki tasarım, uygulama ve planlama stratejileri, farklı uzmanlıklara sahip (mimar, konservatör, arkeolog ve inşaat mühendisi vb. gibi) meslek elemanlarının bir araya gelerek ürettikleri disiplinler arası çalışmaların sonucunda belirlenmelidir.

### 3. Koruma Örtülerinin Tasarım Kriterleri

Arkeolojik alanlarda uygulanacak olan koruma örtülerinin tasarım kriterlerinin belirlenmesinde, çağdaş restorasyon – konservasyon ilkelerinin belirlendiği uluslar arası tüzük ve yönetmeliklerde yer alan hükümler etkili olmaktadır. Bu tüzük ve yönetmeliklerin en önemlileri arasında yerini alan ve 1964'te imzalanmasıyla arkeolojik alanlar dahil tüm restorasyon-konservasyon uygulamaları için referans haline gelen Venedik Tüzüğü'nün ilgili hükümlerine göre (ICOMOS, 1964);

- .....Yapılması gerekli herhangi bir eklemenin mimari kompozisyonun farkı anlaşılabilir ve günün damgasını taşımalıdır.
- Eklemelere, ancak yapının ilgi çekici bölümlerine, geleneksel konumuna, kompozisyonuna, dengesine ve çevresi olan bağlantısına zarar vermediği durumlarda izin verilebilir.
- Yıkıntılar korunmalı, mimari unsurların ve buluntuların sürekli olarak korunması için gerekli önlemler alınmalıdır. Bundan başka, anıtın anlaşılmasını kolaylaştıracak ve anlamını hiç bozmadan açığa çıkaracak her çareye başvurulmalıdır. Bütün yeniden inşa işlemlerinden (a priori) vazgeçilmelidir.

diye belirtilen maddeler özellikle koruma örtülerinin tasarım kriterlerinin belirlenmesinde etkili olmaktadır. Bu ilkeler doğrultusunda, arkeolojik alanlarda uygulanacak olan koruma örtülerinin, aşağıdaki kriterleri taşıyan bir tasarım olması hedeflenmelidir;

- Mimari kalıntı ve eserleri çevre/iklim koşullarına karşı koruyan,
- Mimari kalıntı ve eserlerde yeni bozulma nedenleri üretmeyen

- Mimari kalıntı ve eserleri ön plana çıkaran.
- Arkeolojik alanın peyzajını bozmayan.
- Mimari kalıntı ve eserlerden ayırt edilebilen.
- Gerekğinde sökülebilen (geriye dönüşlü) veya çoğaltılabilen.
- Geniş açıklıkları az sayıda taşıyıcı ile geçebilen.
- Mimari kalıntıların antik plan kurgusuna zarar vermeyen.

Arkeolojik alanlarda uygulanacak olan koruma örtülerinde koruma işlevi, öncelikli fonksiyon kabul edilmeli ve mimari kalıntı ve eserleri çevre/iklim etkilerinin tamamına karşı koruma sağlamalıdır. Mimari kalıntılardaki ve eserlerdeki bozulmanın ölçüsü, yüksek ve düşük sıcaklıklara, yüksek bağıl neme, yoğunlaşmaya ve donmaya (İpekoğlu ve Çetin, 2013: 22) bağlı olarak değişmektedir. Topraktaki tuzlanma hareketleri koruma uygulamalarının başarısız olmasına, bozulmanın devamına, zemin ve duvarların ıslak kalması ise yapısal ayrışmaya neden olmaktadır (Severson, 1999:2). Su ve ışık, mantar, yosun, bakteri, liken ve bitki gibi biyolojik aktivitelere neden olmakta ve yapı malzemelerinin zarar görmesine yol açmaktadır. Güneş ışınları ve oluşturduğu aşırı sıcaklık da yıpratıcı etkisiyle önlem alınması gereken bir unsurdur. Rüzgar ise, beraberinde getirdiği parçacıkların yüzeye çarpmasının etkisiyle aşındırıcı bir etki oluşturur ve biyolojik aktiviteye etken olan toz toprak gibi maddelerin birikmesine neden olur (Dikilitaş, 2010). Koruma örtüsünün koruma işlevini yerine getirebilmesi için; arkeolojik alanı etkileyen ve yukarıda bazılarını değinilen tahrip süreçlerinin detaylı analizi yapılmalı, bozulmaya neden olan faktörlerin tamamı belirlenmeli ve tasarım sürecine katkı sağlanmalıdır.

Arkeolojik alanlarda uygulanacak olan koruma örtülerinde yanlış malzeme seçimiyle ve çevre/iklim koşullarına uyumlu olmayan bir tasarımla oluşturulan yeni ortam, mimari kalıntı ve eserlerde yeni bozulmalara neden olabilir. Çatalhöyük koruma örtüsü (Konya Türkiye) örneğinde olduğu gibi; yaz aylarında sirkülasyon ve havalandırmayı sağlamak için yan panellerin kaldırılması tasarlanmış olsa da sıcaklık, korunan alanda etkili olabilmektedir. Çatı altında kalan alanda, bağıl nemdeki ve sıcaklıktaki düzenli dalgalanmalar, kalıntıların korunmasını güçleştirmektedir (Savrum Kortanoğlu, 2013)(Görsel 3). Diğer taraftan alan, paneller açık olduğunda, rüzgârın etkilerine de açık hale gelmektedir. Rüzgâr yaz aylarında kurutma etkisi ve getirdiği toz ile birlikte erozyon oluşturmakta, kış aylarında ise rüzgârın getirdiği yağmurla ve karla bozulmalara neden olmaktadır (Görsel 4). Norveç'in soğuk ikliminde, Hamar Kateter'i için, 1998 yılında cam ve

çelik malzeme kullanılarak inşa edilen şeffaf koruma örtüsü, başarılı bir örnek olarak verilebilir (Görsel 5-6). Bu örnekte kalıntıları korumak ve potansiyel yağışma sorunlarını ortadan kaldırmak için ısıtma ve havalandırma sistemi geliştirilmiştir. Isıtıcılarla, kalıntıların doğrudan ısıtılması sağlanırken; fanlarla yağışma riskini azaltmak için cam boyunca ılık hava sağlanmış (İpekoğlu ve Çetin, 2013: 23); güneşli günler için ise güneş koruma elemanları eğimli yüzeyin altına monte edilmiştir.



Görsel 3. Çatalhöyük, güney kazı alanı kalıcı koruma örtüsü, yaz dönemi, Konya, Türkiye (solda),

Görsel 4. Çatalhöyük Güney Kazı Alanı kalıcı koruma örtüsü, kış dönemi Türkiye (sağda)

Arkeolojik alanlarda, korunana ikinci plana iterek kendisini ön plana çıkaran örtü türleri arkeolojik değer yerine, tasarımın ilgi uyandırması gibi etkileşimlere yol açmaktadır. Nitekim bu tür tasarımlarda; asıl olanı korunacak değerlerin vurgulanması, sergilenmesi ve gelecek nesillere aktarılması (Hauselmayer, 2000) ve oluşturduğu strüktür ile özel bir anıtsallık taşıyan, iddialı mimari çözümlerden kaçınılması (Ahumbay, 1999) uygun görülmektedir.

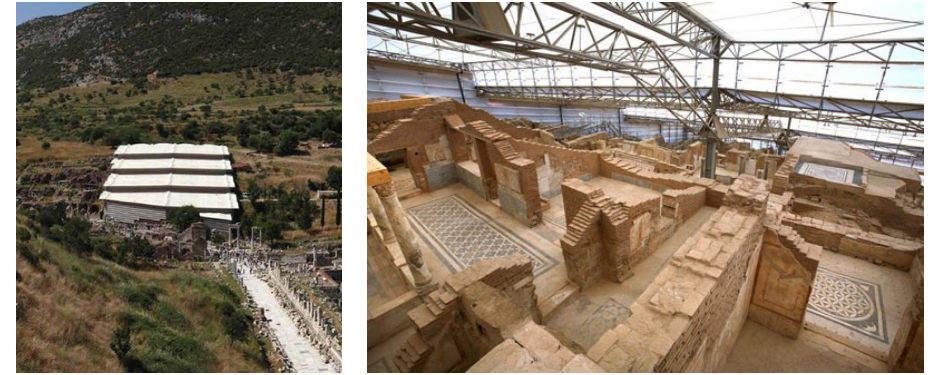
Efes antik kentinde yamaç evleri koruma örtüsü, tasarımıyla altında konumlanan mimari kalıntıları ön plana çıkaran, alanda kütle oluşturmayan ve özgün plan kurgusuna müdahale etmeyen yanlarıyla ön plana çıkmaktadır (Görsel 7-8). Girit adasındaki Apollo Epicurius Tapınağı, restorasyon

çalışmaları sürecinde geçici koruma örtüsü altına alınmış ve uzun yıllardır da bu örtü altında yer almaktadır (Vozikis, 2005: 124). Koruma örtüsü, tapınağı tamamen gizlenmesi ve tasarımı arkeolojik alanda kütle olarak öne çıkması gibi özellikleriyle, algıyı olumsuz yönde etkilemektedir (Görsel 9-10).



Görsel 5. Hamar Katedrali kalıcı koruma örtüsü, Norveç (solda),

Görsel 6. Hamar Katedrali, kalıcı koruma örtüsü iç görünüm, Norveç (sağda).



Görsel 7. Efes antik kenti yamaç evler, kalıcı koruma örtüsü, İzmir, Türkiye (solda),

Görsel 8. Efes antik kenti yamaç evler, kalıcı koruma örtüsü, iç görünüm, Türkiye (sağda).



Görsel 9. Apollo Epicurius Tapınağı koruma örtüsü, Girit Adası, Yunanistan (solda),

Görsel 10. Apollo Epicurius Tapınağı koruma örtüsü öncesi, Girit Adası, Yunanistan (sağda).

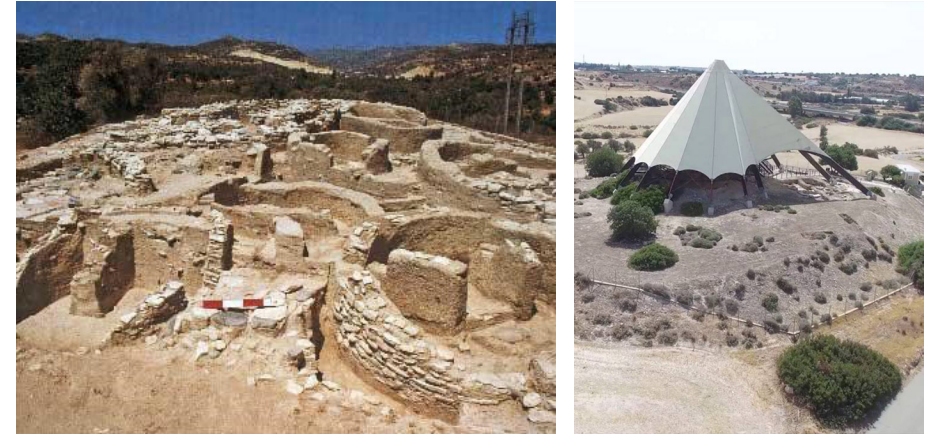
Arkeolojik alanlar içinde yer alan mimari kalıntı ve eserler, bir dönemin yaşam tarzını, mimari üslubunu, sanat anlayışını ve zaman içerisinde geçirdiği değişimleri, bulunduğu doğa ile uyumlu bir şekilde bütünleşerek bizlere aktarırlar. Bu nedenle koruma örtüleri uygulanacakları arkeolojik alanın peyzajına uyumlu ve kütle olarak ön plana çıkmayacak şekilde tasarlanabilmektedir. Akrotiri Antik kentinde uygulanan koruma örtüsünde, örtü üzeri yakın çevreden elde edilen volkanik malzeme ile kaplanmıştır. Doğal malzemenin üzerinde kullanımı ile koruma örtüsünün, bulunduğu çevrenin bir parçası olarak algılanması sağlanmıştır (Zeren ve Uyar, 2010:62)(Görsel 11-12).



Görsel 11. Akrotiri Kazı Alanı kalıcı koruma örtüsü, Thera Adası, Yunanistan (solda),

Görsel 12. Akrotiri Kazı Alanı kalıcı koruma örtüsü iç görünüm, Thera Adası, Yunanistan (sağda).

Koruma örtülerinde benimsenen bir başka yöntem göre, modern malzemeli tasarımlar ile arkeolojik alan peyzajına nötr, ancak zıtlık yaratan bir uyum arayışı olarak karşımıza çıkmaktadır. Efes antik kentinde yamaç evlerin üzerine uygulanan koruma örtüsünde tasarımın, bir yandan konstrüksiyon, renk ve malzeme bakımından farklı olması, bu tür uygulamaların başarılı bir örneği olarak kabul edilebilir (Görsel. 5). Kıbrıs'taki Kalavastos-Tenta kazı alanı koruma örtüsü tasarımı ise ahşap taşıyıcı sistem üzerine PVC kaplı polyester kumaş gerilerek oluşturulan 16 metre yüksekliğinde piramidal bir forma (Mollaert, M., De Laet, L., Verdonck, A., Lombardi, S., Beccarelli, P. ve Zanelli, A., 2013: 391) sahip olması nedeni ile kütle olarak öne çıkan ve arkeolojik alanla uyumsuz denilebilecek bir örnektir (Görsel 13-14).

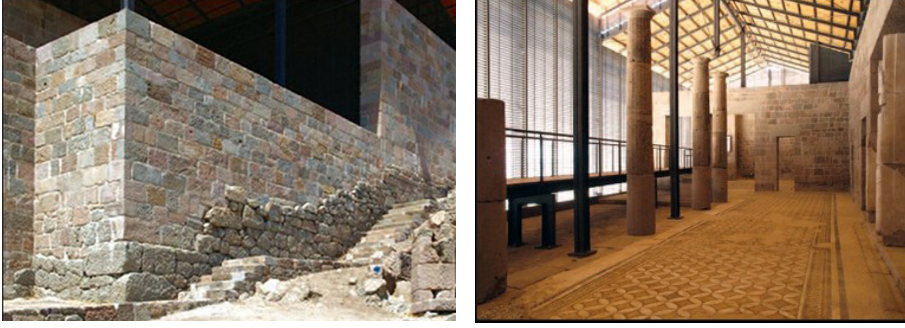


Görsel 13. Kalavastos-Tenta Kazı Alanı kalıcı koruma örtüsü öncesi, Kıbrıs (solda),

Görsel 14. Kalavastos-Tenta Kazı Alanı kalıcı koruma örtüsü, Kıbrıs (sağda).

Arkeolojik alanlarında inşa edilen koruma örtüleri, taşıyıcı sistemleriyle antik zemine inşa edilmiş bir "ek yapı" niteliği de oluşturmaktadır. Bu hususta ek yapının, antik malzemelerden ayırt edilebilir bir tasarımda inşa edilmesi gerektiği (Zeren ve Uyar, 2010) kabul görmektedir. Bergama Z Yapısı örneğinde olduğu gibi; koruma yapısı inşa edilirken, koruma altına alınan alanın kuzey bölümdeki mevcut özgün duvarlar, zemin katın üst seviyesine kadar yükseltilmiştir. Hem özgün duvarların, hem de üzerinde yükseltelen yeni duvarların örgü türü ve malzemesi birbiriyle benzer ve uyumludur. Ancak yeni yapım duvarların özgüne göre bir miktar içeride kalacak biçimde tutulmaları, özgüne benzer malzemeli ama ona göre daha düzenli ve düzgün örgü türüyle de belirgin farkları da bulunmaktadır (Bachmann, 2011: 20). Koruma örtüsü, yapı içinde zemine, dışında ise profil ayaklarıyla, yükseltelen duvarların üzerine oturtulan çelik bir konstrüksiyonun taşıdığı

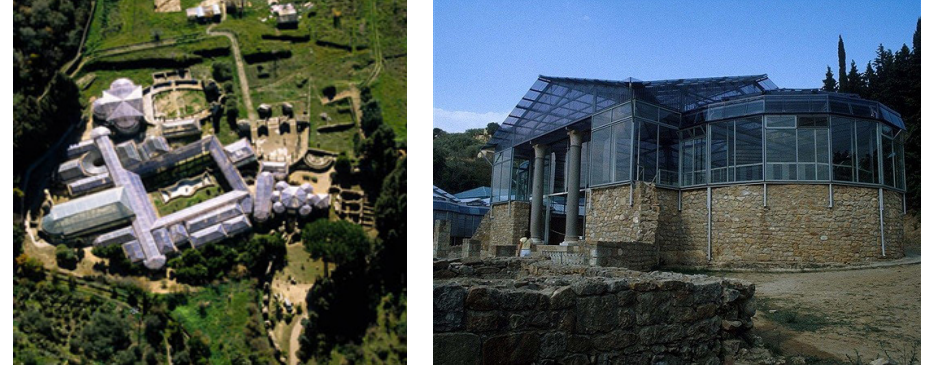
modern bir çatı ile kapatılmıştır. Bu özellikleri ile içte ve dışta (antik taş –yeni taş örgüler gibi) özgünle yeninin uyumu sağlanırken, malzeme zıtlığıyla da (taş ile çelik) eski ve yeninin belirtilmesi vurgulanmış, her ikisinin de ayırt edilebilir olmasına dikkat edilmiştir (Görsel 15-16).



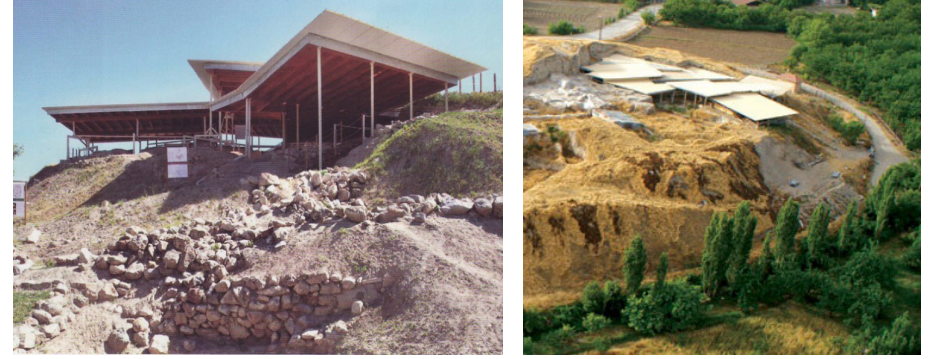
Görsel 15. Pergamon Z Yapısı, yeni ve orijinal duvarların farklı örgü sistemleri, Türkiye (solda),

Görsel 16. Pergamon Z Yapısı, kalıcı koruma örtüsü iç görünüm, Türkiye (sağda).

Arkeolojik alanlarda uygulanacak olan koruma örtülerinin inşasında, ilerleyen dönemlerde mimari kalıntı ve eserlerde bozulmalarla ve sorunlarla karşılaşılabilir. Bu nedenle, koruma örtüleri, gerektiğinde geri alınmasını engellemeyecek biçimde tasarlanmalıdır. Sicilya'daki Piazza Armerina yapı grubu içindeki Geç Roma Villa del Casae mozaiklerinin korunması için 1957'de tamamlanan kalıcı örtü, havalandırma için yanlarda panjurlu üst pencereleri bırakılarak, paslanmaz çelik çerçeveye tutturulmuş saydam plastik paneller şeklinde inşa edilmiştir. Bazı alanlardaki asılı plastik paneller, ısı dönüşümünü ve parlamayı azaltmak için düz tavanlar ve geri döndürebilir olarak tasarlanmıştır (Aslan, 1997: 9). Zamanla paslanmalar başladığında saydam olmayan tavan panelleri kaldırıldığı için doğal ışık ve yansımalar mozaiklerin korunma ve izlenmesini olumsuz etkilemiş, gölgelik işlevli yan yüzeyler sabit cam ile değiştirilmesiyle de sera etkisi gözlenmeye başlamıştır. 1991'deki su baskını nedeniyle bozulma hızı artan mozaikleri korumak için, 2006'da koruma örtüsü sökülerek yerine yeni bir koruma örtüsü tasarlanarak inşa edilmiştir (Aktüre, 2015:549) (Görsel 17-18).



Görsel 17-18. Piazza Armerina'daki Roma Villası üzerinde kalıcı koruma örtüsü, Sicilya, İtalya.



Görsel 19. Arslantepe Höyüğü kalıcı koruma örtüsü, Türkiye (solda),

Görsel 20. Arslantepe Höyüğü kalıcı koruma örtüsü, Türkiye (sağda).

Koruma örtüsü, yapımından sonra, süregiden arkeolojik kazılarla alan sınırlarının genişletilmesi söz konusu olabilir. Bu tür durumlarda koruma örtüsü tasarımlarının gelişim alanlarını sınırlamayacak nitelikte yapılandırılması amaçlanmalıdır. Nitekim arkeolojik kazı alanlarında; çalışmaları sonlandırılmış açmalar, devam etmekte olan ve kazı programına alınmış kazı bölgeleri bulunmaktadır (Zeren ve Uyar, 2010). Bu bölgelerde ileride ortaya çıkarılacak olan mimari kalıntı ve eserlerin koruma altına alınabileceği dikkate alınmalı ve koruma örtüsü arttırılabilir bir sitem olarak tasarlanmalıdır. Malatya Arslantepe kazılarında saray kompleksi için yapılan koruma örtüsünü bu tür alanlar için geliştirilen çözümlere örnek verebiliriz. Gerçekleştirilen uygulama, tek bir örtü şeklinde değil, terasların zemin yüksekliğine göre farklılaşan, tek tek binalarla ilgili çatılar serisi olarak düşünülmüştür (Savrum Kortanoğlu, 2013). Bu tasarım devam

eden kazıların, ortaya çıkarılacak yeni bölümlerinde ihtiyaç duyulacak değişikliklere imkân veren ve eklenebilir modüllerden oluşan tasarımlara örnek oluşturmaktadır (Görsel 19-20).

Arkeolojik alandaki mimari kalıntı ve eserlerin mevcut durumunun korunması ve sergilenmesi genel kabul gören ve benimsenen koruma yaklaşımıdır. Bu doğrultuda uygulanacak koruma örtülerinde; mimari kalıntıların ve eserlerin özgün plan ve dokusuna zarar vermeden, geniş açıklıkları az sayıda taşıyıcı ile geçebilmeye imkân veren ve düşey taşıyıcıları noktasal dokunan tasarımlar tercih edilmelidir. Efes antik kenti yamaç evleri ve Çatalhöyük güney alanı üzerine uygulanan koruma örtüleri buna iyi bir örnektir. Efes'te yamaç evleri üzerine uygulanan koruma örtüsü, yapısal tasarımıyla geniş açıklık geçen, zemine noktasal olarak az sayıda taşıyıcı ile basan, çelik karkas sistemle oluşturulmuştur. Çatalhöyük güney alanı üzerine uygulanan koruma örtüsünün strüktür tasarımının yükünü ise; alanın dışarısındaki sürekli temele aktarılmasına imkân veren uzay kafes sistem sağlamaktadır (Zeren, 2010; Savrum Kortanoğlu, 2013).

#### 4. Sonuç

Koruma örtülerinin, arkeolojik kazı çalışmalarıyla ortaya çıkarılan mimari kalıntıların ve eserlerin çevresel/iklimsel etkilere karşı korunması amacıyla, önleyici koruma müdahaleleri çerçevesinde gün geçtikçe, daha çok ve yaygın olarak uygulandığı görülmektedir. Söz konusu koruma örtüleri, metal veya ahşap destekler üzerinde saç, sentetik branda gibi daha basit uygulamalardan, tüm alanı kaplayan ve destek sayısı azaltılmış uzay çatı sistemleri ile mimari kalıntı ve eser grubunu tümünü kapsayacak şekilde tasarlanan ileri uygulamalara kadar çeşitlilik göstermektedir.

Uygulama örneklerinin gün geçtikçe çoğaldığı ve çeşitlendiği koruma örtüleri incelendiğinde, konservasyon ilkelerinin belirlendiği uluslararası tüzük ve yönetmeliklerde yer alan hükümlere göre, koruma fonksiyonuna, özgüne uyumuna ancak ayırt edilebilirliğine, gerektiğinde sökülebilmek (geriye dönüşlü) ve arttırılabilme (devamı sağlanabilen genişleyen) özelliklere, alan ve peysaj bütünlüğünde gösterdiği özene (geniş açıklıkları az sayıda taşıyıcı ile geçebilen ve plan kurgusuna zarar vermeyen) sahip bir tasarımın hedeflenmesi gerektiği ortaya çıkmaktadır. Bu tasarım kriterleri göz önünde bulundurularak uygulanmış koruma örtüleri arkeolojik alanlardaki mimari kalıntı ve eserleri koruyarak özellikle buldukları yerde sergilenmelerine de imkân sağlayarak gelecek nesillere aktarılmasında son derece önemli katkılar sağlayacaktır.

## Kaynakça

Ahunbay, Z. (1999). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*, İstanbul: Yapı Endüstri merkezi yayınları.

Aktüre, Z. (2015). "Restorasyonda Geri Döndürülebilirlik Üzerine Sagunto Tiyatrosu Örneği", 5. Tarihi Eserlerin Güçlendirilmesi Ve Geleceğe Güvenle Devredilmesi Sempozyumu Bildiriler Kitabı Cilt-2 (s.549-563), Erzurum.

Aslan, Z., (1997). "Protective Structures for the Conservation and Presentation of Archaeological Sites", *Journal of Conservation and Museum Studies*, 3, 16–20.

Bachmann, M., (2011). "Alman Arkeoloji Enstitüsü'nün (DAI) Pergamon'daki Restorasyon Projeleri", *Uluslararası Bergama Sempozyumu 07-09 Nisan 2011* (s.37-47), İzmir.

Dikilitaş, G. (2010). "Arkeolojik Alanlarda Koruma", *Restorasyon-Konservasyon Çalışmaları Dergisi*, 6, 43-51.

Hauselmayer, O. (2000) "Mimarlık ve Proje Gelişimi", E. Wien içinde, Efes için bir çatı Yamaç Ev 2 koruma Binası, Viyana: Österreichisches Archäologisches Institut, s. 101-114.

ICOMOS, (1964). *Venedik Tüzüğü (1964)*. Web: [http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR\\_0997208001496825715.pdf](http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_0997208001496825715.pdf) 25 Aralık 2018'de alınmıştır.

İpekoğlu, B. ve Çetin, Y.F. (2013). "Impact of Transparency in the Design of Protective Structures for Conservation of Archaeological Remains". *Journal of Cultural Heritage*, Volume 14, Issue 3, 21-24.

Madran, E. ve Özgönül, N. (2011). *Kültürel ve Doğal Değerlerin Korunması*, Ankara: TMMOB Mimarlar Odası yayınları.

Mollaert, M., De Laet, L., Verdonck, A., Lombardi, S., Beccarelli, P. ve Zanelli, A., (2013). "Textile shelters for archaeological or heritage areas: design references", *Structural Repairs and Maintenance of Heritage Architecture XII*, WIT Transactions on The Built Environment, Vol 118, 387-398.

Savrum Kortoğlu, M. (2013). "Arkeolojik Alanların Çevresel Etkenlerden Korunmasına ve Sunumuna Yönelik Modern Müdahaleler", *Türkiye Bilimler Akademisi Kültür Envanteri Dergisi*, 13/11, 51-69.

Severson, K., (1999). "Archaeological Sites Protection in Turkey- Türkiye'de Arkeolojik Alanların Korunması", *Field notes, Practical Guides for Archaeological Conservation And Site Preservation - Kazı notları Arkeolojik Konservasyon ve Antik Yerleşimlerin Korunması için Pratik rehberler*, Sayı: 10, Ankara, 1-4.

Şener, Y.S. (2013). "Arkeolojik Alanda Yapı Malzemelerinin Korunması: Temel Yaklaşımlar, Yöntem ve Uygulama Biçimleri", *Orhan Bingöl'e 67. Yaş Armağanı*, Ankara, s.611-624.

Vozakis, K. T. (2005). "Protective Structures on Archaeological Sites in Greece", *2005 WSEAS Int. Conf. on ENVIRONMENT, ECOSYSTEMS and DEVELOPMENT* (pp. 120-125), November 2-4, Velice, Italy.

Zeren, M. T. ve Uyar, O. (2010). "Arkeolojik Alanlarda Koruma Çatıları ve Gezi Platformlarının Düzenlenmesi Kriterleri", *Dokuz Eylül Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Mühendislik Bilimleri Dergisi* 12/2, 55-64.

Zeren, M.T. (2010). *Tarihi Çevrede Yeni Ek Ve Yeni Yapı Olgusu*, İstanbul: Yalın Yayıncılık.

## Görsel Kaynakları

Severson, K., (1999). "Archaeological Sites Protection in Turkey- Türkiye'de Arkeolojik Alanların Korunması", *Field notes, Practical Guides for Archaeological Conservation And Site Preservation - Kazı notları Arkeolojik Konservasyon ve Antik Yerleşimlerin Korunması için Pratik rehberler*, Sayı: 10, Ankara, 1-4.

Görsel 2 : İnternet: Göbeklitepe UNESCO Listesine Girdi | Arkeofili. Web: <http://arkeofili.com/gobeklitepe-unesco-listesine-girdi/> 25 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3 : İnternet: Çatalhöyük Neolitik Kenti. Web: <https://www.kilsanblog.com/unesco-dunya-mirasi-mimari/catalhoyuk-neolitik-kenti/> 21 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4 : İnternet: Çatalhöyük Antik Kenti. Web: [https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g780958-d3617265-i193549748-Catalhoyuk\\_Ruins-Cumra.html](https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g780958-d3617265-i193549748-Catalhoyuk_Ruins-Cumra.html) 25 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5 -6 : İnternet: The World's Best Photos of hamar and hamardomen- Flickr Hive Mind. Web: <https://hiveminer.com/tags/hamar%20Chamardomen> 26 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7 : İnternet: Antik kente teknoloji: Efes Yamaç Evleri. Web: <http://www.focusdergisi.com.tr/arkeoloji/00367/> 20 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8 : İnternet: T.C. Selçuk Belediyesi Resmi Web Sitesi: Yamaç evler 2. Web: <http://selcuk.bel.tr/icerik/63/25/yamacevler-2.aspx> 20 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 9-10 : İnternet: Temple of Apollo Epicurius. Web: <https://structurae.net/structures/temple-of-apollo-epicurius> 25 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 11-12: İnternet: Nikos Fintikakis creates a bioclimatic shelter for Akrotiri Archaeological site in Greece. Web: [https://worldarchitecture.org/articles/cghfz/nikos\\_fintikakis\\_creates\\_a\\_bioclimatic\\_shelter\\_for\\_akrotiri\\_archaeological\\_site\\_in\\_greece](https://worldarchitecture.org/articles/cghfz/nikos_fintikakis_creates_a_bioclimatic_shelter_for_akrotiri_archaeological_site_in_greece) 24 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 13-14: İnternet: Department of Antiquities - Archaeological Sites. Web: <http://www.mcw.gov.cy/mcw/da/da.nsf/All/F9048934D768E989C225719B003413CE?OpenDocument> 26 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 15-16: Bachmann, M. (2011). "Alman Arkeoloji Enstitüsü'nün (DAI) Pergamon'daki Restorasyon Projeleri", uluslararası bergama senpozyumu 07-09 Nisan 2011, İzmir, Bergama Belediyesi, s.37-47

Görsel 17-18: İnternet: Piazza Armerina E Villa Romana Del Casale. Web: <https://jarrahotel.com/piazza-armerina-e-villa-romana-del-casale.html> 18 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 19: Savrum Kortoğlu, M. (2013). "Arkeolojik Alanların Çevresel Etkenlerden Korunmasına ve Sunumuna Yönelik Modern Müdahaleler", Türkiye Bilimler Akademisi Kültür Envanteri Dergisi 13/11, 51-69.

Görsel 20: İnternet: Malatya hakkında genel bilgiler. Web: <http://www.on5yirmi5.com/dosya/turkiyenin-illeri/44-malatya-hakkinda-genel-bilgi> 26 Ocak 2019 tarihinde alınmıştır.

# Arkeolojik Kazı Buluntusu Metallerin, Kazıda Bulunmalarından Koruma Onarım Uygulamalarına Kadarki Süreçleri\*

Zeynep Yılmaz  
Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener

Makale Geliş Tarihi: 30.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 13.05.2019

## Özet

Bu çalışma, arkeolojik kazılar sonucunda ele geçen tarihi metal buluntuların, kazının yapıldığı alandan aktif koruma çalışmalarının yürütüldüğü koruma laboratuvarına/atölyelerine kadarki süreci konu almaktadır. Süreç dâhilinde esere yapılması gerekli müdahaleler ve kaçınılması gerekli koşullar değerlendirilmiştir. Buluntuların toprak altındaki ve atmosferdeki bozulma durumlarına değilmiş ve ele geçtiği alanda daha fazla bozulmaya uğramamaları için alınması gereken önlemler sıralanmıştır. Buluntuların sağlıklı koşullar altında bilimsel değerlendirmelerinin yapılması ve gerekli koşullar altında korunmasının sağlanması için arkeologların ve koruma uzmanlarının interaktif şekilde çalışması gerektiği; uzmanlık alanları konularında birbirlerini bilgilendirmelerinin önemli olduğu, bu birlikteliğin ise koruma çalışmaları üzerinde olumlu etkileri olduğu ortaya konmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Koruma, Önleyici Koruma, Arkeolojik Kazı, Metal Koruma

## THE PROCESS FOLLOWED FROM EXCAVATION SITE TO CONSERVATION-RESTORATION PROCESS FOR METALS FOUND IN ARCHEOLOGICAL EXCAVATIONS

### Abstract

This paper focuses on the process that is taken by the historical metal finds from the area of excavation to the conservation laboratory/workshop where active conservation works are conducted. The necessary interventions to the artifact and the conditions to be avoided in this process were evaluated. Deteriorations of the finds under soil or in atmosphere was discussed, and the measures to be taken to prevent them from further deterioration in the area where they were recovered were listed. It was put forward that archaeologists and conservation specialists need to work interactively to conduct scientific evaluations of the finds under healthy conditions and to conserve them under required conditions, as well as that they should have inform each other of their areas of expertise which all in the end had positive effects on conservation efforts.

**Keywords:** Conservation, Preventive Conservation, Archaeological Excavation, Metals Conservation

Konservatör Zeynep Yılmaz, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Programı, Ankara. E-posta: zeynepars@yahoo.com.tr  
Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: s.sener@hbv.edu.tr  
\* Bu çalışma Zeynep Yılmaz'ın hazırlamakta olduğu yüksek lisans kapsamındaki çalışmasının makale haline getirilmiş halidir.



## Giriş

Arkeolojik alanlarda ele geçen taşınabilir buluntular, toprak altından çıktığı ilk andan itibaren insanlık tarihinin ortak mirası olması bakımından arkeolog ve koruma onarım uzmanları için oldukça değerli birer belge niteliğindedir. Dolayısıyla, bu eserlerin doğru belgelenmesi, incelenmesi, değerlendirilmesi ve yapılacak koruma onarım uygulamaları ortak kültür değerlerimizin ileriki kuşaklara sağlıklı bir biçimde aktarılabilmesi açısından oldukça önem taşır. Bu eserler belli kurallar çerçevesinde kazı evinde bulunan koruma/onarım laboratuvarlarına taşınır ve koruma onarım konusunda eğitim almış olan deneyimli kişilere teslim edilir. Laboratuvarında bulunan koruma alanında ki yetkin kişi veya kişiler buluntuları teslim aldıkları andan itibaren mevcut durumlarını titizlikle inceleyerek belgeleme çalışmaları yapar ve koruma onarım yöntemine karar vererek müdahaleye başlar.

### Kazı Alanında Metal Buluntuların Korunması ve Laboratuvar Ortamına Taşınması

Buluntuların toprak altından çıktığı andan itibaren belgelenmesi büyük önem taşır. Belgeleme buluntunun durumu ve konumu göstermesi açısından önemlidir. Arkeologlar tarafından yapılan bu belgelemede ilk olarak buluntu anı fotoğrafı çekilir ve buluntulara, buldukları tabaka ve kareyaj sistemine göre kod verilir. Verilen kod bilgisayar sistemlerine ve kod defterine işlenir (Başaran, 1998, s. 23). Belgelemeden sonra alan toprağı ile birlikte alınan buluntu boyutuna göre polietilen (PE)<sup>1</sup> kutu veya poşet içerisine tamamen ağzı kapatılmayacak şekilde yerleştirilir. Buluntunun alan toprağı ile birlikte alınmasının sebebi, buluntunun toprak altı koşullarını devam ettirmesini sağlamaktır. Toprak altındaki nem ve sıcaklık değerleri ile toprak üstündeki nem ve sıcaklık değerleri birbirinden farklıdır. Toprak altından çıkartılan buluntu ani bir ortam değişimine maruz kalır ve bu değişimden korunmadığı sürece toprak altında başlayan bozulma döngüsü toprak üstünde hızlanarak devam eder. Toprak altında uzun yıllar kalan buluntu ortam koşullarına uyum sağlamaktadır fakat koşullara uyum sağlama sürecinde malzeme özelliklerine ve koşullara bağlı bozulmalar meydana gelmektedir. Zamanla oluşan bozulmalar toprağın alt tabakalarında oksijen azlığına bağlı olarak yavaş ilerler, ancak buluntu yüzeye çıkarıldığında yeni ortam koşullarına maruz bırakılır ve bu duruma tepki geliştirir (Angelini, Rosalbino ve Grassini, 2007: 203-217; Gerwin ve Baumhauer, 2000: 63-80; Sease, 1994: 1). Metal buluntularda korozyon artışları gözle görülebilirken yüzeyde oluşan mikro çatlakları ancak mikroskop ile incelemek mümkündür. Değişen ortam

koşullarını kontrol ederek buna bağlı bozulmaları en aza indirmenin yolu buluntuyu alan toprağı ile birlikte koruma uzmanlarına teslim etmektir. Alandan alınan toprak belli bir oranda nemi ihtiva ettiğinden toprak altı koşullara en yakın ortamı sağlamaktadır. Eğer ki buluntu alanda bir süre muhafaza edilecekse buluntunun boyutuna ve durumuna göre PE poşetlerde veya PE kutularda, hava sirkülasyonunu sağlayarak ve güneş ışığından koruyarak bekletilebilir. Eğer buluntu direk güneş ışığına maruz bırakılırsa ciddi fiziksel hasarlar oluşması ihtimali yüksektir. Toprak altından ele geçen buluntuların gözle görülür çatlaklar, kırıklar, yüzeyde dökülmeler gibi hassas durumu tespit edildiğinde, PE kutu içerisinde, asitsiz kâğıt veya PE kumaş ile tampon yapılarak muhafaza edilmesi ve taşıma esnasında olası darbelerden korunması daha fazla deforme olmasının önüne geçilmesi için önemlidir. Aynı zamanda metal buluntuların üst üste koyulmaması, birbirinden ayrı tutulması ve mekanik baskıların önlenmesi gibi tedbirler fiziksel bozulmaların da önüne geçilmesi için gereklidir. Buluntuların kazı alanından koruma onarım laboratuvarına taşınana kadar geçen bu süreç aslında önleyici koruma dediğimiz pratiğe dâhildir. Önleyici koruma, "yapı malzemelerinin ve objelerin bozulma hızı ve oranının yavaşlatılması, malzemelerin istikrarının sağlanması ve bozulmaya neden olan faktörlerin azaltılması için alınması gereken koruyucu önlemler bütünü" olarak tanımlanmaktadır (Beşkonaklı, 2010: 1; Doğruer ve Şener, 2017: 240).

Buluntu topraktan çıktığı andan itibaren koruma başlar ve kimi zaman topraktan çıkma/çıkarılma aşamasını koruma uzmanlarının yürütmesi gerekebilir. Özellikle mezarlardaki bazı metal buluntular in situ halde kemikler ile yakın mesafede ya da bütünleşik durumda olabilir. Bu durumda kırılabilir nesnelere koruma uzmanı tarafından toprakla bağlantılarının kesilmesi daha doğru olacaktır. Metaller için nadiren rastlansa da kırık halde olan seramik buluntular topraktan alınırken eğer bir bütünlük oluşturma ihtimali gözetiliyorsa ise numaralandırma yapılarak kaldırılması uygun olacaktır. Sonrasında buluntu onarılırken parçaların eşleştirilmesinde kolaylık sağlayacaktır.

Kazı alanını tanımak koruma onarım çalışmalarında oldukça önemlidir. Alanın koruma onarım açısından incelenmesinde bazı öncelikli maddeleri şu şekilde sıralayabiliriz; (Sease, 1994: 4)

- Toprağın yapısı
- Bölgenin iklim şartları
- Kazılan tabakanın derinliği

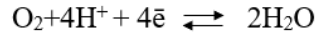
<sup>1</sup> Kimyasallara karşı dayanıklı olan bir tür plastiktir. Düşük veya yüksek yoğunluklu olabilir. PE kısaltması kullanılır.

- Buluntu çeşitliliği

Alanda çalışan arkeologlar yukarıda belirtilen maddelerde ön çalışma yapmak/istemek ve pratikte bu konular hakkında bilgi sahibi olmak durumundadırlar. Arkeologlar eğer çalışma zeminini (toprağı) iyi tanırlarsa hem zaman daha verimli kullanılabilir, topraktan ele geçen buluntular daha az hasarlı şekilde kazı laboratuvarına taşınabilir ve hem de koruma onarım yöntemleri de en doğru biçimde belirlenebilir. Bu durumda aynı alanda çalışan arkeologlar, koruma uzmanları ve arkeometristler her zaman etkileşimde olmak zorundadırlar. Arkeologlar ve koruma uzmanları özellikle toprağın yapısı hakkında arkeometristlerden bilgi almalıdırlar.

Bu konuda killi toprakta bulunan objelerin fiziksel olarak hasar görmüş olsa da kimyasal olarak daha az hasara uğradıkları tespit edilmiştir. Killi topraklarda korozyon oluşum hızının düşük olduğu; bunun oksijen geçirgenliğinin daha az olmasından kaynaklandığı bilinmektedir (Gerwin and Baumhauer, 2000: 74).

Havalanma durumu iyi olan topraklarda oksijen bir elektron alıcısı veya oksitleyici olarak kullanılır. Reaksiyon şu şekildedir;



Topraktaki gözeneklerin kısmi ya da tamamen su ile dolması halinde oksijenin toprağa girmesi zorlaşır ve topraktaki oksijen miktarı azalır ya da tamamen biter. Böyle durumlarda oksidasyon olaylarının devamı için diğer elektron alıcı bileşiklerin bulunması gerekir (Oruç ve Gür, 1976: 70-71).

Toprağın asit-baz derecesi ve tuzluluk oranı da toprak altındaki buluntuların bozulmasında ve bozulma hızında etkili olmaktadır. Zeminin iyi tanınması, kazı alanından ele geçen buluntularda yüzeye çıktığı andan itibaren öngörülebilir hasarların oluşmamasına ve de koruma onarım planlama ve uygulamasında doğru karar alma sürecine olumlu katkı sağlar. Bu durum, ancak ortak çalışma kültürüyle hareket eden arkeologlar ve koruma uzmanlarının, çalışmalarının tüm süreçlerinde kesintisiz bir etkileşimde olmasıyla mümkün olabilir.

Bölgenin iklim şartları, buluntuların toprak altı ve/veya üstü ortamlarda bozulmasına ve koruma onarım esnasında kullanılacak malzemelere kadar geniş bir etkiye sahiptir. Bölgenin mevsimlik nem değerleri, yağın yağmur miktarı ve yağmurun niteliği, sıcaklık dereceleri ve donma erime döngüsü bozulmaların iklimsel nedenleri arasında gösterilebilir.

Özellikle bağıl nem değerleri çözünabilir tuzlar üzerinde etkili seviyelere ulaşabilir ve korozyonun bozucu etkisini hızlandırabilir. Örneğin sodyum klorür (NaCl) % 75 bağıl nemde çözülür (Michalski, Canadian Conservation Institute [CCI], 2019). Çözünen tuzlar korozyon oluşumunu hızlandırır. Bölgeye yağın yağmur miktarının toprağın niteliğini etkilediği, yağın yağmurun toprağın nemlenmesinde rol oynadığı ve yağmurun seyrek yağdığı dönemlerde topraktaki nemin azaldığını söylemek doğru olacaktır (T.C. Tarım ve Orman Bakanlığı Meteoroloji Genel Müdürlüğü [MGM], 2019).

Yağmurun niteliği ise toprağın asitlik seviyesinde değişkenlik yaratır. "Asit yağmurları toprağın kimyasal yapısını ve biyolojik koşullarını etkilemektedir... toprağın asitleşmesine en çok katkıda bulunan maddeler, atmosferde birikme sonucu toprağa geçen kükürt bileşikleridir" ([MGM], 2019).

İklim şartlarının yarattığı bir diğer olay ise erime/donma döngüsüdür. Daha çok toprak üstünde yer alan esere vermiş olduğu zararlar üzerinde durulmaktadır. Erime ve donma olayları maddede genleşme ve çekme/büzülmelere bağlı bozulmalar oluşturmaktadır.<sup>2</sup>

Asit yağmurları aynı zamanda atmosfer şartlarına maruz kalan metallere zarar veren etmenlerden birisidir. Ana asitlendirme gazları kükürt dioksit (SO<sub>2</sub>), azot oksit (N<sub>2</sub>O), nitrik oksit (NO), ve azot dioksit (NO<sub>2</sub>) gibi azot oksitlerdir. Bu gazlar benzer reaksiyonlara sahip sülfürik asit ve nitrik asit oluşturmak için nem ve güneş ışığı ile bir dizi kimyasal reaksiyona girer (Marušić, 2010: 28-29). Atmosfere yayılan bu gazlar ise buluntular üzerinde yıkıcı etkilere sahiptir.

Metaller	Asidik	Alkali	Tuzluluk
Demir	Yoğun korozyon	İyi korunma	Yoğun korozyon
Bronz	Yoğun korozyon	İyi korunma	Yoğun korozyon
Kurşun	Zayıf korunma	Zayıf korunma	Kabul edilebilir korunma
Gümüş	Zayıf korunma	İyi korunma	Az tuzluluk: iyi Çok tuzluluk: zayıf

Çizelge 1. Toprak altı koşullarda metallerin korunma durumu (Sease, 1994 : 2)

<sup>2</sup> Daha detaylı bilgi için bkz: (Y. S. Şener, 2000: 13-30).

Kazılan tabakanın derinliğinin korumacı tarafından bilinmesi de bir diğer önemli etmendur. Eđer tabaka derinliđi bilinirse buluntu çeřitliliđi ve niteliđi hakkında önceden bazı tahminlerde bulunmak mümkündür. Bu tahminler ışığında hazırlık yapmak, zaman açısından avantaj sağlayacağı gibi, gerekli ön çalışmalarını yapmak için de zaman kazandıracaktır.

Kazı yapılan alandaki buluntu çeřitliliđine hâkim olmak koruma onarım çalışmalarında kullanılacak malzemelerin belirlenmesi ve koruma onarım basamaklarının oluşturulması açısından önemlidir.

Arkeolojik kazılarda buluntuların koruma laboratuvarına teslim edilene kadarki süreçte diğer önemli bir etmen buluntuya yapılması muhtemel uygulamalardır. Alanda çalışan uzman arkeologlar eser koruma onarım alanı konusunda bilgilendirilmeli ve yapılması muhtemel olan yanlış uygulamaların önüne geçilmelidir.

## Sonuç

Arkeolojik kazı çalışmaları arkeologlar başta olmak üzere farklı birçok disiplinden (koruma onarım uzmanları, arkeometristler, jeologlar, biyologlar, fizikçiler, kimyacılar, sanat tarihçiler, mimarlar, haritacılar, epigraflar, v.b.) uzman kişi veya akademisyenlerin ortaklaşa yürüttüğü çalışmalardır.

Bu tür uzmanların yaptığı çalışmalar, ele geçen buluntuların değerlendirilmesinde kullanıldığı kadar, bilgilerin yayınlanmasıyla da tarihimize ışık tutacak bilimsel nitelik kazanırlar. Belli etik ve kurallar çerçevesinde yürütülen çalışmalar sayesinde, ele geçen tarihi buluntuların bilimsel açıdan değerlendirilmesi gerçekleştirilirken, aynı şekilde buluntuların olması gerektiği şekilde korunmasına da kaçınılmaz gereklilik sağlar.

Buluntuların korunmasının topraktan çıktığı andan itibaren başladığının bilinmesi esas kuraldır. Bu sebeple kazı çalışmalarının yapıldığı ve buluntuların ortaya çıktığı andan itibaren aktif koruma onarım sürecinin başlayacağı koruma laboratuvarına getirilmesi süreci oldukça önemlidir. Nitekim gerekli kurallara riayet edilmediği takdirde buluntularda toprak altında oluşan hasarlardan daha fazlasının oluşması muhtemeldir. Bu hasarlar buluntular üzerinde yapılması gereken bilimsel değerlendirmeleri sekteye uğratabilir ve buluntunun korunma durumlarını olumsuz etkileyebilir.

Aktif koruma onarım uygulamaları olarak tanımladığımız çalışmalar esere doğudan müdahaleyi gerektirir. Buluntuların korozyon olarak adlandırdığımız bozulmalardan arındırılması, fiziksel hasarlarının onarılması, tuzdan arındırma ve stabilizasyon işlemleri gibi uygulamalar aktif koruma sürecine dahildir. Aktif koruma süreci üzerine dünya çapında

tatmin edici çalışmalar yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Fakat kazı çalışmalarının yapıldığı alandan aktif koruma sürecine gireceği aşamaya kadar geçen süreç üzerine yapılan araştırmalar sınırlıdır.

## Kaynakça

Angelini, E., Rosalbino, F. ve Grassini, S. (2007). "Simulation of Corrosion Processes of Buried Archaeological Bronze Artefact". F. Dillmann, G. Béranger, P. Piccardo and H. Matthiesen. (Editörler). *Corrosion of Metallic Heritage Artefacts, Investigation Conservation and Prediction for Long-Term Behaviour*, European Federation of Corrosion Publications Number 48. Cambridge. Woodhead Publishing Limited, s. 203-217.

Beşkonaklı, J. (2010). *Dolmabahçe Sarayı'nda Endirekt Koruma Yöntemleri, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.*

Başaran, C. (1998). *Arkeolojiye Giriş, Erzurum: Aşiyen Yayınevi.*

Doğruer, F., S. ve Şener, Y., S. (2017). "Efes Müzesi'nin Mekânsal ve Yapısal Özelliklerinin Önleyici Koruma Açısından İncelenmesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 20, 239-254.

Gerwin, W. ve Baumhauer, R. (2000). "Effect of Soil Parameters on The Corrosion of Archaeological Metal Finds", *Geoderma*, 96, 63-80.

Marušić, K. (2010). *Protection of Patinated Bronze By Non-Toxic Inhibitors, Doktora Tezi, Universty of Zagreb Faculty of Chemical Engineering and Technology, Zagreb.*

Oruç, N., Gür, K. (1976). "Anaerobik Koşullarda Bazı Kum Kültürü ve Toprak Örneklerinde Oksidasyon Redüksiyon Potansiyeli", *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Ziraat Dergisi*, 7(1), 69-81.

Sease, C. (1994). *A Conservation Manual for the Field Archaeologist, Archaeological Research Tools, Volume 4. Los Angeles: University of California.*

Şener, Y., S. (2000). *Kayseri İl Merkezindeki Selçuklu Türbelerinde Mevcut Korunma Durumlarının Tespiti, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Bölümü, Ankara.*

## İnternet Kaynakları

İnternet: Michalski, S. (2009). *Incorrect Relative Humidity, Ten Agents Deterioration. Canadian Conservation Institute [CCI]. Web: <https://www.canada.ca/en/conservation-institute/services/agents-deterioration/humidity.html> adresinden 10 Şubat 2019 tarihinde alınmıştır.*

İnternet: Meteoroloji Genel Müdürlüğü (2019). *Asit Yağmurları ve Etkileri. Web: [www.mgm.gov.tr/FILES/genel/brosurler/asit-yagmurlari.pdf](http://www.mgm.gov.tr/FILES/genel/brosurler/asit-yagmurlari.pdf) adresinden 11 Şubat 2019 tarihinde alınmıştır.*

İnternet: Meteoroloji Genel Müdürlüğü (2019). *Toprak Nemi Ölçümü. Web: <https://www.mgm.gov.tr/genel/buharlasma.aspx?s=6> adresinden 11 Şubat 2019 tarihinde alınmıştır.*

# Rönesans Döneminden Günümüze Bulut İmgesi

Arş. Gör. Banu Yücel

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2019  
Yayına Kabul Tarihi: 24.04.2019

## Özet

Gökyüzü, sanat var olduğundan beri birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Rönesans sanatçısı dini olayları bulut tasvirinden yararlanarak anlatırken, Romantikler özlemini çektikleri doğayı, manzara resimlerindeki gökyüzü tasvirleriyle yansıtmışlardır. İzlenimciler ışık ve renk bağlantısını keşfederek yine gökyüzünün etkisinden yararlanmışlardır. 20. yüzyılda ortaya çıkan birçok akım ve topluluk gökyüzünün kendilerine sundukları birçok görüntüyü, resimlerinde uygulamışlardır. Farklı tarihsel dönemlerde karşımıza çıkan bulut tasvirleri zamanla görsel alanlarda yer değiştirmiş, arka plandan merkeze doğru yerini almıştır. Günümüz sanatında da gökyüzü, sanatçılara ilham olmaya devam etmiş ve sanatçılar, gelişen teknoloji ve bilimle ifade alanlarını genişletmiştir. Bu çalışma, gökyüzünden faydalanan sanatçıların bir kısmını tarihsel sırayla araştırarak, günümüz sanatında özellikle bulut figüründen yararlanan sanatçıları ve toplulukları incelemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Gökyüzü, Bulut, Sanat Tarihi

## CLOUD IMAGE FROM THE RENAISSANCE PERIOD TO PRESENT

### Abstract

The sky has inspired many artists since the art has existed. While the renaissance artist described the religious events by depicting the cloud, they reflected the nature they had longed for by Romantics with the sky depictions in their landscape paintings. Impressionists have benefited from the effect of the sky again by discovering the connection of light and color. In the 20th century, many movements and communities have applied many images of the sky to their paintings. The depictions of the cloud we encountered in different historical periods have changed their places in the visual fields and took their place from the background to the center. In contemporary art, the sky has continued to be an inspiration to artists, and artists have expanded their fields of expression through developing technology and science. This study examines some of the artists who benefited from the sky in historical order and examines the artists and communities that benefit from the cloud figure.

**Keywords:** Sky, Cloud, Art History

## 1. Giriş

Tarih boyunca sanatçılar doğa olaylarından etkilenerek yapıt üretmişlerdir. Doğa çoğu zaman kendisini olağanüstü bir görünümde sunar. Haliyle bu muhteşem görünümü, sanatçı gözü keşfeder. Kant bu durumu; "Doğadaki bir güzel, güzel bir şeydir; sanattaki güzel ise bir şeyin güzel tasarımıdır" şeklinde yorumlamıştır (Schaper, 2005: 178). Özellikle gökyüzünün sonsuz ve değişken görünümü sanatçı için en önemli ilham kaynağıdır. Gökyüzünü incelerken edindikleri deneyimler, kendilerine farklı bakış açıları getirmiş ve her çağda farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bulut formu değişkenliği ve geçiciliği sebebiyle, gökyüzündeki varlığıyla, herkesi bir sebepten etkilemektedir. Uçsuz bucaksız bir yüzeyin yani gökyüzünün, ana figürü olan bulut formu her dönemde kendini farklı durumlarda sanatın içinde var etmiştir.

## 2. Ortaçağ ve Rönesans Döneminde Bulut İmgesi

Ortaçağ resimlerinin 'Gotik üslup' olarak adlandırıldığı katı ve kuralcı anlayışı, resimli olay tasvirlerini içermektedir. Sanat disiplinleri o dönemde kilisenin egemenliği altındadır ve özellikle resim ve heykel sanatı mimari içerisinde dini olayların anlatımına yardımcı disiplinlerdir. Resim sanatının bu katı kurallarını değiştiren ilk isimlerden biri Floransalı ressam Giotto di Bondone'dir.

"Giotto fiziki güzelliğe değer verebilmek için haddinden fazla spiritüel, semavi güzelliğe ehemmiyet vermek için ise haddinden fazla beşeri idi" (Venturi'den aktaran Gökova, 2018: 99). "Onun için resim, yazılı kelimelerin yerine geçmesinin çok ötesinde bir şey. Sanki sahnede oynanan gerçek bir olayın tanıkları gibiyiz" (Gombrich, 1999: 202). Resimde geçen olayı gerçekçi kılma çabası Giotto'nun en önemli keşfi olan derinlik algısını ortaya çıkarmasına sebep olmuştur. Bu keşfinin yanı sıra gökyüzü tasvirleri resmettiği dini olayın etkisi ön plana çıkarmıştır.

Rönesans döneminin en belirgin özelliği hem bilimsel araştırmaların sanatın içinde yer alması hem de ilahi olanın ideal güzellikte yansıtılmasıdır. Dönemin en önemli sanatçılarından olan Michelangelo "gerçek sanat eseri ilahi kusursuzluğun gölgesidir" (Kamözüt, 2015: 30) diyerek ideal olan güzeli ifade etmiştir. Sistine Şapeli'nde resmettiği 'Son Yargı' isimli freskoda tasvir ettiği figürler anatomik olarak idealleştirilirken, kutsal bir olay yorumlanmıştır. Bu büyük kompozisyonda cennete ve cehenneme gidecek olan figürler bulunur. Cennete gidecek olanlar bulut imgesi üzerinde yer alırken, cehenneme gidecek olanlar yeryüzünde kalmıştır. Michelangelo bulut imgesini kutsal bir biçim olarak kullanmıştır.



Görsel 1. Michelangelo, Son Yargı, 1534-1541, Sistine Şapeli, Sunak Duvarı.

Michelangelo'dan sonra Rönesans döneminin en önemli ressamlarından olan Raffaello 16.yy'da resmettiği freskoda, gökyüzünün öğelerinden etkili bir biçimde faydalanmıştır. Raffaello'nun tipik resimlerine kıyasla oldukça hareketli olan resmi 'Peri Galetia' incelendiğinde, deniz ve gökyüzünün yüzeyin zemini olarak kullanıldığı görülür. Peri Galetia'yı çeken iki yunus ve gökyüzündeki bulutlar ve melekler resmi oldukça etkili kılmıştır. Bulut figürünün ardına saklanmış olan melek, bu figürün ön plana çıkmasını sağlamıştır.



Görsel 2. Raffaello, Peri Galetia, 1513, Fresko.

Gri ve beyaz kullanarak resimlediği bulut figürleri, resmin geri kalanında kullanan figürlerle neredeyse eşdeğer olarak kullanılmıştır.

16. yüzyılın diğer önemli bir ressamı olan Correggio, bulut biçimini en etkili kullanan sanatçılardandır. Damisch Correggio'nun kullandığı bulut imgesini şu şekilde tanımlamıştır:

Correggio'nun tarzının iyi bir belirtisini sunan ve bu ressamın "sanatını" tanımlamamıza izin veren başlıca özellikleri –gerek duyumsanabilir görünümü gerekse yüklenildiği işlevlerle- adeta bir demet halinde bir araya getiren bir motif var. Correggio'nun eserlerini derinlemesine çözümlenemize kılavuzluk edecek bu motif veya belirti/ bulut/tur- yani, betimleme seviyesinde bulut adı verilen resimsel grafik (Damisch, 2012: 30).



Görsel 3. Antonio Allegri da Correggio, Göğe Yükselen Meryem, 1526-30, Tavan Fresko.

Göğe Yükselen Meryem isimli freskosunda, derinlik algısıyla yaratılan göğe yükselme, bulut biçimleriyle desteklenmiştir. Raffaello ve Michelangelo'ya kıyasla Correggio'nun kullandığı bulut biçimi, figürlerin önüne geçmiş, bulunduğu mekanın kutsallığını artırmıştır.

Sanatçı, sahında toplanmış inançlılara, üstlerindeki tavan örtüsünün açılmış olduğu ve Gök'ten Cennete doğru baktıkları izlenimini vermeye çalışmıştır. Onun ışığın etkilerini kullanmadaki ustalığı, tavanı güneş ışığıyla yıkanan bulutlarla doldurmasını ve gökyüzünün sahiplerinin ayakları aşağıya doğru sallanır durumda havada asılı kalmış gibi durmalarını sağlamıştır (Gombrich, 1999: 339).

Correggio'nun resimlerini karakteristik kılan bu bulut imgeleri her resminde farklı bir etki gösterir. Göğe Yükselen Meryem'de resmin uygulandığı kubbenin olanaklarından yararlanarak katman katman kullanılan bulutlar, resmin etkisini iyice artırmaktadır. Figürler kadar dinamik ve ön planda olan bulut motifi ruhani olarak da izleyiciyi etkilemektedir.

Correggio resmettiği bulut imgesini resimdeki diğer öğelerle iç içe sunmaktadır. Tiziano ise Bacchus ve Ariadne adlı eserinde tezatlıklardan yararlanarak bulut imgesini açığa çıkarmıştır.



Görsel 4. Tiziano, Bacchus ve Ariadne, 1520-3, Tuvalde yağlıboya, 176,5 x 191 cm.

Resimde bulunun ana figürlerin beden hareketlerinden ani bir olay karşısında yön değiştirildiği hissedilmektedir. Resmin iki ana karakteri olan Bacchus ve Ariadne bir anda birbirlerini görmüşler ve o andaki eylemlerinden henüz vazgeçmemişler. Resmin diğer bir zıtlığı olan renkler de kompozisyonu tamamlar niteliktedir. Eserin sol tarafı oldukça canlı ve vurgulu, sağ tarafı ise kontrast oluşturacak şekilde koyu renklerden oluşmaktadır. Bunun yanı sıra sağ taraftaki figür kalabalığı, sol üst taraftaki bulut görselinin oluşturduğu boşlukla tamamlanmıştır.

Rönesans'ın bu büyük sanatçılarından sonra bunalım dönemine giren resim sanatı, yeni teknikler deneyen sanatçıları ortaya çıkarmıştır. Bu sanatçılardan biri olan El Greco, kendisinden sonra gelecek olan sanatçılara daha önce benzerine rastlanmamış bir teknikle yol gösteren olmuştur.



Görsel 5. El Greco, Toledo'nun Görünümü, 1599–1600, Tuvale Yağlıboya, 121.3 x 108.6

“Dış görünüşüyle bile, sınır çizme ve göz aldatma tekniği üzerine değil, hareket tasvirinin geometrik koordinatlarını bozan özel bir teknik üzerine kurulu olan üslubu tanımlamaya yetecek bir eser varsa, şüphesiz bu El Greco'nundur” (Damisch, 2012: 189). El Greco'nun resimleri, figür-zemin ilişkisi bakımından oldukça değişik çözümlemelere sahip resimlerdir. Damisch (2012: 189) bu durumu şu şekilde izah etmiştir:

“Eseri dolduran hayli karakteristik figürler yapım seviyesinde “yüzeysiz cisimler” gibi, yani –Da Vinci'nin kullandığı anlamda- belirli bir sınırı olmayan, üzerindeki fona geri dönmeye daima hazır figürler gibi görünürler. Fonda her şeyin yerli yerinde olduğu bir alanda değil, doğa kanunlarının olmadığı, belirsiz, oynak bir manzardır”

Figürlerin sınırının belli olmaması, zemin ve figür ilişkisini iç içe geçirmiştir. Bunun yanı sıra yeryüzü ve gökyüzü tasviri, tıpkı zemin- figür ilişkisi gibi bir aradadır. Ağaç ve bulut figürlerinin eş değer çözümlenmesiyle soyutlanmış biçimlerin ilk kıvılcımlarıdır denilebilir.

### 3. Romantizm ve izlenimcilik Döneminde Bulut İmgesi

18. yüzyılda yaşanan toplumsal olaylarla sanatçıların özgürlük alanının genişlemesi birçok yeniliği beraberinde getirmiştir. Dönemin ressamı artık izleyiciyi sorgulatan eserler yapma eğilimine girmiştir.

William Turner, William Blake, Caspar David Friedrich ve bunun gibi Romantik sanatçılar, yapıtlarını izleyiciye hazır bir şekilde vermemişlerdir. Onların ortaya koyduğu çalışmalar, ilk bakışta kavranması güç, yorumlama gerektiren işlerdir. En nihayetinde, formun özgürleşmesiyle birlikte, insanlığın kurtuluşuna dair umutlar ve ütopyalar artmıştır (Artun'dan aktaran Kızıl, 2018: 74).

Fransız devrimiyle birlikte bireysel özgürlükten bahsedilmeye başlanmış, sanatçıların seçtikleri konular da farklılık göstermiştir. Kilisenin ve soyluların hakimiyetinden kurtulan ressamın bir kısmı doğaya yönelmiş, zorlu dönemlerden geçen bu insanlar, huzuru aramaya doğadan başlamıştır.

Gökyüzünün yüzeyi yoktur; bu nedenle dokunulmaz ona, bir nesneye dönüştürülemez gökyüzü ya da bir nicelik verilemez ona. Doğa resimleri de gökyüzünü, uzaklıkları resme geçirme sorunuyla başlar işe (Berger, 2005: 105).



Görsel 6. Joseph Mallord William Turner, Kar Fırtınası, 1842, Tuvale Yağlıboya, 91,4 x 121, 9 cm.

Huch Honour'a göre, görsel sanatlarda William Turner, Caspar David Friedrich, John Constable, Eugene Delacroix, William Blake, Theodore Gericault vb. ressamın resimleri, insanların hem doğaya hem de sanata olan görme biçimleri üzerinde tümenden bir değişime neden olmuştur. (Honour'dan aktaran Kızıl, 2018: 75). Turner'ın manzara resimlerinde gösterdiği belirsizlik, ilk başta oldukça şaşırtmış ve izleyiciye anlamsız görünmüştür. Oysa Turner'ın ufuk çizgisini ortadan kaldırıp, gökyüzünü ve yeryüzünü birbirine kattığı resimleri 20. yüzyıl sanatının şekillenmesine sebep olmuştur. Bir deniz fırtınasında net olarak hiçbir görüntüyü algılamamıza olanak yoktur.



Bunun ispatını, resimleriyle bize sunan Turner'ın kullandığı bulut biçimleri de bu sebeple belirsizdir.



Görsel 7. Caspar David Friedrich, *Sis Denizi Üzerinde Gezin*, 1818, Tuvale Yağlıboya, 95 x 75cm.

Turner'la birlikte döneminin önemli sanatçılarından olan Caspar David Friedrich, manzara resmine yepyeni bir anlayış getirmiştir. Friedrich resimlerinde insanoğlunun doğa karşısında savunmasız olduğunu izleyiciye hissettirmektedir.

Görsel 6' da bir sis bulutuna bakan figürün sırtının, izleyiciye dönük olması dönemi için devrim niteliğindedir. Uçurumun kenarında duran kişinin, doğa karşısında ne kadar ufak kaldığının ispatıdır. Bu resimde önemli olan figürün yüz ifadesi değil, uçurumdaki sis bulutunun yüceliğidir. Çünkü insan doğa karşısında her zaman güçsüzdür.

Friedrich'in gezgini, sembolik anlamda varoluş uçurumunun kenarındadır. Dağın tepesinde hem fiziksel, hem de duygusal bir tercih ile karşı karşıyadır; ya kendisini bilinmeyene doğru atarak yaşamını sonlandıracak ya da değişime uğramış bir adam olarak dünyaya geri dönecektir (Akt.,

Kocadoru, 2015: 95).

Avrupa ressamlarının tümü, doğayı yalnız kahverenginin tonları ile ve geleneksel bilgilere göre biçimlemekte idiler (Turani, 2003: 40). Romantiklerin doğa gözlemleri, resim sanatındaki birçok kalıplaşmış algıyı yıkarak kendilerinden sonra gelecek olan sanatçılara devasa bir kapı açmıştır. Bu kocaman kapıdan ilk girenler 20.yy başlarında İzlenimciler olmuştur.

Turani (2003: 41), izlenimcilerin doğa nesnelere üzerindeki ışığın, güneş renklerinin karşılığı olan boylarla saptanmasını amaç edindiğine ve nesne üzerindeki ışık renklerini doğada görülmeyen biçimde, yani saf olarak, kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor boylarla resmetmek istediklerinden, onlar için doğa biçimlerinin gerçekçi açıdan saptanması bir sorun olmaktan çıktığına değinmiştir.



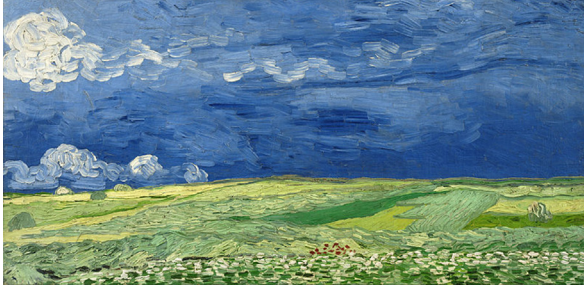
Görsel 8. Claude Monet, *Nilüferler ve Bulutlar*, 1903, Tuvale Yağlıboya, 74.6 x 105.3 cm.

Monet'nin (Görsel 7) resmini, Bachelard (2013: 67), "Yeryüzüne dair bir işaret, gökyüzüne dair bir varlığın üstüne konmuştur" sözüyle birebir açıklamaktadır. İzlemciler, Romantiklerden sonra atölyelerinden çıkıp doğayı incelemeye koyulmuşlardır. Işıkla birlikte nesnenin rengi üzerinde keşifleri, sanatın yönünü önemli ölçüde değiştirmiştir.

İzlenimcilik denildiğinde akla gelen ilk isimlerden olan Monet, Nilüferler serisiyle resimdeki kompozisyon kurallarına Turner'dan da öteye taşıyarak yeni bir soluk getirmiştir. Bu seride göle yansıyan gökyüzünü izleyiciye sunmaktadır.

Post-İzlenimci olarak anılan Van Gogh'un, İzlenimcilerden aldığı cesaretle çoğu resminde gökyüzünden ve bulutlardan etkilendiği görülmektedir. Kendi karakterine uygun resmettiği gökyüzünde bulunan bulutlar, aynı zamanda hüznünün de bir yansıması olarak düşünülmektedir.

#### 4. 20.yüzyıl Sanatında Bulut İmgesi



Görsel 9. Vincent Van Gogh, Bulutlar Altında Buğday Tarlası, 1890, Tuvalde Yağlıboya, 50,4 x 101,3 cm.

Sanat tarihi boyunca durmadan gerçeğin ne olduğu sorusuna, perspektifi ve daha sonra ışığın renk üzerindeki etkisini keşfederek yanıt arayan sanatçılar, 20.yüzyılda fotoğraf makinesinin icat edilmesinin de etkisiyle teknik ve yöntemini değiştirmiştir. Artık optik görüntünün ötesini sorgulamaya başlamışlar ve perspektif anlayışını reddederek kendine özgü yöntemler belirlemişlerdir.

Bu sanatçılardan biri olan Lyonel Feininger kullandığı geometrik parçalanmalarla manzara resmine farklı bir yorum getirmiştir.



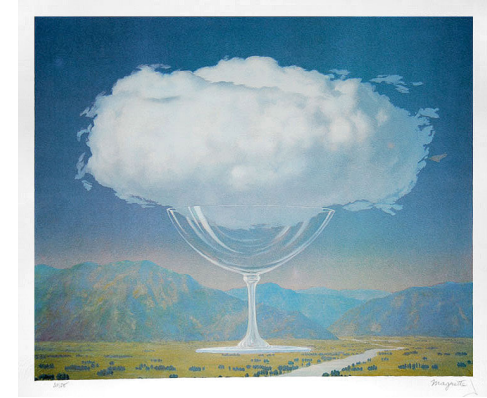
Görsel 10. Lyonel Feininger, Kuş Bulut, 1929, Tuvalde Yağlıboya, 43,8 x 71,1 cm.

Bauhaus'un eğitimcileri arasında bulunan Feininger, dönemi içinde oldukça yaratıcı manzara resimlerine imza atmıştır. Gökyüzüyle yeryüzünü kendisine has bir parçalamayla yansıtan sanatçı, 'Kuş Bulut' isimli resminde bulunan bulut imgesi aynı parçalanmayla kuş şeklini de andırmaktadır.

20. yüzyılda perspektif anlayışını yerle bir eden bir diğer sanatçı Gerçeküstüçülük akımının en önemli temsilcilerinden olan Rene Magritte'dir. Gerçeküstüçüler, hayal gücü ve rüyalar aracılığı ile optik görüntünün dışındaki gerçekliği aramaktadırlar.

Düşlerimiz sürekli salt gerçeği yansıtmazlar. Bilinçaltımızda şekil bularak "imge" şeklinde ortaya çıkarlar. Örneğin; bir "peri masalı" nı ya da eski bir "söylence" yi günlük gazete dilinde anlatmak zordur. Fakat konu tiyatro, opera veya bale kalıpları içerisinde anlatıldığı zaman müthiş büyüleyici olabilir ya da bir resim diliyle, heykel diliyle gerçek bir yapıta dönüşebilir. Çünkü konu düşseldir, salt gerçek yoktur. (Çokokumuş, 2014: 123).

Rene Magritte çoğu resminde iç mekan ile dış mekanı bir arada sunarak bir yanılsama yaratmıştır. Bu yanılsama için kullandığı en geçerli imge bulut imgesi olmuştur.



Görsel 11. Rene Magritte, Hassas Halat, 1960, 60 cm x 40 cm

Berger (2005: 8), "düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler" açıklamasıyla insanların aynı nesne üzerindeki farklı algıları olabileceğine vurgu yapmaktadır.

Magritte de bu farklı algıları, nesnelere üzerinde yarattığı yanılsamalarla izleyiciyi şaşırtma yoluna gitmiştir. Örneğin bulut imgesi herkes için gökyüzünde var olan bir imgedir. Magritte bu imgeyi dört duvar arasına sığdırmıştır ya da bir kadehin içine yerleştirmiştir.

Magritte'in Görsel 11'deki resmi, bir manzara resmindeki cam kadehi içerir. Kadehin üst kısmında bulunan bulut figürü, resmin tam ortasında yer alır ve büyük bir alanı kaplar. Fonda bulunan dağlardan ve resmin sağ tarafında bulunan nehre kıyasla kadeh ve bulut imgesi daha büyük algılanmaktadır.

## 5. Günümüz Sanatında Bulut İmgesi

Günümüz sanatı birçok teknolojiyi içinde barındırmaktadır. Sanatçının malzemesi boya ve fırçanın yanı sıra teknoloji ve bilimin imkanları olmuştur. Teknoloji geliştikçe malzemesini değiştiren sanatçı, konusunu da çeşitlendirmiştir.

Çağın sanatçıların çoğu, tarih boyunca olduğu gibi ilhamını doğadan almıştır. Şehirli insanın gün içinde sıkışmış yaşamına dikkat çeken sanatçı, doğayı teknolojik imkanlarla sanatın içine dahil etmiştir.

Doğayla kurduğu ilişki içinde, zihninin nasıl çalıştığını bir sanatçı uzun uzadıya pek düşünmez. Doğaya bakar, etkilenir; onu belli bir perspektifte algılar; ortaya çıkardığı eser de şu ya da bu derece doğadan izler taşır. Doğayı en sadık biçimde taklit etmeye çalışan sanatçıdan tutun, ondan mümkün olduğunca uzaklaşmaya çalışan sanatçıya kadar, gizli ya da açık, her yapıt doğayla bir ilgi içindedir. Tuvalinde doğal görüntülerden eser bırakmayan sanatçının zihninde, doğa, en azından düşünsel olarak vardır (Yılmaz, 2006: 55-56).

Şehirli insan, kafasını kaldırdığında gökyüzünü göremez hale gelmiştir. Sanatçı bu teknolojik imkanlar sayesinde gökyüzünü yere indirerek, insanların dikkatini çekmeye çalışmıştır.

Sanat yapıtıyla bir çırpıda ilişkiye girmemiz zordur. Estetik nesne karşısındaki durumumuz herhangi bir nesne karşısındaki durumumuzdan daha kaygandır, daha az belirgindir. Çünkü estetik nesne derindedir, çelişkilerle ve çeşitliliklerle doludur, özellikle sarılmıştır, kavranılmak için özel bir yatkınlığı ve derinliği gerektirir (Timuçin, 2000: 215).

Tarihten bu yana gökyüzü sanatçı için en önemli ilham kaynağı olmuştur. Özellikle bulut figürü, günümüz sanatçısının önemli malzemelerinden biri haline gelmiştir. Bu ilham dolu değişken malzemedan yararlanan sanatçılardan biri Hollandalı sanatçı Berndnaut Smilde'dir.



Görsel 12. Berndnaut Smilde, *Nimbus Midland*, 2017, Yerleştirme, Fotoğraf: Bewley

Sanatçı, son birkaç yılını inanılmaz ve eşsiz sanat enstalasyonlarını farklı izleyici kitleleriyle paylaşmak için dünyayı dolaşarak geçirmiştir. Bugüne kadarki en ünlü çalışması; müzeler, fabrikalar, kaleler ve zindanlar gibi farklı alanlarda hiper-gerçekçi minyatür bulutlar yarattığı bir proje olan Nimbus serisidir (Martin, 2017).

Yağmur bulutu anlamına gelen Nimbus kelimesi bu seriyi açıklayan en anlamlı isimdir. Nimbus serisi, gökyüzünü kapalı bir mekana taşımak fikrini mümkün kılan çalışmaları içermektedir. Fotoğraflanmak için birkaç saniyede oluşan bulut görünümünde, anlık dumanlardan oluşan bu seride, Smilde kullandığı yapıları tesadüfi seçmemiştir. Müze, fabrika, kale, zindan ve hatta kilise gibi kalıcı yapıların içinde gelip geçici bulut biçimini görmek diğer bir değişle kalıcı ve geçici olanı bir arada sunmak oldukça dikkat çekicidir.

Smilde, çalışmalarının hem binanın fiziksel durumuna hem de umut veya kırılma işaret eden bir vahiy anına değinerek, yapının zamansal doğasına duyduğu derin ilgiden kaynaklandığını belirtmiştir (Martin, 2017).

Gökyüzündeki bulutlar da özünde anlıktır. Sahiplenilemez, dokunulamaz, bir yerden bir yere istenerek taşınmaz. Smilde'in bu anlık figürü oradan oraya taşıyabilmektedir.

Bulut figüründen yararlanmış olan diğer bir çalışma da Bulut Alanı (Cloudspace)'dir. Toronto'da bulunan bir tasarım stüdyosu olan Mason Studio, bulut algısı yaratılarak tasarlanan nesnelere meydana gelir.



Görsel 13. Mason Studio, Bulut Alanı, Yerleştirme, 2014.



Görsel 14. Tomás Saraceno, Bulutlu Ev, Yerleştirme, 2009.

İnsanın günümüzde doğayla ilişkisini sorgulayan sanatçılardan biri olan Tomás Saraceno'da bir dönem bulut figüründen yararlanmıştır. Kağıt kullanarak yaptığı Bulutlu Ev (Cloudy House) önemli çalışmalarından biridir. Neredeyse bütün işlerinde doğa olaylarına yer veren sanatçı, kağıttan yaptığı bulut görünümlü nesnelere asarak, gökyüzünü mekanın içine yerleştirmiştir.

Tomás Saraceno'nun deneysel çalışmaları, somut vizyoner şehir planlamasını araştırıyor ve doğa ve doğal olaylarla olan ilişkimizi gerçekten küresel ölçekte sorguluyor. Onun heykelleri genellikle, havadaki bahçeler, yüzer köprüler ve fütüristik konutlar için geniş ölçekli modeller dahil olmak üzere yüzen hücreler veya askıya alınmış habitat ağlarına benziyor. Görsel zarafeti kararlı ve amaca yönelik bir mühendislikle birleştiren Saraceno'nun eterik heykelleri üç ekoloji konusundaki tecrübeye meydan okuyor: çevre, insan öznelliği ve sosyal manzara (Strictlypaper, 2013).

'Festival Des Architectures Vives'; Fransa'nın Montpellier şehrinin karşısında yer alan özel halk alanları ve buraya özgü özel sanat avluları festival boyunca yerleştirmelere, sergilere ve etkinliklere ev sahipliği yapmak için kapılarını açar (Azzarello, 2016).

Bu festivalde dikkatleri üzerine çeken iki yaratıcı insan Mickaël Martins Afonso ve Caroline Escaffre-Faure buluttan heykelleriyle çektikleri fotoğraflarda bir yanılsama yaratırlar. Şehir hayatından uzak bir sığınak yaratmayı amaçlayan bu sanatçılar, insanların kafalarını bulutların içindeymiş izlenimi vererek yaptıkları yerleştirmeler, şehir yaşamının sıkışmışlığına dikkat çekerler.



Görsel 15. Mickaël Martins Afonso ve Caroline Escaffre-Faure, Bulut, Yerleştirme, 2014.

Bulut formunu farklı bir şekilde kullanan Tokujin Yoshioka; tasarım, mimarlık ve güncel sanat alanlarında oldukça etkili işlere imza atmıştır.

Tokujin Yoshioka, Houston'daki bir gökdelenin lobisindeki 17.700 akrilik çubuğu asarak bir buluta benzeyen büyük bir heykel yaratmıştır. Japon tasarımcının Prismatic Cloud heykeli, One Allen Center'ın 45 metre karelik lobisinin çatısına kurulmuştur. 3,540 tane zorlukla görülebilen kablolar kullanarak, 17.700 renksiz çubuk tavandan asılıdır ve bir mesafeden bir buluta benzemek üzere tasarlanarak istiflenmiştir. Çubukların her biri, gün boyunca ışığı yakalamaları ve yansıtılmaları için prizma şeklindedir. Yoshioka bu çalışmasını: "Kamusal sanat olarak binanın bir sembolü olacak ışıktan yapılmış bir heykel işi yarattım." şeklinde ifade etmiştir (Morris, 2018)

Yoshioka'nın çalışmalarının en karakteristik özelliği ışıktan faydalanmasıdır. Mekan olarak gün ışığına maruz kalan bir gökdelenin lobisini kullanması, çalışmasını daha da etkili kılmıştır.



Görsel 16. Tokujin Yoshioka, Prizmatik Bulut, Yerleştirme.

Kanadalı sanatçılar Caitlind rc Brown & Wayne Garrett binlerce ampul kullanarak oluşturdukları bulut biçimindeki heykelleri izleyiciyle etkileşim halindedir. İzleyiciler, heykelin altına geçerek mekanizmayı çektğinde, bir anda yanan ampullerin altında kalır. Dışarıdan izlediğinde yanıp sönen bulutun içinde şimşek görüntüsü andıran bu çalışma ortak bir eylemi içerir. Tipik bir doğa olayı karşısında bütün insanların eşit olduğu gibi bu çalışmanın altında zincirlere dokunan insanlar aynı konumdadırlar. Bu çalışmanın altında insanlar, çağın sanatının amacına uygun olarak sosyal bir alan içine girerler.



Görsel 17. Caitlind rc Brown ve Wayne Garrett, Bulut, 2012, Yerleştirme.



Görsel 18 Jacob Hashimoto. Tutulma, 2018, Yerleştirme.

Sanatçı Jacob Hashimoto Tutulma (The Eclipse) adını verdiği çalışması için New York Şapeli'ni kullanmıştır. Şapeli bir bulut formuna dönüştürmek için çabalayan sanatçı, mekanı içine alan bir biçim oluşturmuştur.

Hashimoto, şapelin bir bulut gibi algılanması için kirişlerinden asılı 15.000'den fazla bambu ve pirinç kağıdıyla uçurtma oluşturdu. Bambu uçurtmalar, Çin'deki geleneksel bir ejderha uçurtma üreticisinden, gazete ise Japonya'dan alınmış ve her biri Hashimoto tarafından üretilmiştir. Uçurtmalar son derece hassas, hiç sürüklenmeyen bir bulut gibi görünmesi için en ufak bir esinti ile sallanırlar (Brady,2018).)

Şapelin içindeki bu tek tek birimlerinden oluşan büyük yerleşirmenin hareketli etkisi, izleyiciyi başka bir dünyanın içine girmiş gibi bir algıya sahip olmasına neden olmaktadır.



Görsel 19. Fujiko Nakaya, Bulut Otoparkı, Çatıdaki Bir Otoparkta Sis Sanatı Kurulumu, 2011, Yerleştirme.

Dünyaca ünlü Japon sanatçı Fujiko Nakaya ise sisten heykel yapıyor. Babası ünlü bir fizikçi olan Nakaya'nın mühendis bir arkadaşıyla 1967'lerde geliştirdiği daha doğrusu çiftçilerin bitkileri donmasın diye kullandığı cihazdan uyarladığı sis yapma makinesiyle istediği ortamı sisle kaplayabiliyor. Nakaya, ince su tanecikleri, atmosfer, hava akımları yani rüzgâr ve zamanı kullanarak, daha doğrusu onlarla işbirliği yaparak bu heykelleri oluşturduğunu söylüyor. Deneyimsel ve doğada geçici yapıtlar onunki (Baki, 2014).



Görsel 20. Kohei Nawa, Köpük Bulut, Yerleştirme.

Bulut biçimini sergi alanlarına taşıyan sanatçılardan bir diğer isim de Kohein Nawa Aichi'dir. Diğer sanatçıların kullandığı pipet, kağıt, ampul ya da duman mekanizmasından farklı olarak sanatçı çeşitli kimyasal malzemelerden köpük yaratarak bulut formunu oluşturmaktadır.

## Sonuç

Geçmişten bu yana birçok sanatçının ilgi odağında olan gökyüzü ve bulut imgesi, çeşitli dönemlerde farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Rönesans döneminde olay kurgusunu kutsallaştırmada yardımcı olan bulut imgesi, Romantik dönemde manzara resimleri içerisinde bir gözlem imgesi haline gelmiştir. Modernizm, bulut imgesini, resimde kullandığı birçok figür gibi iki boyutlu olarak yansıtmıştır. Bulut imgesi denildiğinde akla ilk gelen biçimin aksine, modernist ressamlar bu imgeyi kendilerine özgü biçimde yorumlamalarının yanı sıra, optik görüntünün ardında, bilinçdışı öğelerin en çarpıcı imgesi olarak kullanmışlardır.

21. yüzyıl sanatçısının teknolojik imkanları zorlayarak, yapay hale getirdiği doğa olaylarını sergi salonlarına taşıması, yapay mekanlarda yaşayan çağın insanının dikkatini doğaya çekmektedir. Her geçen gün insan biraz daha içine kapanır ve doğadan uzaklaşır. Gökyüzünün altında yaşadığının bile farkında olmayabilir. Bulut formundan ilham alarak yapıt üreten sanatçıların, doğayla insanı, sanat yoluyla buluşturma çabası bu nedenle olağandır.

Günümüzün önemli sanatsal uygulamalar, insanlar arasındaki etkileşim ve sosyalleşmeyi aile ve mahalle dışında yaratma olanaklarını ele alır. Bu nedenle estetik nesne bir toplantı, bir karşılaşma, bir olay, bir mekan/zaman içinde insanlar arasındaki işbirliği, bir oyun, bir şenlik sosyalleşebilecek bir alan ya da herhangi bir ilişkisel etkileşim olabilir. En önemlisi sanat yapıtının bir dialog ve insan yaşamı için bir mekan yaratabilmesidir (Atakan'dan aktaran Çeber, 2017: 95).

Bu öngörünün yanı sıra, 21.yüzyıl sanatçısı insanla sanatı bir arada tutmaya çalışırken, sanat nesnesini, insanın olduğu çevreye getirmiştir. Bulut formuyla ilgilenen sanatçı, dolayısıyla gökyüzünü yeryüzüne indirmeyi başarmıştır.

Günümüz sanatçısı, bulut formunu geçmişe göre ne kutsallaştırmış ne iki boyuta indirgemiş ne de bilinçdışı hayali bir imge olarak kullanmıştır. Aksine günümüz sanatçısının bulut imgesi, duyu organlarıyla hissedilen bir biçime dönüşmüştür.

## Kaynakça

İnternet: Azzarello, N. (Temmuz, 2016). Place Your Head In The Clouds At Montpellier's Festival Des Architectures Vives. Web: <https://www.designboom.com/art/festival-des-architectures-vives-head-in-the-clouds-mickael-martins-afonso-caroline-escaffre-faure-07-20-2016/adresinden> nisan 2019'da alınmıştır.

Bachekard G. (2013). Mekanın Poetikası. (çev. A. Türkmenoğlu). İstanbul: İthaki Yayınları.

İnternet: Baki, G. (Ağustos 2014). Buluttan Sanat Kapmak!. Web: <http://www.gulizarbaki.com/?p=1581> adresinden Nisan 2019'da alınmıştır.

Baydar, Ş. (2017). "Sanat Yapıtında Tamamlayıcı Öğe Olarak Mekanın İzini Sürmek". Art-e Sanat Dergisi 10 844-853

Berger, J. (2005). Görme Biçimleri. (çev. Y. Salman). İstanbul : Metis Yayınları.

İnternet: Brady, S. (Ağustos, 2018). New York Chapel Transformed Into A Cloud Installation. <https://www.lonelyplanet.com/news/2018/08/21/new-york-cloud-installation/> adresinden Mart 2019'da alınmıştır.

Çeber, T. (2017). "İzleyiciyi İzlemek; Sanat Eseri, Sanatçı ve İzleyici İlişkisi Üzerine". Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi.87-97.

Çokokumuş, H. (2014). Gerçeküstüçülük, Rene Magritte'den Jerry Uelsmann'a. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (13), 121-140.

Damisch, H. (2012). Bulut Kuramı. (çev. E.B. Şaman). İstanbul: Metis Yayıncılık.

Gombrich E. H. (1999). Sanatın Öyküsü. (çev. E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gökova, H. (2018). "Ön-Rönesans Dönemi Resim Sanatının Özellikleri ve Temsile Dönük Çağdaş Resim Sanatı Üzerindeki etkileri". YEDİ 97-109.

Kamözüt, C. (2015). On Yedinci Yüzyıl Bilim Devriminin Hazırlayıcısı Olarak Mediciler ve Michelangelo. Kilikya Felsefe Dergisi, 0 (1), 23-43.

Kızıl, U. (2018). Romantizm'in 20. Yüzyıl Avangart Sanatına Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kocadoru F. (2015). Alman Romantizmi ve Dehanın Yalnızlığı. Konya: Çizgi Kitabevi.

İnternet: Martin, J. (Nisan, 2017). An artist creates miniature clouds in spaces around the world. Web:<http://www.berndnaut.nl/text/berndnaut-and-his-clouds/> adresinden Mart 2019'da alınmıştır

İnternet: Morris, A. (Şubat, 2018). Tokujin Yoshioka creates cloud-like sculpture from thousands of acrylic rods. Web: <https://www.dezeen.com/2018/02/14/tokujin-yoshioka-creates-cloud-like-sculpture-from-acrylic-rods-houston-one-allen-center-skyscraper/> adresinden Mart 2019'da alınmıştır.

Schaper, E. (2005). "Beğeni, Yücelik ve Deha: Doğa ve Sanat Estetiği". Cogito, Üç Aylık Düşünce Dergisi. Sayı 41-42. 154-179.

İnternet: Strictlypaper (Şubat, 2013). Tomás Saraceno: Cloudy House. Web: <http://strictlypaper.com/blog/2013/02/tomas-saraceno-cloudy-house/> adresinden Mart 2019'de alınmıştır.

Timuçin, A. (2000). Estetik. İstanbul: Bulut Yayınları.

Turani, A. (2003). Çağdaş Sanat Felsefesi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

## Görsel Kaynakları

Şekil 1 Erişim 04.04.2019 <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/high-ren-florence-rome/michelangelo/a/michelangelo-last-judgment>

Şekil 2 Erişim 02.04.2019 <http://hayalisayfalar.blogspot.com/2018/03/ronesansin-uc-dahisi-iii-raffaello.html>

Şekil 3 Erişim 02.04.2019 <http://www.visual-arts-cork.com/famous-paintings/assumption-correggio.htm>

Şekil 4 Erişim 02.04.2019 <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/titian-bacchus-and-ariadne>

Şekil 5 Erişim 02.04.2019 <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/29.100.6/>

Şekil 6 Erişim 02.04.2019 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/turner-snow-storm-steam-boat-off-a-harbours-mouth-n00530>

Şekil 7 Erişim 02.04.2019 <https://resimbiterken.wordpress.com/2014/02/06/friedrichinder-wanderer-uber-dem-nebelmeer-eseri/>

Şekil 8 Erişim 02.04.2019 <https://www.wikiart.org/en/claude-monet/water-lilies-the-clouds>

Şekil 9 Erişim 02.04.2019 <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0106V1962>

Şekil 10 Erişim 10.04.2019 <https://theartstack.com/artist/lyonel-feininger/bird-cloud-1926>

Şekil 11 Erişim 10.04.2019 <https://www.masterworksfineart.com/artists/rene-magritte/lithograph/la-corde-sensible-heartstring/id/w-3973>

Şekil 12 Erişim 02.04.2019 <http://www.berndnaut.nl/text/berndnaut-and-his-clouds/>

Şekil 13 Erişim 02.04.2019 <https://www.masonstudio.com/projects/cloudscape>

Şekil 14 Erişim 02.04.2019 <https://www.thisiscolossal.com/2013/01/cloudy-house/>

Şekil 15 Erişim 02.04.2019 <https://gestalten.com/blogs/journal/head-in-the-clouds-installation>

Şekil 16 Erişim 02.04.2019 <https://www.dezeen.com/2018/02/14/tokujin-yoshioka-creates-cloud-like-sculpture-from-acrylic-rods-houston-one-allen-center-skyscraper/>

Şekil 17 Erişim 02.04.2019 <https://incandescentcloud.com/aboutcloud/>

Şekil 18 Erişim 02.04.2019 <https://www.lonelyplanet.com/news/2018/08/21/new-york-cloud-installation/>

Şekil 19 Erişim 02.04.2019 <https://laughingsquid.com/cloud-parking-fog-art-installation-in-a-rooftop-parking-lot/>

Şekil 20 Erişim 02.04.2019 <https://www.itsliquid.com/kohei-nawa-cloud.html>  
Görüntü 7. < <http://www.jzaamir.com/> > erişim: 15.02.2019.