

**T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ**

**AKDENİZ UNIVERSITY
FACULTY OF FINE ARTS**

Yıl/Year: 2022 (Temmuz/July)
Sayı/Issue: 30, Cilt/Volume: 16
e-ISSN: 2458-9683

AKDENİZ SANAT

Akdeniz Sanat Dergisi Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yayın yapan hakemli bir dergidir. Yılda iki kez Ocak ve Temmuz aylarında yayınlanır.

AKDENİZ SANAT

The Journal of Akdeniz Sanat is a peer-reviewed journal of Akdeniz University, Faculty of Fine Arts. It is published twice a year (January-July).

**2022
ANTALYA**

İMTİYAZ SAHİBİ - PUBLISHER

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Adına
Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM

EDİTÖR - EDITOR

Doç. Menekşe Suzan TEKER

EDİTÖR YARDIMCISI - ASSISTANT EDITOR

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

YAYIN KURULU - EDITORIAL BOARD

Prof. Ayşegül İZER (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Prof. Dr. M. Fadıl SÖZEN (Akdeniz Üniversitesi)

Prof. Dr. Mehmet ÖZTÜRK (Marmara Üniversitesi)

Prof. Serkan İLDEN (Kastamonu Üniversitesi)

Assoc. Prof. Arild BERG (Oslo Metropolitan Üniversitesi)

Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL (Akdeniz Üniversitesi)

Doç. Dr. Zuhale BAŞBUĞ (Akdeniz Üniversitesi)

KAPAK TASARIMI - COVER DESIGN

Doç. Bekir KİRİŞCAN

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

SAYFA TASARIMI - LAYOUT DESIGN

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

KAPAK GÖRSELİ ESER SAHİBİ - ARTWORK AT JOURNAL COVER

Öğr. Gör. Sabriye ÖZTÜTÜNCÜ

KAPAK GÖRSELİ FOTOĞRAF - COVER PHOTOGRAPH

Öğr. Gör. Ahmet Sait YILDIZ

İLETİŞİM - CONTACT

Ad: Akdeniz Sanat

Kısa Ad: ASD

akdenizsanatdergisi@gmail.com

Telefon: +90 242 310 62 00

ADRES - ADDRESS

Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Akdeniz Sanat Dergisi Koordinatörlüğü

Dumlupınar Bulvarı 07058 Kampüs

Antalya / TÜRKİYE

DANIŞMA KURULU - ADVISORY BOARD

- Prof. Dr. Bülent Çaplı (Bilkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Cengiz ŞENGÜL (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. Zehra YİĞİT (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. Selin TÜZÜN ATEŞALP (Marmara Üniversitesi)
Doç. Elif AĞATEKİN (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Doç. Fuat AKDENİZLİ (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Kemal TİZGÖL (Akdeniz Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Perihan TAŞ (İstanbul Kültür Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Şinasi TEK (Hacettepe Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ersan OCAK (TED Üniversitesi)

BU SAYININ HAKEM KURULU - REVIWERS OF CURRENT ISSUE

- Prof. Dr. Bekir ESKİCİ (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Birsen ÇEKEN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Fatma Nur BAŞARAN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Kafiye Özlem ALP (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Levent MERCİN (Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)
Prof. Dr. Serap BUYURGAN (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Zuhâl OZEL SAĞLAMTİMUR (Ege Üniversitesi)
Doç. Banu BULDUK TÜRKMEN (Hacettepe Üniversitesi)
Doç. Barış YILMAZ (Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi)
Doç. Dr. Berna COŞKUN ONAN (Bursa Uludağ Üniversitesi)
Doç. Hakan ERKİLİÇ (Mersin Üniversitesi)
Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL (Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)
Doç. Murat KARA (Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi)
Doç. Dr. Murat KARADEMİR (Selçuk Üniversitesi)
Doç. Neslihan ÖZTÜRK BÜTOW (Selçuk Üniversitesi)
Doç. Dr. Nihan AKDEMİR (İstanbul Topkapı Üniversitesi)
Doç. Dr. Sevinç GÖK İPEKÇİOĞLU (Ege Üniversitesi)
Doç. Uğur GÜNAY YAVUZ (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. Ülkü Sevim ŞEN (Atatürk Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Çağla CANER YÜKSEL (Başkent Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Firat ARAPOĞLU (Altınbaş Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mine POYRAZ (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Önder M. ÖZDEM (Başkent Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan MOLO (İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi)
Dr. Arş. Gör. Zeynep AROL (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

223 - 224 **EDİTÖR YAZISI** - EDITORIAL

ARAŞTIRMA MAKALELERİ - RESEARCH ARTICLES

225 - 248 **Sanatsal Araştırmanın Bilimsel Nitelikleri Üstüne: Seçilmiş Örneklerle Bir Değerlendirme**
On Scientific Qualities Of Artistic Research: An Appraisal With Selected Examples
Babacan TAŞDEMİR

249 - 273 **3B Baskı Teknolojisi ile Farklı Tekstil Yüzeyleri Üzerinde Deneysel Çalışmalar ve Uygulama Önerileri**
Experimental Studies On Different Textile Surfaces With 3D Printing Technology and Application Offers
Hale AVCI YILMAZ, Kezban SÖNMEZ

275 - 304 **Vincent van Gogh'un Kadın Portreleri**
Vincent Van Gogh's Woman Portraits
Tuğba KODAL

305 - 324 **Anadolu Türk Çini Sanatı Bağlamında Restorasyonda Tamamlama Uygulamalarına İlişkin Örnek Üretimler**
Example Productions On Complementation Applications In Restoration In The Context Of Anatolian Turkish Tile Art
Işıl İYİ KONAK

325 - 344 **360 Derece Film Mizansenini Nedir? Tasarım ve Yapım Sürecine Dair Temel Açıklamalar**
What Is 360 Degree Film Scene? Basic Explanations About The Design And Production Process
Ahmet HARMANDA, Babacan TAŞDEMİR

345 - 363 **Çocuklara Yönelik Oluşturulan Grafik Arayüzü Tasarımlarında Bulunan Görsel Metaforların Dönüşümü**
Transformation Of Visual Metaphors In Graphic Interface Designs For Children
Oya Cansu DEMİRKALE KUKUOĞLU, Sevgi SOYLU KOYUNCU

365 - 386 **Çizgi Romanda "Yeni" Açılımlar: Hareketli Çizgi Roman ve Terminolojik Belirsizlik**
"New" Openings In The Comics: Motion Comics and Terminological Uncertainty
Rasim SARIKAYA, Nadire Şule ATILGAN

387 - 407 **Konya Alâeddin Cami ve Aksaray Sultanhanı Taç Kapıları Ara Kesitinde Bir Taç Kapı Analizi: Karatay Medresesi Örneği**
A Portal Analysis In Konya Alâeddin Mosque and Aksaray Sultanhanı Portals Section: A Case Of Karatay Madrasah
Sevde Gülizar DİNÇER, Mehmet Oğuz DURU

KİTAP İNCELEMESİ - BOOK REVIEW

- 409 - 416** **Geldim, Gördüm, Resmettim: Işıkla Resmetme Terimleri**
I Came, I Saw, I Depicted: Işıkla Resmetme Terimleri
Mahmut CERAN
- 417 - 424** **Akdeniz Sanat Dergisi Bilimsel Etik Sözleşmesi**
The Journal of Akdeniz Sanat Scientific Ethical Agreement
- 425 - 427** **Akdeniz Sanat Dergisi Yayın ve Yazım Kuralları**
The Journal of Akdeniz Sanat Publishing and Spelling Rules

EDİTÖR YAZISI

Sevgili okurlarımız,

Akdeniz Sanat'ın 30. sayısı ile sizlerle birlikte olmaktan gurur ve mutluluk duyuyoruz. Bu sayımızla tarafıma verilmiş olan görev için imtiyaz sahibi Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM'e ve dergi yönetimimize teşekkür ederim. Sayımızla ilgili detaylara geçmeden önce, editör yardımcılığı ve son altı sayımızın editörlüğünü yapan Dr. Öğr. Üyesi Babacan TAŞDEMİR'e emekleri, katkıları ve bugüne kadar gösterdiği özverisi için teşekkür ederim. Dergimizin EBSCO Host ve TR Dizin süreçlerini Taşdemir ile birlikte yürüten ve şimdi de birlikte çalışmaktan keyif aldığım bana bu sayımızın yayınlanmasında destek olan editör yardımcımız Gunnar YAĞCILAR'a da teşekkür ederim. Ayrıca bu sayımız için kapak tasarımında yer alan eser sahibi Öğr. Gör. Sabriye ÖZTÜTÜNCÜ'ye ve esere ait fotoğraf çekimi için Öğr. Gör. Ahmet Sait YILDIZ'a teşekkürlerimi sunarım.

Bu sayımızda ön değerlendirme sonucunda hakem süreçleri başlayan makalelerimiz içerisinden, sekiz araştırma makalesi ve bir makale dışı kategoriden kitap özeti siz değerli okurlarımızla buluşmak üzere yayınlanmıştır. Oldukça geniş bir disiplinde yayın yapan dergimizin bu sayısında sanat araştırmalarından sinemaya, seramikten tekstile, resimden mimariye, alanlarına katkı sunacağına inandığımız yazılar yer almaktadır.

İlk yazımızda, sanatın akademi boyutunda hepimizin içinde olduğu, sanatsal araştırmaları bilimsel bakış açısıyla değerlendirme noktasında her geçen gün daha da problematik bir noktaya gelen konuyla ilgili Babacan TAŞDEMİR'in üç yayının içerik analizi ile sunduğu "Sanatsal Araştırmanın Bilimsel Nitelikleri Üstüne: Seçilmiş Örneklerle Bir Değerlendirme" yazısı yer almaktadır. Hale AVCI YILMAZ ve Kezban SÖNMEZ tarafından "3B Baskı Teknolojisi ile Farklı Tekstil Yüzeyleri Üzerinde Deneysel Çalışmalar ve Uygulama Önerileri" başlıklı yazılarında, tekstil baskı alanında 3B yazıcıların daha etkin bir alana yayılacağı öngörüsü üzerinden doğal-sentetik, saf-karışım kumaşlar üzerindeki uygulamalar yıkama ve sürtünme testlerine tabi tutularak analiz edilmiştir ve yorumlanmıştır. Üçüncü yazımız, hayat hikâyesinin gölgesinden uzakta 77 kadın portresinin zaman ve mekân bağlamında etkilerinin incelendiği "Vincent van Gogh'un Kadın Portleri" yazısı Tuğba KODAL tarafından okuyucuya sunulmaktadır. Çini restorasyonu alanında bir atölye çalışması olan dördüncü yazımız, yedi geleneksel çini tekniğinin 29 adet çini pano üzerinde uygulamalarının yer aldığı "Anadolu Türk Çini Sanatı Bağlamında Restorasyonda Tamamlama Uygulamalarına İlişkin Örnek Üretimler" başlığı ile Işıl Konak tarafından kaleme alınmıştır. Beşinci sırada, yerleşik sinema pratiklerinin 360-VR film yapımından farklılaştığı yönleri ile alana "co-optimal / ortak kadraj" terimini dahil eden yazarlarımız Ahmet HARMANDA ve Babacan TAŞDEMİR'in "360 Derece Film Mizansen Nedir? Tasarım ve Yapım Sürecine Dair Temel Açıklamalar" başlıklı yazı ile yer almaktadır. Çocuk oyunlarının grafik arayüz tasarımlarında simge, şekil ve ikonlarla oluşturduğu görsel metaforların dönüşümünün ele alındığı "Çocuklara Yönelik Oluşturulan Grafik Arayüzü Tasarımlarında Bulunan Görsel Metaforların Dönüşümü" başlıklı araştırma yazarlarımız Oya Cansu DEMİRKALE KUKUOĞLU

ve Sevgi SOYLU KOYUNCU tarafından irdelenmiştir. Değerlendirme süreçleri nedeni ile 29. sayımıza yetişemeyen iki makalemiz de bu sayımızda sizlerle buluşmaktadır. Rasim SARIKAYA ve Nadire Şule ATILGAN tarafından kaleme alınan “Çizgi Romanda ‘Yeni’ Açılımları Hareketli Çizgi Roman ve Terminolojik Belirsizlik” başlıklı yazıda, yeni medya süreciyle paralel olarak ortaya çıkan “dijital, web, interaktif, hiper ve hareketli” gibi sıfatlarla çizgi roman formlarını ve yarattıkları terminolojik belirsizlikleri irdelenmişlerdir. Sekizinci yazımızda ise Sevde Gülizar DİNÇER ve Mehmet Oğuz DURU’nun Konya Alaeddin Cami ve Aksaray Sultanhanı taç kapıları ile karşılaştırmalı analizinin yapıldığı Karatay Medresesi taç kapısının mimari öğelerinin değerlendirilmesi ve yapım yılı üzerinden ortaya konan araştırma “Konya Alaeddin Cami ve Aksaray Sultanhanı Taç Kapıları Ara Kesitinde bir Taç Kapı Analizi: Karatay Medresesi Örneği” başlığı ile yer almaktadır. Son yazımız da ise yazarımız Mahmut CERAN tarafından incelenen bir yer almaktadır. Akademisyen ve yazar Prof. Dr. Levend Kılıç’ın “Işıkla Resmetme Terimleri” kitabının incelemesini bizlere sunmakta, kitapta yer alan seksen bir terimin özellikle Türkçe fotoğraf ve görüntü terimleri ile literatüre önemli bir katkıda bulunulduğunu belirtmektedir.

Siz değerli okurlarımıza nitelikli, kaliteli ve alana dair yeni söylemleri olan yazılarımız ile devam etmek gayretiyle başta yazarlarımız olmak üzere görüşleri, önerileri ve eleştirileri ile yazarlarımıza destek olan hakemlerimize teşekkür ederiz, Akdeniz Sanat’ı ileriye taşımak adına çalışmalarımıza devam ettiğimizi belirtmek isteriz. Bir sonraki sayımızda buluşuncaya dek sevgiyle kalın...

Menekşe Suzan TEKER
Temmuz 2022, Antalya

SANATSAL ARAŞTIRMANIN BİLİMSEL NİTELİKLERİ ÜSTÜNE: SEÇİLMİŞ ÖRNEKLERLE BİR DEĞERLENDİRME

BABACAN TAŞDEMİR

ÖZ

Son yıllarda uluslararası alanda sanatsal araştırma konusunda yapılan yayınların sayısının hızla arttığı görülmektedir. İlgili literatürde sanatsal araştırmanın hangi açılardan bilimsel yaklaşım ve yöntemlerle uyumlulaşabileceği konusu öne çıkan bir tartışma olagelmıştır. Bu bağlamda çalışmamızın esas amacı sanatsal araştırmaların bilimsel yeterlikler açısından değerlendirilebilmeleri için tanım ve ölçütler belirleyerek yapılan tartışmalara katkı sağlamaktır. Bu amaca ulaşmak için çalışmada önce yerleşik bilime ilişkin tanım, yöntemsel yaklaşım ve tartışmalar ele alınmış; katı ve sınırlayıcı bir bilim tanımından uzaklaşarak tüm bilim sahalarına ve bu arada sanat konusuna da uygun esnek bir bilim yaklaşımının gerekli olduğu savunulmuştur. Bu çerçevede bir araştırmanın ve araştırma raporunun bilimsel nitelik kazanması için temel düzeyde sahip olması gereken özellikler belirlenmeye çalışılmıştır. Daha sonra sanatsal araştırma literatürü ele alınarak sanatsal araştırma tanım ve türlerine ilişkin öneriler tartışılmıştır ve tipoloji önerisinde bulunulmuştur. İlgili literatür ışığında bir sanatsal araştırmanın bilimsel nitelik kazanması için konu/sorun sunumu, literatür ve katkı sunumu, yöntem sunumu, bulgu ve sonuç sunumunun olması gerektiği; ancak sorun sunumu, yöntem sunumu ve biçimsel açılardan sanat araştırmalarının yerleşik bilimsel çalışmalardan ayrılan yönleri olabileceği varsayımlarında bulunulmuştur. Ardından sanatla ilgili yükseköğrenim kurumlarının esas ilgi konusu olan “dar anlamda” sanat araştırmalarına örnek olabilecek, amaçlı örneklem yöntemi ile belirlenen, üç yayın incelenmiştir. Bir bilimsel çalışmada bulunması gerektiği varsayılan bilgi kategorilerinin örnek çalışmaların metinlerinde bulunup bulunmadığını, bulunuyorsa sunumunun nasıl yapıldığını sorgulayan bir niteliksel içerik analizi yapılmıştır. İncelenen çalışmalarda temel bilimsel bilgi kategorilerinin bulunduğu; ancak özellikle yöntem sunumu, bulgu sunumu ve biçimsel yapı açısından sanat araştırmalarının yerleşik bilimsel çalışmalardan farklı ve özgün görülebilecek yönleri olduğu bulgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat Araştırmaları, Bilim, Yöntem, Bilimsel Yeterlik, Sanat.

* Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

ON SCIENTIFIC QUALITIES OF ARTISTIC RESEARCH: AN APPRAISAL WITH SELECTED EXAMPLES

BABACAN TAŞDEMİR

ABSTRACT

The number of international publications on artistic research has soared in the last few years. The related literature seems to have focused on in what ways artistic research could collide with scientific approaches and methods. In this context, the main purpose of our study is to contribute ongoing discussion by determining definitions and criteria to assess artistic research in respect to scientific sufficiency. To reach this aim; firstly, definitions, methodological approaches, and discussions as to what the science is reviewed, and the necessity of avoiding restrictive definitions of science in favor of a flexible approach suitable for all categories of scientific inquiry is defended. In doing so, a discussion is also made on the basic criteria any research should meet for being qualified scientific research. And then, the literature on artistic research is dealt with to review definitions and typologies. In this section a new typology for artistic research is proposed. Thanks to the related literature, for any artistic research to be eligible for scientific research some basic qualities are assumed necessary, such as subject/problematic presentation, presentation of contribution to existing knowledge/literature, findings, and conclusion presentation. However, it is also suggested that artistic research may differ from established scientific research in terms of problematic presented, methods employed, and formal structure of the text. Afterwards, with the method of purposive sampling we analyzed three publications that we think well exemplify artistic research “in narrow sense” which is the main focus of art institutions of higher education. A qualitative content analysis is used to see if case studies have basic information categories of typical scientific research, and if they do so in what ways they do it. It is concluded that case studies meet the criteria of basic scientific information; yet, they have diverging ways in comparison to typical examples of scientific research in respect to method presentation, findings presentation, layouts, and language.

Keywords: Artistic Research, Science, Method, Scientific Sufficiency, Art.

1. GİRİŞ

Sanat ile bilimsel araştırma arasındaki ilişkiye dair tartışmalar yeni değil; ancak sanatsal araştırma konusu, uluslararası literatürde bilhassa son yıllarda artan bir oranda tartışmalara konu olmaktadır. Frascati Kılavuzu'nun 2015 yılında sanat alanını dahil edecek şekilde yenilenmesi özellikle Avrupa'da son ve güçlü bir dalga oluşturmuş görünmektedir. Türkiye'de yükseköğrenim kurumlarında sanatsal faaliyet yürütenler için de durum aynı hassasiyeti taşımaktadır denilebilir. Sanat alanındaki akademisyenlerin araştırma yapma gereklilikleri ve ilgili enstitülerde verilen akademik derecelerinin bilimsel niteliği açısından tartışma son derece hayattır.

Tartışmaların odağında sanatın yeni bilgi üretip üretmediği, sanat alanında bilimsel araştırmanın gerekli olup olmadığı, eğer gerekli ise mümkün olup olmadığı ve eğer mümkünse bunun nasıl olabileceği soruları bulunuyor. Öte yandan konuya ilişkin literatürde teorik çalışmaların ağırlıkta olduğu, bu çalışmaların önemli bir bölümünün yukarıdaki sorulara cevap ararken sanatsal araştırmaya örnek olarak gösterilebilecek mevcut çalışmaların analizine görece yetersiz biçimde yer ayırdıkları söylenebilir.

Bu bağlamda bu çalışma "sanatsal araştırma" tartışmalarına, sanat odaklı araştırmalar ve yerleşik bilimsel araştırma anlayışı arasındaki ilişkiyi, özellikle birbirlerine yaklaşan ve farklılaşan yönleri odağa alarak irdeleme yoluyla katkıda bulunma amacı taşımaktadır. Bir temel amaç da konuyla ilgili Türkçe literatürdeki boşluğun doldurulmasına katkıda bulunmaktır. Çalışmada esas olarak sanat araştırmalarına ilişkin esnek ve işlevsel bir tanım ve tipoloji sunma amacı güdülmektedir. Bunu yaparken, çalışma, bir teorik tartışma yürütmenin yanında ilgili literatürde sanatsal araştırma mantığına uygun olabilecek üç örnek çalışmayı da belirlenen bilgi kategorileri açısından bir niteliksel içerik analizine tabi tutmaktadır.

Makalede önce bilimsel araştırmaya ilişkin bir tartışma yürütülmektedir. Bu tartışmada bilimsel araştırma ve yöntemin tanımları ve genel teamüller açısından bilimsel araştırmanın karakteristik özelliklerine bakılmaktadır. Daha sonra sanat araştırmaları tartışmaları üzerinden sanat araştırmasına ilişkin mevcut ilke ve teamüller ele alınmaktadır. Ardından seçili sanat araştırması örneklerinin bilimsel ölçütler açısından değerlendirilmesi için inceleme yöntemi açıklanmaktadır. Daha sonra ele alınan örneklerle ilişkin inceleme sonucunda ulaşılan bulgular sunulmakta ve son olarak makale bir sonuç tartışma bölümü ile son bulmaktadır.

2. BİLİMSEL ARAŞTIRMA: KATI TANIMLARI AŞMA GEREKLİLİĞİ

Tarihsel açıdan bakıldığında bilim ve sanat arasında bir bütünlükten bahsedilebilir. Örneğin, Butt (2017) şu hususların altını çizer: Aslında Rönesans döneminde da Vinci ve onu takip edenlerin görsel üretimlerinde bilimsel mod bütünlüklü bir şekilde bulunmaktaydı. Ayrıca, Kuzey Amerika'da uzun bir sanat, bilim ve teknoloji iş birliği tarihi vardır. Buna "laboratuvar modeli" denebilir¹. Dahası bilimsel bilgiye ilişkin tarihsel, sosyolojik ve felsefi çalışmalar bilimin ne olup ne olmadığını tarif etmenin ötesine geçmiş ve daha geniş, tüm ampirik ve kuramsal soruları (bu arada estetik olanlar da dahil) araştırma sürecine dahil etmiştir. Yani daha az kesin sınırlarla tanımlanmış bir bilim anlayışı günümüzde mevcuttur. Böyle bir ortamda sanatçıların

¹ Butt (2017, s. 75) burada Xerox Parc örneğini veriyor. Biz buna MIT Media Lab örneğini ekleyebiliriz.

bilimsel araştırma kavramlaştırmasından çekinmelerine neden olacak bir durumun söz konusu olduğunu iddia etmek güçtür.

Butt (2017) çalışmasında beşeri bilimler ve sanat alanı söz konusu olduğunda bir araştırmanın değerlendirmeye tabi tutulması için temel “bilimsel yöntem” uyumlulaşmanın bir gereklilik olarak ortaya çıktığını belirtir. “Bilimsel yöntem” deyince de Butt, “sistemik, kesin, eleştirel, özdüşünümsel” ve “nesnel, güvenilir ve geçerli” gibi yerleşik yöntem tanımına ilişkin mevcut kilit kimi anahtar sözcükler kullanmaktadır.

Michael Biggs ve Henrik Karlsson editörlüğünde 2011 yılında yayınlanan ve sanatsal araştırma literatüründe önemli bir kilometre taşı olarak görülen “The Routledge Companion to Research in the Arts” adlı eserde de yerleşik bilim anlayışı ile sanat konulu araştırmaların uyumlulaşması meselesi merkezi konulardan biridir. Bu derleme kitapta Soren Kjørup tarafından kaleme alınan bölümde yazar İngilizce dilinde “science” yani “bilim” sözcüğünün “fiziksel evrenin işleyişini anlamak ve bu anlayışın temeli olarak da gözlemlenebilir kanıtları almak” şeklinde “dar” bir kullanıma sahip olduğunu, hal bu ki, Almanca, İskandinav dilleri ve pek çok diğer dillerde “bilim” sözcüğünün (örneğin Almanca “Wissenschaft”) yalnızca “fiziksel evrenin işleyişi”ne ya da “doğa bilimlerine” değil, aynı zamanda matematik gibi formel bilimlere, sosyoloji gibi sosyal bilimlere ve sanat tarihi gibi beşeri bilimlere göndermede bulunduğunu belirtir (Kjørup, 2011, s. 25)².

Türkiye’de bilimsel tanımlar açısından önemli bir kaynak olan Türkiye Bilimler Akademisi (TÜBA) tarafından çevrimiçi olarak kullanıma açılan terimler sözlüğü aslında “dar/katı” bilim tanımını aşmak için uygun bir yöntem kullanmaktadır. Buna göre, gerektiğinde ilgili terimin fen/doğa bilimlerine daha çok hitap eden anlamları ile toplum ve beşeri bilimlere ve bağlantılı alanlara hitap eden anlamları farklı başlıklar olarak verilmektedir. Bu açıdan temel bilimsel terimlerin sosyal ve beşeri bilimlere daha uygun anlamlarına bakıldığında aslında sanat odaklı çalışmaların karşılması beklenen temel ölçütler ortaya çıkmaktadır. TÜBA terimler sözlüğünde doğa bilimleri ile sosyal bilimler açısından yapılan “bilim” ve bağlantılı terimlerin tanımlarının farklılığına bakıldığında durum daha iyi anlaşılabilir³.

Örneğin, söz konusu sözlüğe başvurulduğunda “... belirlenen bir sorunun geçerli ve güvenilir çözümüne ulaşmak için, nesnel biçimde yürütülen planlı, düzenli veri toplayıp çözümleme, yorumlama ve yazanak yazma sürecinde başvurulmuş yolların, etkinliklerin ve tekniklerin tümü.” olarak tanımlandığı görülmektedir. Burada güvenilir ve şeffaf (hesap verilebilir olan) yöntemlerle güvenilir bilgi üretme ve bunu raporlaştırma vurgusu vardır. Ancak daha önemlisi, sosyal bilimler açısından yapılan “bilimsel yöntem” tanımında dikkat çeken “yorum yapma” vurgusudur. Buna göre, “bilimsel yöntem” “geçerli ve güvenilir bilimsel bilginin elde edilmesinde kullanılan ve toplumbilimde, özellikle olgucu ve yorumcu yaklaşım ayrılıklarını içeren, olguları anlama ve açıklama yolu” olarak tanımlanır. Bu noktada terim sözlüğünde “yorumcu toplumbilim”, “antropoloji”, “etnografya” ve “etnografik araştırma” gibi terimlere bakıldığında bunların

² Türkiye’de de aslında üniversite çevrelerinde özellikle sanat alanındaki akademisyenlerde “bilim” denildiğinde benzer bir şekilde “dar” anlamda bilim kavramlaştırması eğilimi içinde olduklarını söylemek yanlış olmaz. Ancak bu konuda yapılmış bir araştırma bizim bilginiz dahilinde olmadığından bu konudaki yargımız sanat fakültesinde geçen yaklaşık sekiz yıllık ve bağlantılı fakülte ve enstitülerdeki Ar&Ge birimi ve akademik dergi yönetimi süresinde elde ettiğimiz kişisel deneyimlere bağlıdır.

³ Söz konusu tanımlar için bkz. www.terim.tuba.gov.tr.

hepsinin insan kültür ve yaşayışını konu alan ve araştırmacının anlama ve açıklama çabası ile yorumlarına kapı aralayan, yasa koyucu bir amaç gütmeyen tanımlar içerdikleri görülebilir⁴.

Tüm bu tanımlarda, ister fizik dünyaya ister sosyal ve beşeri dünyaya ilişkin olsun, yöntemli bilgi üretme üzerine yapılan tanımlarda açık veya örtük olarak "orijinallik", alana/literatüre ya da bilgi birikimine katkı konusu temel bir unsur olarak yer almaktadır. Nitekim, bilimsel araştırma konusunu öğrenmek isteyenlerin temel başvuru kaynaklarından biri olan Barzun ve Graff'ın (1998) kaleme aldığı Modern Araştırmacı adlı kitapta bir konu bulunduktan sonra yapılması gereken ilk şeyin konuyla ilgili daha önceki araştırmalara bakmak olduğu belirtilir ve şöyle denilir: "Dünya tarihinin bu geç döneminde pek az araştırma konusu tamamen özgün olabilir" (s. 17). Ancak bu şekilde çalışmanın orijinalliği/alana katkısı tespit edilebilir. Aslında Alajami'nin de belirttiği gibi "bilimsel araştırmanın nihai hedefi değerli bir bilimsel katkı üretmektir" (2020, s. 7). Yani belli bir bilgi birikimine tümüyle yeni ve çığır açıcı olmasa da biricik (unique) bir karakterde katkıda bulunmaktır. Hart da (2018) konuya değinmekte ve Barzun ve Graff'ın da göndermede bulunduğu üzere daha önceki çalışmaları incelemenin/literatür taraması ya da değerlendirmesi yapmanın (literature review) hayati olduğunu söyleyerek şu tespitlerde bulunmaktadır: "Bu önemli çünkü akademik araştırmada amaç daha önce yapılanın bir tekrarını yapmak değildir, daha ziyade, küçük de olsa, bir şekilde içinde yaşadığımız dünyayı daha fazla anlamamıza katkıda bulunmaktır." (s. 23).

Bir araştırma çok farklı şekillerde ilgili bulunduğu bilimsel bilgi birikimine katkıda bulunabilir. Örneğin, Butt (2017), Sternbeg'den alıntı yaparak bir araştırmanın sekiz ayrı açıdan bilimsel bilgi birikimine, başka bir deyişle ilgili literatüre katkıda bulunabileceğini yazar (s. 72): Burada tüm bu başlıkları tekrar etmeyeceğiz ancak bu sekiz farklı katkı şekline bakıldığında bir çalışmanın bir alana gittiği yönün doğru olduğunu göstermesi, alanı gittiği istikamette küçük veya büyük bir adımla ilerletmesi, alanın bilgi birikimini yeniden ele alarak farklı bir şekilde tanımlaması, alanın yönünü değiştirmesi, alandaki bir fenomenin başka bir fenomenle birleştirilmesiyle yeni bir düşünme biçimini üretmek gibi şekillerde katkılarda bulunabileceği söylenebilir.

Dolayısıyla bir araştırmanın bilimsel araştırma niteliği kazanması için temel ölçütler bu tartışma çerçevesinde ortaya çıkmış görünmektedir. Araştırma eylemi belli bir soruna/sorunsala (literatür taraması ışığında gerekçelendirilmiş bir konuya) yönelik olarak yapılan sistematik gözlem, deney ve diğer geçerliliği kabul edilmiş yöntemler veya bu yöntemlerin deneysel versiyonlarıyla yapılan sorgulamalar sonucunda belli cevaplar üretmeyi amaçlar. Her araştırmanın süreci ve sonucu bir rapor olarak sunulur. Bu araştırmalar ister yasa koyucu ya da pozitivist karakterde olsun, isterse mevcut bilgi birikimine katkıda bulunmakla yetinsin ve yorumcu bir karakterde olsun⁵ güvenilir bilgi elde etmek için geliştirilmiş yöntemlerle ve belli bir literatüre katkı oluşturmak amacıyla yapıldığı sürece bilimsel araştırma olarak görülür.

⁴ Ayrıca UNESCO'nun son derece geniş ve esnek, konuyu fizik bilimlerin sınırlılıklarının ötesine taşıyan bilimsel araştırma tanımına bu noktada değinmek gerekir. Buna göre, bilimsel araştırma, «İnsan, kültür ve toplum ilmini içeren bilgi birikimini arttırmak ve bu bilgi birikimini yeni uygulamalar tertipleme amacıyla kullanmak için gerçekleştirilen herhangi bir yaratıcı ve sistematik faaliyet» şeklinde tanımlanır (Aktaran Klein, 2010).

⁵ Buradaki ikili ayrımdan amacımız hiçbir şekilde toplum ve beşeri bilimlerin yorumcu karakterini doğa/fen bilimlerinin gerisine koymak değildir.

Bilimsel araştırmanın yukarıda tanımlandığı şekilde karakteristik özellikleri yanında araştırmanın asli ögesi olan araştırma süreci ve raporlamanın anaakım (mainstream) bir yapısı olduğu söylenebilir. Örneğin, sosyoloji alanının öne çıkan figürlerinden Giddens (2012) araştırma sürecinin bir sorunun tanımlanması, ilgili literatürün incelenmesi, bir varsayımın dile getirilmesi, bir araştırma tasarımının (yöntemin) seçilmesi, araştırmanın yapılması, sonuçların yorumlanması ve nihayet bulguların raporlanması gibi doğrusal olarak ilerleyen bir süreç olarak tarif edilebileceğini belirtir (s. 117). Erdoğan (2003) ise pozitivist metodolojiyi konu edinen çalışmasında bir araştırma raporunun temel formatının giriş, yöntem, bulgular ve sonuç gibi ana bölümlerden oluştuğunu belirtir (s. 13)⁶.

İşte sanat araştırmaları söz konusu olduğunda tüm bu ilkelerin ve formel yapının sanat araştırması tarafından ne derece karşılanabileceği sorusu merkezi önemdedir. Tarihsel gelişmelere bakıldığında sanat alanında faaliyet gösteren kurumlar bu ilkelerin ve formel yapının şu veya bu şekilde karşılanabileceğini taahhüt eden bir söyleme doğru eğilim göstermektedir denilebilir. Sonraki bölüm bu süreci konu edinmektedir.

3. BİLİMSEL ARAŞTIRMANIN SANAT YÜKSEKÖĞRETİMİNDE UYGULANMASINA İLİŞKİN ÖNE ÇIKAN GELİŞMELER

Yazının 2. Bölümünün başında imlendiği üzere bilim ve sanat ilişkisinin yeni olduğunu söylemek güç. Aynı şekilde akademik derecelerin sanat alanında verilmesiyle ilgili düşüncelerin ve uygulamaların da tarihi yeni değildir. Schwarzenbach (2012) konuyla ilgili tarihsel kökenleri 16. yüzyıla kadar geri götürmektedir. Buna göre, ilk formel sanat akademisinin tarihi Floransa'da 1563 yılına kadar geri gitmektedir (Barasch, 2000, aktaran Schwarzenbach, 2012, s. 61). 1870 yılına gelindiğinde Avrupa'da yüzden fazla güzel sanat akademisinin olduğu sanılıyor. Ancak bunlar sanayi devriminin pratik ihtiyaçlarına yönelik bir eğitim vermiyorlardı. Bu sebepten, devam eden mekanizasyonun ihtiyaçlarını karşılayacak zanaatkâr/sanatkâr yetiştirmek üzere bir dizi ticaret okulu, teknik okul (polytechnic) ve tasarım okulları kuruldu (Efland, 1990, aktaran Schwarzenbach, 2012, s. 61).

Sanat pratiği için akademik derece vermek üzere kurulan ilk eğitim kurumlarının ABD'de açıldığı görülmektedir. Yale Üniversitesi'nde yükseköğrenim ile ilgili ilk profesyonel sanat okulunun açılışı 1869'da gerçekleşmiştir. Bunu Syracuse Üniversitesi takip etmiştir. Buralarda çizim, resim, heykel yanında sanat tarihi gibi dersler verilmekteydi. 1920'lere gelindiğinde Yale ve Syracuse'ye ek olarak Washington ve Oregon'da da güzel sanatlarda yüksek lisans (MFA) dereceleri verilmeye başlanmıştır. Bu dönemde ilk doktora derecesi de Ohio Devlet Üniversitesinde 1929 yılında resim alanında verilmiş ve 1968 yılına kadar da güzel sanatlar alanında adı geçen üniversitede doktora derecesi verilmeye devam edilmiştir⁷. 1968 yılından itibaren ise doktora

⁶ Kuşkusuz bu tür bilimsel araştırma sürecine ilişkin anaakım yaklaşımlar özellikle araştırma sürecinin özel karakteristiklerini doğru anlamayanlarda pozitivist (olgucu) epistemolojinin yüzeyselliğini de ifşa edecek şekilde farklı araştırma ve yaratım pratiklerine bilimin kapılarını kapatan bir biçimsellik obsesyon ortaya çıkarmaktadır denilebilir. İşte sanat araştırmalarının bilim alanına dahil olması konusunda ortaya çıkan görüşler muhakkak ki bilimin ortodoks tanımları ile heterodoks tanımları arasında yapılacak seçimlerden çokça etkilenecektir.

⁷ Yine aynı kaynaktan (Schwarzenbach, 2012) verilen bilgiye göre Stüdyo Sanatı (resim, heykel ve seramiği kapsayan) alanında 1929-1966 arası dönemde yaklaşık 30 kişiye doktora derecesi verilmiştir. phdportal.com sitesinde verilen bilgilere göre günümüzde ABD'de sanat tarihi, eğitimi, yönetimi ve politikası konularında doktora derecesi veren okullar olduğu ancak güzel sanatlar alanında bu derecenin verilmediği anlaşılmaktadır (bkz. <https://www.phdportal.com/search/#q=di-68llv-phd&start=0&length=10&order=relevance&direction=desc>).

derecesi verilmemektedir⁸

Schwarzenbach'a göre (2012), sanat araştırmaları tartışması bu dönemle bağlantılıdır. Bununla ilgili Schwarzenbach'ın tespitleri de şöyledir:

Güzel sanatlarda Dr. kavramı ile ilgili bir yaklaşım olan Amerika'da Sanat-Temelli Araştırma (The Arts-Based Research, ABR) Hareketi Kuzey Amerika'da 1960'lar ve 70'lerin toplumsal adalet hareketleri neticesinde ortaya çıkmıştır. Bu dönemde daha geniş sivil özgürlük alanı inşa etmek amacıyla iktidar ilişkilerinin, başta ırk/etnisite, sınıf ve toplumsal cinsiyet kavramları çerçevesinde olmak üzere toptan bir yeniden gözden geçirilmesine yönelik bir ilgi ortaya çıkmıştı. Bu ortamda, bilimsel araştırmanın yapılanmasında da önemli yenilikler ortaya çıktı. Bu dönüşüm sürecinde bilgiye yönelik anlayışta genişleme, yöntemler de çeşitlenme ve özellikle niteliksel sorgulamanın gittikçe artan biçimde kabul edildiği görüldü. Böyle bir iklimde, sanat-temelli pratik ancak 1960'lardan çok sonraları, 1990'larda bir yeni metodolojik tür olarak yerleşik hale geldi (Sinner vd., 2006, s. 1226).

Schwarzenbach'ın verdiği bilgilerle uyumlu bir şekilde Butt (2017), tam da ABD'de sanat alanında doktora derecelerinin verilmesinin son bulunduğu bir dönemde, 1970'ler ve 80'lerde İngiltere'de uygulama-temelli doktora dereceleri konusunda çarpıcı bir gelişme görüldüğünü belirtir. 1990'lardan itibaren İngiltere bu konuda başı çeker hale gelmiştir. Butt'a göre, ABD dışındaki konuyla ilgili gelişmeler bu dönemde daha çok İngiltere, Avustralya ve İskandinavya'da gerçekleşmiştir (Butt, 2017, s. 76).

Söz konusu dönemlerde hazırlanan tezlerin belli bir kelime uzunluğu kuralına tabi olsun olmasının üretilen esere eşlik eden bir yazılı savunmanın olduğu formatta hazırlandığı belirtilmektedir. 2000'lerin başlarından itibaren bu tarz bir sanat araştırması pratiğinin alanda taraftar toplamaya başladığı, bilimsel metotla araştırma yapmanın hem sanat hem de üniversite için doğru olduğu yönündeki görüşlerin sıkça savunulduğu ilgili literatüre bakıldığında görülebilir (Bu yöndeki bilgiler için bkz. Sullivan, 2005; Gray and Malin, 2004, aktaran Butt, 2017, s. 76).

Aslında İngiltere'de bilimsel araştırma alanının sanat araştırması alanına doğru yaygın bir şekilde genişlemesi ancak 1980'lerde Ulusal Akademik Dereceler Konseyi'nin (CNA) bu konudaki ısrarlı çalışmaları sonucunda gerçekleşmişti. CNA'nın sanat alanında verilecek tezler için geçerli ilkeler belirlemesi ve tüm derece veren okulların bu ilkelere uyumlulaşması süreci Avrupa'da bilim ile sanatsal akademik faaliyetlerin uyumlulaşması açısından erken dönem bir gelişme örneğidir denilebilir⁹. Royal College'in çalışmalarının 1990'larda önemli bir yol gösterici olarak "sanatsal araştırma" konusuna odaklanan araştırma makaleleri yayınlamaya başlaması yine İngiltere'de ve daha sonra sanat araştırmaları literatürünün oluşmasında önemli olacaktır¹⁰.

⁸ Bu dönemde ABD'de güzel sanatlar alanında doktora derecesi verilmesinin durdurulmasının olası sebeplerine Schwarzenbach değinmektedir. Bkz. Schwarzenbach, 2012, s. 87.

⁹ 1974'de CNA İngiltere'nin Sanat ve Tasarım Alanında Ulusal Diploma Konseyi ile birleşmiş ve başlangıcından itibaren doktora derecesi vermekle yetkilendirilmiştir. Bu konsey bir doktora derecesi için dört temel gereklilik belirlemiştir. Bunlar; sınırları çizilmiş bir konuyla ilgili sistematik sorgulama, diğer gözlemcilerin incelemelerine açık bir yöntem, diğer gözlemcilerin değerlendirmelerine açık sonuçlara erişim, çıktının bilgi ve anlayışı artırması (Borg, 2009, s. 76).

¹⁰ Konuyla ilgili daha fazla bilgi edinmek isteyenler 1990'lardaki Royal College makaleleri ile ilgili olarak nitelikli değiniler içeren MacLeod ve Holdridge'in editörlüğünü üstlendiği 2006 tarihli derleme kitap çalışmasına bakabilirler. Bu yayınlar arasından Frayling'in 1993 tarihli

Avrupa çapında yükseköğretim alanındaki sanatsal faaliyetlerin yerleşik bilimsel uygulamalarla uyumluluşması konusunda önemli bir mihenk taşı ise Borries'in (2015) de belirttiği gibi, 1990'ların sonlarında Bologna Süreci'nin başlaması oldu¹¹. Bununla birlikte bir Avrupa Yüksek Öğretim Alanının kurulmasının ardından sanat akademileri büyük değişimlerle yüzleşmek zorunda kalmıştır. Bu süreçte, örneğin, "Meisterschüler" gibi unvanlar ortadan kalkmış, hem sanatsal hem de bilimsel açıdan meşrulaştırılması gereken doktora programları ortaya çıkmaya başlamıştır.

Elkins (2012) belli bir sanat piyasasında şu veya bu şekilde birbiriyle bağlantılı okulların bir şekilde birbirlerinin verdikleri eğitim ve sanatsal çıktılardan haberdar olduklarını ancak bu okullar dışındaki eğitim ve sanat kurumlarının tamamen ilgili network dışında olup üretimlerin ve eğitimlerin niteliğinin bilinmediğini yazar (s. 3). Burada ortak ölçü geliştirmenin önemli olduğu imlenir. Bu çerçevede, Avrupa Birliğinin Bologna Süreci, Avrupa'daki üniversitelerin, bölümlerin ve derecelerin birbirleriyle karşılaştırılabilmesi için çok önemli bir inisiyatifdir.

Tüm bu gelişmeler, sanat ve araştırma arasındaki ilişkinin giderek güçlendiği yönündeki kanaate zemin hazırlayacak şekilde, İngiltere dışında İngilizce-konuşulan uluslarda (Avustralya, Yeni Zelanda ve Kanada) olduğu gibi Avusturya, İsveç, Almanya, Finlandiya ve İspanya gibi ülkelerde de sanat alanında doktora derecesi verilmeye başlanmıştır. Bologna Süreci neticesinde yükseköğretimde belli bir standardı hedefleyen pek çok AB ülkesinde de bu konu tartışılmaktadır. Kimi çalışmalarda verilen bilgilere bakarsak Pekin Merkezi Güzel Sanatlar Akademisi (Jones, 2006a, aktaran Schwarzenbach, 2012) ve Brezilya'nın Sao Paulo Üniversitesi'nde (Elkins, 2009, aktaran Schwarzenbach, 2012) de bu düzeyde akademik derecelerin verilmeye başlanmış olduğu görülmektedir¹².

Ayrıca yine Avrupa'da Frascati Kılavuzunun 2015 yılında sanat alanındaki faaliyetlere de değinerek bu yönde kilometre taşı niteliğinde bir adım atması sanat alanındaki bilimsel (Ar&Ge) faaliyetlerin örgütlenmesi adına önemli bir etki yaratmış görünmektedir¹³. Bu kılavuzda her ne kadar temel Ar&Ge ilkeleri açısından¹⁴ sanatsal faaliyetin araştırma kategorisinde olamayacağı öne sürülmüş olsa da bu ilkeleri karşılayabilecek ve kurumsal örgütlerce sistematik olarak çerçevesi çizilecek sanatsal araştırmaların olabileceği kabul edilmiştir. Böylece Ar&Ge kapsamında oluşturulacak fonlardan sanatsal araştırma faaliyetlerini yürütenlerin de belli şartlarla yararlanabileceği de kabul edilmiş olmaktadır. Bu kılavuzun yayınlanması ardından

çalışmasına aşağıda yine değinilecektir.

¹¹ 1999 yılında 29 Avrupa ülkesinin katılımıyla yayınlanan Bologna Bildirgesi ile Bologna Süreci (Bologna Accords) başlamıştır. Türkiye süreci, başlamasından iki yıl sonra katılmıştır. Sürecin amaçları ve daha geniş bilgi için bkz. <https://uluslararası.yok.gov.tr/uluslararasıilasma/bologna/temel-bilgiler/bologna-sureci-nedir>

¹² Gittikçe genişleyen sanat araştırmalarının yerleşik hale gelmeye başladığı ülkeler listesine Güney Afrika da eklenebilir (bkz. Kershaw, 2009, aktaran Djahwasi ve Saidon, 2020, s. 294).

¹³ Frascati Kılavuzu bir grup OECD (Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü) uzmanı tarafından ilk olarak 1963 yılında hazırlanan araştırma ve geliştirme faaliyetleri için temel bir metin olma niteliği taşıyan kılavuzdur. Bizim burada ilgilendiğimiz Sanat alanının da Ar&Ge faaliyetleri açısından ilk kez içinde anılmaya başladığı kılavuzun 2015 yılında yayınlanan 7. versiyonudur.

¹⁴ Kılavuzda bir araştırma faaliyetinin Ar&Ge faaliyeti olarak kabul edilmesi için şu beş ilkeyi karşılaması beklenir:

- yeni bulgulara ulaşma amacı taşıma;
- mevcut bilgi birikimini ilerletecek yeni fikirlere ve kavramlara sahip olma;
- araştırmanın sonuçlarının belirsiz olması (bu onun tam bir deneme olduğunu gösterir);
- sistematik olma (belli bir bütçe ve plan dahilinde olmayı da içerir);
- üretilen bilgi transferin edilebilir, paylaşılabilir olması.

2016 yılında ELIA (the European League for Institutes of the Arts) ve SAR (the Society for Artistic Research) gibi bir grup Avrupa merkezli, sanat alanında faaliyet gösteren sivil toplum örgütünün katkıda bulunduğu “Sanat Alanında Doktora Derecesine Yönelik ‘Floransa İlkeleri’” başlıklı metin, 2020 yılında ise yine birçok sanat alanındaki sivil toplum örgütünün katılımıyla hazırlanan “Sanat Araştırmalarına Yönelik Viyana Deklarasyonu” ilan edilmiştir. Bu metinlerin temel amacı sanat araştırmalarının Frascati Kılavuzu'nun temel ilkelerine daha uyumlu hale getirilmesi ve böylece kamu otoriteleri ve diğer otoritelerin sağladıkları araştırma fonlarından faydalanması için zemin hazırlamaktır.

4. “SANATSAL ARAŞTIRMA”¹⁵ VE BİR TİPOLOJİ ÖNERİSİ

Butt'a (2017) göre, eğer güzel sanat disiplinleri üniversite bilgisine dahil olacaksa, bu onların kendi bütünsellikleri içinde (entirety) olmalıdır. Yani sanat ve bilimsel araştırma bir noktada bir araya gelecekse, pek çok sanat araştırmacısının altını çizdiği üzere bu, sanat faaliyetinin kendi özgünlüğü dikkate alınarak yapılmalıdır. Aslında, sanat ve araştırma birlikteliğine ilişkin sanat alanında faaliyet gösterenlerin birbirinden farklı tutumlar geliştirdiği görülmektedir. Kimileri “sanat sanattır, araştırma da araştırma ve bunların birbirlerine karıştırılması iki tarafa da fayda sağlamaz” şeklinde özetlenebilecek katı ve kuşkucu bir tutum geliştirirken, kimilerinin de “her yaratıcı eserin bir tür icat içerdiği ve bu anlamda bir araştırma sayılması gerektiği” yolunda oldukça serbest görüşler ileri sürdüğü görülmektedir. Ancak yukarıda anılan Frascati Kılavuzu'nun 2015 versiyonun ardından gelen raporlarda açık ve net biçimde sanat araştırmalarının Ar&Ge ilkelerini karşılayabilecek şekilde yapılabileceği iddiası bizzat sanat alanında faaliyet gösteren kurumlar tarafından dile getirilmiştir¹⁶.

O halde esas soru sanat araştırmalarının olabilirliğinden ziyade oluş şekilleri hakkında olmalıdır. Bu noktada sanat alanında sanat ve araştırma birlikteliğine ilişkin tutumlar içinde Butt'ın (2017) belki de en yaygın olarak gördüğü “liberal hibrit formülasyonu”na bakmak faydalı olabilir. Bu görüşe göre, sanatsal araştırma bilimsel araştırmanın temel ilkelerini karşılayabilir ancak bazı temel ilkeler açısından sanat araştırmalarına esneklik tanımak gerekir. Örneğin, net bir şekilde tanımlanmış araştırma sorusu formülasyonundan feragat etmek gerekebilir veya eserin içindeki bilgi, eser hazırlık sürecinde ortaya çıkacak bir bilgi olabilir.

Sanat alanında yapılacak araştırmalarla ilgili yazan araştırmacıların pek çoğu da aslında sanat ve bilimin araştırma pratiğinde buluşabileceği görüşünü şu veya bu şekilde savunmaktadır. İlgili literatürde tartışma, temel bilimsel ilkelerin sanat araştırmalarındaki varlığının nasıl vücut bulacağına yoğunlaşmış görünmektedir. Bu tartışmalarda sanatsal araştırmaların ne olduğu sorusuna verilen cevaplar çoğunlukla ne tür sanatsal araştırmalar olabileceği sorusuna verilen cevaplar tarafından takip edilmektedir. Frayling'in 1993 tarihli mihenk taşı niteliğindeki çalışması böyledir örneğin¹⁷. Üç

¹⁵ Sanat konulu araştırmalar için farklı terimlerin kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışmada “artistic research” kavramlaştırmasının bir karşılığı olarak “sanatsal araştırma(lar)” ifadesinin kullanılması uygun görülmüştür.

¹⁶ Örneğin Viyana Deklarasyonundaki şu pasaj dikkat çekicidir: “Kusursuz bir Sanat Araştırması yüksek seviyede bir sanatsal pratik ve düşünümSELLİK (reflection) yoluyla yapılan araştırmadır; daha yüksek bir bilgi, içgörü, anlayış ve yetilere yönelik epistemik bir sorgulamadır. Bu açıdan bakıldığında, Sanat Araştırması, Frascati Kılavuzunda anılan Araştırma ve Geliştirmenin beş ana kriteri ile her açıdan uyumludur.”

¹⁷ Sanatsal araştırma konusunun Türkçe literatürde gerekli ilgiyi gördüğünü söylemek zordur. Örneğin, konuyla ilgili daha önce yaptığımız çalışmalarda (seminerler, kurum içi raporlar vb.) Türkçe literatürde çok az sayıda sanatsal araştırma kavramlaştırmasına yönelik metne rastladık. Barbara Bolt'un 2013 yılında Türkçeye çevrilen Heidegger hakkındaki kitabında “Araştırma-Olarak-Sanat” adlı bir kısa bölüm (bkz. Bolt, 2013, s. 145), Frayling'in yukarıda atfı yapılan 1993 tarihli makalesinin Akdeniz Sanat Dergisi'nin 24. sayısında yayınlanan ve Gündeşlioğlu

tip pratikten bahseder Frayling bu yazısında.

1. Sanat ve tasarıma dönük araştırma (research into art and design): Bunlardan ilki sosyal ve beşerî bilimler alanında yapılan çalışmalarda sıkça görüldüğü üzere sanat eserlerinin ve içeriğinin tarihsel, estetik ve algısal boyutları ile sosyal, ekonomik, politik, kültürel vb. açılardan okunmasını içerir. Sanat eseri bu tip araştırmalarda bir araştırma nesnesidir.
2. Sanat ve tasarım süreciyle araştırma (research through art and design): İkinci tip araştırmalar ise son yapının ortaya çıkması için malzeme toplamaktan öte bir arama, arayış sürecini kapsar. Yeni türde malzemelerle belli bir yapıtı üretimini gerçekleştirmek ya da bir teknolojik aygıtı daha önce kimsenin düşünmediği bir biçimde düşünerek bir eser/iş ortaya çıkarmak bu kategoridedir.
3. Sanat ve tasarım için araştırma (research for art and design): Son tip araştırmalarda sanat eseri araştırmanın amacı, çıktısıdır. Bu tip çalışmalar için de yerleşik veri ve/veya ilgili malzeme toplama süreç ve teknikleri ortaya bir eser (artefact) çıkarmak için kullanılır: düşünceyi eserde vücut bulması.

Sanat araştırmaları literatüründe son derece sık alıntılanan Borgdorff da uygulama ve araştırma kavramlarının oluşturduğu araç-sonuç zincirine göre üç ayrı yaklaşımdan söz eder; bunlar yukarıda değindiğimiz Frayling'in üçlü ayrımının bir versiyonudur (Borgdorff, 2012, s. 37):

1. Sanat üzerine araştırma (research on arts): Bu yorumlayıcı yaklaşım beşerî ve sosyal bilimlerin araştırma gelenekleri ile birçok ortak nokta barındırır. Sanatçı, pratiğini yaptığı çalışma nesnesini belirli bir teorik mesafeden gözlemler.
2. Sanat için araştırma (research for arts): Bu araçsal yaklaşım ise daha ziyade uygulama odaklıdır. Malzeme bilgisi, yöntem gibi sanatsal süreç ya da sanat ürünü için kullanılacak enstrümanların araştırmasını içerir. Bu durumda sanat pratiği çalışmanın konusu değil, hedefidir.
3. Sanatta araştırma/sanatın kendinde araştırma (research in the arts): Bu yaklaşımda ise uygulama araştırmanın tek çıktısı değil onun yöntemsel bir aracıdır. Araştırma, yaratım ve performans esnasında ya da yoluyla açığa çıkar.

Frayling'in çalışmasından başka Borgdorff'un (2017) tipoloji önerisinin de ilgili literatürde çokça atfı aldığı söylenebilir. Sanat araştırmaları alanında bu türlü başka tipoloji örneklerine rastlamak mümkündür¹⁸. İddia edilebilir ki, bu tanım ve tipoloji girişimlerinde ortak bir sorun, proje örneklerine detaylı şekilde yer vermeden önermelerde bulunuluyor olmasıdır. Caduff

tarafından yapılan çevirisi, Gündeşlioğlu'nun 2019 yılında sunduğu sanatta yeterlik çalışmasında konuya ilişkin bir pasaj (bkz. Gündeşlioğlu, 2019, s. 55-63), Taşdemir ve Yörük'ün (2021) sanat konulu bilimsel makalelerin yeterliklerine ilişkin yaptıkları çalışmada bir pasaj ve Yağcıların (2022) yakın zamanda tamamladığı sanatta yeterlik tezinde konuya ilişkin kısa bir pasaj bilgimiz dahilindeki yayınlanmış metinler arasındadır. Bunlardan konuyla ilgili görece detaylı bir tartışma yapan Gündeşlioğlu'nun tezi Türkçe literatürde sanat araştırmalarına ilişkin bir ilk örnek olarak incelenebilir. Ayrıca, sanatsal araştırma kavramı odağa alınarak hazırlanmamış olsa da sanat ve yöntem temalı diğer Türkçe kaynaklardan sanatsal araştırma mantığına yakın olarak gördüğümüz Bedir Erişti'nin (2017) editörlüğünü üstlendiği eser de söz konusu bağlamda incelenebilir.

¹⁸ Ayrıca Chapman ve Sawchuk'un (2015) her ne kadar Frayling'e atıfta bulunmasalar da "araştırma yaratımı" (research creation) yaklaşımı çerçevesinde dördü bir ayrıma gittiği görülmektedir. Sanat ve araştırmanın nasıl bir araya getirilebileceğine ilişkin beş farklı yöntem sunan Maki de (2014) burada anılabilir.

(2017) Borgdorff'u alanda öncü bir teorisyen olarak tanımladıktan ve onun bizim de yukarıda alıntıladığımız "Conflict of the Faculties" adlı eserinin çığır açıcı nitelikte olduğunu belirttikten sonra eserin eksikliğine işaret etmek için şu ifadeleri kullanır:

...söz konusu monograf 280 sayfa uzunluğundadır ancak kitapta herhangi bir sanatsal projeden bahsedilmemektedir. Pek çok diğer benzer yayında kurumsal/yerleşik anlayışların izlerini görmek mümkündür. Sanatsal araştırma üzerine yazan sanatçılar bile spesifik projeleri tartışmadan bu kitapları yazmaktadırlar (Caduff, 2017, s. 321).

Biz bu sanat araştırmalarına ilişkin kategorileri daha sade ve anlaşılır hale getirmek gerektiği kanaatindeyiz. Esasen, (araştırma sorusu veya sorunsalının varlığı, literatürde belli bir boşluk doldurma amacı, yöntemle ilişkin bir bilinç ve bir sonuç tartışma içermesi gibi temel açılardan) temel bilimsel araştırma ölçütlerini karşılayan sanat konulu yayınlara bakıldığında iki ana ayrım görülebileceği ileri sürülebilir: Geniş ve dar anlamda sanat araştırmaları. Buna göre, sanat iletişimini kaynak/sanatçı, metin/eser ve okur/alımlayıcı düzeylerinin bir veya birkaçı açısından konu edinen tüm çalışmalar geniş anlamda sanatsal araştırma olarak düşünülmelidir. Geniş anlamda bir sanat araştırması üretmek için sanatçı olmak veya sanat eseri üretim süreçleri/yöntemleri ile ilgili bilgi sahibi olmak şart değildir. Bir tarihçi, göstergibilimci, sosyolog, iktisatçı, etnograf vb. bir bilim insanı kendi alanıyla ilgili olduğu ölçüde sanat üzerine de araştırma yapabilir. Aslında geniş anlamda sanat araştırmaları tanımı Frayling ve Bogrdorff'un başta "sanat üzerine araştırma" (research on arts) kategorisi olmak üzere tüm sanat araştırması kategorilerini kapsar¹⁹. Öte yandan dar anlamda sanat araştırmaları ise, esas konusu ve nihai hedefi sanat eseri ve/veya sanat eseri yaratım süreci olan çalışmalardır. Bunlar da yukarıda değinilen sanat eseri için ve sanat eseri yoluyla yapılan araştırma kategorilerini içerir. Bu tür çalışmalarda bir sanatçı araştırmacının veya sanat eseri yaratım süreçleri/yöntemleri hakkında derinlemesine bilgi sahibi bir araştırmacının varlığı şarttır. Ayrıca tüm araştırma süreci hazır bir sanat eserinin okunmasından/analiz edilmesinden/yapıbozumuna uğratılmasından ziyade henüz ortada olmayan bir eser için ya da henüz hazırlanmamış eserlerin hazırlık süreçlerine yönelik yapılır²⁰. Çalışmamızda incelenen üç örnek dar anlamda sanat araştırması kategorisine dahildir.

Tipoloji öneren çalışmalar yanında sayıları son yıllarda gittikçe artan ve temelde sanat araştırmalarına bir çerçeve çizme ve tanım getirme çabasında olan çok sayıda yayının varlığından da söz edilebilir. 1990'lı yıllardan başlayarak kısa bir liste vermek gerekirse; Saego, 1995; Gray ve Pirie, 1995; Saego ve Dunne, 1999; Balkema ve Slager (ed.), 2004; Borgdorff, 2006; Hannula, 2008; Busch, 2009; Barrett ve Bolt (ed.), 2010 (2007); Hellström, 2010; Klien, 2012; Borgdorff, 2012; Michelkevicius, 2012; Borries, 2015; Scheiser, 2015; Chapman ve Sawchuk, 2015; Caduff, 2017; Schippers, Tomlinson ve Draper, 2018; Boeck ve Tepe, 2021 çalışmaları bu açıdan incelenebilir.

Söz konusu literatürde sanat araştırmalarına ilişkin tanımlara ve temel karakteristiklerine yönelik görüşlere bakmak bu noktada hayati bir gerekliliktir. Kuşkusuz tanım ve temel karakteristikler ko-

¹⁹ Sinema ve felsefe ilişkisi, tüketim toplumunun popüler müzik formlarına etkisi ya da çağdaş Türk resminin öne çıkan özelliklerinin tespit edilmesi amacıyla analize tabi tutulması sıkça örneklerine rastlanan konulardır. Bunun yanında üç boyutlu sanal ortamlarda güzel sanat eseri üretiminin yeni yönleri veya metaverse ortamında grafik tasarım gibi her türlü sanat bağlantılı konu "geniş anlamda" sanat araştırmaları kapsamında görülebilir.

²⁰ Pratik-temelli (practice-based), pratik-yönelimli (practice-led) ve benzeri kavramlaştırmalar bu dar anlamda sanat araştırmalarına gönderme yapmaktadır.

nusu çok daha geniş bir tartışmayı hak etmektedir.

Ancak makalemizin hacmi ve amaçları açısından burada seçili bir dizi kaynağa bakmakla yetinilecektir. “The Routledge Companion to Research in the Arts” adlı kitabın girişinde şöyle denmektedir: “Sanat da bilim gibi, modern toplumlarda kurumlaşmış bir tür insan yaratıcılığı biçimidir. Merak ve bilinmeyene duyulan arzu, gerisindeki ana itici güçtür. Merak bilinmeyenin ötesine gitmeyi amaçlar...” (Biggs ve Karlsson, 2011, s. XVII). “Yeni bir katkıda bulunma amacı” neredeyse tüm ilgili tanım yapma amacı taşıyan çalışmalarda ortaktır denilebilir. Bu hususta araştırmacılar sanat pratiği için geçerli olanın sanat araştırması için de geçerli olduğu hususunu tartışmaya açmış görünmektedirler. Örneğin, alanın önemli teorisyenlerinden Borgdorff, “The Routledge Companion to Research in the Arts” için yazdığı bölümde, “sanatsal araştırma orijinallik gerektirir... mevcut bilgi birikimine yeni bir bilgi veya anlayış katmak durumundadır” diye yazar. Her ne kadar sanatsal orjinallik ile bilimsel orjinallik bir ve aynı şey olarak görülme zorunda olmasa da yine de sanatsal ve bilimsel orjinallik birbirleriyle yakından bağlantılıdır (Borgdorff, 2011, s. 53-55)²¹. Borgdorff bu yazısında sanatsal araştırmanın bilimsel araştırma olarak sayılabilmesi için temel gereklilikleri de tartışmaktadır. Buna göre, dünyaya ilişkin bilgi ve anlayışı geliştirme amacı, ilgili alanda mevcut bilgi birikimine katkıda bulunma/orjinallik, bu amaçla belli/tanımlanmış sorular veya sorunsallar geliştirmesi, bu soru ve sorunsalları cevaplamak veya açıklamak amaçlı ve de üretilen bilginin güvenilir ve geçerli olması için yöntem veya süreçleri seçmesi, belgelenmesi ve yayımlanması bilimsel araştırma olarak anılabilmek için gerekli şartlardır.

Öte yandan sanat araştırmalarının yerleşik doğa ve toplum araştırmalarından ayrılan yönleri de vardır. Bir defa pratik temelli olması, sanatçının özgün deneyimlerini içermesi ve hatta bunu odağa alması, hipotez-odaklı olmaktan ziyade keşif-odaklı olması (araştırmacının sezgileri, tahminleri daha önemli bir rol oynar), eserin kendisinin bizatihi sonuç olabilmesi (tabi eseri teknik özellikleri açısından tanımlayan bir eser raporunun eşliğinde), kullanılan yöntemin deneysel nitelikte olması, yerleşik raporlama ve yayım tekniklerinden gerektiğinde ayrılabilmesi (Borgdorff, 2011, s. 53-58).

Borgdorff’un değindiği noktalar konuyla ilgili çalışmalar yapan hemen tüm teorisyenler ve sanat araştırmacılarınca şu veya bu şekilde değinilen hususlar arasındadır denilebilir. Örneğin, Djahwasi ve Saidon (2020) sanatsal araştırma için tek bir format olmasa da sanatsal sorgulamanın araştırma olarak görülebilmesi için sanatsal amaçlar, bilgiye katkı, bulgular, metodoloji gibi öğelerin araştırmada bulunması gerektiğini belirtirler (s. 303). Yani sanat araştırmasını bilimsel araştırma yapan, bazı temel gereksinimlerin karşılanmasıdır; ancak sanat araştırması doğası gereği yeni, buluşsal (heuristic), deneysel araştırma süreçleri gerektirebilir.

Buluşsal ya da deneysel süreçler konusu önemli bir konudur. Örneğin Slager (2012) sanatsal araştırmanın yöntem açısından farklılığını vurgulamak için “methodicy” kavramını önermektedir. “Buna göre, sanatsal araştırma, önceden formüle edilemez ve meşrulaştırılmaz operasyonel stratejilere dayalı bir metodolojiye duyulan güçlü bir inanç (yani methodicy) olarak adlandırılabilir.” (s. 30). Gray ve Malin ise (2004) sanatsal araştırma sürecine bilinen estetik dünyanın haritasını genişleten

²¹ Burada Borgdorff tüm sanat pratiğinin bilimsel araştırma olarak görülüp görülemeyeceği gibi hayati bir soruya da değinmekte ancak amaçları açısından bu soruya geniş bir cevap vermemekte ve bir sanatsal aktivitenin ya da sorgulamanın bilimsel araştırma olarak değerlendirilebilmesi için karşılaması gereken şartları ele almakla sınırlanmaktadır. Bununla birlikte, Borgdorff araştırma olmayan sanatsal aktivite ve araştırma olan arasında “bilgi birikimine katkıda bulunma amacı taşıması” açısından bir ayrım gözetir.

bir “keşif yolculuğu” (journey of exploration) olarak bakmaktadırlar. Slager’in “methodicy” kavramlaştırmasına ve Borgdorff’un çalışmalarında bulunan “malzemesel düşünmeye” (material thinking) göndermede bulunan Michelkavicus’a göre (2012) ise yöntem, sanat araştırmalarında baştan tanımlanmayabilir/tanımlanması gerekemeyebilir. Sanat eseri ve/veya pratikleri şu veya bu şekilde araştırmanın çıktılarıdır.

Nesnel ve güvenilir bilginin sağlanması da bu tartışmada önemli bir değini konusudur. Sanatçıların araştırma yapmak konusunda cesaretlendirilmelerini güçlü bir şekilde destekleyen Maki (2014), nesnellüğün yerleşik bilimsel pratiklere uyup, sanatsal aktiviteye uymayacağı görüşünü reddeder. Buna göre, sanatsal araştırma diğer bilim dallarının kullandığı tüm niteliksel ve yorumsamacı yöntemleri kullanabilir. Ayrıca, sanat araştırmacısı değer yargısından azade (value-free) olmak anlamında nesnel sonuçlar üretmek zorunda değildir, hatta tam tersi “saf olmayan” (impure), öznel yargılar içeren bilgileri ve yargıları kayda geçirebilir. Sanat sıklıkla felsefi-politik konularla ilgili olmak anlamında belli bakış açılarına ve değer yargılarına son derece bağlıdır. Ayrıca sonuçları, her zaman verbal yöntemlerle mükemmelen ifade edilmek zorunda da değildir. Ortaya çıkan sonuç, eğer amaç bunu gerektiriyorsa, bizatihi sanat eserinin ya da eserin hazırlık sürecindeki aşama ve denemelerin kendisinde görülebilir. Butt (2017) eserinde; Bolt (2004), Carter (2004) ile Macleod ve Holdridge’e (2006) göndermelerde bulunarak şu tespitlerde bulunur: Sanat bir araştırmadır çünkü sanatçı biçim ve içerik aracılığıyla dünyanın bir modellemesini yapar. Bunu kendi kullanımı için yapar. Bu, “bilginin matematikleştirilmesinden” farklı bir bilgi üretir. Sanat eseri bilişsel bir anlama içermeyebilir ve sanat eseri aslında “kesinliğin aşırılığında” (an excess of articulateness) zarar görür. Sanatsal eserlerde anlamın oluştan sonra gelebileceğini, eserin yaratım sürecinde anlamın tümüyle görünmeyebileceğini de kabul etmek gerekir. Dolayısıyla yöntem de teori de oluş sürecinde ortaya çıkar.

Tüm bu alıntılardan da anlaşılabilceği üzere teorisyenler sanatsal araştırmanın bilimsel araştırmaya benzeyen ve farklılaşan yönleri ile benzemesi gereken ve benzemesi gerekmeyen yönlerini tespit etmeye çalışmaktadırlar. Tüm bu literatür incelemesinden sonra diyebiliriz ki, bizce, sanat araştırmasının bilimsel araştırmaya yaklaşan ve farklılaşan yönleri şu şekilde listelenebilir²². Öncelikle yerleşik bilimsel yöntemle yaklaşan yönler;

- Konu sunumu/sorun sunumu varlığı,
- Yöntem sunumu varlığı,
- Soruyu ve yöntemi meşrulaştırmak için literatür sunumu varlığı,
- Bulgu sunumu varlığı,
- Sonuç sunumu varlığı.

Farklılaşan yönler ise şunlar olabilir:

- Net bir araştırma sorusu yerine sorunsal sunumu olabilir;
- Net ve baştan belirlenmiş bir yöntem yerine süreç içinde buluşsal nitelik taşıyan bir deneme ve deney sunumu olabilir. Süreçte neyin neden yapıldığı açıklanabilir;
- Araştırma raporunun yapısı, düzeni ve kullanılan dil yerleşik bilimsel araştırma raporundan farklı olabilir.

²² Bu liste yapılan literatür incelemeleri sonucunda ulaşılmış bir varsayım listesi olarak da okunabilir.

5. ÖRNEKLERİN SEÇİMİ VE İNCELEME YÖNTEMİ ÜZERİNE

Sanat arařtırmaları alanına dahil yayınlanmış bir doktora tezi, yayınlanmamış bir sanatta yeterlik tezi ve JAR (Journal for Artistic Research) dergisinin son sayısından bir makale incelenmek üzere amaçlı örneklem yöntemi²³ ile seçilmiştir. Örnekler açıklanırken metinlerin temel bilimsel gereklilikler açısından bir niteliksel içerik analizine²⁴ tabi tutulduğu, yerleşik bilimsel usuller açısından öne çıkan benzerlik ve farklılıklara odaklanıldığı; bunlara karşın örnek çalışmaların bilimsel açıdan doğruluğu ve sanatsal yeterliğine dair ise bir değerlendirmede bulunulmadığı unutulmamalıdır.

İncelemede esas olarak Taşdemir ve Yörük'ün (2021) çalışmalarından faydalanan ve sanat arařtırmasına dahil yayınların bilimsel yeterlik açısından incelenmesine dair içerik başlıklarından yola çıkılarak metinlerde mevcudiyetlerine bakılacak olan belli içerik kategorileri/sorular üretilmiştir: Çalışmalar(da);

- Arařtırma sorusuna/sorunsalına dayanıyor mu?
- Orjinallik/literatüre katkı savunusu var mı? Bu bağlamda hitap ettikleri literatüre ilişkin gönderme var mı?
- Bir yöntem ve/veya arařtırma süreci sunumu var mı?
- Bulgulara yer veriliyor mu?
- Sonuç veya sonuç yerine geçecek bir tartışmaya yer veriliyor mu?

Bunlara ek olarak incelenen çalışmalar biçimsel açıdan da ana hatlarıyla değerlendirilmiştir. Bu çerçevede yerleşik bilimsel usullere uygun olup olmadığına bakılmıştır.

5. 1. İncelenen Sanatsal Arařtırma Örnekleri

Örnek 1.

Nithikul Nimkulrat tarafından doktora tezi olarak hazırlanan "Paperiness - Expressive material in textile art from an artist's viewpoint" başlıklı çalışması makalemiz kapsamında incelenen ilk örnektir²⁵. Çalışma 2009 yılında University of Art and Design, Helsinki (Aalto) bünyesinde sunulmuş ve aynı yıl yayınlanmıştır. Çalışmanın yerleşik bir bilimsel çalışma raporu formunda olduğu, yedi bölümden oluştuğu görülmektedir. Bir "Giriş" bölümü ile başlayan çalışma sonuç yerine bir "Tartışma" (discussion) bölümü ile son bulmaktadır. Çalışmada alışlageldiği üzere kaynakça, görsel listesi ve ekler sonda yer almaktadır. Çalışmada girişten sonraki iki bölüm "Arařtırma problemi ve bağlamı" ile "Arařtırma yaklaşım ve süreçleri" başlıklarını taşıyor. Bu açıdan bakıldığında biçimsel olarak çalışmanın yerleşik bilimsel arařtırmalardan beklenen temel gereksinimleri karşıladığı görünüyor.

İçeriksel açıdan bakıldığında, tez metninin hemen başında, "Giriş" bölümünde, "şaşırtıcı bir biçimde, tekstil sanatında fiziksel materyallerin ifade gücü (expressivity) konusunun nadiren temas edilen bir konu" olduğunun altı çiziliyor. Ve hemen ardından şöyle devam ediliyor: Çalışmanın amacı "kağıt ip ile sanatsal ifade arasındaki ilişkinin tekstil sanatında yaratım sürecindeki ilişkisi-

²³ Amaçlı örneklem yöntemi, nitel arařtırmalarda yaygın, olasılıksız bir örnekleme yöntemidir. Biz burada sanatsal arařtırma alanına dahil tipik olarak dar anlamda sanat arařtırmalarına örnek olabilecek üç örneği incelediğimiz eserler arasından belirledik.

²⁴ İçerik "Biçiminden veya üslubundan ayrı olarak bir metin veya iletinin konusu" olarak tanımlanabilir (Chandler ve Munday, 2018, s. 191). Bu tür bir analizde arařtırmacı belli bilgi kategorileri oluşturarak, bu bilgi kategorilerinin incelenen metinde mevcut olup olmadığını tespit etmeye çalışır. Niteliksel amaçla az sayıda örnek üzerinde kullanılan bu tür bir yöntemde sayısal veriler üretmesi anlamlı olmayabilir.

²⁵ Nimkulrat'ın çalışması konusunda bizi haberdar eden Özgü Gündeşlioğlu'na teşekkür ederiz.

ni sorgulamak.". Buna göre, yaratım sürecinin fiziksel parçası ile öznel bir süreç olarak algılanan sanatsal ifade arasında sanıldığı üzere ayrı değil bir arada işleyen bir süreç söz konusu olabilir. Metinde ayrıca net bir biçimde şu ifade kullanılıyor: "Bu çalışma malzemesellik kavramını tekstil sanatı alanına yeni bir katkı olarak önermektedir." (Nimkulrat, 2009, s. 11-13). Yani araştırma raporunda sanatçı araştırmacı çalışmanın konusu, amacı, önem ve gerekçesini (literatüre katkısını) net bir biçimde tanımlamaktadır.

Sanatçı araştırmacı metinde tekstil sanatı alanında deneyimli olduğunu, ancak kağıt iplerle çalışmadığını, proje üretim süreci içinde kağıt ip ile ifade/yaratım süreçleri arasındaki ilişkiye odaklanacağını belirtiyor. Dolayısıyla sanatçı araştırmacının kendi eser üretim sürecine odaklanmasını gerektiren bir yönleme ihtiyaç duyduğu ortaya çıkıyor. Araştırma metninde söz konusu problemin çözümü için seçilen yöntemden de bu bağlamda bahsedilmekle kalınmıyor, ayrıca bu yönleme ilişkin literatüre de göndermede bulunuluyor.

Yazar ayrıca beslendiği literatürleri, veri toplama tekniklerini vb. de sarıhleştiriyor:

...algı fenomenolojisi (örn. Heidegger 1962/1990; Merleau-Ponty 1962/2005), estetik ifade teorileri (örn. Collingwood 1938/1958; Dewey 1934/2005), sergi tasarımı ve modern sanat sunumu tarihi (örn. Lefebvre 1991; O'Doherty 1999) ve Finlandiya tasarım tarihi (örn. Kruskopf 1975; Wiberg 1996). Araştırma için, günlük yazımı, diyagram çizimi, fotoğraflama, karalama ve sormaca hazırlama gibi çeşitli belgeleme araçları kullandım. Bunlar düzenlenecek, iletilecek ve üzerine tartışma yürütülebilecek veriyi oluşturdu (Nimkulrat, 2009, s. 13).

Çalışmanın konusu ve amacı özellikle ikinci bölümde ayrıntılı bir şekilde ortaya konuyor. Burada bir araştırmacının araştırma sürecini başlatması açısından önemli olan araştırmacının konuyla kişisel bağlantısına/zihnindeki esas soruya yer verilmiş:

Kendim bir tekstil sanatçısı olarak, bir malzemenin yalnızca bir sanatçıya görsel açıdan güzel bir nesne şekillendirmede yardımcı olan pratik nitelikleri açısından mı önemlidir yoksa aynı zamanda sanatçıya bir kavramlaştırma yapmak ve sanatsal ifade üretmek konusunda da kılavuzluk eden ifadeselliği²⁶ açısından da mı önemlidir sorusunu merak ediyorum (s. 23).

Sonraki iki bölümde sanatçı araştırmacı kağıt ipin tekstil malzemesi olarak kullanılması üzerine çeşitli kavramsal ve literatüre ilişkin bilgiler verdikten sonra, tez sürecinde ortaya koyduğu sergi ve eserlerin üretim sürecini kendi bilinç gelişimi ile birlikte detaylı olarak anlatmaktadır. Bu kısım aslında bulguların ortaya konduğu bir bölüm olarak görülmelidir. Bölüm içinde şu ifade kullanılıyor: "Bu benim bir sanat eserinden değerine giderek tüm seriyi ve nihayet genel sergiyi yaratım sürecim içindeki düşünce akışımı tanıtlamaktadır." (s. 134). Metin içinde sanatçı araştırmacının zaman zaman kendi günlüklerine gönderme yaptığı görülüyor. Yine zaman zaman sergi ziyaretçileri ve diğer sanatçıların da süreç içinde toplanan değerlendirmelerine atıfta bulunulduğu görülüyor. Metinde ayrıca bir sonuç tartışma bölümü var. Sanatçı araştırmacı, bu bölümde alt bölümler halinde ulaştığı sonuçları tartışıyor. Bu, basitçe, ulaşılan kesin önermelerin sunulmasından ziyade sanatçının öznel sonuçlarının izahı şeklinde ilerleyen bir bölüm niteliği taşıyor.

²⁶ "expressivity" sözcüğünün karşılığı olarak Türkçeleştirilmiştir.

Sanatçı araştırmacı, çalışmasında yeni bilgi ürettiği iddiasındadır. Buna göre, tekstil sanatında sadece belli tekniklerin değil, “malzemesellik kavramı”nın da (the conception of materialness) önemli olduğunu gösterdiğini, sanatçıların ve bu alandaki öğrencilerin malzemenin özelliklerinden ilham alabileceklerini, malzemeselliğin tüm sanat yaratım, sergileme ve alımlama sürecini etkilediğini gösterdiği tezini savunmaktadır.

Nimkulrat'ın metni standart bir kitap formatında olmakla birlikte sıkça görsel ve diyagramların kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca dil kullanımına bakıldığında burada özellikle “ben” demekten çekinmediği, araştırmacı olarak kendi deneyimlerini kaydederken okura da deneyimlerinin öznelliğini vurguladığı görülmektedir.

Örnek 2.

İkinci örnek Gunnar Yağcılar tarafından, Akdeniz Üniversitesi GSE Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı bünyesinde hazırlanan “Görsel Kültürde Bir Uğrak - Yavaş Hareketinin Grafik Tasarıma Yansıması: ‘Yavaş’ ve ‘Esnek’ Afiş” (2022) başlıklı yayınlanmamış sanatta yeterlik tezidir. Tez ilk örnekte olduğu gibi biçimsel açıdan yerleşik bilimsel yöntemeye uygun görünmektedir. Bir “Giriş” ve “Sonuç” bölümüne ek olarak dört ana bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlerde teorik ve kavramsal çerçeveyi ele alan bir bölüm ve alt başlıklar yanında, kapsam ve yöntem ile ilgili bir alt başlık ve sanatsal uygulamaların sunulduğu bir bölüm bulunmaktadır. Metin en sonda yer alan bir kaynakça ve ek kısımları ile son bulmaktadır.

1980’lerin ikinci yarısında küreselleşme karşıtı politik ve felsefi bir hareket olarak başlayan “Yavaş Hareketi”nin yemek alanından, giyim ve moda, şehir tasarımından sinemaya ve genel olarak hayata genişlemesinden yola çıkarak tez, bir araştırma sorusu geliştirmektedir: Yavaş Hareketine uygun bir afiş tasarımı nasıl mümkün olabilir? Üstelik metinde sorunun yine literatürle bağlantılı olduğu ve literatürdeki bir eksiği doldurmaya aday olduğu da net bir şekilde ifade edilir:

Boelen’in grafik tasarım alanında yavaşlık konusunun acil ve gerekli olduğu değerlendirilmesi, ortaya konulan probleme dikkat çekmesi açısından önemli bir referans noktası olarak görülebilir. Konunun ilgili literatürde görece az ele alınmış olması, grafik tasarım özelinde ise neredeyse hiç tartışılmamış olması konuya bu konuda yapılacak bir çalışmanın katkı sağlayıcı nitelikte olduğunun bir kanıtı olarak sunulabilir (Yağcılar, 2022, s. 3).

İlgili birçok noktada bağlantılı literatürlere gönderme yapılan tezde “Yavaş Hareketi”nin ilkelerine, felsefi ve politik köklerine uygun bir afiş tasarımının karakteristik özelliklerinin ne olması gerektiğine nasıl karar verildiği izah edilmektedir. Ayrıca, tezin yöntemeye dair alt başlığında tezin bir sanat araştırması örneği olarak bizim de yukarıda alıntılıdığımız Frayling’e (1993) göndermede bulunularak söz konusu tezin “sanat ve tasarım için araştırma” kategorisinde olduğu söylenmektedir. Zira tez aslında bir grafik sanat/tasarım ürünü olan afişin Yavaş Hareketi gibi bir toplumsal ve politik hareketin amaçlarına uygun bir şekilde nasıl biçim alacağı sorusuna odaklanmaktadır.

Sanatçı araştırmacı, metin içerisinde bir afişin alımlayıcılarını ciddi toplumsal ve politik konularda derin düşünmeye sevk edebilecek bir sanatsal ve tasarımsal yaklaşım ile çeşitli afiş denemeleri yapmaktadır. Söz konusu afiş tasarımlarının hangi ilkeler doğrultusunda yapılması gerektiğine iliş-

kin fikir geliştirme sürecinde sanatçı araştırmacının, Yavaş Hareketinin çeşitli sahalarda gelişimi, çeşitli kuramcılarının bu hareketin felsefi ve politik niteliklerine ilişkin yaptıkları değerlendirmeleri, çeşitli sanatçıların Yavaş Tasarım ile ilgili tespitlerini ve de eleştirel/derin düşünme üzerine diğer disiplinlerden öne çıkan bilimsel yayınları incelediği görülmektedir. Yani aslında sanatçı araştırmacı ulaştığı tasarım fikrine hangi yollardan geçerek ulaştığını tezin okuruna sarıh bir biçimde aktarmaktadır. Ayrıca, tez için tasarlanan afişlerin belli bir yöntemle çözümleneceği de metinde belirtilmektedir: “Nihai anlamın örgütlenmesine odaklanan bir biçim ve içerik analizi yöntem olarak benimsenmiştir. Analizleri yapılan afişlerin biçimsel incelemesi grafik tasarımın temel ilkele-ri açısından, içeriksel incelemesi ise anlam boyutunda değerlendirmeyi içermektedir.” (Yağcılar, 2022, s. 90). İlerleyen bölümlerde hem detaylandırılan hem de uygulamalı olarak gösterilen bu tarz bir yöntem sunumu yerleşik bilimsel çalışmalarda beklenen bir yöntem sunumuna karşılık gelir.

Sonuçta sanatçı araştırmacı, “Yavaş Hareketi”ne uygun bir afişin aslında “Esnek” olması gerektiği gibi yaratıcı ve literatüre katkı taşıyan bir tez de ileri sürmekte ve “Esnek Afiş” gibi bir terimi de ilgili literatüre önermektedir. Bu açılardan hem üretilen afişler hem de geliştirilen tasarım ilkeleri ve terminoloji ile söz konusu tez tam anlamıyla bir sanat araştırması örneği olarak nitelendirilebilir.

Örnek 3.

İncelemek istediğimiz üçüncü çalışma JAR dergisinin son sayısındaki²⁷ indeks sayfasında en üstte yer alan Joel Diegert ve Adrian Artacho tarafından hazırlanan “Aubiome: a collaborative method for the production of interactive electronic music” başlıklı makale/expozisyonudur²⁸. Bu expozisyon JAR dergisinin de olanaklarını yarattığı ve desteklediği şekilde yerleşik araştırma makalesinin biçimsel özelliklerinden oldukça uzaktadır. Bir özet, yöntem, bulgular ve sonuç başlıklı sunum içermemektedir. Bununla birlikte bir “Giriş”²⁹ ve “Proje özeti” (overview) sayfası bulunmaktadır. Expozisyonda çalışmanın aslında bir saksafon sanatçısı olan Joel Diegert’in 2018’de sunduğu doktora çalışması ile bağlantılı olduğu³⁰ ancak tüm araştırma sürecinin besteci arkadaşı Adrian Artacho³¹ ile birlikte üzerinde çalıştıkları birlikte “elektronik donanım saksafonun bir parçası haline getirilirse ne tür müziksel işler üretilebilir?” sorusu tarafından harekete geçirildiği belirtilmektedir. Bununla birlikte söz konusu makale/expozisyon iki sanatçı araştırmacının birlikte çalıştıkları süre boyunca ortaya çıkan ortak yaratım (co-creation) sürecine ilişkin yöntemin betimlenmesi üzerine kuruludur. Aubiome müzik projesi ise bu yöntem sunumunun vaka çalışması (case study) işlevini yerine getirmektedir. Yani iki araştırmacının araştırma sürecinin ana meselesi açıkça ifade edilmektedir. Çalışmanın önemine/gerekçesine ve ana hatları ile içeriğine “Proje özeti” bölümünde yer verilir:

²⁷ Bkz. <https://jar-online.net/en/issues/25>. JAR dergisinin 7 Mayıs 2022 itibarıyla resmî web sayfasında yayınlanan son sayısı. Burada indeks sayfasında 7 makalenin olduğu görülüyor.

²⁸ Burada standard “araştırma” ya da “derleme” makalesi gibi araştırma geliştirme ve sunma yöntemlerinden ziyade “açık expozisyon” (open exposition) olarak adlandırılan bir formatta yazarların içerik sunmasına olanak tanınmaktadır. Daha geniş bilgi için bkz. www.jar-online.net. JAR kullandığı arayüz olanaklarıyla yazı yüklemek isteyenleri yazı, ses ve görsel tabanlı tüm içerikleri diktörtgen bir uzam üzerinde bir web sayfasında istedikleri yere konumlandırabilecekleri bir olanak tanımaktadır. Bu şekilde yazarlar üzerinde gezinilebilecek, standart akademik yazı sunma şekillerine göre oldukça interaktif ve yenilikçi bir içerik sunma şansı tanımış olmaktadır.

²⁹ “Giriş” bölümü birkaç paragraftan oluşmakta ve aslında standart makalelerdeki “öz/özet” bölümüne karşılık geliyor gibi durmakta.

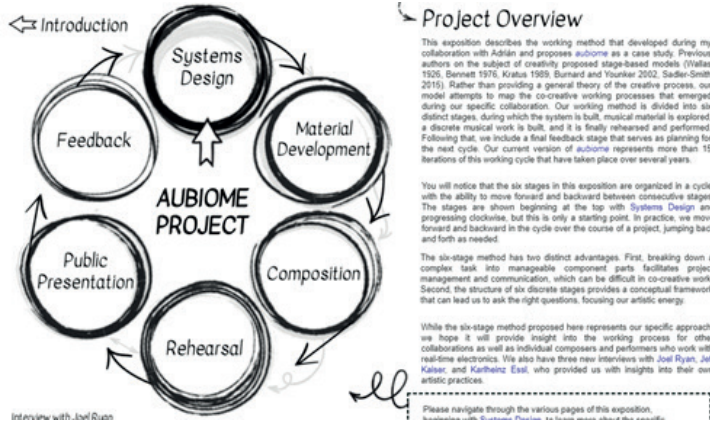
³⁰ Söz konusu tez ele aldığımız çalışma içerisinde bir uğrak gibi görünmektedir; zira incelediğimiz makalede/expozisyonda sunulan araştırma süreci yazının içeriğinden anlaşıldığı kadarıyla 2014-2020 arasındaki daha geniş bir süreci kapsamaktadır.

³¹ Metindeki bilgiye göre, yazıyı Diegert kaleme almış, Artacho ise müzikal kısımda rol almıştır.

Önceki çalışmalarda yaratıcılık konusuna eğilen yazarlar sahne-temelli modeller önerdiler (Wallas 1926, Bennett 1976, Kratus 1989, Burnard and Younker 2002, Sadler-Smith 2015). Yaratıcılık sürecine ilişkin genel bir teori önermekten ziyade bizim modelimiz özel işbirliğimiz süresince ortaya çıkan ortak-yaratım sürecimize ilişkin bir harita sunma girişimi niteliğindedir.

Sanatçı araştırmacılara göre çalışmalarının tek farkı bu değildir, ilerleyen bölümlerde araştırmacılar canlı elektronik müzikle deneylerde bulunan enstrümentalistlerin pek çoğunun eninde sonunda tek başlarına çalışma eğilimi içine girdiklerini; öte yandan “Aubiome” adlı araştırmanın farkının hem enstrümentalistin hem de bestecinin elektronik sistemi enstrümanın bir parçası olarak görmeleri durumunda ortaya çıkacak sonuçlar olduğunu belirtirler. Çalışmanın “Proje özeti” başlıklı bölüm ise standart makalelerdeki “giriş” bölümleri gibi organize edilmiş görünmektedir. Bu bölümde, yukarıda görüldüğü üzere, hemen başta yaratıcılıkla ilgili araştırmalara göndermede bulunularak, tüm metinde yapıldığı üzere gerektiği yerlerde ilgili literatür üzerinden ilgili çalışmanın literatüre katkısı/özgünlüğü vurgulanmaktadır.

Çalışma Şekil 1’de görüldüğü üzere 6 bölümlük bir döngüden oluşmaktadır³²; bunlar yerleşik makale formatında alışlagelen başlıklardan oldukça farklı görünmektedir. Yazarlar yazılarının “Sistem tasarımı” başlıklı alt bölümden başlayarak ve saat yönünde bölümler arasında geçiş yaparak okunmasını önermektedirler. Her bölümde ayrıca o bölüme ilişkin bir video kaydı da metinde yer almaktadır. “Proje özeti” başlıklı sayfadan ayrıca yazının kaynakçasına ve araştırma süreci içinde elektronik müzik konusunda deneyimli diğer araştırmacılarla yapılan derinlemesine görüşmelerin tam metinlerine (deşifransyonlarına) ulaşılabilir.



Şekil 1. JAR dergisinden incelenen makalenin ara yüz görüntüsü.

Kaynak: <https://www.researchcatalogue.net/view/643746/647656/2>

Her ne kadar yapısı alışlagelen makale formatı dışında da olsa yazıda şu veya bu şekilde bir bilimsel çalışmadan beklenen özgünlük sunumu, yöntem bilgisi, bulgular ve sonuç tartışma kısımları yer almaktadır. Örneğin, “Sistem tasarımı” başlıklı bölümün başında şöyle denmektedir: “Yeni bir elektroakustik müzik parçasına başlarken karşılaşılan ilk sorulardan biri temel düzeneği kurmaktır.” Daha sonra ise “Yeni bir sistem tasarlarken, bilgisayarın temel doğası ile geleneksel müzik enstrümanları arasındaki açık uyumsuzluk sorunu ile yüzleştik.” denmektedir. Bu şekilde yazının tüm diğer bölümlerinde süreç, karşılaşılan sorunlar ve bu sorunları çözmek için izlenen yol, yani yöntem, detaylı bir şekilde aktarılmaktadır.

³² Bölüm başlıkları “sistem tasarımı”, “malzeme geliştirimi”, “kompozisyon”, “deneme”, “kamusal sunum” ve “geridönüt” olarak Türkçeleştirilebilir.

Çalışma 5-6 yıla yayılan bir süreci konu edindiğinden hem yazılı hem de görsel-işitsel yollarla sürece ve denemelere ilişkin kayıtlar tutulduğu ve araştırma metni yazılırken bunlardan faydalanıldığı görülmektedir. Süreç içinde proje için yapılan toplantılar, bazı ara çıktılar ve bunların ortaya çıkış sürecine ilişkin de bilgi verilmektedir. Örneğin, “İcracı-merkezli tasarım” başlıklı alt bölümde (“Sistem tasarımı” alt bölümü içinde) şöyle bir ifade kullanılmaktadır: “Sistem tasarımı konusuna yönelik farklı yaklaşımlarla deneyler yaparak ve saksafon enstrümanının bir ‘genişlemesi’ olarak yazılım-donanım konfigürasyonunu ve de ‘melez bir enstrüman’ olarak birleşik sistemi izleyerek birkaç yıl geçirdik.”

Yeri geldiğinde süreç içindeki deneme sonuçları ve deneyim bilgilerine, diğer uzmanlarla yapılan görüşmelere ve kendi çalışmalarının ayırt edici ve literatüre uygun yönlerini vurgulamak için de ilgili alanlardaki önceki çalışmalara yer veren yazıda sanatsal eser tüm araştırma, arayış, deneme süreçlerinin nihai bir sonucu olarak sunulmaktadır³³. Ancak çalışmada standart makalelerde olması beklenen bir “sonuç” bölümü olmasa da her alt bölümde o alt bölüme ilişkin sonuç niteliğinde ve zaman zaman tartışmacı bir tarzda bilgiler verilmektedir.

Görüldüğü üzere yerleşik bilimsel araştırmadan biçimsel olarak oldukça farklı olan makale/expozisyon aslında kimi temel açılardan, özellikle de güvenilir yöntemler izleme eğilimi açısından, bilimsel araştırmalarda bulunan temel kaygıyı paylaşmaktadır. Standart yapılar içinde olmasa da özgünlük, literatüre katkı, önceki çalışmalara atıf yapma, yöntemi açıklama ve detaylandırma hususlarında içerik olarak da, söylem farklılıkları olsa da, bilimsel çalışmalara uyumlu görünmektedir.

6. SONUÇ YERİNE

Sanat ile araştırma kavramları arasında pek çoklarına göre uzlaşmaz bir ilişki vardır. Bu görüşün taraftarlarına göre, sanat, modern bilimin anladığı türden bir araştırma pratiğinin sınırları içine dâhil edilemeyecek bir üretime ve aşkınsallığa gönderme yapıyor. Ancak en azından son birkaç on yılda, başta Avrupa olmak üzere dünyada konuyla ilgili yaşanan, gelişmeler artık uzlaşmazlık konusundaki kuşkuvarın bir tarafa bırakılması gerektiğini gösteriyor. İşleyen bir formül üzerine düşünmeye devam etmek bu sebeple önem arz ediyor.

Bilimsel araştırma belli karakteristik özellikleri olan bir edimdir. Bu edim sorgulayıcıdır, rasyonel bir muhakemeye dayanır; güvenilir sonuçlar üretmek ister, düzenlilikleri bulmaya çalışır ve sonuç olarak sistematiktir, nesneldir. Bununla birlikte, bir sanatçı sanat eseri üretirken, yani sanat pratiği içindeyken, bir bilimsel araştırma süreci uygulamak zorunda değildir. Sanat aşkın, “non-conceptual” (kavramlaştırılmaz) bir edim olarak yürütülebilir. Aslında bilimsel araştırmayı reddeden sanatçıların sanatı böyle bir çerçevede, ele avuca sığmayan, söze vurulamaz, “non-discursive” (söylem dışı) bir edim olarak gördüklerini söylemek yanlış olmaz. Ancak, sanat üretim süreci de bu süreç sonucunda ortaya çıkan sanat eseri de bilimsel araştırma konusu olabilir. Sanat eserinin hazırlık sürecine, sanatçının belli bir öncü fikir ve eğilimden esere son halini verdiği aşamaya kadar ve hatta eserin kamusal olduğu süreç (sürece dahil olan erk odakları, galeriler, sanat severler vb.) dahil tüm sanat eseri pratiği ile ortaya çıkan sanat eserinin (biçim ve içerik açısından) özellikleri teknik, estetik, psikolojik, sosyolojik vb. pek çok açıdan incelemeye konu olabilir.

³³ Çeşitli denemelerden oluşan nihai sanatsal proje çıktısı için bkz. <https://www.researchcatalogue.net/view/643746/653096>

Sanatsal araştırma için üzerinde uzlaşmış tek bir formül olduğunu söylemek olanaksızdır. Aslında bu konudaki çalışmaların hemen tamamı sanat ve araştırma arasındaki birlikteliğin nasıl olabileceğine ilişkin bir tartışma içerir. Bizim çalışmamız da ilgili literatürde bu arayışa bir katkı sağlamak amacıyla. Bize göre, sanat ve bilimsel araştırma arasında özgün bir birlikteliğin sağlanabilmesi için bilimsel araştırmaya dair belli epistemolojilerden ve hatta belli ideolojilerden etkilenecek yapılan tek biçimli ve katı yorumlarından kurtulmak; bununla aynı zamanda, sanatsal üretimin bilimsel araştırmanın temel ilkelerinden faydalanabileceğini kabul etmek bir başlangıç olarak hayati önemdedir. Bu özgün birlikteliği şu veya bu şekilde sağlayan çalışmalar literatürde mevcuttur. İncelediğimiz yayınlar bu tür çalışmalara örnek teşkil etmektedir.

Çalışmamızda “geniş ve dar anlamda sanatsal araştırma” tanımları önerilmiştir. Bunun yanında sanatsal araştırmaların bilimsel araştırma sayılabilmesi için zorunlu olan niteliklere ve farklılaşabilecek yönlerle ilişkin öneride bulunulmuştur. Daha sonra yapılan tartışma sanat çalışmalarına uygun olduğu iddia edilebilecek üç örnek üzerinden somutlaştırılmaya çalışılmıştır. İncelenen çalışmaların literatür incelemesi neticesinde ulaşılan varsayımları doğruladığı, temel bilimsel gereklilikleri sağladığı, bununla birlikte bazı farklılaşan yönleri olduğu görülmüştür. Temel gereksinimlerin karşılanmasına gelince;

1. Çalışmalar bir araştırma sorusu veya sorunsalına sahiptir.
2. Çalışmalar benzer çalışmalardan farklarını, yani özgünlüklerini ortaya koymaya çalışmışlardır. Bunu yaparken yer yer içerik, amaç ve metot açısından özgünlüklerine değinmişlerdir.
3. Çalışmaların belli düzeyde literatür taramaları vardır. Bunu yaparken hem kendi özgünlüklerini, yani alana katkılarını belirtmektedirler, hem de metot savunusu yapmaktadırlar.
4. Çalışmalar araştırma kapsamlarını, araştırma metodoloji ve veri toplama araçlarını sarif bir şekilde sunmaya çalışmışlardır.
5. Çalışmalarda bulgular sunulmuştur.
6. Çalışmalarda araştırma sorularıyla bağlantılı ve bulgular üzerine inşa edilmiş sonuç ve/veya sonuç tartışma veya eser sunumları vardır.
7. Çalışmalarda çalışmanın içeriği ve amaçlarla uyumlu bir biçimde geniş bir kaynakça bulunmaktadır.

Öte yandan incelenen çalışmalarda yerleşik bilimsel yöntem ve raporlama usullerinden farklı yönleri de görülüyor. Bunların sıralanması gerekirse;

1. İncelenen çalışmalarda tez formatında olanlar yerleşik araştırma raporu sunumlarına, bölüm ve altbaşlık düzenleri ve de sayfa düzeni açısından yaklaşmakta; ancak incelenen son makalenin oldukça serbest, yenilikçi bir formatta sunulduğu görülmektedir.
2. Araştırma raporları bol görselli ve videolu, hiper bağlantılı metinlerden oluşmaktadır.
3. Çalışmalar esas olarak deneyim süreçlerine yoğunlaştığından sanatçı araştırmacıların yazılarında birinci tekil şahıs kullanılması konusunda rahat bir tavır takındıkları gözlenmektedir.

4. Ayrıca tez formatında olan çalışmaların belli bir standart yöntem sunumu yapma gayreti içinde oldukları gözlenmekle birlikte özellikle incelenen birinci ve üçüncü makalelerde kimi noktalarda deneysel nitelikte olduğu anlaşılan ve sanatçı araştırmacıların araştırma ve yaratım süreçlerindeki zihinsel yolculuklarını açıklama gayretinde olan bir tür “methodicy” sunumu olduğu söylenebilir.

Özlu bir şekilde belirtmek gerekirse, sanatsal araştırmalar temel bilimsel gereklilikleri sağlayabilir; fakat bunu yaparken sanat pratiğinin doğası gereği tipik bilimsel araştırmalardan ve araştırma raporlarından ayrılan yönleri olabilir. Araştırma sonucu ortaya çıkan verilerin alana katkı sağlayacağı ve ileride yapılacak çalışmalara yardımcı olacak bilgiler sunacağı düşünülmektedir. Kuşkusuz makale hazırlanırken çok sayıda örnek çalışma incelenmiştir. Ancak çalışmanın amaçları açısından üç örneğin görece detaylı bir incelemesi ile yetinilmiştir. Bununla birlikte, ilerleyen çalışmaların daha fazla sayıda vakayı, sistematik derleme (review) ölçütleri kullanarak incelemesinde ve sanat araştırmalarına dahil çalışmaların benzer ve farklı yönlerine, bilimsel açıdan temel kurallara uygunluğuna ve bibliyometrik özelliklerine odaklanmaları alanın gelişimi açısından çok yerinde olacaktır. Bu konu özellikle Türkçe literatürde ve Türkiye’den örneklerle zenginleştirilmesine çok ihtiyaç duyulan bir konudur. İlerleyen çalışmaların, konunun bu makalede değinilen ve değinilmesi ihmal edilmiş tüm yönlerine eğilmelerinde büyük fayda olduğu aşıkardır.

KAYNAKÇA

- Alajami, A. (2020). Beyond originality in scientific research: considering relations among originality, novelty and ecological thinking, *Thinking Skills and Creativity*, 38, 1-11.
- Balkema, A. W. ve Slager, H. (2004). *Artistic research*, Amsterdam: Lier en Boog, Series of Philosophy of Art and Art Theory.
- Barrett, E. ve Bolt, B. (ed.) (2010 [2007]). *Practice as research: approaches to creative arts*, London: I. B. Tauris.
- Barzun, J. ve Graff, H. F. (1998). *Modern araştırmacı*, 6. Bsm., çev. Fatoş Dilber, Ankara: Tübitak.
- Bedir Erişti, S. D. (ed.) (2017). *Görsel araştırma yöntemleri: teori, uygulama ve örnek*, 2. Bsm, Ankara: Pegem.
- Boeck, A. ve Tepe, P. (2021). What is artistic research? *Between Science and Art*, erişim adresi: <https://between-science-and-art.com/what-is-artistic-research/>
- Bolt, B. (2004). *Art beyond representation*, London and New York: I. B. Tauris.
- Bolt, B. (2013). *Yeni bir bakışla Heidegger*, İstanbul: Kolektif Kitap.
- Borg, E. W. (2009). The experience of writing a practice-based thesis in fine art and design, Yayınlanmamış doktora tezi, Leeds Üniversitesi Eğitim Fakültesi. Erişim adresi: https://etheses.whiterose.ac.uk/3745/1/uk_bl_ethos_522924.pdf
- Borgdorff, H. (2006). The debate on research in the arts, erişim adresi: <https://www.ahk.nl/filead->

[min/download/ahk/Lectoraten/Borgdorff_publicaties/The_debate_on_research_in_the_arts.pdf](#)

Borgdorff, H. (2011). *The production of knowledge in artistic research*, içinde, Routledge Companion to Research in Arts, ed. Michael Biggs, Henrik Karlsson, London: Routledge.

Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: perspectives on artistic research and academia*, Leiden: Leiden University Press.

Borries, F. (2015). Artistic research - why and whereof?, *Journal of Science Communication*, 14(01), 1-5.

Busch, K. (2009). Artistic research and the poetics of knowledge, *Art&Research*, 2(2), 1-7.

Butt, D. (2017). *Artistic research in the future academy*, Bristol: Intellect.

Caduff, C. (2017). *Artistic research: methods-development of a discourse-current risks* içinde: Langkilde, Kirsten Merete (ed.) *Poetry of the Real*. Aufzeichnungen der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNM, Basel: Christoph Merian Verlag

Carter, P. (2004). *Material thinking: the theory and practice of creative research*, Carlton: Melbourne University Publishing.

Chapman, O. ve Sawchuk, K. (2015). Creation-as-research: critical making in complex environments, Erişim adresi: https://www.jstor.org/stable/pdf/24327426.pdf?casa_token=Y4RE-vAJSuQA-AAAA:eeDI9HFA_tR8DyaA8mH84wF2UPFju2O5FwZT6wdPUjU7u24YJYXrLKwB68sH23obs-MOHmBe8ucbsDu-1Pekrv1QKHdAJam_DuxENXkzTXmQzJCK1ELc

Chandler, D. ve Munday, R. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü*, çev. Babacan Taşdemir, İstanbul: İletişim.

Diebert, J. ve Artacho, A. (t.y.) Aubiome: A collaborative method for the production of interactive electronic music, *Journal for Artistic Research - JAR*, issue 25, erişim adresi: <https://jar-online.net/en/issues/25>.

Djahwasi, Z. ve Saidon W. L. (2020). Artistic research: artistic as research vs. artistic as method, *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, 10(11), 292-309

Elkins, J. (ed.) (2012). *What do artists know*, Pennsylvania: The Pennsylvania University Press. enquiry, New York: I. B. Tauris.

Erdoğan, İ. (2003). *Pozitivist metodoloji*, Ankara: Erk.

Frascati Kılavuzu 2015 (2015). Erişim adresi: <https://www.oecd.org/publications/frascati-manual-2015-9789264239012-en.htm>

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design, *RCA Research Papers* 1(1), 1-5.

Giddens, A. (2012). *Sosyoloji*, İstanbul: Kırmızı.

Gray, C. ve Malins, J. (2004). *Visualizing research*, Burlington: Ashgate.

Gray, C. ve Pirie, I. (1995). 'Artistic' research producer: at the edge of the chaos?, Erişim adresi: <http://carolegray.net/Papers%20PDFs/ead.pdf>

Gündeşlioğlu, H. Ö. (2019). Seramik malzeme ve yapma eylemi bağlamında karşıtlıkların birlikteliği, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Akdeniz Üniversitesi GSE Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı.

Hannula, M. (2008). Catch me if you can: chances and challenges of artistic research, Erişim adresi: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/21781/gupea_2077_21781_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hart, C. (2018). *Doing a literature review: releasing the social science imagination*, London: SAGE.

Hellström, T. (2010). Evaluation of artistic research, *Research Evaluation*, 19(5), 306-316.

Kjørup, S. (2011). *Pleading for plurality: artistic and other kinds of research*, in *The Routledge Companion to Research in the Arts* (ed. Michael Biggs ve Henrik Karlsson), London: Routledge.

Klien, J. (2012 [2010]). *What is artistic research?*, erişim adresi: <https://www.researchcatalogue.net/view/15292/15293>.

Macleod, K. ve Holdridge, L. (2006). "Introduction," in *thinking through art: reflections on art as research*, London and New York: Routledge.

MacLeod, K. ve Holdridge, L. (2006). *Thinking through art - reflections on art as research*, London: Routledge.

Maki, T. (2014). Art and research colliding, *Journal for Artistic Research*, 5, Erişim adresi: <https://jar-online.net/en/exposition/abstract/art-and-research-colliding>

Michelkevisius, V. (2012). Notes on interdisciplinary methodology of artistic research: visual thinking, writing and mapping, *Acta Academiae Artium Vilnensis*, 67.

Nimkulrat, N. (2009). *Paperness: expressive material in textile art from an Artist's Viewpoint*, Finland: Publication Series of the University of Art and Design Helsinki.

Saego, A. (1995). Research Methods for MPhil and PhD students in art and design: contrasts and conflicts, *Royal College of Art Research Papers*, 3, 1-6.

Saego, A. ve Dunne, A. (1999). New methodologies in art and design research: the object as discourse, *Design Issues*, 15(2), 11-17.

Sanat Alanında Doktora Derecesine Yönelik "Floransa İlkeleri" (2016). erişim adresi: <https://www.eaae.be/wp-content/uploads/2017/04/eaae-the-florence-principles.pdf>

Sanat Araştırmalarına Yönelik Viyana Deklarasyonu (2020). Erişim adresi: <https://cultureactioneurope.org/files/2020/06/Vienna-Declaration-on-AR-corrected-version-24-June-20-1.pdf>

Schiesser, G. (2015). *What Is at Stake: qu'est-ce que l'enjeu? Paradoxes: Problematics: Perspectives in Artistic Research Today*, içinde: Arts, Research, Innovation and Society, Arts, Research, Innovation and Society, G. Bast et al. (eds.), İsviçre: Springer International Publishing.

Schippers, H., Tomlinson, V. ve Draper, P. (2018). Two Decades of Artistic Research: The Antipodal Experience, erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/324909354_Two_Decades_of_Artistic_Research_The_Antipodal_Experience

Schwarzenbach, J. B. (2012). Possibilities for the fine art PHD in the United States: a self-imposed qualification ceilings?, Yayınlanmamış doktora tezi, Lesley University Eğitim Fakültesi.

Slager, H. (2012). *The pleasure of research*, Berlin: Hatje Kantz.

Taşdemir, B. ve Yörük, M. (2021). Türkiye'de sanat ve tasarım alanına dahil akademik dergilerde yayınlanan makaleler üzerine bir inceleme, Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi: Geçmişten Günümüze Metodoloji Çalışmaları (18-20 Kasım 2021), Sinop, Bildiri Kitabı, 201-215.

Yağcılar, G. (2022). Görsel Kültürde Bir Uğrak - Yavaş Hareketinin Grafik Tasarıma Yansıması: 'Yavaş' ve 'Esnek' Afiş, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Akdeniz Üniversitesi GSE Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı.

3B BASKI TEKNOLOJİSİ İLE FARKLI TEKSTİL YÜZEYLERİ ÜZERİNDE DENEYSEL ÇALIŞMALAR VE UYGULAMA ÖNERİLERİ*

HALE AVCI YILMAZ, KEZBAN SÖNMEZ

ÖZ

Günümüzde tekstil tasarımı, 21. yüzyılın teknolojik gelişmeleri ile boyut değiştirmiş, sanatsal ve deneysel çalışmalar çoğalarak geniş bir alana yayılmıştır. İçinde bulunduğumuz bu yüzyılda devrim niteliği taşıyan bir gelişme ise 3 boyutlu baskı teknolojileridir. 3 boyutlu yazıcıların çıktısı olarak moda ve tekstil tasarımı alanlarında yapılmış heykelsi giysi formları, ayakkabı, çanta vb. ürünlerin örnekleri fazlaca görülmektedir. Ancak giyimde kullanılabilen filamentler açısından gerilme mukavemetinin az olması, yakın zamanda aşılması bir özelliktir.

Bu araştırma, 3B baskının tekstil yüzeyleri ve baskıları ile ilişkisini ele alarak yapılan deneysel çalışmaların sonuçlarını irdelemektedir. Yapılan çalışmalarla tekstil alanında birbirinin alternatif olabilecek yöntemler ve bu tekniklerin senteziyle oluşabilecek yeni yüzey tasarımlarının ortaya konması amaçlanmaktadır.

Bu çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. FDM teknolojisi ile baskı alan Ultimaker2+ 3B yazıcısında 2.8 mm PLA filament kullanılarak, tekstil ve moda üretiminde sıkça yer alan farklı yüzeylere ya da elyaf içeriklerine sahip tekstiller üzerine baskılar alınmıştır. PLA filamentin yüzeyler üzerine yapışma gücünü deneyimlemek için gözlemler gerçekleştirilmiştir. Buna göre; Doğal elyafla üretilmiş tekstillerin içerisinde, dokusuz yüzey olan %100 yün keçe üzerinde, karışım elyaf içerikli tekstiller başlığında, %60 pamuk %40 polyester havlu üzerinde, sentetik elyafla üretilmiş kumaşlar içerisinde ise havlı yapıdaki kadife ve pelüş kumaş üzerinde en güçlü tutunma gerçekleştiği gözlenmiştir.

Moda ve giyim endüstrisinde olduğu gibi birçok sektörde yer edinen 3B baskı teknolojisi, tasarımın yenilikçi olması beklendiğinden, özellikle tasarımcıların tanınması ve üzerinde çalışmalar yapması gereken bir alan oluşturmaktadır. Yapılan bu çalışmanın 3B baskı uygulanarak sanatsal, endüstriyel tekstil baskı ve aksesuarlarına alternatif olabilecek yöntemlerin geliştirilmesinde aydınlatıcı olması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Moda, Tasarım, Tekstil, Teknoloji, 3B.

* Bu çalışma 12.07.2021 tarihinde Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü tarafından kabul edilen "Tekstil Yüzeylerinin 3B Yazıcı Teknolojileri ile Birleşimi ve Yeni Uygulama Önerileri" isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

EXPERIMENTAL STUDIES ON DIFFERENT TEXTILE SURFACES WITH 3D PRINTING TECHNOLOGY AND APPLICATION OFFERS*

HALE AVCI YILMAZ, KEZBAN SÖNMEZ

ABSTRACT

Textile design has changed dimension with the technological developments of the 21st century, artistic and experimental studies multiplied and spread over a wide area. A revolutionary development in the current century is 3D printing (3D printing) technologies. Examples of sculptural clothing forms, shoes, bags, etc., made in the field of fashion and textile design as the output of 3D printers are widely seen. However, in terms of filaments that can be used in clothing, the low tensile strength is a feature that has recently been overcome.

This research goes about the results of that made experimental studies by scrutinizing the relationship of 3D printing with textile surfaces and textile prints. It's aimed to reveal the methods that can be alternative to each other in the field of textile and new surface designs that can be formed by the synthesis of these techniques with this study.

This study was carried out with the quantitative research method. 2.8 mm PLA filament was used in the Ultimaker2+ 3D printer, which prints with FDM technology. Thus prints were made on textiles with different surfaces or fiber contents, which are frequently used in textile and fashion production. Observations were made in order to test the adhesion strength of PLA filament on surfaces and to reveal its suitability for textile production. According to this; Among the textiles produced with natural fibers it was observed that the strongest adhesion was achieved on 100% wool felt which is a non-woven surface, on the textiles with mixed fiber content on 60% cotton 40% polyester towels. Also among the fabrics produced with synthetic fibers the strongest adhesion was observed on velvet and plush fabric with pile structure.

3D technology which has a place in many sectors such as the fashion and clothing industry creates a new area that designers should know and work since the design is expected to be innovative. It is expected that this study will be illuminating in the development of methods that can be an alternative to artistic and industrial textile printing and also accessories by applying 3D printing.

Keywords: Fashion, Design, Textile, Technology, 3B.

* This work was accepted by Akdeniz University Fine Arts Institute on 12.07.2021. It was produced from the master thesis named "Combination of Textile Surface with 3D Printing Technologies and New Application Examples".

1. GİRİŞ

Tekstil, giyim ve moda endüstrisi ilk dokuma makinesinin keşfinden; lazer kesim, 3 boyutlu yazıcı gibi en ileri teknolojilerin bu alanlarda kullanımına kadar erişen uzun bir süreçten geçmiştir. Teknoloji ve sanayii alanındaki gelişmeler sanatçıyı, tasarımcıyı, sanatsal ve endüstriyel tüm tasarım süreçlerini etkileyen güçlü faktörlerdir. Bu devinim içerisinde 3B prototip çıktılarının sınırlılıklarını aşacak, tekstil, moda ve sanatsal çerçevelerde kullanım alanını arttıracak ve yeni öneriler ortaya koyabilecek araştırmaların önemi göz ardı edilemez. Bu nedenle çalışmanın amacı günümüzdeki gelişmelerin bir parçası olan 3B baskı teknolojisinin tekstil yüzey tasarımı üzerindeki etkilerini, tekstil yüzeylerinde 3B yazıcı çıktılarını ve tekstil baskılarını kullanarak gerçekleştirilebilecek alternatif yöntemleri ve bu tekniklerin senteziyle oluşabilecek yeni yüzey tasarımlarını ortaya koymaktır.

Araştırma sırasında öncelikle çalışma alanı ile ilgili literatür taraması yapılmış ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Sonraki aşamada ham madde, ısı, yüzey ve baskı tekniği değişkenleri gözlenerek deneysel çalışmalar yapılmış, bu çalışmalarda nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bununla birlikte; kumaş, deri, keçe vb. üzerinde 3B baskı ve tekstil baskılarının beraber kullanım olanakları araştırılmıştır. Bu çalışmada cevaplanması beklenen bazı sorular aşağıdaki gibidir:

3B baskı ile tekstil üretim sürecini etkileyecek yeni baskı yöntemleri geliştirilebilir mi?

Tekstil baskı teknikleri hızlı prototipleme çıktılarının üzerine uygulanabilir mi?

3B baskının tekstil yüzeyi üzerine tutunmasında tekstil baskı yöntemlerinin etkisi nedir?

3B baskı teknolojileri tekstil baskısı, tekstil sanatçısı ve baskı tasarımcısını nasıl etkiler?

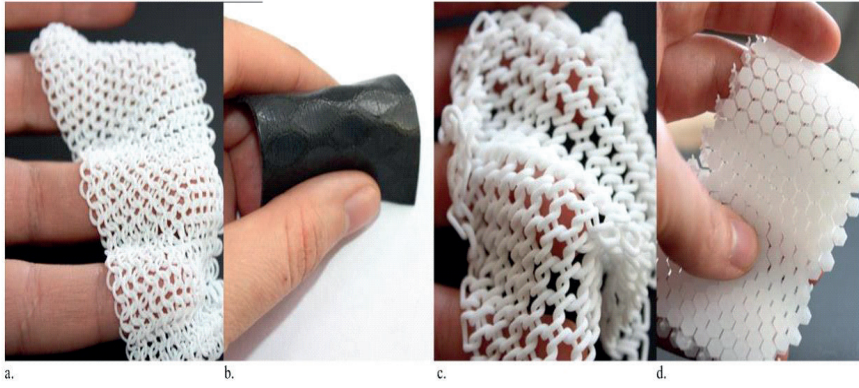
Araştırma sonucunda elde edilen verilerin, izlenen yöntem ile hızlı prototiplemenin ergonomi problemine alternatif çözümler önerilip önerilemeyeceğini ortaya koyduğu, 3B baskının tekstil baskı üretim sürecini, tekstil sanatçısı ve baskı tasarımcısını etkileyebileceği durumlar konusunda aydınlatıcı nitelikte olduğu düşünülmektedir.

Oluşturulan çerçeve ve elde edilen bilgiler ışığında 3B baskı teknolojisinin tekstil ve giyim tasarım alanındaki güçlü ve zayıf yönleri değerlendirilmiş, 3B baskı teknolojisi kullanılarak yapılmış tekstil yüzeylerine yönelik çalışmalara yer verilmiştir.

2. TEKSTİL YÜZEYLERİNİN 3B BASKISI

Tekstil tabanlı yapıların prototip baskısını gerçekleştirmiş çalışmaların genel olarak amacı tekstilde kullanılan dokuma, örme ya da dokusuz yüzeylerin yerine alternatif olabilecek tekstil yüzeylerini araştırmaktır.

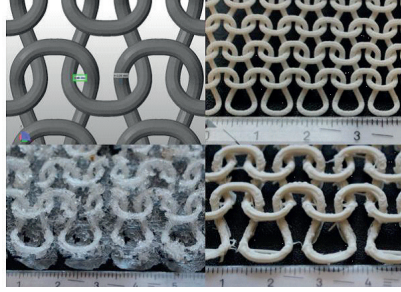
2014 yılında Kirsten Lussenburg vd. 3B baskılı tekstil yüzeyleri kullanarak giyilebilir giysi tasarımları gerçekleştirmiş ve araştırmanın sonucunda 3B baskıda kullanılan filamentin yırtılma direncinin, bunun yanında yumuşaklığının iyileştirilmesi gerektiğini bildirmişlerdir (Lussenburg, Velden, Doubrovski, Geraedts, Karana 2014).



Şekil 1: 3B baskı ile elde edilen tekstil örnekleri.

Kaynak: Lussenburg vd. (2014). Designing with 3D Printed Textiles, International Conference on Additive Technologies.

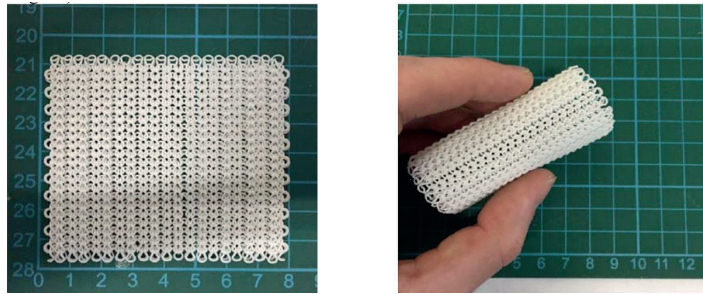
R. Melnikova vd. (2014) tek yüzlü atkı örmesinin SLS ve FDM teknolojileri ile prototip baskısını alarak, FDM baskılarında iki farklı polimer materyal ile yapılan deneysel çalışmaları karşılaştırmışlardır.



Şekil 2: Sol üst modelleme örneği, sağ üst SLS baskı, sol alt Bendlay ile FDM baskı, sağ alt PLA ile FDM baskı.

Kaynak: Melnikova vd. (2014). 3D printing of textile-based structures by Fused Deposition Modelling (FDM) with different polymer material. IOP Conf. Series

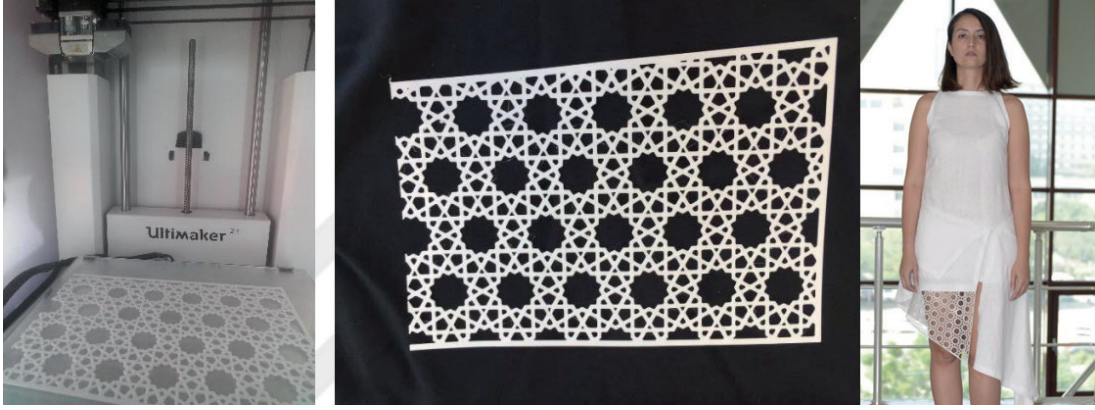
Beecroft (2016), esnek yapıya sahip tekstil formunun 3B yazıcılar ile elde edilebilirliğini görmek istemiş ve atkı örmesi ile oluşturulan tekstil yapısını SLS teknolojisini kullanarak prototiplemiştir. Aynı atkı örme yüzeyini farklı kalınlıklarda deneyerek, esneklik ve mukavemetlerini karşılaştırmış ve elde edilen yüzeylerin teknik tekstil uygulamalarında kullanılabileceğini ancak yumuşaklığı arttırmak için farklı ham maddeler ile yapılacak araştırmaların gerektiğini belirtmiştir.



Şekil 3: 0,4 mm başlık ile interlok örme 3B baskısı ve esneklik kabiliyeti.

Kaynak: Beecroft, M. (2016). 3D Printing of Weft Knitted Textile Based Structures by Selective Laser Sintering of Nylon Powder. IOP Conference Series

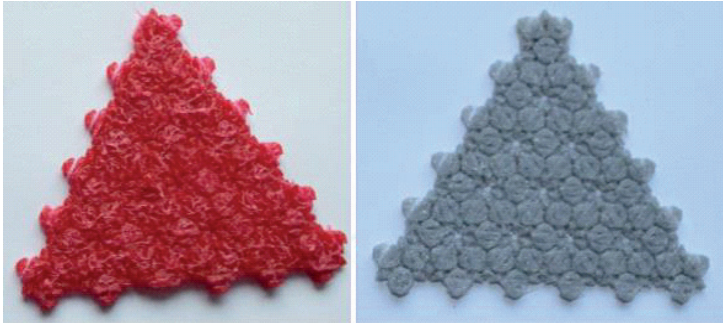
Yıldıran (2017), *Üç Boyutlu Yazıcılar ile Moda Ürünlerine Yönelik Yüzey Tasarımları* isimli tez çalışmasında Selçuklu Dönemi mimari motiflerini tek seferde baskı aldığı, parçalar halinde basılarak sonradan birleştirdiği ve tekstiller üzerine baskı aldığı yüzey tasarımlarına çevirerek kapsül bir koleksiyon içerisinde giyim tasarımları gerçekleştirmiş, çalışma sürecinde gözlenen avantajlar ve dezavantajlara yer vermiştir.



Şekil 4: Desenin yazıcı tablasında ve çıkarıldıktan sonraki görünümü, giysi tasarımında uygulaması.

Kaynak: Yıldıran (2017) *Üç Boyutlu Yazıcılar ile Moda Ürünlerine Yönelik Yüzey Tasarımları*.

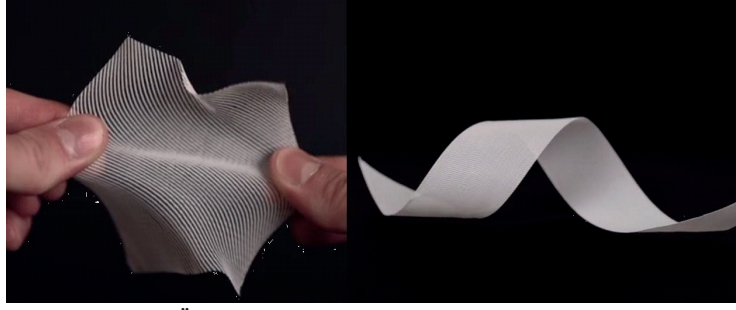
Lehmann vd. (2017), esnek tekstil yüzeylerini 3B yazıcılar ile elde etmek istemişler ve bunu yaparken farklı markalardan temin edilen aynı yapıdaki hammaddeleri kullanarak sonuçları esneklik ve dayanıklılık açısından karşılaştırmışlardır.



Şekil 5: NinjaFlex ve FlaFles filamentler ile baskısı alınmış 3B model.

Kaynak: Lehmann vd. (2017). Optimization of 3D Printing with Flexible Materials. International Textile Conference

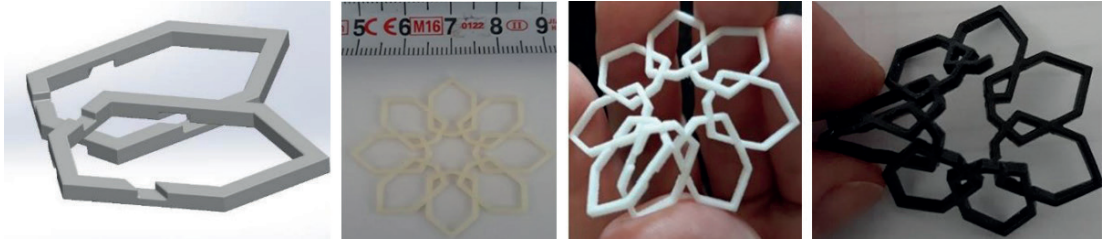
Massachusetts Teknoloji Üniversitesi'nden Jack Forman aslında bir 3B yazdırma kusuru olarak görülen fazla ve az ekstrüde etme durumunu kontrollü bir şekilde tekrar etme yöntemi geliştirmiştir. Bu yöntem ile "yarı tekstil" diye adlandırarak örgü jarse kumaşa benzettikleri, esnek ve yumuşak olabilen, tül benzeri ince bir yüzey baskısı elde etmiştir. Forman kendi tekniği ile uzun bir bandaj, karışık desenli dantel ve esnek ve iletken formda abajur uygulamaları yapmıştır. Özel bir yazılım ya da pahalı cihazlar gerekmeden uygulanabilecek bu yöntemin yaygın kullanım ve ulaşılabilirlik açısından önemli olduğunu belirtmiştir (Ham, 2020).



Şekil 6: Örgü jarse benzeri esnek 3B baskı ve 3B bandaj baskı.

Kaynak: Ham, B., 2020, Massachusetts Institute of Technology, www.news.mit.edu, Erişim tarihi: 13.06.2021

Bulat ve Başaran (2018) Anadolu Selçuklu motiflerinden esinlenerek oluşturdukları iç içe geçen birimlerden meydana gelen çok parçalı geometrik motifi FDM, SLS ve SLA yöntemleri ile baskı almışlardır.



Şekil 7: Soldan sağa; motifi oluşturan parçaların yakın görünümü, FDM, SLS ve SLA yöntemleri ile alınan baskı örnekleri

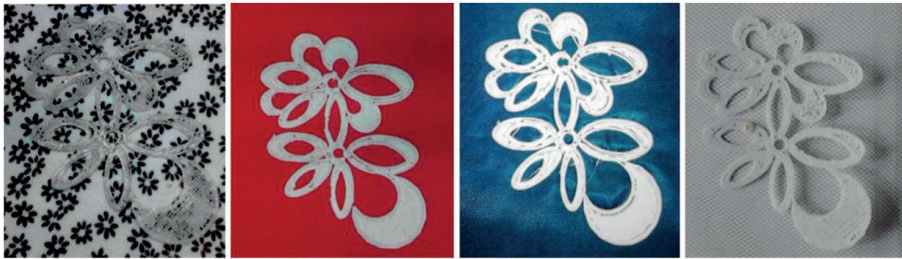
Kaynak: Kesit Akademi Dergisi, Haziran 2018, s. 257-273.

Elde ettikleri sonuca göre yöntemlerin avantaj ve dezavantajlarını karşılaştırarak, tasarlanan parçanın bir giysiyi oluşturabileceği gibi aksesuar olarak da kullanılabilceğini, elektronik akşamlarla desteklenmesi ile ise akıllı tekstile dönüşebileceğini bildirmişlerdir (Bulat ve Başaran, 2018).

3. TEKSTİL YÜZEYLERİ ÜZERİNE 3B BASKI

Hızlı protoripleme sistemleri ile yapılan araştırmalara göre; tekstil tabanlı yapıların prototip baskısı sağlanmış ve 3 boyutlu baskı formları bazı tekstil yüzeyleri ile birleştirilmiştir. Bu konuda son yapılan araştırmadan başlayarak kronolojik bir sıralama ile bu araştırmaları inceleyecek olursak;

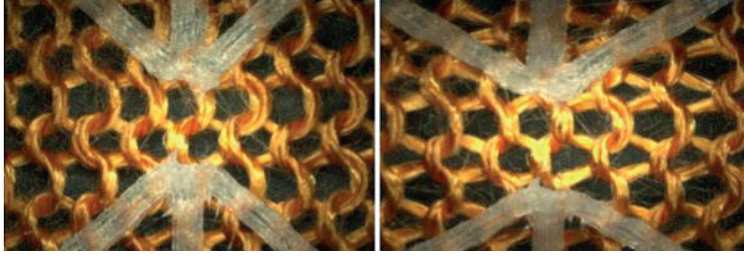
Sabantina vd. (2015), saf 3B baskılı ürünlerin mekanik görünümleri ve özellikle düşük gerilme mukavemeti nedeniyle, 3B formların tekstil yüzeylerine birleştirilmesi üzerinde durmuşlar ve polyes-ter kumaşlara tutunmanın başarılı olduğunu vurgulamışlardır.



Şekil 8: Pamuk, yün, viskoz ve polyester kumaş üzerine 3B baskı.

Kaynak: Sabantina vd. (2015). Combining 3D printed forms with textile structures - mechanical and geometrical properties of multi-material systems. Global Conference on Polymer and Composite Materials

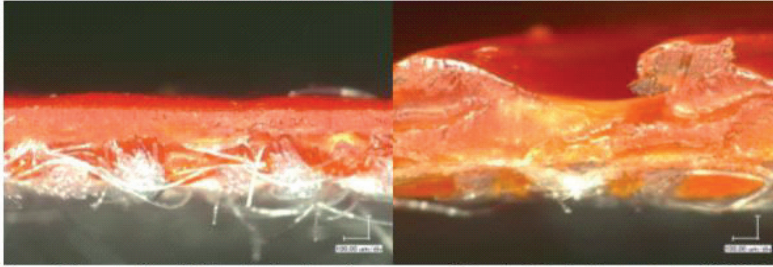
Grimmelsmann vd. (2016), 3B baskıyı geleneksel örme kumaş üzerine uygulamış ve örme yapısında yer alan gözeneklerin izotropik olarak genişleyip genişlemeyeceğini test etmişlerdir. Yardımcı 3B baskı formlarının uygulanması sonucunda örme kumaşın en boy oranında yüksek miktarda değişim gözlenmediği ve gözeneklerin yapısının önemli ölçüde değişmediğini bildirmişlerdir.



Şekil 9: Örme kumaş rahat ve gergin haldeyken üzerine alınmış 3B baskı.

Kaynak: Grimmelsmann vd (2016). 3D printed auxetic forms on knitted fabrics for adjustable permeability and mechanical properties. Global Conference on Polymer and Composite Materials

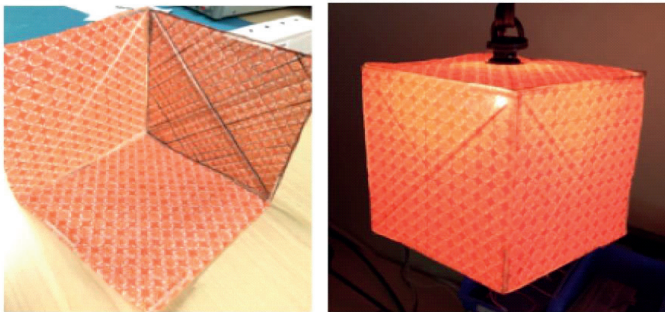
Spahiu vd. (2017), polyester dokuma kumaşlar üzerinde 3B yazıcıda baskı yatağındaki sıcaklık farklarının tutunma üzerindeki etkisini gözlemlemişlerdir. Elde edilen sonuçlar üzerinden yüksek sıcaklık ile tutunma oranının arttığını vurgulamışlardır.



Şekil 10: Baskı tablası 20 °C ve 100 °C ayarlanarak polyetser kumaş üzerine PLA filament ile alınmış 3B baskı

Kaynak: Spahiu vd. (2017). Effect of 3D printing on textile fabric. International Conference "Engineering and Entrepreneurship"

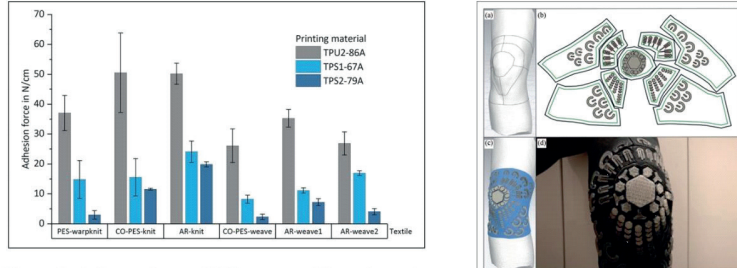
Rivera vd. (2017) hızlı prototiplemede kullanılan çıktı maddelerinin (ABS ve PLA) yapışma kuvvetlerini, elyaf karışımlarından oluşan aynı tekstil yüzeyleri üzerinde ölçmüş ve bu verileri kullanarak tekstil yüzeyleri ve 3B baskıyı birleştirecek teknik ve struktur önerileri yapmışlardır.



Şekil 11: Kumaş üzerine basılmış altı adet 3B panel ve bunların birleştirilmesi ile oluşturulan abajur.

Kaynak: Rivera vd. (2017). Stretching the Bounds of 3D Printing. Conference on Human Factors in Computing Systems

Korger vd. (2020), spor giyim ve iş elbiselerinde sıklıkla kullanılan dokuma ve örme tekstiller üzerine TPU (thermoplastic polyurethane) ve TPS filamentleri ile baskılar alarak yapışma kuvvetlerini karşılaştırmışlardır. Elde ettikleri sonuçların içerisinde uygulamaya en uygun parametre ile tasarladıkları sırt ve diz koruyucu gibi önerilerin baskısını gerçekleştirmişlerdir.



Şekil 12: Solda spor ve iş giyiminde kullanılan farklı dokuma ve örme tekstiller üzerine alınan 3B baskının yapışma kuvvetleri karşılaştırılmaktadır. Sağda kumaş üzerine 3B baskı ile elde edilen diz koruyucu yapım aşamaları yer almaktadır.

Kaynak: Korger, vd. (2020). Testing thermoplastic elastomers selected as flexible three-dimensional printing materials for functional garment and technical textile applications.

İtalya merkezli 3B yazıcı üreticisi olan Wasp firması Co-de-It ve digifabTURING iş birliği ile Grashopper yazılımı kullanarak yeni teknikler keşfetmek için bir atölye çalışması gerçekleştirmiştir. Workshopta, tabakaya gerilmiş esnek tekstillerden faydalanarak üzerine uyguladıkları 3B baskı ile oluşturdukları yeni formlar elde etmişlerdir (Lazzari, 2021).



Şekil 13: Gergin kumaş üzerine alınan 3B baskı ve kumaşın tabladan söküldükten sonra aldığı form.

Kaynak: Lazzari (2021, May 26). WASP.

4. 3B BASKI TEKNOLOJİSİ İLE TEKSTİL YÜZEYLERİ ÜZERİNE DENEYSEL ÇALIŞMALAR

FDM (ekstrüzyonla yığma tekniği) sistemlerinin altında yer alan Ultimaker2+ 3B yazıcısı ile 2.85 mm çapında yerli üretim Porima Beyaz PLA filament kullanılarak denemeler yapılmıştır. Çalışma yürütülürken doğal, sentetik, selülozik ve karışım elyaf içeren, giyim üretiminde sıkça kullanılan tekstil yüzeylerine yer verilmiştir. Farklı elyaf içeren yüzeylerin yanı sıra özdeş elyaf ile üretilmiş ancak doku ve üretim tekniği açısından ayırım gösteren tekstiller karşılaştırılmıştır. Filamentin hangi şartlarda tekstillere tutunduğu, elyaf içeriklerine ve yüzey farklılıklarına göre sonuçların değişip değişmediği gözlemlenmiştir. Baskılar gerçekleştirilirken tabla ve nozzle sıcaklığı gibi değişkenler sonuçların netliği açısından sabit tutulmuştur. Sıcaklık sabitini belirlemek için gerçekleştirilen bir-

kaç ön çalışmaya aşağıda yer verilmiştir.

Araştırmacılar PLA filamentin sentetik elyafa tutunma sağladığını belirtmiştir. Bu nedenle %100 polyester saten dokuma kumaşa ilk olarak yazıcının standart ayarları ile baskı alınmıştır. Bu ayarlar;

Nozzle kalınlığı: 0.4 mm

Nozzle sıcaklığı: 210 °C

Baskı Tabakası: 60 °C

Baskı Hızı: %100

Materyal Akışı: %100

Fan Hızı: %100

şeklinde dir. Birinci denemede tabla ayarı nozzle başlığın kumaşa hafif temas etmesi sağlanacak şekilde yapılmıştır. Baskı sonucunda filamentin kumaştan kolayca ayrıldığı gözlemlenmiştir. İkinci denemede nozzle başlığı ve tabla arasında kumaşın kuvvetlice şıkışması sağlanmış ve tabla üzerinde yeteri kadar gerilmeyen kumaşın başlık temas ettikçe hareket ederek filament akışına ve baskının düzgün ilerlemesine engel olduğu görülmüştür. Üçüncü uygulamada kumaşın tabla üzerinde mümkün olan maksimum gerginliği sağlanmış, ardından ikinci uygulamadaki gibi nozzle başlığı ile kuvvetli sıkışma sağlayacak tabla ayarı yapılmıştır. Yazdırma sorunsuz ilerlemiş ve çıktı düzgün bir şekilde elde edilmiştir ancak ilk uygulamadaki gibi çıktı kumaş yüzeyinden kolayca ayrılmıştır. Dördüncü denemede tabla sıcaklığı 90 °C ye yükseltilerek üçüncü aşama ile aynı şartlar sağlanmış ve daha iyi bir tutunma ile karşılaşılmıştır. Isı ile tutunma arasında doğru orantı gözlemlendiğinden hem nozzle başlığı hem de tabla ısı yükseltilerek son denemeye geçilmiştir. Bu aşamada tabla sıcaklığı 110 °C nozzle başlığı 250 °C ye ayarlanmıştır. Diğer ön çalışmalardan farklı olarak tablanın belirtilen sıcaklığa ulaşması için gereken süre boyunca tekstil yüzeyi tabla üzerinde tutulmuş ve ısının tekstile aktarılması sağlanmıştır. Baskı sonunda düzgün bir form ile alınan çıktı %100 polyester saten dokuma kumaş üzerine güçlü bir şekilde tutunmuş el ile kuvvet uygulandığında ise yüzeyden ayrılmamıştır. Bu sonuca göre daha sonra tekstil yüzeyleri üzerinde yapılacak tüm denemelerin yazıcı değerleri;

Nozzle kalınlığı: 0.4 mm

Nozzle sıcaklığı: 250 °C

Baskı Tabakası: 110 °C

Baskı Hızı: %100

Materyal Akışı: %100

Fan Hızı: %100

şeklinde sabitlenmiştir. Ayrıca tüm yüzeyler ısınma süresi boyunca tabla üzerinde tutulmuştur. Her bir çıktıya el ile ters yönde kuvvet uygulanarak yüzeyden kolayca ayrılıp ayrılmadığı izlenmiştir. Baskı denemelerinin ardından M.E.B'in belirlemiş olduğu temel haslık testleri içerisinde yer alan yıkama testinin birinci koşuluna göre; 40 °C de 30 dakika süre ile sabun çözeltisi kullanılarak yıkamalar yapılmıştır. Yıkama sırasında tüm baskılı yüzeyler %100 pamuk bir refakat bezi içerisine yerleştirilmiş, her bir döngüden sonra doğal kurumaya bırakılmış ve toplam 15 döngü tamamlan-

mıştır. Döngüler sonunda filamentin kumaşa tutunmasında ya da formunda değişiklik olup olmadığı gözlemlenmiştir. Bu işlemin ardından baskıya yeniden ters yönde kuvvet uygulanmış ancak şiddeti olabildiğince artırılarak tutunmanın gücü anlaşılmaya çalışılmıştır.

4. 1. Doğal Elyaf Tekstilleri Üzerine 3B Baskı

Aşağıdaki değer sabitlerinde gerçekleştirilen tüm denemelerde tekstil yüzeyleri ısınma süresi boyunca baskı tablası üzerinde yer almıştır.

Nozzle kalınlığı: 0.4 mm

Nozzle sıcaklığı: 250 °C

Baskı Tablası: 110 °C

Baskı Hızı: %100

Materyal Akışı: %100

Fan Hızı: %100

Yüzey-1 %100 Pamuk, müslin, dokuma kumaş: Seyrek dokunan gözenekli yapıdaki kumaşa PLA filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının temel formu rahatça oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Baskının yüzeye zarar vererek, güç de olsa kumaştan ayrıldığı görülmüştür.



Şekil 14: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-2 %100 Pamuk, havlu, dokuma kumaş: Sık dokunan havlu yapıdaki kumaşa PLA filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu, havlara temas eden akışkan filamentin yön değiştirmesinden dolayı istenen düzgünlükte olmamış ancak baskı devam ettikçe form iyileşmiştir. Nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı havlar sebebi ile zaman zaman engellenmiş yarı süreklilik göstermiştir. Bazı havlarda renk değişimi ve yanma oluşmuştur. Başlığın kumaş ile teması bittikten sonra filament akışkanlığı sürekliliğini korumuştur. Baskı el ile ters yönde kuvvet uygulandığından yüzeyden ayrılmamıştır. 15 döngülük yıkama testi sonunda baskının tutunmasında ve formunda değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Çıktı oldukça güç şekilde ve havları beraberinde sökerek yüzeyden ayrılmıştır.



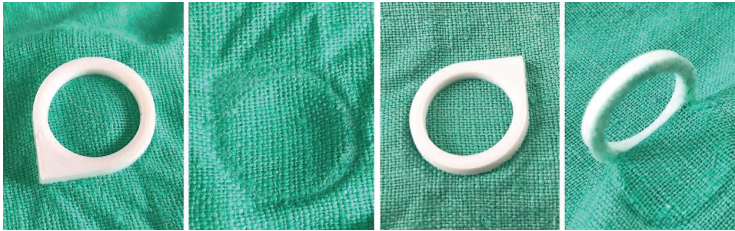
Şekil 15: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-3 %100 Pamuk, gabardin, dokuma kumaş: Sık dokunan düz yapıdaki kumaşa PLA filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kumaşın yetersiz gerginliğinden dolayı istenen düzgünlükte olmamış ancak yazdırma ilerleyince form düzelmiştir. Nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Yazdırma sonunda baskıya el ile ters yönde kuvvet uyguladığında yüzeyden ayrılmamıştır. Yıkama testi sonunda baskının tutunmasında ve formunda değişiklik görülmemiştir. İlk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Çıktı güçlükle, zemine zarar vererek yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 16: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-4 %100 Keten, dokuma kumaş: Orta sıklıkta bez ayağı dokunmuş düz yüzeyli kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin yer yer gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda baskının kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Akabinde yeniden el ile ters yöne kuvvet uygulanmış, güç de olsa filament kumaşa zarar vererek yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 17: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-5 %100 Jüt, dokuma kumaş: Sert elyaf ile seyrek dokunan gözenekli yapıdaki kumaşa PLA orta güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın jüt ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı ancak kuvveti artınca jüt yüzeyindeki tüylü yapıyı sökerek ayrıldığı

görülmüştür. Yıkama testi sonunda baskının tutunmasında ve formunda değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Baskının jüt liflerini kopararak orta güçlükte kumaştan ayrıldığı görülmüştür.



Şekil 18: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-6 %100 ipek, dokuma kumaş: Seyrek dokunan gözenekli yapıdaki Ödemiş ipeğine filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin yer yer gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Yeniden el ile ters yöne kuvvet uygulanmış, orta güçlükte filament kumaşa yıpratılarak yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 19: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası, ters yönde kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-7 %100 Yün, tepme keçe kumaş: Dokusuz tekstiller altında yer alan yumuşak, tüylü ve pürüzlü yapıdaki kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu, yumuşak yüzeye temas eden başlığın kumaşın içine göçmesi, pürüzlü ve tüylü yapı sebebi ile istenen düzgünlükte olmamış, filament akışkanlığı pürüzlü yapı sebebi ile zaman zaman engellenerek yarı süreklilik göstermiştir. Ancak baskı devam ettikçe form iyileşmiştir. Baskı sonrasında çıktıya el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı gözlemlenmiştir. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış fakat yüzeyden ayrılmamıştır.



Şekil 20: Soldan sağa; tepme keçe üzerine baskı ve yıkama sonrası.

Yüzey-7b: %100 Yün, iğneli keçe kumaş: 3B baskı uygularken tepme keçe ve iğneli keçe arasında tutunma, dayanıklılık vb. farkların olup olmadığını test etmek amacı ile uygulanmıştır. İğneli keçe tepme keçe kadar grift yapıda olmadığından kumaş gergin olsa da başlığın ilk temas ettiği yüzeyler hareket etmiştir. Bu nedenle tepme keçeden farklı olarak nozzle başlığın yüzeye teması sırasında filament akışkanlığı görece daha az süreklilik göstermiş ve çıktının taban formu daha dağınık oluşmuştur. Baskı sonrası tutunma tepme keçe kadar güçlüdür ve çıktıya ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamıştır. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış fakat yüzeyden ayrılmamıştır.



Şekil 21: Soldan sağa; iğneli keçe baskı sonrası ve yıkama sonrası.

Yüzey-8 Dana derisi: Dokusuz yüzeyler altında yer alan gerçek deriye PLA tutunma sağlamamıştır. Nozzle başlığın yüzeye teması sırasında güçlü bir yanık kokusu oluşmuş ve zemin deforme olmuştur. Filament akışkanlığı süreklilik göstermiş ve baskı istenen düzgünlükte tamamlanmıştır. El ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskı yüzeyden kolayca ayrılmıştır. Baskı süreci ve tutunmaya etkisini görmek için deriye varak baskı losyonu sürülmüş, aynı şartlar ile üzerine yeniden 3B baskı denenmiştir. Varak losyonu filamentin deriye temasında ittirici bir etki yaratmış ve düzensiz birikmelere sebep olmuştur. Baskının taban formu oluşmadığı ve filament akışkanlığı yer yer durduğundan çıktı tamamlanamamıştır. Deri üzerine losyon sürülüp varak uygulama yapıldıktan sonra da gerçekleştirilen denemede sonuç değişmemiştir. Isı dolayısıyla nozzle varacağı eriterek alttaki losyona ulaşmış ve PLA dağıldığından baskıya sağlıklı şekilde devam edilememiştir.



Şekil 22: Soldan sağa; dana derisi üzerine varak losyonu uyguladıktan sonra ve varak baskı uyguladıktan sonra 3B baskı denemeleri.

4. 2. Karışım Elyaf Tekstilleri Üzerine 3B Baskı

Yüzey-9 %60 Pamuk %40 polyester, penye kumaş: Esnek yapıdaki ince düz örgü kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu oluşurken kumaş esnekliğinden dolayı hafif bozulmalar oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında PLA akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin yer yer gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda baskının tutunmasında ve formunda değişiklik görülmemiştir. Akabinde yeniden el ile ters yöne kuvvet uygulanmış, kuvvet mümkün olduğunca artırılrsa da filament yüzeyden ayrılmamıştır.



Şekil -23: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası ön yüz.

Yüzey-10 %98 Pamuk %2 elastan, denim kumaş: Esnek yapıdaki kalın dokuma kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu istenen düzgünlükte oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında el ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskının yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama ve doğal kuruma sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet uygulanmış, filament güç de olsa kumaşa zarar vererek yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 24: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-11 %60 Pamuk %40 polyester, havlu kumaş: Çift tarafı havlı yapıdaki örme kumaşın polyester ve pamuk ağırlıklı olan her iki yüzüne de PLA filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu, havlara temas eden akışkan filamentin yön değiştirmesinden dolayı

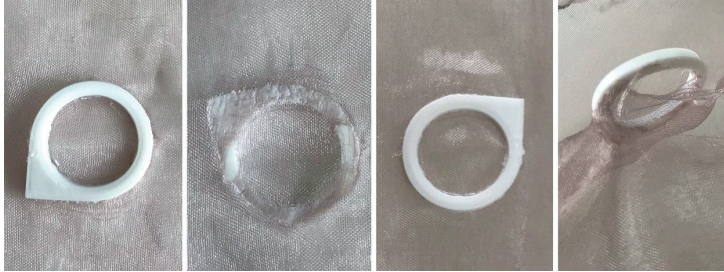
istenen düzgünlükte olmamış ancak baskı devam ettikçe form iyileşmiştir. Nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı havlar sebebi ile zaman zaman engellenmiş yarı süreklilik göstermiştir. Kumaşın polyester yüzünde daha belirgin olmakla birlikte her iki yüzde de havların bir kısmında renk değişimi oluşmuştur. Başlığın kumaş ile teması bittikten sonra filament akışkanlığı sürekliliğini korumuştur. Yıkama testi sonunda her iki yüzde de filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Yıkama sonrasında ilk aşamada uygulandığı gibi ancak mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış fakat yüzeyden ayrılamamıştır.



Şekil 25: Soldan sağa; baskı sonrası ve yıkama sonrası polyester yüz, baskı sonrası ve yıkama sonrası pamuk yüz.

4. 3. Suni Elyaf Tekstilleri Üzerine 3B Baskı

Yüzey-12 %100 poliamid, organze kumaş: Oldukça ince dokunmuş düz ve parlak yapıdaki kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu oluşurken kumaş inceliğinden ve ısıdan dolayı zemin yer yer deforme olmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında PLA akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı sonrasında filamentin gözenekli yapıdan geçerek tekstilin arka yüzüne ulaştığı ve bazı bölgelerde yırtılma olduğu görülmüştür. El ile ters yönde kuvvet uygulandığında baskı yüzeyden ayrılmamıştır. Yıkama ve doğal kuruma sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik oluşmamıştır. Ardından mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış ve kumaşın yırtıldığı görülmüştür.



Şekil 26: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası, kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-13 %80 poliamid, %20 elastan örme kumaş: Spor giyim ve plaj giyiminde sıkça kullanılan esnek ve pürüzsüz yapıdaki kumaşa PLA güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu rahatça olmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Baskı istenen formada tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamıştır. Poliamid içerikli dokuma organze kumaşa göre tutunmanın daha etkili olduğu gözlenmiştir. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında değişiklik görülmemiştir. Akabinde mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Kumaş filamentle yapışık kalmış ancak çıktı formunun çevresinden, yırtılarak ayrılmıştır.



Şekil 27: Soldan sağa baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uyguladıktan sonra.

Yüzey-14 %100 Polyester, şifon kumaş: İnce iplik ile sık dokunmuş düz kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında değişiklik görülmemiştir. Akabinde yeniden el ile ters yöne kuvvet uygulanmış, orta güçlkle filament kumaştan ayrılmıştır.



Şekil 28: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uyguladıktan sonra.

Yüzey-15 %100 Polyester, saten kumaş: İnce iplik ile sık dokunmuş düz kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında değişiklik olmamıştır. Baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet uygulanmış ve filament güçlükle yüzeyden ayrılmış ve kumaşa zarar vermiştir.



Şekil 29: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uyguladıktan sonra.

Yüzey-16 %100 Polyester, süet görünümlü dokuma kumaş: Hafif tüylendirilmiş sık dokunma kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Baskı aynı içerikli polyester saten kumaşa oranla yüzeye daha etkili tutunmuştur. Yıkama sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik oluşmamıştır. Ardından

mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış ve güçlkle yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 30: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uyguladıktan sonra.

Yüzey-17 %100 Polyester, keçe kumaş: Dokusuz tekstiller altında yer alan suni keçe kumaşa filament güçlü tutunmuş ve diğer %100 polyester içerikli havsız kumaşlara göre daha etkili olmuştur. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Çıktı alınan form doğal keçe kumaşlara oranla oldukça düzgün oluşmuştur. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik görülmemiştir. Ardından mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulanmış ve filament grift haldeki keçe liflerini birbirinden sökerek güçlkle yüzeyden ayrılmıştır.



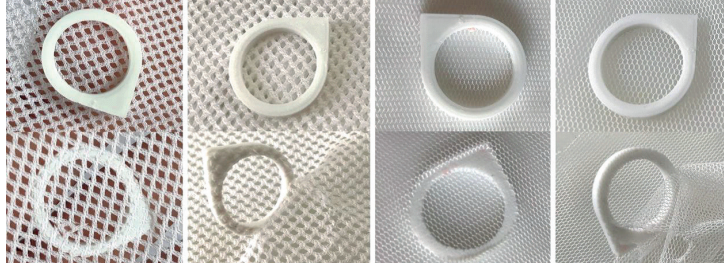
Şekil 31: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası, kuvvet uyguladıktan sonra.

Yüzey-18 %90 Polyester, %10 likra kadife örme kumaş: Havlı yapıdaki esnek suni kadife kumaşa PLA oldukça güçlü tutunmuş ve polyester içerikli tekstillerin içerisinde en etkili tutunmayı sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu esnek yüzeyden dolayı istenen düzgünlükte oluşmamış ancak sorunsuz ilerlemiştir. Nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmadığı görülmüştür. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik oluşmamıştır. Baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet mümkün olduğunda artırılarak uygulanmış ve filament yüzeyden ayrılmamıştır.



Şekil 32: Soldan sağa; baskı sonrası, yıkama sonrası.

Yüzey-19 %95 Polyester, %5 likra tül ve file kumaş: Elyaf içerikleri aynı benzer yapıdaki iki kumaşa gözenekli ve ince yapının sonucu nasıl etkilediğini test etmek için baskı yapılmıştır. İki yüzeye de filament güçlü tutunmuş, çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamıştır. Her iki tekstilde nozzle başlığın yüzey ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Yıkama testi sonunda filamentin file ve tül kumaşa tutunmasında değişiklik olmamıştır. Baskılara yeniden el ile ters yönde kuvvet uygulandığında filament file kumaşa oranla tül kumaştan daha kolay ve zemini yırtarak ayrılmıştır.



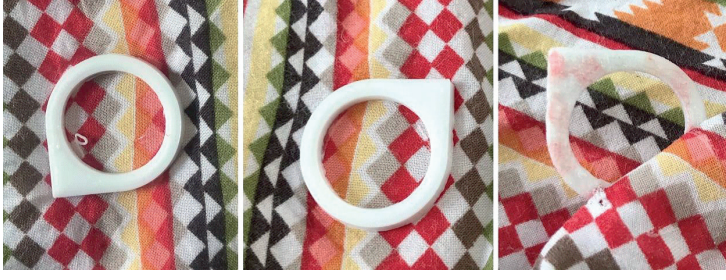
Şekil 33: Soldan sağa; file kumaş baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası ve kuvvet uygulandıktan sonra. Tül kumaş yıkama sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası ve kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-20 %65 Polyester, %35 viskon dokuma kumaş: Sık bez ayağı dokunmuş pürüzsüz yüzeyli kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış ve filament gözeneklerden geçerek kumaşın arka yüzüne çok seyrek halde ulaşmıştır. El ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamış ve yıkama testi sonunda baskının tutunmasında değişiklik olmamıştır. Akabinde mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet uygulanmıştır. Çıktı kumaştan orta güçlülükte ayrılmıştır.



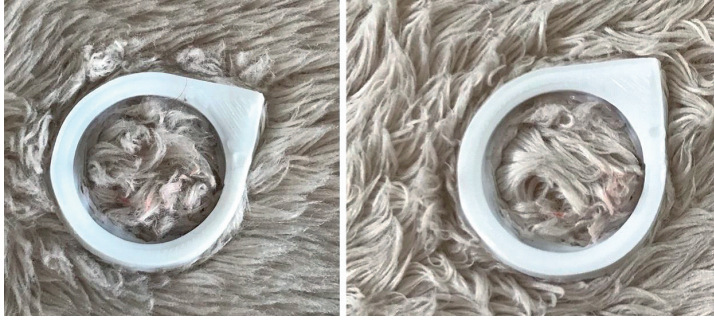
Şekil 34: Soldan sağa; baskı sonrası ön ve arka yüz, yıkama sonrası ve kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-21 %100 Viskon bez ayağı dokuma kumaş: Sık dokunmuş ince kumaşa PLA filament güçlü tutunmuştur. Yazdırma başında çıktının taban formu kolayca oluşmuş, nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamıştır. Yıkama testi sonrasında baskının yüzeye tutunmasında değişiklik gözlenmemiştir. Ardından mümkün olduğunca şiddeti artırılarak baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet uygulanmış ve zemine zarar vererek güçlülükte yüzeyden ayrılmıştır.



Şekil 35: Soldan sağa baskı sonrası, yıkama sonrası ve kuvvet uygulandıktan sonra.

Yüzey-22 %100 Akriklik fantezi iplik ile örgü pelüş kumaş: Esnek yapıdaki ince ve uzun havlı kumaşa filament güçlü tutunma sağlamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu havlar sebebi ile istenen düzgünlükte olmamış ancak baskı ilerledikçe formu düzelmiştir. Nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı yarı süreklilik göstermiştir ileriki aşamalarda sürekliliğini korumuştur. Deneme sonrasında çıktı beklenen düzgünlükte tamamlanmış, el ile ters yönde kuvvet uygulandığında yüzeyden ayrılmamıştır. Yıkama testi sonunda filamentin kumaşa tutunmasında bir değişiklik oluşmamıştır. Baskıya yeniden el ile ters yönde kuvvet mümkün olduğunda arttırılarak uygulanmış ve filament yüzeyden ayrılmamıştır.



Şekil 36: Soldan sağa; baskı sonrası ve yıkama sonrası.

Yüzey-23 %100 polivinil klorür suni deri kumaş: Dokusuz yüzeyler altında yer alan suni deri kumaşa PLA tutunma sağlamamıştır. Yazdırma başında çıktının taban formu istenen düzgünlükte olmuş ve nozzle başlığın kumaş ile temasında filament akışkanlığı süreklilik göstermiştir. Sorunsuz şekilde tamamlanan baskıya el ile ters yönde kuvvet uygulandığında filament yüzeyden kolayca ayrılmıştır. Baskı süreci ve tutunmaya etkisini görmek için deriye varak baskı losyonu sürülmüş, aynı şartlar ile üzerine yeniden 3B baskı denenmiştir. Varak losyonu filamentin deriye temasında ittirici bir etki yaratmış ve düzensiz birikmelere sebep olmuştur.



Şekil 37: Suni deri üzerine baskı sonrası.

Bu çalışmada yapılan deneysel uğraşlar kumaş içeriği, türü, yıkama haslığı, kuvvet direnci birlikte listelenmek istendiğinde aşağıdaki tablo ortaya çıkmıştır. Kuvvet direnci 15 döngülük yıkama testine tabi olan yüzeylere sonrasında uygulanan ters yönde kuvvet göz önüne alınarak değerlendirilmiştir. Buna göre filamentin yüzeyden ayrılma hali kolay, zor, çok zor ve ayrılmadı olarak belirtilmiştir. Yıkama haslığı ise her yıkama sonunda filamentin yüzeye tutunmayı bırakıp bırakmadığına göre ölçümlenmiş, 15 döngü sonunda tutunmada herhangi bir değişiklik yoksa en fazla 10 puan olarak derecelendirilmiştir (Filamentin yapışma sağlamadığı yüzeyler yıkama testine girmemiş ve tabloda değer girilmemiştir).

Kumaş Türü	Kumaş İçeriği	Yıkama Haslığı	Kolay Ayrıldı	Zor Ayrıldı	Çok Zor Ayrıldı	Ayrılmadı
Müslin Dokuma (Yüzey-1)	%100 Pamuk	10			✓	
Çift Taraflı Havlu Dokuma (Yüzey-2)	%100 Pamuk	10			✓	
Gabardin Dokuma (Yüzey-3)	%100 Pamuk	10		✓		
İtalyan Keten, Dokuma (Yüzey-4)	%100 Keten	10			✓	
Bez Ayağı Dokuma, Jüt Bezi (Yüzey-5)	%100 Jüt	10		✓		
Dokuma, Ödemiş İpeği (Yüzey-6)	%100 İpek	10		✓		
İğneli & Tepme Keçe Yüzey (Yüzey-7)	%100 Yün	10				✓
Dana deri (Yüzey-8)	Gerçek Deri	-				
Düz Örmeye Penye (Yüzey-9)	%60 Pamuk %40 Polyester	10				✓
Denim Dokuma (Yüzey-10)	%98 Pamuk %2 Elastan	10		✓		
Çift Taraflı Havlu, Örmeye (Yüzey-11)	%60 Pamuk %40 Polyester	10				✓
Organze, Bez Ayağı Dokuma, (Yüzey-12)	%100 Poliamid	10			✓	
İnterlok Örmeye (Yüzey-13)	%80 Poliamid %20 Elastan	10			✓	
Şifon, Dokuma (Yüzey-14)	%100 Polyester	10	✓			
Saten Dokuma (Yüzey-15)	%100 Polyester	10		✓		
Süet Görünümlü Bez Ayağı Dokuma (Yüzey-16)	%100 Polyester	10		✓		
Keçe (Yüzey-17)	%100 Polyester	10			✓	
Kadife Örmeye (Yüzey-18)	%90 Polyester %10 Likra	10				✓
Tül & File (Yüzey-19)	%95 Polyester %5 Likra	10	✓			
Bez Ayağı Dokuma (Yüzey-20)	%65 Polyester %35 Viskon	10		✓		
Bez Ayağı Dokuma (Yüzey-21)	%100 Viskon	10	✓			
Pelüş, Örmeye (Yüzey-22)	%100 Akrilik	10				✓
Suni Deri (Yüzey-23)	%100 Polivinil Klorür	-	✓			

4. 4. Giysi ve Giysi Aksesuarları Üzerine 3B Baskı Denemeleri

Gerçekleştirilen gözlemlerden yola çıkılarak hazır ürünler üzerine uygulanabilecek birkaç 3B baskı uygulamasına aşağıda yer verilmiştir. Uygulamalar tişörtün üzerine basılmış bir amblemi, pamuk gabardinden dikilmiş bir çantanın üzerine yazı baskısını ve bir şapkanın koruyucu kenarına basılmış sembolü içermektedir. Günlük hayatımızda ve satın alınan ürünlerde sıklıkla karşımıza çıkan tekstil uygulamaları özellikle seçilip 3B ile kişiselleştirilebilir alternatifleri gösterilmeye çalışılmıştır.



Şekil 38: Pamuk penye tişört üzerine PLA filament ile 3B Batman logo baskı.



Şekil 39: Pamuk gabardin çanta üzerine PLA filament ile 3 boyutlu yazı uygulaması.



Şekil 40: Süet görünümlü şapka koruyucu kenarına PLA filament ile sekiz kollu yıldız baskısı.

5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

FDM teknolojisi ile baskı alan Ultimaker2+ 3B yazıcısında 2.8 mm PLA filament kullanılarak;

Nozzle kalınlığı: 0.4 mm

Nozzle sıcaklığı: 250 °C

Baskı Tabakası: 110 °C

Baskı Hızı: %100

Materyal Akışı: %100

Fan Hızı: %100

sabitlerinde tekstil ve moda üretiminde sıkça yer alan farklı yüzeylere ya da elyaf içeriklerine sahip tekstiller üzerine baskılar alınmıştır. PLA filamentin bu yüzeyler üzerine yapışma gücünü deneyimlemek ve tekstil üretimine uygunluğunu ortaya koymak için yıkama testi yapılmış ve ters yönde kuvvet uygulanarak gözlemler gerçekleştirilmiştir. Bunlara göre;

Doğal elyaf ile üretilmiş tekstillerin içerisinde en güçlü tutunma dokusuz yüzey olan %100 yün keçe üzerinde gerçekleşmiştir. Jüt, keten, pamuk, ipek elyaf ile dokunmuş benzer yapıdaki kumaşlardan pamuklu yüzeye filamentin daha iyi tutunduğu gözlenmiştir. Bununla beraber baskı %100 pamuk içerikli havlu kumaşa, bez ayağı dokunmuş %100 pamuk kumaşa göre çok daha etkili tutunma sağlamıştır. Yüksek ısıdaki nozzle başlığından çıkan akışkan PLA filament gözenekli yapı ile temas ettiğinde yer yer gözeneklerden geçerek arka yüze ulaşmış ve tekrar kendi ile birleşerek tutunmayı sağlamlaştırmıştır. Çıktıya ters yönde kuvvet uygulandığında bu tür kumaşlardan ayırmak için daha çok güç sarf etmek gerekmiştir. Dolayısıyla pamuk müslin beze alınan baskının, pamuk gabardin kumaştan daha iyi sonuç verdiğini söylemek yerinde olacaktır. 15 döngülük yıkama ve kuruma testinin sonunda doğal elyaf ile üretilmiş tekstillerde sonuç değişmemiş baskılar yüzeye tutunmaya devam etmiştir.

Karışım elyaf içerikli tekstiller başlığında yer alan %60 pamuk %40 polyester havluya %100 pamuk havlu kumaşa oranla filament çok daha iyi yapışmıştır. Ters yönde kuvvet uygulandığında polyester içeren havludan baskı ayrılamazken pamuk içerikli olandan güç de olsa ayrılması mümkün olmuştur.

Sentetik elyaf ile üretilmiş kumaşlar içerisinde en güçlü tutunma havlı yapıdaki kadife ve pelüş kumaş üzerinde gerçekleşmiştir. Ardından sırasıyla polyester keçe, poliamid ağırlıklı örme kumaş ve organze kumaş gelmektedir. Tüm yüzeyler ele alındığında hem doğal hem de suni elyaf içerikli tekstiller içerisinde en kuvvetli tutunma havlı dokuya sahip tekstiller ve keçe yüzeyler üzerinde olmuştur. Bu da elyaf içeriğinden bağımsız olarak yüksek sıcaklıktaki PLA filamentin girift, çok düz olmayan yüzeylere daha güçlü tutunduğunu göstermektedir. Aynı bağlamda denemeler sonucunda dokuma kumaşlara oranla örme kumaşlar üzerinde filament yapışma kuvvetinin daha güçlü olduğu görülmüştür. Örneğin %60 pamuk %40 polyester karışımı penye kumaşın kuvvet direnci %100 polyester saten ya da şifon kumaştan oldukça yüksektir. Suni ya da doğal yün keçe üzerine ise filament yine dokuma kumaşlara oranla daha güçlü tutunmuştur.

3B yazıcılar ile basılan tekstil tabanlı prototipler, dokuma, örme veya dokusuz tekstiller için iş gücü gerektirmeyen alternatifler sunmaktadır. Ancak elde edilen yüzeyler kullanılan filament

malzemenin yapısına göre farklı sonuçlar vermekte, yumuşaklık tuşesi, esneklik ve yırtılma mukavemetinin azlığı gibi olumsuz nitelikler sergileyebilmektedir. Gerilme mukavemeti güçlendirilmiş filamentler ile giyilebilir, esnek ve ergonomik tasarımlar yapılabilir. Bu da bize 3B baskı teknolojisinin yaygın biçimde endüstri adaptasyonunun sağlanması durumunda üretim ve tasarım sürecinde meydana gelebilecek radikal değişimleri işaret etmektedir. Fakat giyim endüstrisinde esneklik, dayanıklılık, ergonomi, giyilebilirlik gibi özelliklerin dışında kullanılan materyalin ısı ve nem absorbesinin, hava geçirgenliğinin olup olmadığı da akla ilk gelen sorulardandır. Bu durumda doğal ya da karışım tekstil elyafın 3B baskısının sağlanıp sağlanamayacağı ayrı bir merak konusudur. Konu üzerinde yapılacak araştırmalar olumlu ya da olumsuz sonuç verebilir ancak bugün nem absorbesi, hava geçirgenliği gibi problemlere 3B baskı ve tekstil yüzeylerinin birlikteliği cevap verebilmektedir. Bu noktadan hareketle çalışmada 3B çıktılar tekstillere yardımcı eleman olarak değerlendirilmektedir.

Önceki çalışmalarda PLA filamentin suni içerikli yüzeylere daha iyi tutunma sağladığı belirtilmiş olsa da (Sabantina, vd. 2015) bu çalışmada filamentin doğal elyaf ile üretilmiş havlı ve girift yapıdaki tekstillere, düz yüzeye sahip suni içerikli tekstillerden daha iyi tutunduğu görülmektedir. Bu noktada üzerinde çalışılacak tekstil seçilirken içeriğinin yanında yüzey özelliğinin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Yıkama testlerinin neticesinde, tutunması süreklilik gösteren yüzeyler üzerine 3B baskı uygulanarak tekstil baskısı ve aksesuarlarına alternatif oluşturulabileceği düşünülmektedir. Örneğin giyim üretiminde enjeksiyon, kauçuk ya da yüksek baskı olarak bilinen, spor giyim ürünlerinde ve aksesuarlarda sıkça kullanılan baskı çeşidi, kalıp ve hammadde açısından diğer tekstil baskılarından maliyetlidir. Tekstil yüzeylerine alınan 3B baskının enjeksiyon baskı yerine geçebileceği, böylece seri üretim gerektirmeden daha az iş gücü ve maliyet ile özellikle orta ve küçük ölçekli firmalarda üretim sürecini etkileyebileceği öngörülmektedir. Öte yandan kadın giyiminde ve aksesuarlarında sıkça kullanılan boncuk, yıldız, piramit gibi aksesuarların formlarını şimdiye kadar tekstil baskıları ile elde etmenin mümkün olmadığı, ancak bu tür aksesuarların dikimi yerine ürün ya da kumaş üzerine direk 3B baskı alınabileceği sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda bu çalışmaların üretim sürecinde tasarımın kişiselleştirilebilmesine olanak sağlayacağı, teknolojinin yaygınlaşması, bireylerin kendi baskı tasarımlarını uygulaması gibi fırsatları da beraberinde getireceği beklenmektedir.

Moda ve giyim endüstrisinde olduğu gibi birçok ana sektörde yer edinen 3B baskı teknolojisi, tasarımın “yenilikçi” olması beklendiğinden dolayı özellikle tasarımcıların tanınması ve üzerinde çalışmalar yapması gereken bir alan oluşturmaktadır. Örneğin Chanel’ in kuruluşundaki başarılı yükselişi, Iris Van Herpen’ in günümüzde adından sıkça söz ettirmesi toplumsal ve evrensel dinamikler karşısında tasarımlarına başarılı bir şekilde “yenilikçi” yaklaşımlar yükleyebilmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu örnekleri endüstriyel, bireysel, sanatsal alanlarda fazlaca çoğaltmak mümkündür. Dolayısıyla prototip baskının sınırlarını aşacak ve kullanım alanını genişletecek çalışmalar literatüre katkı sağlamakla kalmayıp sanatçı, tasarımcı ve endüstriye yön gösterici nitelikte olacaktır. Yapılan çalışmanın 3B baskı uygulanarak sanatsal, endüstriyel tekstil baskı ve aksesuarlarına yardımcı ya da alternatif olabilecek yöntemlerin geliştirilmesinde aydınlatıcı olması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

Beecroft, M. (2016). 3D Printing of Weft Knitted Textile Based Structures by Selective Laser Sintering of Nylon Powder, *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 137, s. 1-7. Hangzhou: IOP. doi:10.1088/1757-899X/137/1/012017

Bulat, F. ve Başaran, F. N., (Haziran 2018). Tekstil Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar: 3B Yazıcılarla Deneysel Çalışmalar, *Kesit Akademi Dergisi*, Yıl: 4, Sayı: 15, s. 257-273, ISSN: 2149 - 9225, Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1519530>

Grimmelsmann, N., Meissner, H. ve Ehrmann A. (2016). 3D printed auxetic forms on knitted fabrics for adjustable permeability and mechanical properties, *Global Conference on Polymer and Composite Materials*, 137, s. 1-8. Hangzhou: IOP. doi: 10.1088/1757-899X/137/1/012011

Ham, B. (2020, Ekim 26). Massachusetts Institute of Technology. news.mit.edu: Erişim adresi: <https://news.mit.edu/2020/defextiles-leveraging-3d-printer-defect-to-create-quasi-textiles-1020>

Korger, M., Glogowsky, A., Sanduloff, S., Steinem, C., Huysman, S., Horn, B., Ernst, M. ve Rabe, M. (2020). Testing thermoplastic elastomers selected as flexible three-dimensional printing materials for functional garment and technical textile applications. *Journal of Engineered Fibers and Fabrics*, 1-10. doi: 10.1177/1558925020924599

Lazzari, G. (2021, May 26). WASP. Haziran 13, 2021 tarihinde Erişim adresi: <https://www.3dwasp.com/en/3d-printing-on-textile/>

Lehmann, A., Ehrmann, A., Finsterbusch, K. (2017). Optimization of 3D Printing with Flexible Materials, *International Textile Conference*, Stuttgart, Erişim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/321443224>

Lussenburg, K., Velden, N., Doubrovski, Z., Geraedts, J. ve Karana, E. (2014). Designing with 3D Printed Textiles, A case study of Material Driven Design, *International Conference on Additive Technologies*, Vienn, Erişim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/267639072>

Melnikova, R., Ehrmann, A. ve Finsterbusch, K. (2014). 3D printing of textile-based structures by Fused Deposition Modelling (FDM) with different polymer material, *IOP Conf. Series: Global Conference on Polymer and Composite Materials* (s. 1-6), IOP Publishing, doi: 10.1088/1757-899X/62/1/012018

Rivera, M., Moukperian, M., Ashbrook, D., Mankoff, J. ve Hudson, S. E. (2017). Stretching the Bounds of 3D Printing. *Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 497-508), Colorado: The ACM Digital Library, Association for Computing Machinery, Erişim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/316653527>

Sabantina, L., Kinzel, F., Ehrmann, A. ve Finsterbusch, K. (2015). Combining 3D printed forms with textile structures - mechanical and geometrical properties of multi-material systems. *Global Conference on Polymer and Composite Materials* (s. 1-5), Mönchengladbach: IOP Publishing, doi: 10.1088/1757-899X/87/1/012005

Spahiu, T., Grimmelsmann, N., Ehrmann, A., Piperi, E. ve Shehi, E. (2017). Effect of 3D printing on textile fabric, *International Conference "Engineering and Entrepreneurship" ICEE*, I. Tiran, Eriřim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/321228371>

Yıldıran, M. (2017). Üç Boyutlu Yazıcılar ile Moda Ürünlerine Yönelik Yüzey Tasarımları, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Yüksek lisans tezi), Eriřim adresi: <https://acikbilim.yok.gov.tr>

VINCENT VAN GOGH'UN KADIN PORTRELERİ

TUĞBA KODAL

ÖZ

Vincent van Gogh on yıllık kısa bir zaman diliminde ürettiği eserler ile sanat tarihine adı yazdırmış önemli ressamların başında gelmektedir. Sanat yaşamı boyunca pek çok manzara, natürmort, portre ve otoportre çalışmaları ile ün kazanan Van Gogh'un resim ve çizim çalışmalarının arasında portreleri dikkat çekmektedir. Sanatçının, köy veya şehirde yaşayan insanların portreleri ve kendini etüt ettiği otoportrelerinde plastik süreci başarılı yönetmesi ve duygu aktarımının etkili olması özellikle dikkati çeken unsurların başında gelmektedir. Van Gogh ilk yaptığı portreleri plastik sürecini geliştirmek amacıyla etüt etse de daha sonraları portre resmi onun için anlamsal bağlamda önem arz etmiştir.

Bu çalışmada, Vincent van Gogh'un kadın portrelerindeki biçimsel alt yapıyı çözümlmek probleminde yola çıkışla portrelerin plastik bağlamdaki zamana ve mekâna bağlı değişim sürecinin varlığını sorgulamak amaçlanmıştır. Sorgulama sürecinde nitel bir yaklaşımla plastik analiz yöntemi kullanılarak sanatçının formu yorumlama biçimi, renk ve ışık kullanımına odaklanılmıştır. Çalışmanın ilk aşamasında kadın portreleri yıllara göre daha sonra Van Gogh'un yaşadığı mekânlara göre ayrılarak altı bölümde incelenmiştir.

Araştırmada sanatçının plastik süreçteki değişimlerinin en belirgin kırılma noktalarının zamansal ayırmadan daha çok bulunduğu mekâna göre oluştuğu gözlemlenmiştir. Ayrıca Van Gogh önceleri kısıtlı renk paleti ile figürün yüzündeki ışığı irdelemeye odaklanırken sonraları daha fazla renk kullanımına gittiği ve biçimsel yorumlamadan daha çok modelin ifadesini yakalamaya odaklandığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Van Gogh, Portre Resmi, Kadın Portreleri, Plastik Çözümleme, Renk.

Dr. Öğr. Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, tugbakodal@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0219-178X>.
Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 21.05.2022, **Makale Kabul:** 27.07.2022, **DOI** 110.48069/akdenizsanat.119458

* Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

VINCENT VAN GOGH'S WOMAN PORTRAITS

TUĞBA KODAL

ABSTRACT

Vincent van Gogh is one of the most important painters who have made his mark in the history of art with the works he produced in a short period of ten years. Van Gogh, who gained fame with many landscapes, still lifes, portraits and self-portraits throughout his artistic life, draws attention among his painting and drawing works. The artist's successful management of the plastic process and effective transfer of emotions in the portraits of people living in villages or cities and in his self-portraits are among the most notable element. Although Van Gogh studied his first portraits in order to improve the plastic process, later portrait painting became important for him in a semantic context.

In this study, starting from the problem of analyzing the formal infrastructure in Vincent van Gogh's portraits of women, it is aimed to question the existence of the change process of portraits in the plastic context depending on time and place. In the questioning process, the artist's way of interpreting the form, the use of color and light was focused on by using the plastic analysis method with a qualitative approach. In the first stage of the study, the portraits of women were divided according to the years, then according to the places where Van Gogh lived, and examined in six sections.

In the research, it has been observed that the most obvious breaking points of the artist's changes in the plastic process occur according to the place where he is located rather than the temporal separation. In addition, it was determined that while Van Gogh initially focused on examining the light on the face of the figure with a limited color palette, later he used more colors and focused on capturing the expression of the model rather than the formal interpretation.

Keywords: Van Gogh, Portrait Painting, Portraits of Women, Plastic Analysis, Color.

1. GİRİŞ

Vincent van Gogh resim sanat tarihine adını yazdırmış önemli ressamların arasında yer almaktadır. Sanatçı, kendine özgü dünya algıları ile ürettiği çok sayıda eserler sayesinde sanat tarihi içerisinde sağlam bir yer edinmiştir. Sanatçı yaşamının sadece son on yılında resim üretse de bu kısa zamana “850’den fazla resim ve yaklaşık 1.300 kâğıt üzerinde çizim” olmak üzere çok sayıda eser sığdırmayı başarmıştır (“Van Gogh Museum”, ty. c). Van Gogh sanatını adeta varlığının temel amacı gibi icra etmiştir.

Sanatçının ölümünden sonra dehasının anlaşılmasıyla kazandığı ünün dünya çapına yayıldığı gözlenmektedir. Bu bağlamda pek çok sanatseverin ilgi alanına girmesinin yanı sıra farklı disiplinlerden araştırmacıların da ilgisini toplamış ve bugüne kadar Van Gogh ile ilgili pek çok araştırma yapılmıştır. Bu çalışmalara örnek olarak Van Gogh üzerine yapmış olduğu çalışmalarıyla ünlü sanat tarihçisi Jan Hulsker’e ait 1996 yılındaki revize basımı “The New Complete Van Gogh: Fully revised and enlarged edition of the catalogue raisonné” başlıklı kitap, Jacob Baart de la Faille’ye ait Van Gogh resimleri kataloğunun 1970 yılındaki yeniden basımı “The works of Vincent van Gogh: his paintings and drawings” adlı kitabı, sanat eğitimi alanında Laura Coyle tarafından 1996 yılında yazılan “Strands interlacing: colour theory, education and play in the work of Vincent van Gogh” başlıklı makale, Van Gogh’un boya kimyasının incelendiği Joris Dik, Koen Janssens, Geert Van Der Snickt, Luuk van der Loeff, Karen Rickers ve Marine Cotte tarafından 2008 yılında yayınlanan “Visualization of a Lost Painting by Vincent van Gogh Using Synchrotron Radiation Based X-ray Fluorescence Elemental Mapping” başlıklı makale, Suzan Koslow’un Van Gogh portrelerini fizyonomi bağlamında incelediği 1981 tarihli “Two Sources for Vincent van Gogh’s Portrait of Armand Roulin: A Character Likeness and a Portrait Schema” başlıklı makalesi, Carol Zemel’in 2020 yılında yeniden basılan Van Gogh’un portrelerinde toplumsal cinsiyet yapılandırmalarını da ele aldığı “Van Gogh’s Progress: Utopia, Modernity, and Late-Nineteenth-Century Art” başlıklı kitabı örnek verilebilir. Görüldüğü üzere Van Gogh’un eserleri burada yer verilmeyenlerde dâhil farklı bilim alanından araştırmacılar tarafından ele alınmıştır.

Van Gogh üzerine pek çok kitap, tez, makale, araştırma gibi yazılı kaynak mevcut olmasının yanı sıra belgesel, sinema filmi gibi yapımlar da ortaya konmuştur. Hatta Van Gogh ve eserleri üzerine ‘Van Gogh: The Immersive Experience’ (Fever Labs Inc. ve Exhibition Hup Edutainment, 2022), ‘Imagine Van Gogh’ (Mauger ve Baron, 2022) gibi dijital sergiler, sanal turlar (Van Gogh Museum 4K Virtual Tour, 2020) ve sanat uygulamaları gerçekleştirilmektedir. Yazılı kaynaklar tarandığında sanatçının yaşamı, resim estetiği, kullandığı malzemelerin nitelikleri, eserlerinde kullandığı boya kimyasal analizleri, sanatçının psikolojik durumu gibi pek çok farklı disipline ait araştırmaların gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Yapılan literatür taramasında Van Gogh’un yapmış olduğu portrelerin genel ya da tekil eserleri üzerine çalışmaların mevcut olduğu görülmüş ancak spesifik bir alan olarak kadın imgelerinin yer aldığı eserlerinin konu edinildiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Buna bağlı olarak araştırmada, Van Gogh’un kadın portrelerindeki biçimsel alt yapıyı ve gelişim basamaklarını takip etmek probleminde çıkışla sanatçının kadın portrelerinin analiz edilmesi ve söz konusu bu portrelerin plastik bağlamdaki değişim ve dönüşümlerin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle çoğunlukla Vincent van Gogh’un gündelik yaşam betimlemeleri, manzara ve otoportreleri

üzerinden yapılan çalışmalara ek olarak katkı sağlaması amacı ile makale kadın portreleri ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca sanatçının betimlediği kadın portrelerinin tamamı (77 adet) ele alınarak van Gogh'un biçem çözümlmelerine katkı sağlayıcı bir öneme sahip olacağı düşünülmektedir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Araştırma kapsamında öncelikle kuramsal alt yapının oluşturulduğu literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Görseller için yapılan literatür taramasında ise basılı kaynaklarda ya da dijital ortamlarda yer alan Vincent van Gogh'a ait resimlerin kimi zaman kontrastlık ve renk ayarları değiştirilerek orijinallerinden uzaklaştırıldığı ayrıca farklı adlandırıldığı ve ölçülendirildiği görülmektedir. Bu nedenle renk üzerinden yapılan inceleme aşamasında resimlerin dijital görsellerinin büyük çoğunluğu özellikle sergilendiği müzelerin resmi web sitelerinden alıntılanmıştır. Araştırmanın sonunda ekler bölümünde Ek Şekil:1 başlığı altında 77 adet resim sıralanmış ve incelenmiştir. Her ne kadar Ek Şekil 1'de zorunlu olarak resimlerin boyutları küçültülse de inceleme aşamasında kaynaklardan büyük boyutlu görseller incelenmiştir. Ayrıca resim adları veya diğer bilgilerin eksik olan bölümleri görsel kaynakçada belirtilen kaynaklardan birbiri içerisinde tamamlanarak düzenli bir resim altı verisi elde edilmiştir. Belirtilmelidir ki İngilizce ve Felemenkçe kaynaklarda resim adlarında yer alan Türkçeye çevirisinde "baş" olan kelimeler yerine "portre" kelimesi kullanılmış resim adlarının çevirileri bu doğrultuda yapılmıştır.

Literatür taraması sonucunda Van Gogh ve eserleri hakkında ele alınan konu bağlamında çok sayıda tanımlayıcı ve değerli bilgilerin var olduğu tespit edilmiştir. Manzara resimleri, otoportreleri, paletinin ve/veya tekil resimlerinin fiziksel ve/veya sanatsal bağlamda analizine ilişkin pek çok tez, kitap, vb. yazılar mevcuttur. Tüm bunlara ek olarak, sanatçının eserleri içerisinde kadın portrelerinin plastik bağlamdaki seyrini tespit edebilmek mümkündür. Bu doğrultuda söz konusu sınırlar dâhilinde Vincent van Gogh'un resim estetiğinin gelişim basamaklarını takip etmek merak konusu olmuştur.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu çalışmada Vincent van Gogh'un yapmış olduğu kadın portrelerinin incelenme sürecinde nitel araştırma yöntemi dâhilinde artsüremli ve eşsüremli bir bakış açısı benimsenmiş ve plastik bağlamda analiz edilerek değişim ve dönüşümler belirlenmiştir. Özellikle sanatçının renk ve ışık kullanımı, formu yorumlama biçimi irdelenmiştir. Ayrıca süreç içerisinde anlam katmanındaki değişimlerin varlığı da incelemeye kimi zaman dâhil edilmiştir. Özellikle belirtilmelidir ki; artsüremli ve eşsüremli teriminin dilbilim alanında kullanılan artsüremli (artzamanlı) ve eşsüremlilik (eşzamanlı) terimlerini tam anlamıyla karşıladığından söz edilmemektedir. Artsüremlilik ile Van Gogh'un kısa süreli sanat yaşamı içerisinde ortaya koyduğu kadın portrelerinde zamansal olarak ardışık bir incelemeden söz edilmektedir. Eşsüremlilik ile ise bu ardışık zaman dilimi içerisinde belirli bir mekânın sınırlandırdığı koşulların dönemsel sınıflandırması ve incelenmesinden söz edilmektedir. Ancak "artzamanlı bir dil araştırması, dilin veya bölümlerinin zaman içindeki gelişimi ile ilgilidir" (Raclavský, 2014, s. 1). Bu tanımlamaya benzer bir biçimde Van Gogh'un kadın portrelerinin zaman içerisindeki evrimini inceleme süreci artsüremli bir bakış açısı ile bağdaştırılabilir. Ayrıca van Gogh'un yaşadığı mekânlara göre resimler sınıflandırılarak dönemlere ayrılmış ve bu bağlamda incelenmiştir. Bunu da zamana dayalı evrimsel yapının dışında durumsal olarak değerlendirmenin yapıldığı eşsüremli bir inceleme olarak nitelendirebiliriz.

İnceleme sürecinde plastik bağlamda renk ilişkilerinin önemi nedeniyle sanatçının çoğunluğu renksiz etüt edilmiş kâğıt üzeri çalışmaları kapsam dışı bırakılmış yalnızca tuval vb. üzeri yağlı boya renkli eserlerine odaklanılmıştır. Van Gogh'un çalışmalarının tarihsel sıralaması çoğu zaman zor olmasına karşın sanatçının eserlerinin kronolojik olarak sıralaması konusunda en güvenilir kaynaklardan birisi olan sanat tarihçisi Jan Hulsker'in hazırladığı ve ilk baskısı 1980 olan Vincent van Gogh'un Catalogues Raisonné'sinde verilen numaralandırma (JH kodlu) sistemine göre gerçekleştirilmiştir. Ayrıca diğer bir önemli isim olan ve ilk Van Gogh kataloğunu hazırlayan Jacob Baart de la Faille'in 1928 kataloğunda verilen numaralara da yer verilmiştir ki bunların başında "F" harfi bulunmaktadır. Bu katalog numaraları incelenen ve kaynakçada belirtilen basılı kaynaklardan, internet kaynaklarından ve müzelerin beyan ettiği nesne verilerinden alıntılanmıştır.

4. VAN GOGH'UN KADIN PORTELERİNİN PLASTİK BAĞLAMDA ARTSÜREMLİ VE EŞSÜREMLİ İNCELENMESİ

Vincent van Gogh 30 Mart 1853'te Brabant'ın Zundert köyünde doğmuştur (Britannica, 2022). Sanatçı 27 yaşına kadar sanat tüccarlığından okul müdürlüğüne ve vaizliğe kadar farklı işler denemiştir. Sonunda küçük kardeşi Theo'nun tavsiyesi üzerine sanatçı olma yolunda ilk ciddi adımını atmıştır ("Van Gogh Museum", ty. a). Bu süreçten itibaren yaşamının sonuna kadar Van Gogh "850'den fazla resim ve yaklaşık 1.300 kâğıt üzerinde çizim" olmak üzere çok sayıda eser ortaya koymuştur ("Van Gogh Museum", ty. c). Van Gogh'un sanat yaşamı boyunca maddi sıkıntılar nedeniyle resim malzemesi temin etmekte güçlük çektiği bilinmektedir. Bu nedenle kimi zaman resimlerini uyguladığı satih olarak tuval yerine kontrplak ya da karton kullanmıştır. Sanatçı resimlerinde malzeme olarak ise en çok yağlı boya kullanmayı tercih etmiş ancak suluboya, pastel boya, tebeşir, mürekkep ve karakalem çalışmaları da gerçekleştirmiştir. Van Gogh'un resimleri incelendiğinde izleyiciyle poz verircesine duruş sergileyen ve tek figürlü kadınları konu edindiği portre resmine ilk örnek 1884 yılında Nuenen'da yaptığı Şekil 1'de izlendiği üzere "Oturan Köylü Kadın" adlı eseridir.



Şekil 1: Oturan Köylü Kadın, Kontrplak ü.y.b, 36x26 cm., Nuenen: Aralık 1884.
Morohashi Modern Sanat Müzesi, Fukushima/Japonya, F 143, JH 546.

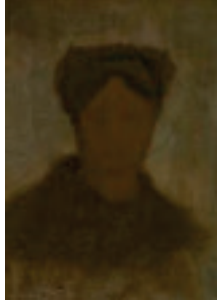
Kaynak: <https://dali.jp/en/collection/>

Van Gogh'un etüt ettiği tüm kadın portre sayıları görsel kaynakçada yer alan kaynaklardan yararlanılarak yıl bazında sıralanırsa ortaya aşağıdaki gibi bir tablo çıkmaktadır;

Tablo. 1. Van Gogh'un yıllara göre kadın portre sayısı dağılımı (Tuğba Kodal, 2022).

1884	1885	1886	1887	1888	1889	1890
8 tablo	37 tablo	3 tablo	5 tablo	8 tablo	6 tablo	10 tablo
Nuenen	Nuenen ve Anvers	Paris	Paris	Arles	Arles ve Saint-Rémy (Eylül ayı)	Saint-Rémy ve Auvers-sur-Oise

Şunu belirtmek gerekir ki en çok kadın portresi yaptığı 1885 yılına ait resimlerin çok az bir kısmının başlangıç tarihinin 1884 yılının son ayları olduğu tahmin edilmektedir. Ayrıca Jan Hulsker, Şekil 2, Şekil 3 ve Şekil 4'te görülen portreleri van Gogh'a ait olarak kabul etmemiştir.



Şekil 2: Kadın Portresi, Kontrplak ü.y.b., 47,8x34,8 cm., Nuenen: Kasım 1884-Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam F 159, JH numarası yok

Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/collectie/s0343V1966>



Şekil 3: Kadın Portresi. T.ü.y.b., 27,3 cm x 19,1 cm, Paris: Mart-Haziran 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam. F 215c, JH numarası yok

Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0091V1962>



Şekil 4: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 32,3x22 cm, Paris: Mart-Haziran 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 215d, JH numarası yok

Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0074V1962>

İnceleme süresince Ek Şekil:1'de gerçekleştirilen artsüremli bakış resimdeki plastik evrimlerini belirlerken işlevsel olmuştur ancak bu evrimin kırılma noktaları yıllara göre değil de bulunduğu mekâna göre oluştuğu gözlemlenmiştir ki bu da eşsürem bağlamı olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla bu bakış açısıyla Van Gogh'un kadın portreleri var olunan mekâna göre sınıflandırıldığında; Nuenen dönemi, Anvers dönemi, Paris dönemi, Arles dönemi, Saint-Rémy-de-Provence, dönemi ve Auvers dönemi olarak ayrılır.

4.1. Nuenen Dönemi

Van Gogh'un resme başlamadan önce emekçilerin yaşamına karşı özel bir ilgisi vardı (Swerdlow, 1997). Sanatçı özellikle 1881-1885 yılları arasında köylüleri ve yaşamlarını konu edindiği bir dizi çalışma gerçekleştirmiştir. Daha önceki yıllarda resimlerinde kadınlara yer vermesine karşın klasik portre tanımına uygun ilk yağlıboya portre çalışmaları 1884 yılında gözlemlenmektedir. Ryan'a (1976) göre Van Gogh ilk olarak 1884 sonbaharında planladığı ve sonraki kış ve ilkbahar boyunca üzerinde çalıştığı bu köylü portreleri aslında "Patates Yiyenler" in oluşumuna yol açmıştır. Koslow'a (1981) göre, Van Gogh'un portreleri gerçekleştirmeyi planladığı köylü yaşamının resimlerine hazırlık çalışmalarıdır. Aralık 1884'ten Mayıs 1885'e kadar Nuenen'de yalnızca köylü kadınların modellik yaptığı 41 adet yağlıboya portre çalışması mevcuttur (bkz. Ek Şekil 1). Bu portre çalışmalarında sıklıkla kullandığı kadın model aynı zamanda 'Patates Yiyenler' tablosunda yer alan önden görünüşte gösterilen Gordina De Groot'dur (Hulsker J., 1980 ve De La Faille, JB., 1970, akt. Defeyt vd., 2020, s. 1).

Van Gogh Nuenen'de portre yapımına ilk olarak eğitim amaçlı başlamıştır. Bu, Theo van Gogh'a yazmış olduğu 484. mektuptan rahatlıkla anlaşılmaktadır: “Başların¹ çeşitli kavramları hakkındaki duygularınız hakkında yazdıklarınız göz önüne alındığında, yosunla kaplı sazdan çatılı bir kulübeden çıkan bu kafaların, eğitim ve öğretim amaçlı olmalarına rağmen, size kesinlikle uygunsuz görünmeyeceğini düşünüyorum” (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 2 Mart 1885).

Van Gogh'un bu dönemde çizdiği köylü portrelerinin çoğunda, aktarmaya çalıştığı karakter ve hayat, köylülerin üzerinde yaşadığı ve çalıştığı dünyayla o kadar yakından bağlantılıdır ki sanatçı için en etkili renkler olan kırık renkler, bu bağlantının altında yatan en anlamlı yol haline gelmiştir (Ryan, 1976, s. 27-28) Portreleri betimlerken özellikle yüzlerde ışık patlamalarını sıklıkla kullanmıştır. Yeterince güçlü ışığı hissetmek adına yaptıklarından 484. mektubunda bahsetmiştir: “Şu anda sadece ışık olduğu sürece değil, akşamları bile, eğer mümkünse ışıklandırmanın tekil etkilerinden bir şeyler yakalamak için paletimde bir şeyler yapabilirsem, kulübelerdeki lamba ışığında bile resim yapıyorum” (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 2 Mart 1885). Sanatçının karanlık bir arka plan üzerinde, cesur fırça darbeleri kullanarak güçlü aydınlatılmış ve etkileyici bir ifadeye sahip figürler 1885'te etüt ettiği köylü portrelerinin tipik özellikleridir (Defeyt, Marechal, Vandepitte ve Strivay, 2020, s.1).

Van Gogh “Eylül 1883'te üç yıllık sanatçıyken rengi keşfetmiştir. Ancak Van Gogh'un eylemleri aşırıya gitmeye meyilli idi ve kısa sürede renk tüm algılarına hâkim oldu. Hatta sanatçı piyano derslerine başladığında öğretmene notaların koyu maviden sarıya kadar değiştiğini söyledi” (Aktaran: Swerdlow, 1997). Van Gogh Charles Blanc'a ait “Les artistes de mon temps”de Delacroix'e ayrılmış bölümde ve “Grammaire des arts du dessin” adlı yayınlarında renk yasaları üzerine özel bir bölümde karşılaştı (Coyle, 1996, s.121). Blanc, ‘biri saf, diğeri kırık olan iki tamamlayıcıdan’ bahseder (“vangoghletters.org”, ty., 12.dipnot). Blanc'ın Delacroix hakkındaki makalesinde anlattığı gibi ton kontrastları, biri eşit olmayan oranlarda tamamlayıcı renge karıştığında ortaya çıkar; kontrast renklerin kısmen birbirini yok etmesiyle grinin bir çeşidi olan kırık bir ton oluşur. Van Gogh, kardeşi Theo'ya yazdığı bir mektupta bu kavramı yeşil ve kırmızının kullanımıyla anlatmıştır:

Örneğin yeşil ve kırmızının eşit bir karışımı gri üretirken, eşit olmayan oranlar kırmızimsı gri veya yeşilimsi gri ile sonuçlanır. Kırık tonlar olarak bilinen bu eşit olmayan karışımlar yan yana getirildiğinde birbirlerini zayıflatır. Bununla birlikte, kırmızimsı gri gibi kırık bir ton tam tonun yanına yerleştirilirse -örneğin kırmızı- sonuç bir karşıtlık olacaktır (Vellekoop, s. 248 akt. Clark, ty.).

Van Gogh Nuenen'de yapmış olduğu kadın portrelerini ağırlıklı olarak etkili bir açık-koyu ilişkisi içerisinde toprak tonları ve birbirini dengeleyen kontrast renklerin kırık tonlarıyla betimlemiştir. Özellikle 1885 tarihli portrelerinde kontrastlık ikililerinden daha çok kırmızı-yeşil kontrastlığını kullanmıştır ancak bu renklerin yalın ya da ışık değeri yüksek olanları değil, kırık tonlarının açık ve koyusu arasındaki skala kullanılmıştır. Alan olarak bakıldığında yeşil daha fazla kullanılmıştır. Ancak Şekil 5 ve 6'da görüldüğü üzere kimi resimlerinde sıcak değerler daha etkindir. Işık şiddeti yüksek olmasa da sarılar da azımsanmayacak oradadır, kırık sarı ve turuncu tonları da varlığını hissettirmektedirler.

¹ Portrelerden bahsetmektedir.



Şekil 5: Beyaz Şapkalı Köylü Kadının Portresi,
T.ü.y.b., 38x30 cm., Nuenen: Ocak 1885,
Konum bilinmiyor. F 65, JH 627

Kaynak: http://www.vggallery.com/painting/p_0065.htm



Şekil 6: Beyaz Şapkalı Köylü Kadının Portresi, Kontrp-
lak ü. y.b., 41x31,5 cm., Nuenen: Nisan 1885,
Bern: Sanat Müzesi Almanya. F 81, JH 695

Kaynak: http://www.vggallery.com/painting/p_0081.htm

Nuenen serisinde mavi renk aktif biçimde ön plana çıkmasa da mavi siyahlar veya gri maviler olarak kırık turuncu gibi sıcak değerleri dengeleyici unsur olarak kimi resimlerde kullanılmıştır. Örneğin Şekil 7'de "şapka ve cekette Prusya mavisi kullanılmış, yanaklarda ve dudaklarda kırmızı izler görülmektedir" ("Kop van een vrouw met witte muts", ty.).

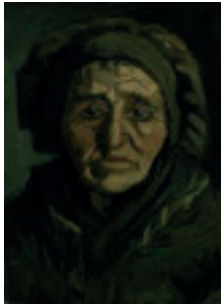


Şekil 7: Beyaz Şapkalı Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 44x36 cm.,
Nuenen: Kasım 1884 - Mayıs 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda. F 85, JH 693

Kaynak: <https://krollermuller.nl/vincent-van-gogh-kop-van-eeen-vrouw-met-witte-muts>

Ayrıca kurşun beyazı (lead white), çinko beyazı (zinc white), Napoli sarısı, en az üç farklı demir oksit/hidroksit pigmenti, vermilyon (vermilion), muhtemelen ultramarine, organik kırmızı ve fildişi siyahı (ivory black) içeren ana renklere dayalı sınırlı palet Van Gogh'un Nuenen'deki paletinde yer alan renklere aittir (Defeyt ve diğerleri, 2020, s.7).

Biçimsel olarak bakıldığında kadın modellerin duruşları çoğunlukla profilden veya sağa ya da sola meyllidir. Ancak Şekil 7, 8 ve 9'da olduğu gibi bazı resimlerinde vücut duruşu ve bakışları doğrudan izleyici karşı karşıyadır.



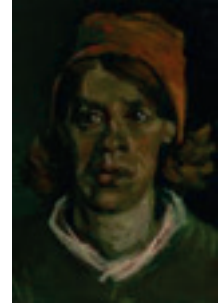
Şekil 7: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 37,9x28,4 cm.
Nuenen: Kasım 1884-Mayıs 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda. F 74, JH 648

Kaynak: <https://krollermuller.nl/vincent-van-gogh-kop-van-eeen-vrouw-4>



Şekil 8: Beyaz Başlıklı Köylü Kadın Portresi,
T.ü.y.b., 47x35 cm., Nuenen: Nisan 1885, Norton Simon Sanat Müzesi, California.
F 85a, JH 694

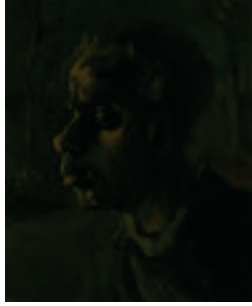
Kaynak: <https://www.nortonsimon.org/art/detail/F.1985.1.P>



Şekil 9: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 43,2x30
cm, Nuenen: Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi,
Amsterdam, F 160, JH 722

Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0006V1962>

Van Gogh kadınların yüz formlarını betimlenirken onları güzel göstermek ya da gerçekçi olmaları amacını gütmek aksine impasto tekniği ile geniş fırça darbeleri belirgindir, bu da kadınların olduğundan daha yaşlı görünmelerini sağlar. “Van Gogh, Brabant köylülerinin geleneksel kostümlerinden büyülenmişti” (Weltkunst, 1982, s.223). Bu dönemdeki kadın portrelerinin biri hariç hepsinde kadınların yaşamlarında aktif olarak kullandıkları başlık veya yas şalı (faile) gibi aksesuarları belirgin biçimde betimlemiştir. Yalnızca Şekil 10’da yer alan portrede kadının yüz hatları kabaca etüt edilmiş ve saçlarını küçük bir şapkanın altına gizlemiştir ve resim oldukça koyu tonlarda betimlenmiştir. Bu da onu kısa saçlı gibi göstermektedir ve bu nedenle genellikle bir erkeğin portresi ile karıştırılır (“Kop van een vrouw, c.”, ty.).



Şekil 10: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 41x34 cm., Nuenen: Mayıs 1885, Kröller-Müller Müzesi, Hollanda, F 86, JH 785

Kaynak: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-7>

Van Gogh 1884 ve 1885 yılları arasında Nuenen’de yapmış olduğu kadın portrelerinde sınırlı sayıda renkten oluşmuş ancak tamamlayıcı renkleri, eşzamanlı kontrast ve tamamlayıcıların nötrleştirilmesi gibi kontrastlık ilişkilerini etkili bir biçimde kullanmıştır. Ayrıca bu dönem Eugène Fromentin’in (1876) *Les maîtres d’autrefois* adlı kitabından yola çıkarak Van Gogh’un kendi deyimiyle “... ışığı karanlıkla karşıtlık yoluyla ifade etme” (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh’tan Theo van Gogh’a, Haziran 1884) mantığı onun için önemli olmuştur.

4. 2. Anvers (Antwerpen) Dönemi

Van Gogh Nuenen’den sonra geldiği Anvers’te toplam dört yağlı boya kadın portresi yapmıştır. Bu dönemindeki en belirgin değişiklik renk paletidir. Van Gogh Anvers’e geldikten sonra şehrin ışığını kırsala oranla daha az parlak bulsa da manzara ve natürmort resimlerine devam etmiş ancak asıl amacı portre ressamlığını geliştirmek olmuştur ve bu portreleri yaparken Rubbens’ten ilham almıştır. Rubens’in portrelerini incelerken, Van Gogh’un şimdiye kadar kendisini dokuz renkle sınırladığı sade paletten kasten kaçındığı renk olan karmin ile beyazı karıştırdığını fark etti. 19 Aralık’ta Theo’ya, kobalt ve karmin ve doğru türde parlak sarı ve vermilyon kullanmak benim için gerçek bir zevk, diye yazdı. Böylece Nuenen’de kullandığı dokuz renge dört yeni parlak renk ekledi (Tralboult, 1969, s. 167, 168, 173). Van Gogh’un Nuenen’de kullanmış olduğu koyu tonların hâkim olduğu renk paletinin değişimini “Saçları Serbest Bir Kadın Portresi”nden rahatlıkla gözlemlenmektedir (bkz. Şekil 11). Sonraki portrelerinde de tam ton renkleri-örneğin kırmızı- dikkati çekmektedir (bkz. Şekil 12).



Şekil 11: Saçları Serbest Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 35,2x24,4 cm., Anvers: Aralık, 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 206, JH 972
Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0059V1962>



Şekil 12: Kırmızı Kurdeleli Genç Kadın, T.ü.y.b., 60x50.2 cm., Anvers: Aralık 1885, Alfred Wylers Koleksiyonu, New York, F 207, JH 979
Kaynak: Keyes, G. S., Dorn, R., Rishel, J. J., Sachs, K. (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s. 93

Van Gogh'un paletini ve ışığını değiştiren Rubens'in etkilerini 547. mektupta şöyle ifade etmiştir:

Ben ete daha açık tonlar getirdim, beyaz ile kırmızımı tonlar, vermilyon, sarı ve yüzün sadece siyah saçlarla ayrıldığı açık gri-sarı bir arka plan. Elbisede leylak tonları (Şekil 44'ten bahsetmektedir) ...Rubens kesinlikle üzerimde güçlü bir izlenim bırakıyor. Çizimimi son derece iyi buluyorum, yani kendi içlerinde kafaların ve ellerin çizimini kastediyorum. ...Şimdi sırf Rubens yüzünden sarışın bir model arıyorum (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 14 Aralık 1885).

Şekil 13'de yer alan kadın figürü bahsi geçen modeldir. Yüze saf kırmızı ile çizgiler çizme tarzından çok etkilendiğinden bahsettiği Rubens'in etkisi bu portrede kadının teninin renginde açıkça görülmektedir (Tralboult, 1969, s. 170).



Resim 13: Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 46,3x38,5 cm, Anvers: Aralık 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 207a, JH 1204
Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0143V1962>

Van Gogh'un Anvers'te yapmış olduğu kadın portrelerinin duruşları ele alındığında tam cepheden duruşa sahip bir portre resmi yoktur. Portrelerin bir tanesi profilden olmak üzere diğerleri sağa ve sola eğilimli olarak betimlenmiştir. Ancak iki resimde figürler izleyici ile göz teması kurar, diğer ikisinde ise figürler farklı yönlere bakarak izleyiciyle göz teması kurmamaktadır.

4. 3. Paris Dönemi

Theo van Gogh Paris'teki Boulevard Montmartre'deki Goupil sanat bayilerinin (daha sonra Bous-sod, Valadon & Cie) yöneticisiydi ve kardeşi Vincent van Gogh'u Claude Monet gibi önde gelen modern sanatçıların renkli çalışmalarıyla ve Henri de Toulouse-Lautrec ve Emile Bernard da dâhil olmak üzere Fernand Cormon'un stüdyosunda yeni nesil sanatçılarla tanıştırdı. Paris'te edinmiş olduğu bu yeni izlenimler ve yeni insanlar, onun çalışmalarını etkiledi ve özgürce deneyler yapması için ona ilham kaynağı oldu ("Van Gogh Museum", t.y. b). Paris'te özellikle İzlenimcilerin ve Toulou-

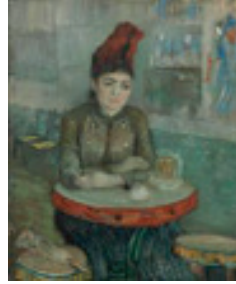
se-Lautrec'in çalışmaları van Gogh'un ilgisini çekti. Sanatsal etkinlik açısından zengin olan şehirde sanata dair yeni ve eski iyi olan her şeyi görmek ve özümsemek için elinden gelenin en iyisini yaptı. ...çağdaşlarının neler yaptığını görmek için Pere Tanguy'un dükkânını ziyaret etmeye devam etti: Georges Seurat ve Paul Gauguin, Hiroshige ve Hokusai gibi sanatçılara ilgi duydu ve Puantilizmin, İzlenimcilerin paleti gibi Japonya sanatı da onu büyük ölçüde etkiledi (Wallace, 1969, s. 69).

Van Gogh Paris'te kaldığı sürece 1886-1887 tarihli toplam 8 adet yağlıboya kadın portresi yapmıştır. Belirtmek gerekir ki alışılmış portre pozundan daha uzak bir mesafeden etüt edilen Şekil 14, 15, 16 ve 17 yine de yarım portre mantığına yakın olduğu için araştırmaya dâhil edilmiştir.



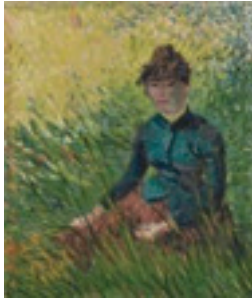
Şekil 14: Léonie Rose Charbuy-Davy'nin Portresi, T.ü.y.b., 60,7x45,7 cm, Paris: Mart-Nisan 1887, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 369, JH 1206

Kaynak: Keyes, G.S., ve diğerleri. (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s. 103



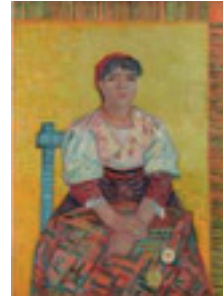
Şekil 15: Kafede: Le Tambourin'deki Agostina Segatori, T.ü.y.b., 55,5x47 cm., Paris: Ocak-Mart, 1887, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 370, JH 1208

Kaynak: Keyes, G.S., ve diğerleri. (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s. 100



Şekil 16: Buğday Tarlasında Kadın, T.ü.y.b. 41,5x34,5 cm., Paris: Nisan-Haziran 1887, Özel koleksiyon New York, F 367, JH 1261

Kaynak: <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2015/impressionist-modern-art-evening-sale-n09340/lot.32.html>



Şekil 17: İtalyan, T.ü.y.b., 81,5x60,5 cm., Paris: Aralık 1887, Orsay Müzesi, Dist. RMN-Grand Palais/Patrice Schmidt, F 381, JH 1355

Kaynak: https://www.musee-orsay.fr/en/collections/index-of-works/notice.html?no_cache=1&numid=000742&cHash=8a62e780ad

Anvers'te başlayan renk ve ışık artışı Paris'te yaptığı diğer resimlerinde de devam etmektedir hatta son portrelerde daha ışıklı ve renklidir. Renk ve ışığın artışı ile boyanın kullanım biçimi de aktif olarak resmin plastik bir unsuru olmuştur. Van Gogh adeta tuval üzerinde katmanlaşmış boya ile dans etmektedir.

Figürlerin postürleri irdelendiğinde Şekil 18'de izlenen Agostina Segatori'nin Portresi hariç diğer portreler bir yöne meyilli vücut duruşuna ve izleyici ile iletişime geçen bakışlara sahiptirler.



Şekil 18: Agostina Segatori'nin Portresi, T.ü.y.b., 27,2 cm x 22 cm, Paris: Ocak-Şubat 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 215b,

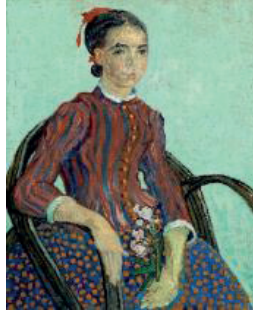
Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so093V1962 JH 1205>

Ancak Paris döneminde resmettiği portrelerde, daha önce etüt ettiği emekçi kadın kimliğinden çok şehirli kadın görünüşlerinin arkasındaki karakterlerin arayışı içinde gibi görünmektedir.

4. 4. Arles Dönemi

Paris'in enerjisinin verdiği yorgunluk ve uzun kış aylarından yorulan Vincent van Gogh, 1888 başlarında Arles'e gitmeye karar verdi. Ayrıca Arles'te bir tür "ressamlar birliği" kurarak, Paris'teki arkadaşlarına ev sahipliği yapmak ve birbirlerine destek olacakları bir çalışma ortamı yaratabilmek istiyordu. Başlarda umutla sıkı çalışan Van Gogh daha sonraları, sağlık ve maddi sorunların yanı sıra Gauguin ile arasındaki ilişkinin bozulması, yakın arkadaşı Joseph Roulin (1841-1903)'in ailesi ile birlikte Marsilya'ya taşınması gibi nedenlerin üzerine ruh sağlığı kötüye gitti ve zorlu zamanlar geçirdi (Brooks, t.y. a).

Van Gogh Arles'te her ne kadar sorunlu bir dönem geçirse de burada çok sayıda sanat eseri üretmiştir. Pek çok manzara, portre, natürmortun dışında toplam 13 tane yağlı boya kadın portresi yapmıştır. Van Gogh'un Arles'te iki kadın favori modeli vardı. Bunlar postacı arkadaşının karısı Augustine Roulin ve Van Gogh'un Mayıs'tan Eylül 1888'e kadar bir oda kiraladığı Cafe de la Gare'i işleten Joseph Ginoux'nun karısı Marie Ginoux'dur (Hulsker, 1992, s.570). Portreler daha önceki yıllarda Nuenen, Anvers ve Paris'te olduğu gibi poz verme eyleminden çok yaşamın içindeki kimi anların sabitleştirilmiş hali gibidirler. Bunun nedeni modellerin çoğunun Madam Augustine Roulin, Madam Marie Julien Ginoux ve sanatçının annesi gibi yaşamında anlamsal yerleri olan kadınlardan seçilmiş olması olabilir. Portrelerde tamamlayıcı (komplementer) renk kontrastlığını, kırık ton kontrastlığı kullanımı yine devam etmiştir ama renklerin kalitesi daha az düşürülmüş veya düşürülmemiş bir başka deyişle renkler daha parlak hali ile kullanılmıştır. Ağırlıklı olarak kırmızı yeşil ikilisi hala daha çoğunlukta olsa da La Mousmé'da (bkz. Şekil 19) olduğu gibi mavi turuncu ikilileri de dikkati çekmektedir.



Şekil 19: La Mousme, T.ü.y.b., 73,3x 60,3 cm, Arles: Temmuz 1888, Ulusal Sanat Galerisi, Washington DC, Chester Dale Koleksiyonu, F 431, JH 1519

Kaynak: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46626.html>

Japon sanat eserlerine ve Pierre Loti'nin Madame Chrysanthème adlı romanından esinlenerek yaptığı bu portre için Van Gogh, "resimde beni ruhumun derinliklerine kadar heyecanlandıran ve sonsuz her şeyden çok hissettiren tek şey" olarak bahsetmiştir (La Mousme, ty.). Fırça vuruşları özellikle "Karışık Saçlı Kız" (bkz. Şekil 20) resminde diğerlerine göre daha hareketlidir. Bunun nedeni kim olduğu bilinmeyen bu modelin belki de yaşının diğerlerine oranla genç olması ya da yüksek ihtimalle sokakta geçen yaşam biçiminin ona kattığı karakteri ifade etmek istemesi olabilir.



Şekil 20: Karışık Saçlı Kız (The Mudlark), T.ü.y.b., 35,5x24,5 cm., Arles: Haziran 1888, La-Chaux-de-Fonds, Musée des Beaux-Arts, İsviçre. F 535, JH 146

Kaynak: http://www.vggallery.com/painting/p_0535.htm

Van Gogh annesinin portresini fotoğraftan etüt etmiştir. Kız kardeşi Willemien'e yazdığı bir mektupta, anneleri Anna Cornelia Van Gogh'un resminden çok da mutlu olmadığından bahsetmiş ve kardeşi Theo'ya da şöyle yazmıştı: "Kendim için bir anne portresi yapıyorum. Renksiz fotoğrafa dayanamıyorum ve onu hafızamda gördüğüm kadarıyla renk uyumu içinde yapmaya çalışıyorum. Ah, fotoğraf ve resimle doğadan ne portreler yapılabilir! Her zaman portrede büyük bir devrim yapacağımızı umuyorum" (Griswold, 2020). Tamamlayıcı renkleri birleştirmedeki ustalığını bu resimde de göstermektedir. Theo'ya annesinin yüzüne gri veya "küllü" bir nitelik kazandırma isteğinden bahseder ...Van Gogh'un bu resimde aynı değere sahip tamamlayıcı renkleri birleştirerek "optik gri" değeri oluşturabildiğinden, soluk sarımsı yeşil tonu kırmızı ile karıştırmış olabilir. ...Büyük ihtimal Van Gogh, annesinin portresini çizerken episkop adlı opak bir projeksiyon cihazından yararlandı. Bu, Van Gogh'un "renk uyumunu" üzerine inşa edeceği resmin annesiyle en doğru benzerliğini kurma arzusu ve hayal ettiği portre devrimine doğru bir adımdır. (Griswold, 2020).

Arles'te yapılan portrelerdeki figürlerin duruşları incelendiğinde dokuz tanesi sola doğru, iki tanesi cephede kalan ikisi de sağa doğru dönüktür. İlk üç portresi (bkz. Şekil 19, 20, 21) ve Madam Roulin'in portresi (bkz. Şekil 22) dışında diğerleri izleyiciyle göz teması kurmaz.



Şekil 21: Arles'in Yaşlı Kadını, T.ü.y.b., 58x42 cm., Arles: Şubat 1888, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 390, JH 1357

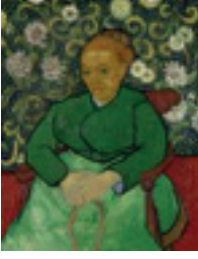
Kaynak: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0145V1962>



Şekil 22: Madame Augustine Roulin'in Portresi, T.ü.y.b., 54x65 cm., Arles: Kasım-Aralık, 1888, Oskar Reinhart Koleksiyonu, Am Römerholz Müzesi, Winterthur, F 503, JH 1646

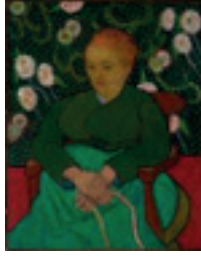
Kaynak: <https://www.roemerholz.ch/sor/en/home/museum/the-collection/the-artists/vincent-van-gogh--portrait-of-augustine-roulin-1888.html>

Van Gogh'un Arles'te Madam Roulin'i resmettiği ünlü beş portresinin (La Berceuse) arka planında yer alan duvar kâğıtlarındaki motiflerin devreye girmesi dikkat çekmektedir.



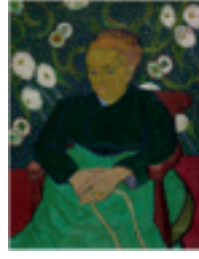
Şekil 23: La Berceuse (Madame Roulin'in portresi), T.ü.y.b., 92x72,5 cm. Arles: Aralık 1888, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo Hollanda, F 504, JH 1655

Kaynak: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-la-berceuse-portrait-of-madame-roulin>



Şekil 24: La Berceuse (Beşik Sallayan Kadın; Augustine-Alix Pellicot Roulin), T.ü.y.b., 92,7x73,7 cm., Arles: Ocak 1889, Metropolitan Sanat Müzesi, New York, F 505, JH 1669

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437984>



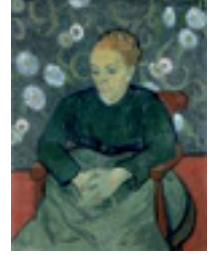
Şekil 25: Madame Roulin Beşiği Sallıyor (La Berceuse), T.ü.y. b., 92,7x73,8 cm. Arles: Ocak 1889, Chicago Sanat Enstitüsü, Helen Birch Bartlett Ant Koleks., F 506, JH 1670

Kaynak: <https://www.artic.edu/artworks/27949/madame-roulin-rocking-the-cradle-la-berceuse>



Şekil 26: Madame Augustine Roulin Beşiği Sallıyor (La Berceuse), T.ü.y.b., 92,7x72,7 cm., Arles: Şubat 1889, Boston Güzel Sanatlar Müzesi, John T. Spaulding'in Mirası, F 508, JH 1671

Kaynak: https://collections.mfa.org/search/objects/*La%20Berceuse%20%28Augustine%20Roulin/images



Şekil 27: La Berceuse (Augustine Roulin), T.ü.y.b., 91x71,5 cm., Arles: Mart 1889, Stedelijk Müzesi Amsterdam, F 507, JH 1672

Kaynak: <https://www.stedelijk.nl/en/collection/962-vincent-van-gogh-augustine-roulin-%28la-berceuse%29>

4. 5. Saint-Rémy-de-Provence Dönemi

Saint-Rémy-de-Provence Fransa'nın güneyinde Bouches-du-Rhône ilinde bulunan bir belediyedir ("Saint-Rémy-de-Provence", 2021). Van Gogh Arles'de en iyi resimlerini yapmış olmasına rağmen akıl sağlığının istikrarsız ve tehlikeli olabileceğini düşünerek, Theo ile fikir birliğine vardıldıktan sonra, gönüllü olarak Saint-Rémy-de-Provence'deki Saint-Paul-de-Mausole akıl hastanesine yatmayı kabul etti (Brooks, t.y. a).

Sanatçı burada da pek çok değerli eser yapmasına karşın muhtemelen model bulma sıkıntısı nedeniyle sadece beş adet kadın portresi yapmıştır. Bunlardan biri tedavi gördüğü hastanenin gözetmeni François Trabuc'un eşi Jeanne Lafuis Trabuc'a aittir. Diğer dört tanesi -Van Gogh'un uğrak yerlerinden biri olan- "Café de la Gare"ı eşi Joseph ile birlikte işleten Madam Marie Julien Ginoux'a ait portrelerdir. Ressam Gauguin tarafında çizilmiş eskizini temel alarak gerçekleştirilen L'Arlesienne (Madame Ginoux'un portresi) serisinde üçünde fon düz kırık ve açık sıcak renklerden oluşur. Yeşil bir masaya kollarını dayamış olan Madam Ginoux mat bir ten renginin içerisinde sakin ve sevecen bakışlara sahiptir. Bu üç resimde (bkz. Şekil 28, 29, 30) Madam Ginoux siyah kıyafetler ile etüt edilirken Şekil 31'de yer alan resimde "giysisi pembe, arka plan sarımsı-beyaz ve açık korsajın önü beyaz -yeşille kırılmış- bir muslindir. Tüm bu açık renkler arasında sadece saç, kirpikler ve gözler siyah lekeler oluşturur" ("L'Arlesienne", 2021).



Şekil 28: L'Arlesienne (Madame Ginoux'un portresi), T.ü.y.b., 65,3x49 cm., Saint-Rémy: Şubat 1890, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo Hollanda, F 541, JH 1893

Kaynak: <https://lagallerianazionale.com/2019/01/29/van-gogh-a-gogh-gogh-la-serie-su-vincent-van-gogh/>



Şekil 29: L'Arlesiana (M.me Ginoux'un Portresi), T.ü.y.b., 60x50 cm., Saint-Rémy: Şubat 1890, Galleria Nazionale d'Arte Moderna Roma, F 540, JH 1892

Kaynak: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-l-arlesienne-portrait-of-madame-ginoux>



Şekil 30: L'Arlesienne (Madame Ginoux), T.ü.y.b., 64x54 cm., Saint-Rémy: Şubat 1890, Sao Paulo Sanat Müzesi, Brezilya F 542, JH 1894

Kaynak: <https://masp.org.br/acer-vo/obra/a-arlesiana>



Şekil 31: L'Arlesienne (Madame Ginoux), T.ü.y.b., 66x54 cm., Saint-Rémy: Şubat 1890, Özel koleksiyon, F 543, JH 1895

Kaynak: http://www.vggallery.com/painting/p_0543.htm

Saint-Rémy-de-Provence'de yaptığı portre dışı resimler ile karşılaştırıldığında kadın portrelerinde daha sakin renkler ve daha az belirgin düzenli fırça vuruşları kullanmıştır.

Bu dönemde muhtemelen model sıkıntısı nedeniyle yaptığı kısıtlı sayıda kadın portrelerine ilişkin görüşleri oldukça içseldir. Resimlerin yarattığı duygu durumunun yanı sıra Van Gogh'un olumlu veya olumsuz görüşleri mektuplarından anlaşılmaktadır. Portresini yapmış olduğu Jeanne Lafuis Trabuc (Madam Trabuc) için "O solmuş bir kadın, mutsuz, boyun eğmiş küçük hesaplı bir yaratık, o kadar önemsiz ki..." (Brooks, t.y. b). 1890 baharında Van Gogh, Saint-Rémy'deki hastaneden kız kardeşi Wil'e şöyle yazdı: "İnsanın düşünmeyi portre çizerek öğrendiğine her zaman inanmışımdır. Bu, sanatseverlerin en az sevdiği bir şeydir, ancak portreler neredeyse yararlı ve zaman zaman hoştur; tıpkı mobilya gibi, geçmişte kalmış şeyleri hatırlatır". Bu yorumda portreler, tanıdık ve samimi olanın simgeleridir. Van Gogh, aynı zamanda bu resim kategorisinin sanat dünyasında çok değerli olmadığını kabul etmiştir (Zemel, 2020, s.87).

Van Gogh Saint-Paul-de-Mausole Hastanesinde hem akıl sağlığı hem de bozuk hava koşulları yüzünden kapalı tutulması nedeniyle başka ressamların resimlerini yorumladığı bir süreç geçirdi. Her ne kadar kısıtlı sayıda kadın portresi yapmış olsa da Yıldızlı Gece de dâhil olmak üzere 150 civarı yaptığı resimle üretkenliğinin en verimli dönemlerindedir. 1890 başlarında ataklar daha sık gelmeye ve Van Gogh'u daha da derinden etkilemeye başladı. İlginçtir ki, Van Gogh'un muhtemelen mental olarak en kötü günlerini geçirdiği bu dönemde, resimleri nihayet eleştirmenlerin beğenisini kazanmaya başlamıştır (Brooks, t.y. a).

4. 6. Auvers Dönemi

Van Gogh 1890'ın başlarında Saint-Remy'deki hastaneden ayrılma planını Theo'ya söylemesiyle Paris'e daha yakın olacak diğer seçenekler üzerinde düşünmeye başladılar. Theo, Vincent için en iyisinin Paris'in yakınlarında Auvers-sur-Oise'de yaşayan terapist Dr. Paul Gachet (1828-1909)'nin gözetimine girmesi olduğuna karar verir. Theo'nun bu fikrini kabul eden Van Gogh, 16 Mayıs 1890'da hastaneden ayrılmıştır (Brooks, t.y. a). Auvers-sur-Oise'da 19. yüzyıl boyunca Paul Cézanne, Camille Pissarro, Charles-François Daubigny, Jean-Baptiste-Camille Corot ve Vincent van Gogh olmak üzere birçok ressam yaşamıştır ("Auvers-sur-Oise", 2021).

Auvers-sur-Oise'da üç tanesi Adeline Ravoux'a ait olmak üzere toplam altı tane kadın portresi yapmıştır. Ancak burada belirtmek gerekir ki Adeline Ravoux portresinin yapıldığı sırada Van Gogh onu 16 yaşında bilmesine karşın gerçekte 13 yaşında bir kız çocuğu idi. Elbette bu yaştaki bir kız çocuğu yetişkin bir kadın olarak nitelendirilemez. Ancak eserlerdeki görsel anlatım genç bir kadına yakındır ki bu da Van Gogh'un impasto fırça tekniği ile modellerinin yaşına yaş eklemesinden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle Adeline Ravoux'un portrelerinin izleyiciye sunduğu görsel yapı kadın portresine yakın olduğu için çalışmaya dâhil edilmiştir². Bu portrelerinin hepsinin fonu koyu değerlere sahiptir ve mavinin açıktan koyuya tonları ön plandadır. Ancak Şekil 32'de görüldüğü üzere yeşile giden değerler ön plandadır. Mavileri, yeşilin kırık tonlarını dengeleyecek turuncu ve sarının kırık değerleri resimlerin üzerinde dolaşmaktadır.

² Aynı gerekçe JH 1519, JH 1467 kodlu resimler için de geçerlidir.



Şekil 32: Adeline Ravoux, Kumaş ü.y.b., 50,2x50,5 cm., Auvers-sur-Oise: Haziran, 1890, Cleveland Sanat Müzesi, Leonard C. Hanna'nın Mirası, F 786, JH 2036

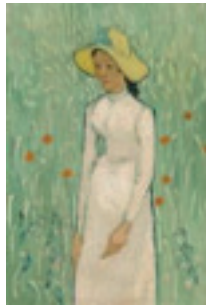
Kaynak: <https://www.clevelandart.org/art/1958.31>

Portrelerdeki tenler aydınlık ancak doğal olmayan soluk tonlarda etüt edilmiştir. Bu tonu ve kırık yeşili değerleri sonraki portrelerin çoğunda da görmekteyiz. Buğdayda Oturan Hasır Şapkalı Genç Köylü Kadın, Beyazlı Kız, Genç Bir Kadın Portresi adlı portrelerinin fonu daha aydınlıktır (bkz. Şekil 33, 34, 35).



Şekil 33: Buğdayda Oturan Hasır Şapkalı Genç Köylü Kadın, T.ü.y.b., 92x73 cm., Auvers-sur-Oise: Haziran 1890, Steven A. Cohen Koleksiyonu, F 774, JH 2053

Kaynak: http://www.vggallery.com/painting/p_0774.htm



Şekil 34: Beyazlı Kız, T.ü.y.b., 66,7x45,8 cm., Auvers-sur-Oise: Haziran sonu, 1890, Washington: Ulusal Sanat Galerisi, Chester Dale Koleksiyonu, F 788, JH 2055

Kaynak: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46505.html#bibliography>



Şekil 35: Genç Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 51,9 x 49,5 cm, Auvers-sur-Oise: Haziran sonu-Temmuz başı. 1890, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 518, JH 2056

Kaynak: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-portrait-of-a-young-woman>

Portrelerin duruşları incelendiğinde bir portre profilden diğerleri sağa veya sola meyillidir. Ancak tüm portrelerin durgun bir ifadesi vardır. Van Gogh'un Şekil 35'de yer alan "Genç Bir Kadın Portresi" adlı eserinde açık kırmızı bir arka plan üzerine yerleştirilen figürün üzerinde yeşil kavisli fırça darbeleri belirgindir ve kıyafetleri üzerinde ikinci bir renk kontrastı mavi ve turuncu kullanılmıştır. Ne yazık ki, kırmızı zamanla donuk bir kırmızıya dönüşmüştür ("Portret van een jonge vrouw" t.y.) Yüzünde oldukça dalgın ve durgun bir ifade ile betimlenmiş bir genç kadının yer aldığı ve Haziran sonu-Temmuz başı 1890 tarihli bu eser Vincent van Gogh'un yapmış olduğu son kadın portresidir.

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Vincent van Gogh değeri öldükten sonra anlaşılan modern resim sanatının önemli isimlerinden birisidir. Önemi yaşamındaki dramından kaynaklanmamaktadır aksine zamanında anlaşılamayan ve zamanını aşan sanat dehası ile ilgilidir. Sanat eylemi onun için zaruri ihtiyaçlarını karşılamak bile daha ön plandaydı. Geçimini sürdürebilmek için neden farklı işleri denemediğinin cevabı mektuplarında saklıdır: Resim yemekten daha önemliydi (Swerdlow, 1997). Van Gogh her ne kadar 15 yaşında okulu bıraksa da kendini -özellikle sanat alanında- eğitmeyi başarmıştır; okuyarak, başka sanatçıları gözlemleyerek, atölye derslerine katılarak ve sürekli üreterek sanatsal gelişimini hep

aktif tutmuştur.

Daha resim kariyerinin başında iken dönemin estetik ve renk teoremlerinden haberdardı. Tamamlayıcı renklerin yan yana yerleştirildiklerinde birbirini güçlendirdiği olgusu; 'renklerin eşzamanlı kontrastı yasasını' ortaya atan Fizikçi Michel Eugène Chevreul'dan etkilenen, Charles Blanc'ın "Les artistes de mon temps" ve "Grammaire des arts du dessin" adlı kitaplarını van Gogh'un okuduğu mektuplarından bilinmektedir. Van Gogh, Blanc'ın Les artistes de mon temps'de Delacroix üzerine yazdığı denemede "ton rompu" (kırık ton) ve "ton vif" (güçlü ton) ve "les ton voisins" (komşu tonlar) hakkında okumalar yapmıştı ("vangoghletters.org", ty., 12. dipnot). Ayrıca 564. mektubundan Félix Bracquemond'un Du dessin et de la couleur'u birkaç kez okuduğu anlaşılmaktadır. Van Gogh renk yasalarının, kesinlikle tesadüfi olmadıkları için anlatılamayacak kadar muhteşem olduğunu düşünür (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 14 Aralık 1885). Buna benzer 536. mektupta örneği olduğu gibi pek çok mektubunda da renk yasalarından ve onlara ilişkin kendi yorumlarından uzunca bahsetmektedir:

Tamamlayıcı renkler, eşzamanlı kontrast ve tamamlayıcıların nötrleştirilmesi (complementary colours, simultaneous contrast, and the neutralizing of complementals) ile ilgili bu şeyler, bu (tamamlayıcı renkler) sorusu ilk ve ana sorudur; ikincisi, iki akrabanın karşılıklı etkisidir. Renkler, örneğin vermilyon (vermilion) üzerinde karmin (karmen), mavi-mor üzerinde pembe-mor. Üçüncü soru aynı koyu maviye karşı açık mavi, kahverengi-kırmızıya karşı pembe, güderi sarısına karşı ağaç kavunu sarısı vs. Ama ilk soru en önemlidir (Coyle, 1996, s. 121).

Çalışmada artsüremli bir dizilim sonucunda yapılan incelemeye göre Van Gogh'un kadın portreleri üzerindeki renk kullanımlarında giderek paleti çeşitlenmiş ve renklerin parlaklığı artmıştır. Eşsüremli bakış ile mekânsal olarak ayrıldığı dönemlerin renk özellikleri artsüremli dizilim ile ve diğer dönemler ile kıyaslandığında en renksiz kalan süreci Nuenen dönemindeki kadın portreleri gibi görünmektedir. Ancak bu dönemde bile portreler aslında bahsedilen renk yasalarını gözeterek betimlenmiştir. Sadece kullandığı renk sayısı kısıtlıdır. Görüldüğü üzere renk paletini bilinçsiz ve tesadüfi olarak kısıtlı tutmamış aksine alt yapısında teorik okumalar ve yorumlamalar bulunmaktadır. Örneğin Van Gogh, 494. mektubunda; "Ana renklerden ikisi, örneğin sarı ve kırmızı, ikincil bir renk -turuncu- elde etmek için birleştirilirse, bu ikincil renk, karışımında kullanılmayan üçüncü ana renge yaklaştırıldığında maksimum parlaklığa ulaşacaktır." (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 18 Nisan 1885) diye belirtmektedir. Yine portrelerinde 494. mektubundaki kendi deyişimiyle "Renklerini yükseltmek ve uyumlu hale getirmek için tamamlayıcılar arasındaki karşılığı ve analoglar (benzer renkler) arasındaki uyumu bir arada, yani canlı bir tonun aynı kırık tonla tekrarını" kullanmıştır. Van Gogh, 537. mektubunda belirttiği üzere Blanc ve Delacroix'nın tartışmalarından yola çıkarak bir ressamın doğadaki renklerden yola çıkmak yerine paletindeki renklerden yola çıkarsa daha iyi olacağına sonucuna varmıştır. (Van Gogh, 1872-1890, van Gogh'tan Theo van Gogh'a, 28 Ekim 1885). Van Gogh gerçekçi portreler yapmak niyetinde değildi, bunun yerine renk ve ışık etkilerinin form üzerindeki kontrolünü eğitmeyi amaçladı (Dik, Janssens, van der Snickt, van der Loef, Rickers and Cotte. 2008, s.6442) ve bu doğrultuda kendine özgü paleti ile portrelerini betimledi:

Van Gogh Lahey ve Drenthe'de yapmış olduğu eskizlerde insan yüzlerini tasvir etmekten kaçınmasının aksine, Nuenen'de deyim yerindeyse portre ile doğrudan ilgilenmiştir (Grant, 2015, s. 99). Sa-

natçı Nuenen'de köylülerin yaşamından yola çıkışla belirlediği ağırlıklı olarak toprak tonları, sınırlı sayıda renkten olmuş, tamamlayıcı renkler (çoğunlukla kırmızı yeşil ikilisi), eşzamanlı kontrast ve tamamlayıcıların nötrleştirilmesi gibi kontrastlık ilişkilerini ve kırık tonları kullanarak karanlık bir arka plan üzerinde, cesur fırça darbeleriyle güçlü aydınlatılmış ve etkileyici bir ifadeye sahip kadın portreleri betimlemiştir. Anvers'te ise Rubens'in portrelerinin etkisi ile koyu tonlardan oluşan Nuenen paletini bir kenara bırakmış daha aydınlık ve ona özgü karakteristik bir palet belirleyerek Nuenen'de kullandığı dokuz renge dört yeni parlak renk daha eklemiştir. Van Gogh Paris'e geldiğinde Anvers'de başlayan renk ve ışık artışını portrelerinde devam ettirmiştir hatta giderek arttırmıştır. Bu dönem Van Gogh adeta tuval üzerinde katmanlaşmış boya kullanım biçimini aktif olarak resmin plastik bir unsuru haline getirmiştir. Sanatçı Paris'e seyahatinin ardından Delacroix'in daha aydınlık ve renkli resimlerini görmüş ve renklerin potansiyeline hayran kalmıştır. "1888'de Van Gogh Fransa'nın güneyinde, özellikle Arles'de yaptığı resimler, ana renklerin saf uygulaması ve çok belirgin ikincil kontrastlarla karakterize edilmiştir" (Vellekoop 251 akt. Clark, ty.). Sanatçı, Arles'te yapmış olduğu portrelerin çoğunda Madam Augustine Roulin, Madam Marie Julien Ginoux ve annesi gibi kendince duygusal bağlamda ilinti kurduğu kadınları seçmiştir. Saint-Rémy-de-Provence'de geçirdiği dönemde ise yaptığı kısıtlı sayıda kadın portrelerine ilişkin görüşleri oldukça içseldir. O dönem sadece iki kadının resmini yapmıştır; Marie Julien Ginoux ve Jeanne Lafuis Trabuc'un portresidir. Bu dönemde yaptığı kadın portrelerinde portre dışı resimler ile karşılaştırıldığında daha sakin renkler, daha az belirgin ve düzenli fırça vuruşları kullanmıştır. Auvers-sur-Oise döneminde yaptığı altı portrenin üçünün fonu koyu, üçünün ise açık değerlere sahiptir. Resimlerde mavinin, yeşilin açıktan koyuya tonları mevcuttur. Mavileri, yeşilin kırık tonlarını dengeleyecek turuncu, sarının, kahverenginin kırık değerleri resimlerin üzerinde dolaşmaktadır. Tenler aydınlık ancak doğal olmayan soluk tonlarda ve kırık yeşilin açık değerleri ile etüt edilmiştir. Tüm dönemleri içerisinde biçimsel olarak başlarda poz verme durumu belirgin olan portreler yapsa da giderek bu durum yaşamın içinden seçilmiş anlık bir görüntü durumuna evrilmiştir. İlk portrelerinde ücretli tuttuğu modellerini onların yaşamlarına odaklı betimlerken sonraları sanatçının kendi yaşamında seçtiği karakterler ve kendi hisleri daha çok devreye girmiştir. Mekânlara göre kadın kimlik tanımlamalarında da belirgin değişimler gerçekleşmiştir. Emekçi köylü kadınlardan başladığı serüven, şehirli; çalışan; eğlenen; okuyan kadın gibi farklı tanımlamalara bürünmüştür.

Van Gogh'un portreleri farklı aşamalarında biçimsel ve kavramsal olarak önemli değişiklikler geçirse de, hepsi için bir kavram çok önemliydi: karakter ve onun temsili...(Koslow, 1981). 5 Haziran 1890'da yazdığı mektupta da bunu açıkça ifade etmiştir:

Bir asır sonra o devirde yaşayan insanlara birer hayalet gibi görünecek portreler yapmak isterdim. Demek istediğim, bunu fotoğrafik bir benzerlikle değil, coşkulu ifadelerimizle, renk konusundaki bilgimizi ve modern renk zevkimizi kullanarak karakterin ifadesine ve kuvvetlendirilmesine ulaşmanın bir yolu olarak elde etmeye çalışıyorum.

Bu manifesto benzeri ifadede portre, hatıra üretiminden çok daha büyük bir amaca sahiptir. (Zemel, 2020, s.87). Ayrıca 280. mektubunda yer alan Dickens'tan yola çıkarak "Bana göre sonsuza kadar doğru kalan ve birbirini tamamlayan iki şey: İlhamınızı ve hayal gücünüzü tüketmeyin, modelin kölesi olmayın; ve diğeri, bir model alın ve onu inceleyin, aksi takdirde ilhamınız maddi bir biçim almaz." sözleri de bu düşünceye iyi bir kanıttır (Van Gogh, 1872-1890, Van Gogh'tan Theo van

Gogh'a, 5 Kasım 1882).

Van Gogh'un kadın portrelerinin renk paletinin özellikleri, ışığı kullanma biçimi, fırça kullanımı gibi dokusal özellikler, hatta anlam katmanındaki değişimler artsüremli dizilimden çok eşsüremli ayrılan dönemlerde belirgin değişiklikler göstermiştir. Bir başka deyişle Van Gogh portre resim estetiğinde yıllar içerisinde plastik bir olgunluğa erişmiş, anlamsal ve biçimsel değişimler gerçekleşmiştir. Ancak bu süreçte belirgin ayrımların oluşmasında, içerisinde bulunduğu mekânın ve koşulların daha etkili olduğu söylenebilir. Vincent van Gogh'un kadın portreleri üzerinden makalede belirlenen renk, ışık, form, doku, vb. plastik özelliklerinin seyrine ek olarak denilebilir ki; tüm dönemlerinin ortak özelliği; Van Gogh'un kadın portrelerinde biçimsel olarak doğru veya aslına uygun tanımlama derdinde değil karakteri yakalamak amacındadır. Sanatçı paletinde yer alan ustalıklı kullandığı tonları modellerin plastik örüntüsünü oluşturma görevinin dışında onların -bir noktada kendisinin- içsel dünyasının yansımalarını yapılandırma amaçlı kullanmıştır. Bir başka deyişle renk, ışık, doku Van Gogh için sadece plastik tanımlama unsuru değil başlı başına tinsel ifade biçimi olmuştur.

KAYNAKÇA

Auvers-sur-Oise, (2021). Wikipedia, the free encyclopedia. Erişim adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Auvers-sur-Oise> Erişim Tarihi: 10.05.2022

Britannica (2022). The Editors of Encyclopaedia, "Vincent van Gogh". Erişim adresi: <https://www.britannica.com/biography/Vincent-van-Gogh> Erişim Tarihi: 10.05.2022

Brooks, D. (t.y. a). Biography, The Vincent van Gogh Gallery, Erişim adresi: <http://www.vggallery.com/misc/bio.htm> Erişim Tarihi: 13.05.2022

Brooks, D. (t.y. b). Paintings, The Vincent van Gogh Gallery, http://www.vggallery.com/painting/p_0629_0631.htm Erişim Tarihi: 13.05.2022

Clark, S.J. (t. y.). Van Gogh's Use of Color. Erişim adresi: <https://blogs.lt.vt.edu/samclark95/portfolio-2/the-wonderful-world-of-color/van-goghs-use-of-color/> Erişim Tarihi: 12.05.2022

Coyle, L. (1996). Strands interlacing: colour theory, education and play in the work of Vincent van Gogh, Van Gogh Museum Journal, Editors Ronald de Leeuw and Louis van Tilborgh, Waanders Publishers/Zwolle. Erişim adresi: https://www.dbnl.org/tekst/_van012199601_01/_van012199601_01_0010.php Erişim Tarihi: 02.04.2022

De La Faille, JB. (1970). *The works of Vincent van Gogh: his paintings and drawings* (rev., augmented and annotated ed.) London: Weidenfeld and Nicolson Publisher.

Defeyt, C., Marechal, D., Vandepitte, F. ve Strivay, D. (2020). Survey on Van Gogh's early painting technique through the non-invasive and multi analytical study of Head of peasant. *Heritage Science*. 8:104. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40494-020-00445-5>

Dik, J. Janssens, K., Van Der Snickt, G., van der Loeff, L., Rickers, K., and Cotte. M. (2008) Visualization of a Lost Painting by Vincent van Gogh Using Synchrotron Radiation Based X-ray Fluorescence Elemental Mapping, *Analytical Chemistry*, 80 (16), 6436-6442, DOI: 10.1021/ac800965g

Grant, P. (2015). *My Own Portrait in Writing: Self-Fashioning in the Letters of Vincent van Gogh*, Published by AU Press, Athabasca University, ISBN 978-1-77199-059-2 (pdf), doi: 10.15215/aupress/9781771990455.01

Griswold, J. (2020, 23 Temmuz). Conservator, norton simon museum, the colors of van gogh's-mother, Dispatches from the Conservation Studio. Erişim adresi: <https://www.nortonsimon.org/learn/adults/impressions/the-colors-of-van-goghs-mother/>

Hulsker J. (1980). *The complete Van Gogh: paintings, drawings*. USA: Sketches. Publisher: Harry N. Abrams.

Hulsker J. (1996). *The New Complete Van Gogh: Fully revised and enlarged edition of the Catalogue raisonné*, Publisher: John Benjamins Publishing Company, ISBN-10: 1556195133

Hulsker, J. (1992). Van Gogh, Roulin and the Two Arlésiennes: Part I. *The Burlington Magazine*, 134 (1074). <http://www.jstor.org/stable/885311> Erişim Tarihi: 25.03.2022

Kop van een vrouw met witte muts, November 1884-May 1885. (t.y.). Kröller Müller Museum. Erişim adresi: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-wearing-a-white-cap> Erişim Tarihi: 02.05.2022

Kop van een vrouw, c. 15 May 1885. (ty.). Kröller Müller Museum. Erişim adresi: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-7> Erişim Tarihi: 02.05.2022

Koslow, S. (1981). Two Sources for Vincent van Gogh's Portrait of Armand Roulin: A Character Likeness and a Portrait Schema, *Arts Magazine*, 56, (September), 156-163. Erişim adresi: <http://profkoslow.com/publications/vangogh.html> Erişim Tarihi: 20.02.2022

L'Arlésienne. (2021). Wikipedia, the free encyclopedia. Erişim adresi: [https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Arl%C3%A9sienne_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Arl%C3%A9sienne_(painting)) (Erişim Tarihi: 12.04.2022)

La Mousme, Overview. (t.y.) Vincent van Gogh, National Gallery of Art. Erişim adresi: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46626.html> (Erişim Tarihi: 12.04.2022)

Mauger, A. ve Baron, J. (2022). *Imagine van Gogh*. Image Totale, Encore Productions Sas. Erişim adresi: <https://www.imagine-vangogh.com/credits/> (Erişim Tarihi: 13.05.2022)

Portret van een jonge vrouw, late June-early (July 1890). (t.y.). Kröller Müller Museum. Erişim adresi: <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-portrait-of-a-young-woman> (Erişim Tarihi: 12.04.2022)

Raclavský, J. (2014). A Model of Language in a Synchronic and Diachronic Sense, *Lodz Studies in English and General Linguistic 2: Issues in Philosophy of Language and Linguistic*. 1st ed. Łódź University Press, 109-123. ISBN 978-83-7969-402-0. Erişim adresi: https://www.phil.muni.cz/~raclavsky/texty/language_synchronic_diachronic.pdf Erişim Tarihi: 15.05.2022

Ryan, M. (1976). *The Role of Van Gogh's Suggestive Colour in His Decoration Canvases for The Yellow House*, Thesis Master of Arts, The University of British Columbia. Erişim adresi: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/831/items/1.0094111> Erişim Tarihi: 15.05.2022

Saint-Rémy-de-Provence, (2021). Vikipedi özgür ansiklopedi, Wikimedia Foundation, Inc. Erişim adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Saint-R%C3%A9my-de-Provence> (Erişim Tarihi: 20.05.2022)

Swerdlow, Joel L. (1997). Vincent van Gogh: Lullaby in Color. *National Geographic Magazine*, vol.192 no.4 October. Erişim adresi: <http://www.phs.poteau.k12.ok.us/williams/APAH/readings/Van%20Gogh,%20Nat%20Geo%2010-97,%20Joel%20Swerdlow.pdf> Erişim Tarihi: 12.05.2022

Tralbaut, M. E. (1969). *Vincent van Gogh*, New York: Viking Press, ISBN 0670742783 9780670742783 Dijitalleştirme sponsoru: Kahle/Austin Foundation. Erişim adresi: https://archive.org/details/vincentvangogh000ounse_tral/page/n5/mode/2up Erişim Tarihi: 12.04.2022

Van Gogh Museum (t.y. a) Biography 1873-1881 looking-for-a-direction. Erişim adresi: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/art-and-stories/vincent-s-life-1853-1890/looking-for-a-direction> Erişim Tarihi: 04.05.2022

Van Gogh Museum (t.y. b). Biography 1886-1888. Erişim adresi: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/art-and-stories/vincent-s-life-1853-1890/from-dark-to-light> (Erişim Tarihi: 04.05.2022)

Van Gogh Museum (t.y. c). Biography 1890 Vincent's Final Months. Erişim adresi: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/art-and-stories/vincent-s-life-1853-1890/vincent-s-final-months> Erişim Tarihi: 04.05.2022

Van Gogh Museum 4K Virtual Tour. (17.03.2020). Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=SRDEmb5Eo_Y&list=PLp9bGKxyieV2dOlQUVMqoi_5QSShvhgVP Erişim Tarihi: 15.05.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [280. Mektup] env. no. b263 ab V/1962, Van Gogh Müzesi Arşivi, Amsterdam. Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let280/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [450. Mektup] env. no. b405 ab V/1962, Van Gogh Müzesi Arşivi, Amsterdam. Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let450/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [484. Mektup] env. no. b433 V/1962, Van Gogh Müzesi Arşivi, Amsterdam. Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let484/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [494. Mektup]. Amsterdam, Van Gogh Müzesi Arşivi, env. no. b439 a-bV/1962 Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let494/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [537. Mektup]. Amsterdam, Van Gogh Müzesi Arşivi, env. no. b469 ab V/1962 Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let537/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh, V. (1872-1890). Mektuplaşma/Van Gogh'un Mektupları, [547. Mektup] env. no. b479 ab V/1962, Van Gogh Müzesi Arşivi, Amsterdam. Erişim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let547/letter.html> Erişim Tarihi: 10.03.2022

Van Gogh: The Immersive Experience. (2022). Organized by Fever Labs Inc. ve Exhibition Hup Edutainment. Eriřim adresi: <https://vangoghexpo.com/> (Eriřim Tarihi: 15.05.2022)

vangoghletters.org. (t.y). Mektuplařma/Van Gogh'un Mektupları, [450. Mektup] / 12. Dipnot. Eriřim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let450/letter.html> (Eriřim Tarihi: 10.03.2022)

vangoghletters.org. (t.y.). To Theo van Gogh. Nuenen, mid-June 1884. Eriřim adresi: <https://vangoghletters.org/vg/letters/let450/letter.html> (Eriřim Tarihi: 10.03.2022)

Vellekoop, M. et al (2013). *Van Gogh at work*. Yale University Press. ISBN-10: 0300191863 (Eriřim Tarihi: 12.03.2022)

Wallace, R. (1969). *The World of Van Gogh (1853-1890)*. Alexandria, VA, Publisher New York, Time-Life Books. Donor: bostonpubliclibrary. Digitizing sponsor Internet Archive. Eriřim adresi: <https://archive.org/details/worldofvangogh1800wall/page/68/mode/2up?q=+Hokusai+> (Eriřim Tarihi: 07.05.2022)

Weltkunst. (1982). *VanGogh, Aktuelle Zeitschrift für Kunst und Antiquitäten*. Vol. 52, no. 3, Munich. Eriřim adresi: https://www.grisebach.com/fileadmin/downloads/PDFs/GRISEBACH_VanGogh_Dossier_en.pdf (Eriřim Tarihi: 28.03.2022)

Zemel, C. (2020). *Van Gogh's Progress: Utopia, Modernity, and Late-Nineteenth-Century Art*, Reprint, University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520338388-008>

The Metropolitan Museum of Art, La Berceuse (Beřik Sallayan Kadın; Augustine-Alix Pellicot Roulin, 1851-1930). Gift of Walter H. and Leonore Annenberg, 1996, Bequest of Walter H. Annenberg, 2002. Eriřim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437984> (Eriřim Tarihi: 07.03.2022)

The National Gallery, Vincent van Gogh, Paintings by Vincent van Gogh. Eriřim adresi: <https://www.nationalgallery.org.uk/artists/vincent-van-gogh> (Eriřim Tarihi: 07.03.2022)

The Stedelijk Museum Fonds ('Stedelijk Museum'), Augustine Roulin (La Berceuse), schenking/gift of ir. V.W. van Gogh, Laren (NL). Eriřim adresi: <https://www.stedelijk.nl/en/collection/962-vincent-van-gogh-augustine-roulin-%28la-berceuse%29> (Eriřim Tarihi: 07.03.2022)

Van Gogh Gallery, Eriřim adresi: <https://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/196/Head-of-a-Peasant-Woman.html> (Eriřim Tarihi: 17.09.2021)

Van Gogh Museum, Amsterdam (Vincent van Gogh Foundation) Collection. Eriřim adresi: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection> (Eriřim Tarihi: 07.06.2021)

Van Gogh Online, Vincent. Eriřim adresi: http://www.vangoghonline.com/1983/08/head-of-peasant-woman-with-dark-cap-jh_1.html (Eriřim Tarihi: 07.03.2022)

Wikipedia Özgür Ansiklopedi, Van Gogh - Kopf einer Bäuerin mit weißer Haube3.jpeg. Eriřim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Van_Gogh_-_Kopf_einer_B%C3%A4uerin_mit_wei%C3%9Fer_Haube3.jpeg (Eriřim Tarihi: 07.05.2022)

1884 YILI



Şekil 1: Oturan Köylü Kadın, Kontrplak ü.y.b. 36x26 cm., Nuenen: Aralık 1884, Morohashi Modern Sanat Müzesi, Fukushima/Japonya, F 143, JH 546
<https://dali.jp/en/collect ion/>



Şekil 2: Koyu Şapkalı Köylü Kadının Portresi, Kontrplak ü.y.b. 35x26 cm., Nuenen: Aralık 1884, Özel koleksiyon F 136a, JH 548
http://www.vggallery.com/painting/p_0136a.htm



Şekil 3: Beyaz Şapkalı Yaşlı Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 36,5x29,5 cm., Nuenen: Aralık 1884, Von der Heydt Müzesi, Wuppertal F 75, JH 550
http://www.vggallery.com/painting/p_0075.htm



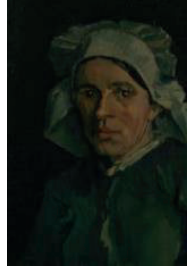
Şekil 4: Yaşlı Köylü Kadın Portresi, Karton ü.y.b., 33x26 cm., Nuenen: Aralık 1884, Özel koleksiyon F 146, JH 551
http://www.vggallery.com/painting/p_0146.htm



Şekil 5: Şapkalı Köylü Kadının Portresi, 40,9x30,4 cm Kontrplak ü.y.b., Nuenen: Aralık 1884, Özel koleksiyon, Kaliforniya F 144, JH 561
https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Van_Gogh_-_Kopf_einer_B%C3%A4uerin_mit_wei%C3%9Fer_Haube3.jpeg



Şekil 6: Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 43,8x34,6 cm, Nuenen: Aralık 1884, Saint Louis Sanat Müzesi F 146a, JH 565
http://www.vggallery.com/painting/p_0146a.htm

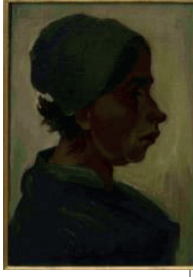


Şekil 7: Kadın Portresi T.ü.y.b., 42x33,3 cm., Nuenen: Kasım 1884-Ocak, 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 156, JH 569
<https://www.vangoghmu seum.nl/nl/collectie/so072V1962>



Şekil 8: Köylü Kadının Portresi Kontrplak ü.y.b., 40x32,5 cm., Nuenen: Aralık 1884, Özel koleksiyon F 132, JH 574
<https://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/196/Head-of-a-Peasant-Woman.html>

1885 YILI



Şekil 9: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 40,1x29,6 cm., Nuenen: Ocak 1885, Noordbrabants Müzesi Hollanda. F 133, JH 584
<http://collectie.hetnoordbrabantsmuseum.nl/Details/collect/31202>



Şekil 10: Köylü Kadının Portresi, Kontrplak ü.y.b. 37,5x24,5 cm., Nuenen: Ocak 1885, Cincinnati Sanat Müzesi. F 135, JH 585
<https://www.cincinnatiartmuseum.org/art/explore-the-collection?id=18361328>



Şekil 11: Koyu Şapkalı Köylü Kadının Portresi, Kontrplak ü.y.b., 25x19 cm., Nuenen: Ocak 1885, Özel koleksiyon. F 153a, JH 586
<http://www.vangoghonline.com/1983/08/head-of-peasant-woman-with-dark-cap-jh1.html>



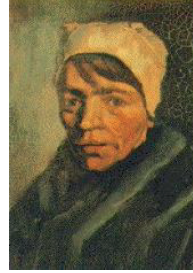
Şekil 12: Kadın Portresi, T.ü.y.b. 25,1x19 cm., Nuenen: Mart-Nisan 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo Hollanda. F 153, JH 587
<https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-2>



Şekil 13: Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 40,3x30,5 cm, Nuenen: yaklaşık 1885, Ulusal Galeri Londra, İngiltere, F 137, JH 593
<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/vincent-van-gogh-head-of-a-peasant-woman/>



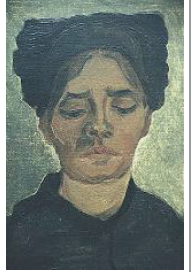
Şekil 14: Kadın Portresi, T.ü.y.b. 42,5x33,1 cm, Nuenen: Ocak 1885, Kröller -Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda F 154, JH 608
<https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-3>



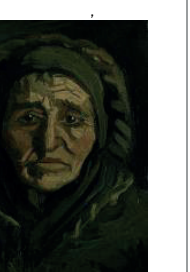
Şekil 15: Beyaz Şapkalı Köylü Kadının Portresi, T.ü.y.b., 38x30 cm., Nuenen: Ocak 1885, Konum bilinmiyor. F 65, JH 627
http://www.vggallery.com/painting/p_0065.htm



Şekil 16: Koyu Şapkalı Köylü Kadının Portresi, T.ü.y.b. 40,6x31,7 cm., Nuenen: Ocak 1885, Özel koleksiyon, F 1667, JH 629
http://www.vggallery.com/painting/p_1667.htm



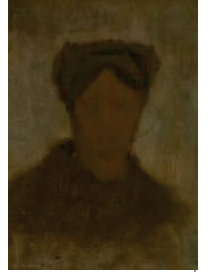
Şekil 17: Koyu Şapkalı Köylü Kadının Portresi, T.ü.y.b., 32x24,5 cm., Nuenen: Şubat 1885, Reuben ve Edith Hecht Müzesi-Haifa Üniversitesi F 138, JH 644
http://www.vggallery.com/painting/p_0138.htm















Şekil 18: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 37,9x28,4 cm. Nuenen: Kasım 1884-Mayıs 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda F 74, JH 648,
<https://krollermuller.nl/vincent-van-gogh-kop-van-eeen-vrouw-4>

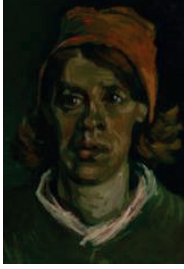
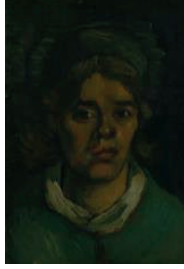
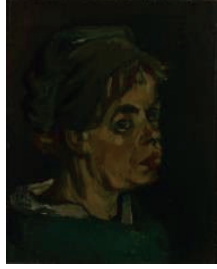

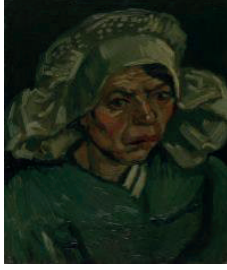
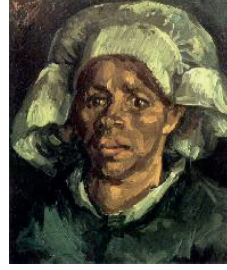
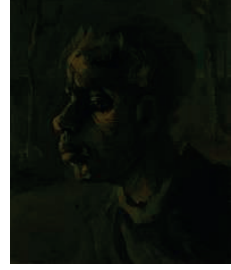








Şekil 19: Kadın Portresi, Kontrplak ü.y.b. 35,7x25,3 cm, Nuenen: Ocak 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 151, JH 649,
<https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-5>



Şekil 20: Kadın Portresi, Kontrplak ü.y.b., 47,8x34,8 cm., Nuenen: Kasım 1884-Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 159, JH no yok
<https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0343V1966>

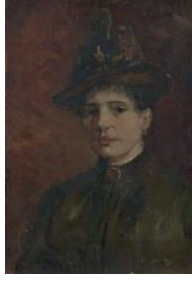
 <p>Şekil 21: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 39,7x25,5 cm, Nuunen: Mart-Nisan1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 150, JH 650 https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-6</p>	 <p>Şekil 22: Köylü Kadın, Oturmaş (Yarım Figür), Kontrplak ü.y.b., 46x27 cm., Nuunen: Şubat 1885, Özel koleksiyon, F 127, JH 651 http://www.vggallery.com/painting/p_0127.htm</p>	 <p>Şekil 23: Köylü Kadının Portresi, Kontrplak ü.y.b., 41x31,5 cm., Nuunen: Mart 1885, Emil Bührle Koleksiyonu, Zürih, F 80, JH 681 https://www.buehrle.ch/fileadmin/processed/1/2/csm_van_Gogh_Baeuerin_ae8f1978bc.jpg</p>	 <p>Şekil 24: Kadın Portresi, 42,2x34,8 cm üzerine Kontrplak ü.y.b., Nuunen: Mart 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 80a, JH 682 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so062V1962</p>
 <p>Şekil 25: Koyu Şapkalı Köylü Kadının Portresi, Kontrplak t.ü.y.b., 40x30 cm., Nuunen: Mart 1885, Özel Koleksiyon, F 136, JH 683 http://www.vggallery.com/painting/p_0136.htm</p>	 <p>Şekil 26: Hollandalı Köylü Portresi, T.ü.y.b., 38.3x26 cm., Nuunen: Mart 1885, Orsay Müzesi, RMN-Grand Palais/Hervé Lewandowski, F 134, JH 684 https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/tete-de-paysanne-hollandaise-14059</p>	 <p>Şekil 27: Çiftçi, Kontrplak ü.y.b., 41x35 cm., Nuunen: Mart 1885, Woodone Sanat Müzesi Hatsukaichi, Japonya, F 131, JH 685 http://www.mago.net/times/ALT/html/005/005.html</p>	 <p>Şekil 28: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 42.7x33.5 cm., Nuunen: Mart 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 130, JH 692 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so139V1962</p>
 <p>Şekil 29: Beyaz Şapkalı Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 44x36 cm., Nuunen: Kasım 1884-Mayıs 1885, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 85, JH 693 https://krollermuller.nl/vincent-van-gogh-kop-van-veen-vrouw-met-witte-muts</p>	 <p>Şekil 30: Beyaz Başlıklı Köylü Kadının Portresi, T.ü.y.b., 47x35 cm., Nuunen: Nisan 1885, Norton Simon Sanat Müzesi, Pasadena/California, F 85a, JH 694 https://www.nortonsimon.org/art/detail/F.1985.1.P</p>	 <p>Şekil 31: Beyaz Şapkalı Köylü Kadının Portresi, Kontrplak ü. y.b., 41x31,5 cm., Nuunen: Nisan 1885, Bern: Sanat Müzesi Almanya, F 81, JH 695 http://www.vggallery.com/painting/p_0081.htm</p>	 <p>Şekil 32: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 38,8x31,3 cm., Nuunen: Mart 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F0070a, JH 716 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so132V1962</p>

 <p>Şekil 33: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 43,2x30 cm, Nuenen: Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 160, JH 722 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0006V1962</p>	 <p>Şekil 34: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 43,8x30 cm., Nuenen: Mart-Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 69, JH 724 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0084V1962</p>	 <p>Şekil 35: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 42,2x34,5 cm., Nuenen: Mart-Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 269r, JH 725 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0097V1962r</p>	 <p>Şekil 36: Gordina de Groot, Karton ü.y.b., 47,5x35,5 cm., Nuenen: Nisan, 1885, İskoçya Ulusal Galerisi, Edinburgh, F 140, JH 745 Keyes, G.S., Dorn, R, Rishel, J.J., Sachs, K. (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s. 90</p>	
 <p>Şekil 37: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 43,5x36,2 cm., Nuenen: Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam , F 388r, JH 782 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0004V1962r#details</p>	 <p>Şekil 38: Gordina de Groot, T.ü.y.b., 41x34,5 cm., Nuenen: Mayıs 1885, Mrs. M.C.R. Taylor Koleksiyonu Santa Barbara, California, F 141, JH 783 http://www.vggallery.com/painting/p_0141.htm</p>	 <p>Şekil 39: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 41x34 cm., Nuenen: Mayıs 1885, Krölller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 86, JH 785 https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-head-of-a-woman-7</p>	 <p>Şekil 40: Yeşil Şallı Köylü Kadın Portresi, T.ü.y.b., 44,5x35 cm., Nuenen: Mayıs 1885, Lyon Güzel Sanatlar Müzesi Fransa F 155, JH 787 https://www.mba-lyon.fr/fr/fiche-oeuvre/paysanne-au-chale-vert</p>	
 <p>Şekil 41: Yas Şallı (Falie) Kadın, T.ü.y.b., 45,5x33 cm., Nuenen: Mart-Mayıs 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 161, JH 788 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0058V1962 2</p>	 <p>Şekil 42: Saçları Serbest Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 35,2x24,4 cm., Anvers: Aralık 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 206, JH 972 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0059V1962 2</p>	 <p>Şekil 43: Yaşlı Kadın Portresi, T.ü.y.b, 50,5x39,8cm., Anvers: Aralık 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 174, JH 978 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0010V1962 2</p>	 <p>Şekil 44: Kırmızı Kurdeleli Genç Kadın, T.ü.y.b., 60x50,2 cm., Anvers: Aralık 1885, Alfred Wyler Koleksiyonu, New York, F 207, JH 979 Keyes, G.S., ve diğerleri (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s.93</p>	 <p>Şekil 45: Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 46,3x38,5 cm., Anvers: Aralık 1885, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 207a, JH 1204 https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/s0143V1962</p>

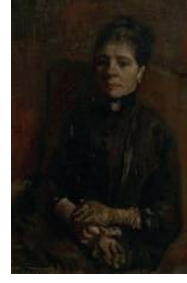
1886 YILI



Şekil 46: Agostina Segatori'nin Portresi, T.ü.y.b., 27,2 cm x 22 cm, Paris: Ocak-Şubat 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 215b, JH 1205 <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so093V1962>



Şekil 47 Kadın Portresi, T.ü.y.b., 27,3 cm x 19,1 cm, Paris: Mart-Haziran 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 215c, JH numarası yok <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so091V1962>



Şekil 48: Kadın Portresi, T.ü.y.b., 32,3x22 cm, Paris: Mart-Haziran 1886, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, (Vincent van Gogh Vakfı), F 215d, JH numarası yok <https://www.vangoghmuseum.nl/nl/collectie/so074V1962>

1887 YILI



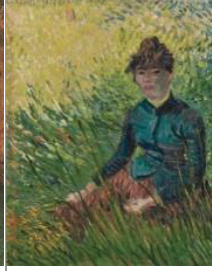
Şekil 49: Léonie Rose Charbuy-Davy'nin Portresi, T.ü.y.b., 60,7x45,7 cm, Paris: Mart-Nisan 1887, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 369, JH 1206 Keyes, G.S., ve diğerleri (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s.103



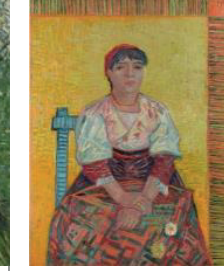
Şekil 50: Kafede: Le Tambourin'deki Agostina Segatori, T.ü.y.b., 55,5x47 cm., Paris: Ocak-Mart 1887, Van Gogh Müzesi, Amsterdam, F 370, JH 1208 Keyes, G.S., ve diğerleri (2000). Van Gogh Face to Face: The Portraits, s.100



Şekil 51: Bir Kadının Portresi (Madame Tanguy), T.ü.y.b., 40x32 cm., Paris: Kış, 1887, Kunstmuseum Basel, Rudolf Staechelin Vakfından ödünç. F 357, JH 1216 http://www.vggallery.com/painting/p_0357.htm



Şekil 52: Buğday Tarlasında Kadın, T.ü.y.b. 41,5x34,5 cm., Paris: Nisan-Haziran 1887, Özel koleksiyon New York F 367, JH 1261 <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2015/impressionist-modern-art-evening-sale-no9340/lot.32.html>



Şekil 53: İtalyan, T.ü.y.b., 81,5x60,5 cm., Paris: Aralık 1887, Orsay Müzesi, Dist. RMN-Grand Palais/Patrice Schmidt F 381, JH 1355 https://www.musee-orsay.fr/en/collections/index-of-works/notice.html?no_cache=1&nnumid=000742&cHash=8a62e780ad

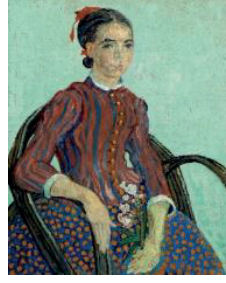
1888 YILI



Şekil 54: Arles'in Yaşlı Kadını, T.ü.y.b., 58x42 cm., Arles: Şubat 1888, Van Gogh Müzesi, Amsterdam F 390, JH 1357 <https://www.vangoghmuseum.nl/collectie/s0145V1962>



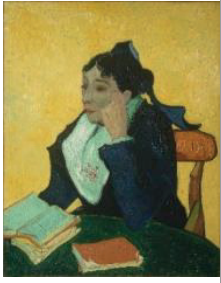
Şekil 55: Karışık Saçlı Kız ("The Mudlark"), T.ü.y.b., 35,5x24,5 cm., Arles: Haziran 1888, La-Chaux-de-Fonds, Musée des Beaux-Arts, İsviçre.F 535, JH 1467 http://www.vggallery.com/painting/p_0535.htm



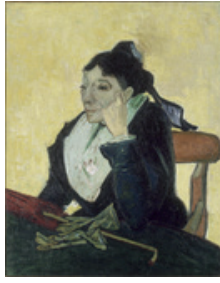
Şekil 56: La Mousme, T.ü.y.b., 73,3 x 60,3 cm, Arles: Temmuz 1888, Ulusal Sanat Galerisi, Washington DC, Chester Dale Koleksiyonu, F 431, JH 1519 <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46626.html>



Şekil 57: Sanatçının Annesinin Portresi, T.ü.y.b., 40,6x32,4 cm., Arles: Ekim 1888, Norton Simon Sanat Müzesi Pasadena, California F 477, JH 1600 <https://www.nortonsimon.org/art/de-tail/M.1968.32.P>



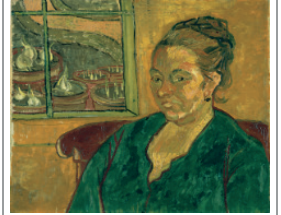
Şekil 58: L'Arlésienne: Madame Joseph-Michel Ginoux (Marie Julien), T.ü.y.b., 91,4x73,7 cm., Arles: Kasım 1888/89, Metropolitan Sanat Müzesi New York, Sam A. Lewisohn'un Mirası, 1951F 488, JH 1624 <https://www.metmuseum.org/art/col-lection/search/436529>



Şekil 59: L'Arlésienne, T.ü.y.b., 92,3x73,5 cm., Arles, Kasım 1888, Orsay Müzesi Paris, F 489, JH 1625 <https://cdn.mediatheque.epmoo.fr/lnk/mno189jptu3l79c.jpg>



Şekil 60: Madame Augustine Roulin ve Bebek Marcelle'in Portresi, T.ü.y.b., 92,4x73,5 cm., Arles: Kasım-Aralık 1888, Philadelphia Sanat Müzesi, Lisa Norris Elkins'in Mirası, 1950, F 490, JH 1637 <https://www.philamuseum.org/col-lection/object/52064>

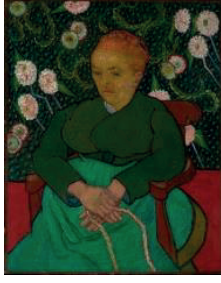


Şekil 61: Madame Augustine Roulin'in Portresi, T.ü.y.b., 54x 65 cm., Arles: Kasım-Aralık 1888, Oskar Reinhart Koleksiyonu 'Am Römerholz', Winterthur F 503, JH 1646 <https://www.roemerholz.ch/sor/en/home/museum/the-collection/the-artists/vincent-van-gogh--portrait-of-augustine-roulin-1888.html>

1889 YILI



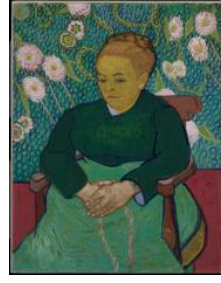
Şekil 62: La Berceuse (Madame Roulin'in portresi), T.ü.y.b., 92.x72,5 cm. Arles: Aralık 1888, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo Hollanda, F 504, JH 1655 <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-la-berceuse-portrait-of-madame-roulin>



Şekil 63: La Berceuse (Beşik Sallayan Kadın; Augustine-Alix Pellicot Roulin), T.ü.y.b., 92,7x73,7 cm., Arles: Ocak 1889, Metropolitan Sanat Müzesi, New York, F 505, JH 1669 <https://www.metmuseum.org/art/collectio/search/437984>



Şekil 64: Madame Roulin Beşiği Sallıyor (La berceuse), T.ü.y.b., 92,7x73,8 cm. Arles: Ocak 1889, Chicago Sanat Enstitüsü, Helen Birch Bartlett Anıt Koleksiyonu F 506, JH 1670 <https://www.artic.edu/artworks/27949/madame-roulin-rocking-the-cradle-la-berceuse>



Şekil 65: Madame Augustine Roulin Beşiği Sallıyor (La Berceuse), T.ü.y.b., 92,7x72,7 cm., Arles: Şubat 1889, Boston: Güzel Sanatlar Müzesi, John T. Spaulding'in Mirası, F 508, JH 1671 https://collections.mfa.org/search/objects/*/*La%20Berceuse%20%28Augustine%20Roulin/images



Şekil 66: La Berceuse (Augustine Roulin), T.ü.y.b., 91x71,5 cm., Arles: Mart 1889, Stedelijk Müzesi Amsterdam F 507, JH 1672 <https://www.stedelijk.nl/en/collection/962-vincent-van-gogh-augustine-roulin-%28la-berceuse%29>



Şekil 67: Madame Trabuc'un Portresi, Kontrplak t.ü.y.b., 64x49 cm., Saint-Rémy: Eylül 1889, Hermitage, Petersburg F 631, JH 1777 http://www.vggallery.com/painting/p_0631.htm

1890 YILI



Şekil 68: L'Arlesiana (M.me Ginoux'nun Portresi), T.ü.y.b., 60x50 cm., Saint-Rémy; Şubat 1890, Galleria Nazionale d'Arte Moderna Roma, F 540, JH 1892 <https://lagallerianazionale.com/2019/01/29/van-gogh-a-gogh-gogh-la-serie-su-vincent-van-gogh/>



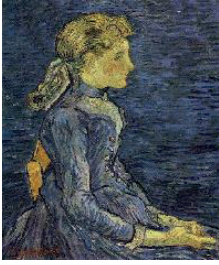
Şekil 69: L'Arlesienne (Madame Ginoux'nun portresi), T.ü.y.b., 65,3x49 cm., Saint-Rémy; Şubat 1890 Kröller-Müller Müzesi, Otterlo Hollanda, F 541, JH 1893 <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-l-arlesienne-portrait-of-madame-ginoux>



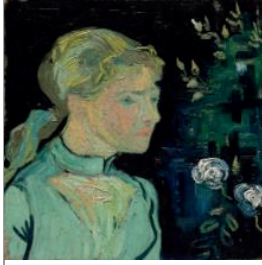
Şekil 70: L'Arlesienne (Madame Ginoux), T.ü.y.b., 64x54 cm., Saint-Rémy; Şubat 1890, Sao Paulo Sanat Müzesi, Brezilya, F 542, JH 1894 <https://masp.org.br/acervo/obra/a-arlesiana>



Şekil 71: L'Arlesienne (Madame Ginoux), T.ü.y.b., 66x54 cm., Saint-Rémy; Şubat 1890, Özel koleksiyon F 543, JH 1895 http://www.vggallery.com/painting/p_0543.htm



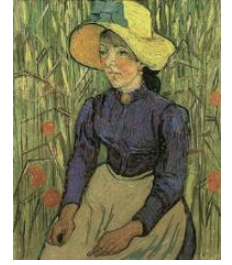
Şekil 72: Adeline Ravoux'nun Portresi, T.ü.y.b., 67x55 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran 1890, Özel koleksiyon İsviçre, F 768, JH 2035 http://www.vggallery.com/painting/p_0768.htm



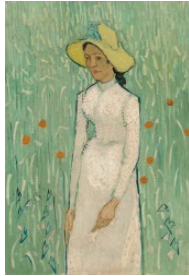
Şekil 73: Adeline Ravoux, Kumaş ü.y.b., 50,2x50,5 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran 1890, Cleveland Sanat Müzesi, Leonard C. Hanna'nın Mirası, F 786, JH 2036 <https://www.clevelandart.org/art/1958.31>



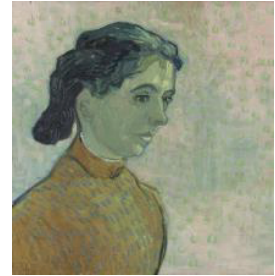
Şekil 74: Adeline Ravoux'nun Portresi, T.ü.y.b., 73,7x54,7 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran 1890, Özel koleksiyon, F 769, JH 2037 http://www.vggallery.com/painting/p_0769.htm



Şekil 75: Buğdayda Oturan Hasır Şapkalı Genç Köylü Kadın, T.ü.y.b., 92x73 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran 1890, Steven A. Cohen Kolk. 2005 F 774, JH 2053 http://www.vggallery.com/painting/p_0774.htm



Şekil 76: Beyazlı Kız, T.ü.y.b., 66,7x45,8 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran sonu 1890, Washington: Ulusal Sanat Galerisi, Chester Dale Koleksiyonu, F 788, JH 2055 <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46505.html#bibliography>



Şekil 77: Genç Bir Kadın Portresi, T.ü.y.b., 51,9 x 49,5 cm., Auvers-sur-Oise; Haziran sonu-Temmuz başı 1890, Kröller-Müller Müzesi, Otterlo, Hollanda, F 518, JH 2056 <https://krollermuller.nl/en/vincent-van-gogh-portrait-of-a-young-woman>

ANADOLU TÜRK ÇİNİ SANATI BAĞLAMINDA RESTORASYONDA TAMAMLAMA UYGULAMALARINA İLİŞKİN ÖRNEK ÜRETİMLER

IŞILAY KONAK

ÖZ

İnsanoğlunun varlığına paralel gelişim gösteren pişmiş toprak ürünler, kullanılan hammaddeleri, üretim teknolojileri, uygulama teknikleri ve kullanım şekilleriyle özgünleşmiş ve bu özgünlükleriyle de bağlı bulunduğu uygarlıklara mal olmuşlardır. Bu bağlamda pişmiş toprak uygulamalarının Anadolu Türk sanatındaki en önemli ürünleri çinilerdir. Çiniler, Anadolu Türk Sanatı'nda mimari eserlerin yüzeylerinde kaplama malzemesi olarak ve işlevsel günlük kullanım eşyası olarak kullanılmıştır. Çinilerin kullanım alanlarındaki farklılığa benzer olarak, üretimlerinde de farklı teknikler uygulanmıştır.

Çalışma kapsamında, Anadolu Türk Çini Sanatı'nın tarihi gelişimine kısaca değinilmiş, seçilen yedi geleneksel çini tekniğinin üretim aşaması, kullanım alanları ve çinilerde zaman içinde gelişen parça-birim malzeme kayıpları türünden bozulmalar hakkında bilgi verilmiştir. Ardından atölye ortamında, yedi farklı geleneksel teknikte üretilen yirmi dokuz adet çini pano üzerinde, bu bozulmalara yönelik olarak on beş farklı tamamlama uygulaması yapılmıştır. Bu uygulamalı tamamlama örnekleriyle, çinilerin özgün yapısal ve dekor özelliklerine zarar vermeden, belli oranda görsel bütünlüğe de ulaşarak korumanın mümkün olduğunun gösterilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede, tarihi çini onarımlarında halihazırda tespit edilen mimetik (birebir) tamamlamaların ve dayanağı belli olmayan desen tamamlamalarının, özgün çinilerin algılanmasındaki yanıltıcı ve zarar verici etkileri irdelenmiş ve restorasyon ilkeleri bağlamında çıkarımlarda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çini, Bozulma, Tamamlama, Restorasyon-Konservasyon, Koruma-Onarım.

EXAMPLE PRODUCTIONS ON COMPLEMENTATION APPLICATIONS IN RESTORATION IN THE CONTEXT OF ANATOLIAN TURKISH TILE ART

İŞILAY KONAK

ABSTRACT

Terracotta products, which have developed in parallel with the existence of human beings, have become unique with their raw materials, production technologies, application techniques and usage patterns, and they have become the property of the civilizations to which they are connected. In this context, the most important products of terracotta practices in Anatolian Turkish Art are tiles. In Anatolian Turkish Art, tiles were used on the surfaces of architectural works and as functional daily use items. Similar to the difference in the usage areas of tiles, different techniques are seen in their production.

In the study, the historical development of Anatolian Turkish Tile Art is briefly mentioned. Information is given about the production stage of the seven selected traditional tile techniques, their usage areas and the type of part-unit material losses that develop over time in the tiles. Then, fifteen different completion applications were made for these deteriorations on twenty-nine tile panels produced in seven different traditional techniques in the workshop. With these applied completion examples, it is aimed to show that it is possible to protect the original structural and decorative features of the tiles by reaching a certain amount of visual integrity. In this way, the misleading and damaging effects of mimetic completions and unsubstantiated pattern completions already detected in historical tile repairs on the perception of original tiles were examined and inferences were made in the context of restoration principles.

Keywords: Tile, Deterioration, Completion, Restoration-Conservation, Conservation-Repair.

1. GİRİŞ

1.1. Anadolu Türk Çini Sanatı'nın Kısa Özeti

Anadolu'nun her köşesinde farklı tekniklerde uygulamalarını gördüğümüz çiniler, Türk Sanatı'nın imzasını taşıyan, üstün değere sahip kültür varlıklarıdır. Anadolu'dan önce Türkler tarafından ilk çini uygulamalarının Uygurlara (745-840) kadar uzandığı, Karahanlılar ve Gazneliler zamanında mimari eserlerde kullanıldığı, Büyük Selçuklular Dönemi'nde İran'da ilk çinili eserlerin yer aldığı ve geliştirildiği anlaşılmaktadır (Aslanapa, 1993, s. 14-317). Büyük Selçuklulardan günümüze çok az sayıda çinili eser kalmakla birlikte bu devirde başlayan yeni çini geleneğinin 13. yüzyılda giderek zenginleştiği görülmektedir (Öney, 1987, s. 17). 13. yüzyıl boyunca çini sanatının asıl büyük ve parlak gelişmesi, Anadolu Türk Sanatı'nda görülür (Yetkin, 1986, s. 194; Aslanapa, 1993, s. 318). Anadolu'ya gelişi ve gelişimi Türkler eliyle olan çini sanatının mimari yapılar üzerindeki kullanımı, Anadolu Selçuklu Dönemi'ne rastlamaktadır. Türklerin Anadolu'ya gelmeden önce varlık gösterdikleri her yerde çini izlerinin takip edilebilmesi, Türklerin bu sanata verdiği değerin en açık göstergesidir (Yetkin, 1986, s. 1-22). Anadolu'da ilk Türklerle başlayan mimari eserlerdeki çini uygulamaları, daha ilk örneklerde, kullandıkları yeni desen, renk ve tekniklerle çok süratli bir gelişme göstermiş ve Büyük Selçuklular ile ölçülemeyecek nitelikte teknik olgunluğa ulaşmıştır (Aslanapa, 1993, s. 318). Bu durumda, Anadolu Selçuklu Dönemi'nin en eski yapıları aynı zamanda Anadolu Türk Çini Sanatı'nın da en eski örneklerini oluşturmaktadır (Arık, 2007, s. 37). 14. yüzyıl Beylikler Dönemi çiniciliği ise Selçuklu geleneğinin devamı niteliğinde ancak sönük bir dönem olarak kabul edilmektedir (Bakır, 1999, s. 11). Beylikler Devri çiniciliği, Selçuklu ile Osmanlı çiniciliğinin birleştiği bir geçiş devri olmuştur (Yetkin, 1986, s. 198). Osmanlı Dönemi'nde çini sanatına yeni teknikler getirilmiş, bu sayede ilk Osmanlı çinileri renk ve motifleri bakımından Selçuklu çinilerinden ayrılarak özgünleşmiştir (Aslanapa, 1993, s. 323). Osmanlı Dönemi'nde, İznik çini merkezi olmuş ve 14. yüzyıldan 18. yüzyıla kadar bu özelliğini korumuş, 15. yüzyıldan itibaren de yeni çini merkezi olarak Kütahya gelişim göstermiştir (Yetkin, 1986, s. 201-208). Osmanlı Çini Sanatı'nda 15. yüzyılın sonu 16. yüzyılın başı yeni bir dönemin başlangıcı olup, 17. yüzyılın ortalarına kadar çini ve seramik üretimi değişik üsluplarla sürdürülmüştür. 17. yüzyılın ikinci yarısından itibaren İznik'te üretilen çini ve seramiklerin kalitesinde bozulmalar görülmüş, 18. yüzyılda ise İznik atölyeleri tamamen kapatılmıştır. 19. yüzyılın ikinci yarısı ve 20. yüzyılın başında ise İznik kopyaları olarak yapılan Kütahya üretimleri ile çini tekrar canlanmıştır. Kütahya'nın dışında İstanbul'da alternatif bir çini merkezi olarak 18. yüzyıl başında Tekfur Sarayı adı altında bir imalathane kurulmuş ve kırk yıl kadar çini üretilmiştir (Bakır, 1999, s. 12-13).

Aktarılan bu tarihi süreç içerisinde, Anadolu'nun dört bir yanındaki mimari eserlerde farklı tekniklerde üretilen çiniler kullanılmıştır. Anadolu Türk Çini Sanatı'nda çokça kullanılan ve çalışma konusu bağlamında sınırlandırılarak incelenen çini tekniklerinin bazıları, sırlı tuğla¹, tek renk çini, tek

¹ Çini sanatı teknikleri incelendiğinde, ilgili yayınlarda da yer alan ve dikkat çeken bir husus, aslında tam olarak aynı malzeme olmayan sırsız ve sırlı tuğla malzemenin de çini teknikleri içerisinde sıralanıyor olmasıdır. Bu durum bazı kesimler tarafından yanlış bir sınıflandırma olarak değerlendirilse de tuğla malzemenin ve çininin; üretim teknolojisi, pişirim teknikleri, kullanım alanı ve amacı, bünye malzemeleri ve şekillendirilmeleri açısından çok yakın özelliklere sahip olduğu kesindir. Söz konusu sırlı tuğla olduğunda ise durum daha da özdeş ve yakın bir hal almaktadır. Tuğla yüzeyine uygulanan ve çininin ana unsuru olan sır, bu durumda çini ve tuğlayı birlikte anılır hale getirmektedir. Buradan yola çıkarak şöyle bir değerlendirme yapılabilir; sırlı tuğla ve çini malzeme aslında bünye olarak aynı nitelikte iki ürün olmamakla birlikte, üretim teknolojileri ve kullanım alanları, malzeme ortaklığı vb. özellikleri bakımından aynı kategoride sınıflandırılabilir durumdadır (Konak, 2021-a, s. 30; Konak, 2021-b, s.236).

renk sırlı yaldızlı çini, kabartma çini, mozaik çini, sahte mozaik (kazıma) ve sır altı çini tekniğidir.

Sırlı tuğla tekniği, ufak taneli, bazen sarı, gri ancak çoğunlukla kırmızı renkli tuğla hamurunun, istenilen formda şekil verilip birinci pişirim yapıldıktan sonra, kullanılacak yüzeylerinin firuze, siyah, kobalt mavi veya patlıcan moru renkli sırı kaplanıp ikinci kez pişirilmesiyle elde edilmiştir. Sırlanan tuğlalar isteğe göre kesilerek ve farklı şekillerde sıralanarak dekoratif yüzeyler oluşturulmuştur (Öney, 1987, s. 44-45; Pala, 2018, s. 359).

Tek renk sırlı çini tekniğinde, sırlı tuğlaya göre daha kaliteli ve sert bir hamurdan üçgen, kare, dikdörtgen veya altıgen formlu karolar hazırlanmış ve bu karoların yüzeylerine astar sürülmüş, astar üzerine de tek renkli sır uygulanarak pişirilmesi ile elde edilmiştir. Kullanılan renkler patlıcan moru, kobalt mavi, turkuaz, beyaz ve yeşildir (Öney, 1987, s. 45-46).

Tek renk sırlı yaldızlı çini tekniğinin de ise işlem aynı olup, üretilen tek renk sırlı karolarda sırlı yüzeye altın yaldız uygulaması, baskı veya boyama şeklinde uygulanmış ve düşük dereceli üçüncü pişirimle altın yaldız yüzeye sabitlenmiştir. Sır üstü tekniği olan bu uygulama çok kalıcı bir uygulama olmamıştır (Öney, 1999, s. 206; Çeken, 2007, s. 17).

Genellikle figürler ve yazılar için kullanılan kabartmalı çini tekniğinde ise, istenilen formlar çini hamuru üzerine kalıpla basılarak, zemin kazınıp formlar yükseltilerek ya da sucuk tekniği ile kabartılarak meydana getirilmiştir. Genellikle lacivert, mavi, beyaz, mor renklerde uygulamalar görülmektedir (Öney, 1976, s. 11; Yetkin, 1986, s. 165; Öney, 1987, s. 20-21).

Doğrudan bir çini üretim tekniği olmayan çini mozaik tekniği, daha ziyade üretilen çinilerin birleştirilmesini tanımlayan bir uygulamadır. Bu teknik düz veya kavisli tüm yüzeylere oldukça elverişli bir şekilde uygulanabildiği için çok tercih edilmiştir. Tekniğin uygulamasında, istenilen tasarıma göre kesilip hazırlanan küçük çini parçalarının sırlı yüzleri alta gelmek üzere yerleştirilmesi, sırsız yüzeyleri ise hafif açılı kesilerek birleşim yerlerinin boşluklu kalması sağlanmıştır. Açılı kesilen yüzeyin üzerine kirli beyaz renkli harç dökülerek boşluklar doldurulmuş ve sertleşen harç sayesinde sağlam çinili panolar elde edilmiştir. Elde edilen bu panolar istenilen düzenlemeye göre mimari yapıların farklı yüzeylerine uygulanmıştır. En çok firuze, mor, siyah, kobalt mavisinin kullanıldığı çinilerde harcin kirli beyaz rengi, parçalar arasında tezat yaratmıştır (Öney, 1987, s. 46-47; Çeken, 2007, s. 20; Ayduşlu, 2013, s. 23).

Mozaik çini tekniğine benzediği için, sahte mozaik olarak bilinen ancak kazıma çini ya da kaşıtraş olarak da isimlendirilen teknik ise, sır pişirimi yapılan çinilerin üzerine geçirilen desenlerin kazınması ve zeminin sırlı bırakılması şeklinde ya da tam tersi desenler sırlı bırakılarak, zeminin kazınması şeklinde oluşturulmuştur (Öney, 1976, s. 11). Kazıma çini tekniğinde, sır kazındıktan sonra zemin başka bir işlem görmeden bırakıldığı gibi, sırnın kazındığı yerler harç ile doldurularak da kullanılmıştır. İkinci uygulama mozaik çiniye daha çok benzediğinden karışıklıklara sebep olmuştur (Yetkin, 1986, s. 20; Ayduşlu, 2013, s. 21; Pala, 2018, s. 355).

Anadolu Türk Çini Sanatı'nda en yaygın kullanılan sır altı dekor tekniği ise, pişirilmemiş veya ilk pişirimi yapılmış olan bisküvi halindeki yüzeylerin istenildiği takdirde astarlanması ya da astarlanmadan doğrudan bisküvi yüzeyinin fırça ile dekorlanması ve ardından sırlanarak son pişirimin yapılması ile oluşturulmuştur. İlk örnekler astarsız olmakla birlikte, sonraları çamur rengine göre

daha açık renk astar kullanılarak dekor daha net ve parlak hale getirilmiştir (Arcasoy, 1983, s. 240; Öney, 1987, s. 20-21; Atasoy ve Raby, s. 1989, 57-67; Güvenateş, 1996, s. 17-18).

Anadolu Türk Sanatı'nda farklı teknikleri ile üretilen çinilerin, kullanım alanları da oldukça farklıdır. Çiniler, cami, mescit, medrese, türbe, darüşşifa, hanıkâh, saray vb. gibi farklı yapıların, iç mekânlarındaki ve dış cephe yüzeylerindeki muhtelif alanlarda kullanılmıştır. Mimaride iç mekânlardaki çini kullanımı, mihraplarda, mihrabiyelerde, duvarlarda, pencere-kapı köşeliklerinde ve alınlıklarında, yazı kuşaklarında, kemerlerde, kubbelerde, kubbe kasnaklarında, Türk uçgenlerinde ve sandukalarda görülürken; dış yüzeylerde ise taç kapılarda, minarelerde, dış cephe kapı ve pencerelerini çevreleyen kuşaklarda, köşeliklerinde, alınlıklarda, kubbelerde ve revak kemerlerinde görülmektedir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Anadolu Türk Çini Sanatı'nın tarihi gelişimi, üretim teknikleri, kullanım alanları, ustaları ve sanatçılarına ilişkin bilgilere, Ömür Bakırer, Şerare Yetkin ve Gönül Öney'in çalışmalarında detaylı olarak yer verilmiştir (Bakır, 1999; Bakırer, 1971; Bakırer, 1981; Bakırer, 1984; Öney, 1976; Öney, 1987; Yetkin, 1986; Yetkin, 1993). Bu yayınların haricinde çini sanatını bu ve benzer açılardan toplu ve/veya münferit yapılar bazında inceleyen pek çok yayın da bulunmaktadır (Anılanmert vd, 1997; Arık, O., 2007; Arık, R., 2007; Akgül, 2001; Aslanapa, 1993; Atay, 2007; Ayduşlu, 2012; Ayduşlu, 2013; Bayburtluoğlu, 1977; Bayburtluoğlu, 1993; Bakır, 1999a; Bakır, 1999b; Bakır, 2007; Brend, 1975; Çeken, 2007; Güvenateş, 1996; Önkale, 1996; Meinecke, 1976; Wilber, 1939; Pala, 2018; Tuncer, 1985; Şahinoğlu, 1977; Sönmez, 1995).

Çini ve seramik sanatında, üretime bağlı gelişen bozulmalar konusunda ise Arcasoy ve Fraser'e aittir yayınlar bulunmaktadır (Arcasoy, 1983; Fraser, 2010). Bozulmalara etki eden faktörler, bozulma türleri ve bozulmaların tespitinin de ise mimari yapılar ve arkeolojik kazılar bazında; Şener, Eskici, Bayazıt-Işık ve Işıkhân'a ait yayınlarla birlikte farklı çalışmalara konu edilen bir çok kaynak mevcuttur (Atagün, 2010; Başaran, 2000; Bayazıt vd, 2014; Belli, 2009; Busy vd, 1993; Büyükakıncı, 2010; Caner, 1999; Eskici vd, 2011; Eskici, 2004; Eskici vd, 2006; Eskici vd, 2008; Işıkhân, 2008; Işıkhân, 2012; Koçu, 1994; Kap vd, 2018; Küçük, 1997; Şahin, 1983; Şener, 1997; Şener, 2012; Şener, 2013; Şener, 2014; Taşkıran, 2014; Zeyveli vd, 2019).

Modern restorasyon ilkeleri doğrultusunda temellenen tamamlama uygulamaları hakkında Ahunbay'ın yayınından bilgi edinilmekte, çinilerde tamamlama uygulamalarına ilişkin ise ulaşılabilecek kaynaklar daha kısıtlı olmakla birlikte Eskici'nin ve Yenişehirlioğlu'nun yayınlarında konuya ilişkin bilgiye ulaşılmaktadır (Ahunbay, 2009; Zeyveli, Eskici, 2019; Eskici, 2004; Eskici, 2018; Yenişehirlioğlu, 1982).

3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ VE AMACI

Çalışmanın konusu nicel araştırma yöntemi çerçevesinde çinilerde uygulanabilecek on beş adet tamamlama örneği ile sınırlandırılmıştır. Örnek tamamlama uygulamalarına geçmeden önce, Anadolu Türk Çini Sanatı'nın kronolojik gelişimi ve üretim teknikleri hakkında kısaca bilgi verilmiştir. Ancak bahsi geçen teknikler, tarihi süreçte uygulanan tüm teknikler hakkında değil, aralarından seçilen ve çalışma kapsamında kullanılmak için üretilen yedi teknik hakkındadır. Ardından çinilerin kullanım alanları ve farklı etkenlere bağlı olarak gelişen, parça ve birim malzeme kaybı türün-

den bozulmalara değinilmiştir.

Devamında, tarihi çini onarımlarında görülen farklı tamamlama uygulamalarının uluslararası restorasyon ilkeleri bakımından kıyaslamalı olarak irdelenmesi amacıyla ve örnek tamamlama uygulamalarında kullanılmak üzere, atölye ortamında, yedi farklı geleneksel teknikte üretilen, yirmi dokuz adet çini panoda, harçlı (alçı ve puzolan) ve yeniden üretim çiniler ile toplamda on beş farklı tamamlama uygulaması yapılmıştır. Tamamlamalar yapısal ve dekoratif eksikliklerin giderilmesine yönelik uygulanmıştır. Tamamlama örnekleriyle, özgün çinilerin yapısal ve dekor özelliklerini kapatmadan ve zarar vermeden, belli oranda görsel bütünlüğü sağlayarak ve restorasyon izleri de belirtilerek korumanın mümkün olduğu ortaya konulması amaçlanmıştır. Ayrıca bu örnek uygulamalar ile halihazırda tarihi çini onarımlarında yoğun şekilde tespit edilen mimetik tamamlamaların ve dayanağı belli olmayan desen tamamlamalarının, özgün çinilerin algılanmasındaki yanıltıcı ve zarar verici etkilere yol açtığı gösterilmek istenmiş, modern restorasyon ilkeleri gereği daha doğru ve tercih edilebilir uygulamalara dikkat çekilmesi amaçlanmıştır.

4. ÖRNEK TAMAMLAMA UYGULAMALARI

Mimari yapılarda taşıyıcı elemanlar ile bütünleşik olarak kullanılan ve varlığını birlikte sürdüren tarihi çiniler, doğrudan kendilerinin karşılaştıkları ya da bağlı oldukları taşıyıcı duvarların ve bağlayıcı malzemelerinin maruz kaldığı, çevre ve iklim etkileri, mimari eserlerin bulunduğu zemin durumu, zaman, terk, kötü kullanım, yeniden işlevlendirme, kasti zarar ya da onarımlarda kullanılan hatalı malzeme ve uygulamalar gibi farklı etkenler sonucu çeşitli bozulmalara uğramışlardır. Bozulmalar, kısmi ya da bütüncül olarak çini malzemede çatlak-kırık, parça ve birim malzeme kaybı türünden eksilmelere sebep olmuştur. Bu bozulmalara sebep olan faktörler ortadan kaldırılmadığı, bozulmalar onarılmadığı durumda ise var olan eksiklik ve kayıplar zaman içinde artarak devam etmektedir (Arcasoy, 1983, s. 88-89; Koçu, 1994, s. 204; Eskici, 2004, s. 78; Fraser, 2010, s. 24-25-46; Eskici ve Kabaoğlu, 2011, s. 239; Işıkhana, 2012, s. 17-21; Şener, 1997, 361; Şener, 2014, s. 977-980; Bayazit ve Işık, 2014, s. 156; Zeyveli ve Eskici, 2019, s. 435; Konak, 2022, s. 125). Bu noktada tarihi çini bozulmalarına yönelik yapılan koruma ve onarım çalışmaları kapsamında çini tamamlama uygulamaları² büyük önem taşımaktadır.

Tamamlama, çeşitli iç ve dış etkenler ile şekillenen boşluk ve eksikliklere yapılan onarımlar olarak tanımlanmaktadır (Bakırer, 1985, s. 50).

Çinilerin de dâhil olduğu süsleme unsurlarına yönelik yapılan tamamlamalar, koruma (pratik) gerekliliği ve görünüş (estetik) gerekliliği durumlarında, kısmi veya destek sağlamak için yapısal tamamlama ve formun bütünlenmesi için biçimsel tamamlama şeklinde yapılabilir. Dekorlu alanlarda da çizgisel (kontur), farklı tonlama ve tarama, renkli noktalama (puntinato), mimetik (birebir/taklitçi) tamamlama, rötuş gibi yöntemlerle uygulama bitirilebilir (Eskici, 2018, s. 137-147).

² Özgün tarihi çinilere, tarihi süreç içerisinde uygulanan, günümüzde mevcut bulunan veya ilgili kaynak ve arşiv kayıtlarında onarım bilgisi verilen farklı tamamlama uygulamaları hakkında bilgi için bkz. Konak, 2021-b.

Tamamlama uygulamalarının, uluslararası kabul gören ilke ve tüzüklerde³ de belirtildiği üzere, özgün malzemeye zarar vermeden, desen-kompozisyon düzeni hakkında yanıltıcı olmadan, bilgi ve belgeye dayalı, ayırt edilebilir nitelikte olması gerekmektedir. Zira tarihi çinilere malzeme ve dekor bazında uygulanacak tamamlamalarda kullanılacak yanlış malzeme ve yanlış müdahaleler, çiniler üzerinde geri dönüşümsüz yeni bozulmalara sebep olabilmektedir (Şener, 2012, s. 339; Eskici, 2018, s. 137).

Gerçekleştirilen tamamlamalara örnek olabilmesi için, atölye ortamında, yedi farklı geleneksel tekniğe (mozaik, sahte mozaik, sırlı tuğla, tek renk, tek renk sırlı yaldızlı, kabartma ve sır altı dekor tekniklerinde) yirmi dokuz farklı çini üretilmiş, bu çiniler mekanik etkiler ile (zamana bağlı gelişebilecek bozulmaların beklenmesi mümkün olmadığından) farklı boyutlarda ve yoğunlukta parça ve birim malzeme kaybına uğratılmış ardından bu kayıplara yönelik, harç, dekor ve üretim tekniğine bağlı olarak çeşitlenen on beş farklı tamamlama uygulaması gerçekleştirilmiştir. Tamamlamalar, yapısal eksikliklerde harçlı tamamlamalar ve yeniden üretim çinilerle yapılan tamamlamalar, dekorasyon eksikliklerinde ise desen tamamlamaları olarak üç ana başlık altında sınıflandırılmıştır.

Harçlı tamamlamalarda, özgün malzemeye yapısal ve görsel olarak zarar vermeyecek malzeme kullanılmalıdır. Bu bağlamda tamamlama örneklerinde polyfilla interior⁴ ve alçı, kum, kırmızı kilden oluşan harç türü (puzolan)⁵ kullanılmıştır.

Harçlı tamamlamalarda, işlemlere özgün çinilerin mevcut durumlarının tespiti ile başlanmıştır. Mevcut durumları tespit edilen çiniler, özgün kompozisyon düzeni hakkında bilgi verecek kadar çok olduğu durumlarda, dekor tamamlaması yapılmıştır. Mevcut çiniler içindeki kırık parçalar birleştirilmiş ve tüm parçalar tamamlanan kompozisyon üzerine yerleştirilerek eksik kısımlar belirlenmiştir. Mevcut parçalar ve eksiklikler temel alınarak, çinili panonun dış sınırlarını oluşturacak düzeneğe kurulmuştur. Bu sayede, akışkan kıvamdaki tamamlama harcının akmadan donması ve çiniler ile bütünleşmiş bir parça olması sağlanmıştır. Harcın kurummasının ardından yüzeyde olabilecek pürüzler ince zımparayla düzeltilmiş, çinilerin üzerine taşan harçlar harç kurumadan temizlenmiştir. Bu işlemde özgün çiniler arasındaki derz kayıpları da tamamlanmıştır. Mozaik, sahte mozaik, sırlı tuğla, tek renk, kabartma ve sır altı dekor teknikli çinilerin tamamlanmasındaki uygulama basamakları birbirine oldukça yakın olduğundan ilk tamamlama örneğinde işlem basamaklarına ait fotoğraflar kullanılarak detaylı görsel anlatım yapılmış, sonraki örneklerde benzer uygulamalarda tekrara düşmemek için sadece tamamlama sonucuna ait görsellere yer verilmiştir.

³ Restorasyonda tamamlama uygulamalarının sınırlılıkları, Venedik Tüzüğü'nde, "Madde 12- Eksik kısımlar tamamlanırken, bütünlü uyumlu bir şekilde bağdaştırılmalıdır; fakat bu onarımın, aynı zamanda sanatsal ve tarihi tanıklığı yanlış bir biçimde yansıtmaması için, özgünden ayırt edilebilecek bir şekilde yapılması gereklidir." şeklinde ve Carta Del Restauro Restorasyon Tüzüğü'nde yer aldığı üzere, "Madde 2- Sanatsal nedenler veya mimari bütünlük sağlama kaygısından kaynaklanan restorasyon sorunları tarihi ilke ve ölçütlerle sıkı sıkıya bağlıdır; bir anıtın bütünlümesi birtakım varsayımlara değil, anıtın sağladığı kesin verilere ve büyük ölçüde anıtın özgün öğelerine dayandığı takdirde gündeme gelebilir." şeklinde açıklanmıştır. Bkz. Carta Del Restauro (1931) (URL-1), Venedik Tüzüğü (1964) (URL-2).

⁴ Polyfilla interior; her türlü yüzeye uyum sağlayan ve çok iyi bağlantı kuran, CMC bazlı, esnek ve çok ince bir malzemedir. Kireç harcına kıyasla, zaman ve maliyet bakımından daha ekonomik olan polyfilla interior malzeme, 'intonaccino'(alçı) olarak yüzeylerin sıvanması, eksik kısımlarının tamamlanması ve rötuşlanmasında kullanıma uygundur (Yar, 2008, s.55; Eskici, 2018, s. 139).

⁵ Puzolan harç ile ilgili geniş bilgi için bkz. Gür, 2019, s. 25-35.



Şekil 1: Mevcut özgün çiniler (solda).

Şekil 2: Mevcut özgün çinilerden yola çıkarak genel kompozisyonun oluşturulması (ortada).

Şekil 3: Çini panonun dış sınırlarını oluşturacak düzeneğin kurulması (sağda).

Kaynak: Işıl Konak arşivi.



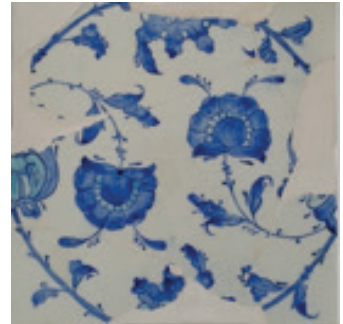
Şekil 4: Yapısal eksikliklerin harçla tamamlanması (solda).

Şekil 5: Harçlı hem yüzey tamamlama (ortada).

Şekil 6: Harcın donması ile yan düzenekleri çıkarılan ve yapısal bütünlüğü sağlanan çinili pano (sağda).

Kaynak: Işıl Konak arşivi.

Harçlı tamamlamaların ilk örneği, harçla sağlanan hem yüzey seviyeli ve düz yüzeyli uygulamalardır. Mevcut parçaların genel kompozisyon hakkında bilgi verecek kadar yeterli olmadığı ve tahmini bir tamamlamaya gidilmemesi gereken durumlarda uygulanabilecek bu tamamlamada kullanılan harç özgün çiniler ile hem yüzey seviyede kullanıldığı için yapısal bütünlük sağlanmıştır. Ancak özgün çinilerin ayırt edildiği tamamlamada, görsel bütünlük algısı çok sağlanmamaktadır. Bu yöntem ile mozaik teknikli çinilerin tamamlamasının yanında sır altı dekor, sırlı tuğla ve kabartma teknikli çinilerde tamamlama uygulaması yapılmıştır. Bu yöntemi harç ile boşlukların dolgulanması olarak isimlendirmek/değerlendirmek mümkündür.



Şekil 7: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (solda).

Şekil 8: Kabartma çini tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (ortada).

Şekil 9: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (sağda).

Kaynak: Işıl Konak arşivi.



Şekil 10: Sırlı tuğla tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (solda).
Şekil 11: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (ortada).
Şekil 12: Mozaik çini tekniğinde, harçla, hem yüzey tamamlama (sağda).

Kaynak: Işıl Konak arşivi.

İkinci harçlı tamamlamada ise, yukarıda aktarılan işlem aşamaları sonucunda elde edilen hem yüzey seviyedeki tamamlama yüzeyinde uygun aletlerle kazınarak, kompozisyondaki eksik kısımlara denk gelen birim çinilerin formları devam ettirilmiştir. Mevcut parçaların genel kompozisyon hakkında bilgi verecek kadar yeterli olduğu durumlarda uygulanabilecek olan bu tamamlama uygulamasıyla hem mevcut çiniler zarar görmeyecek bir harç ile sağlamlaştırılmış hem de çini panoda yapısal ve görsel bütünlük sağlanmıştır. Bu tamamlama, mozaik ve sırlı tuğla teknikli çinilerde uygulanmıştır.



Şekil 13: Sırlı tuğla tekniğinde, harçla, birim formlar belirtilerek, hem yüzey tamamlama (solda).
Şekil 14: Mozaik çini tekniğinde, harçla, birim formlar belirtilerek, hem yüzey tamamlama (sağda).

Kaynak: Işıl Konak arşivi.

Üçüncü tamamlama örneği, işlem aşamaları bakımından önceki uygulamalarla aynı nitelikte olan, ancak tamamlanan yüzeyin özgün çini yüzeylerine göre bir miktar alçak seviyede tutulduğu (seviye altı/sottosquadro) uygulama şeklidir. Bu tamamlama yöntemi ile özgün çinilerin form ve malzeme özellikleri (yükseklik, hamur rengi vb) kapatılmadan yapısal bütünlüğü sağlanmıştır.



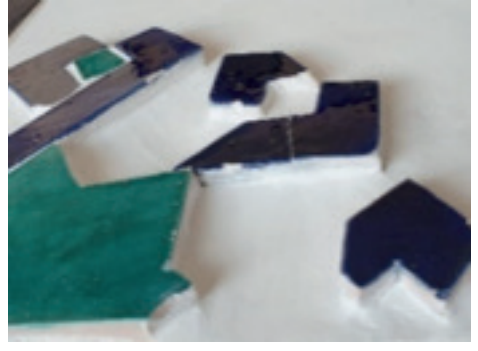
Şekil 15: Mozaik çini tekniğinde, harçla, seviye altı tamamlama (solda).



Şekil 16: Mozaik çini tekniğinde, harçla, seviye altı tamamlama, detay (sağda).
Kaynak: Işılak Konak arşivi.



Şekil 17: Mozaik çini tekniğinde, harçla, seviye altı tamamlama (solda).



Şekil 18: Mozaik çini tekniğinde, alçı harçla, seviye altı tamamlama, detay (sağda).
Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Dördüncü tamamlama örneği ise harçla seviye altı tamamlanan yüzeyin birim çini formları, uygun aletlerle kazınarak devam ettirilip kompozisyonun tamamlanması şeklindedir. Bu görsel bütünlük algısını destekler nitelikteki uygulama da mevcut parçaların genel kompozisyon hakkında bilgi verecek kadar yeterli olduğu durumlarda uygulanabilir. Bu tamamlama örneği, mozaik çini tekniğinde uygulanmıştır.



Şekil 19: Mozaik çini tekniğinde, harçla, birim formlar belirtilerek, seviye altı tamamlama (solda).



Şekil 20: Mozaik çini tekniğinde, harçla, birim formlar belirtilerek, seviye altı tamamlama, detay (sağda).
Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Beşinci ve altıncı tamamlama örnekleri, harç ile yapılan hem yüzey, düz ve hem yüzey form tamamlamalı uygulamaların puzolan harç ile yapılması şeklindedir. Puzolan harçta kullanılan dolgu-agrega (kuk, taş kırığı, mermer tozu, tuğla kırığı vb.), katkı (bitki ve hayvan lifler, tutkal vb.) ve bağlayıcı (kil, alçı, kireç vb.) malzemeleri bakımından yalnız kullanılan harçtan daha sağlam bir yapıya sahip olup, dış yüzey çinilerinin tamamlanmasında daha iyi sonuç vermektedir. Bu tamamlama mozaik çinilerde ve sırlı tuğla tekniğinde uygulanmıştır.



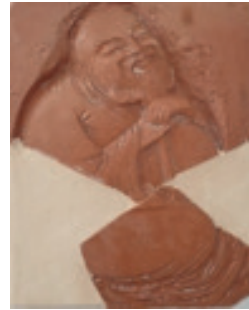
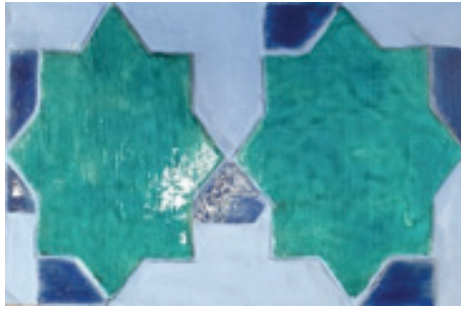
Şekil 21: Sırlı tuğla tekniğinde, puzolan harçla, hem yüzey tamamlama (solda).

Şekil 22: Mozaik çini tekniğinde, puzolan harçla, hem yüzey tamamlama (ortada).

Şekil 23: Mozaik çini tekniğinde, puzolan harçla, birim formlar belirtilerek, seviye altı tamamlama (sağda).

Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Harçlı tamamlamaların yedinci örneği, özgün çinilerin renklerine uygun olarak alçı harcın, su bazlı boyalarla renklendirilmesi şeklindedir. Bu renklendirme birebir aynı tonlarda olabileceği gibi, daha açık tonlarda yapılması daha doğru kabul edilmektedir. Yapısal ve görsel bütünlüğün sağlanmasına katkısı olan bu tamamlama, tek renk çinilerde ve mozaik çinilerde uygulanmıştır.



Şekil 24: Sahte çini (kazıma) tekniğinde, renkli harçla, hem yüzey tamamlama (solda).

Şekil 25: Tek renk sırlı çini tekniğinde, renkli harçla, hem yüzey tamamlama (ortada).

Şekil 26: Kabartma çini tekniğinde, renkli harçla, hem yüzey tamamlama (sağda).

Kaynak: Işılak Konak arşivi.

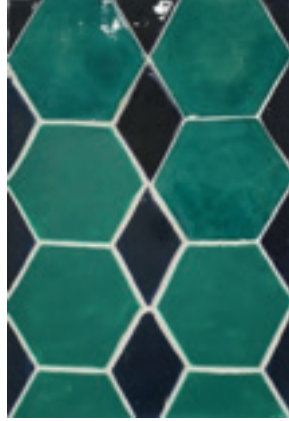
Yapısal tamamlamada kullanılan sekizinci ve son örnek, birim çini eksikliklerinin tamamlanmasında, özgün çinilerin rengine, formuna, tekniğine, içeriğine vb. özelliklerine uygun olarak üretilen yeni üretim çinilerin kullanılması şeklindedir. Yeni üretim çinilerin özgün çinilere göre formları aynı tutulmuş ancak renk ve yüksekliğinde bir miktar farklılığa gidilmiştir. Özgün çini, turkuaz yeşil renkte ve tek renk sırlı-yaldızlı teknikte üretilmişken tamamlama çinileri, özgüne göre daha alçak zeminde/seviye altında ve turkuaz mavi renkte üretilmiştir. Özgün malzemenin önüne geçmeyen aynı zamanda görsel ve yapısal bütünlüğü yüksek oranda sağlayan bu tamamlama, tek renk sırlı çini tekniğinde uygulanmıştır.



Şekil 27: Tek renk sırlı çini tekniği ve tek renk sırlı yaldızlı çini tekniğinde, yeniden üretim çinilerle tamamlama (solda).
Şekil 28: Tek renk sırlı çini tekniği ve tek renk sırlı yaldızlı çini tekniğinde, yeniden üretim çinilerle tamamlama, detay (sağda).

Kaynak: Işıl原因 Konak arşivi.

Dekor tamamlama örneklerinin ilki, harç ile hem yüzey seviyede tamamlanan yüzeylerin özgün çinilerle birebir aynı tonlarda boyanması şeklindedir. Mimetik tamamlama olarak da bilinen uygulamada, yapısal ve görsel bütünlük tamamıyla sağlamıştır. Ancak kullanılan renklerin aynı olması, özgün çinilerin ayrıştırılmasını güçleştirmekte ve yanıltıcı özellik göstermektedir. Bu tamamlama sırlı tuğla, tek renk sırlı, mozaik teknikli çinilerde uygulanmıştır.



Şekil 29: Sırlı tuğla tekniğinde, harçla, hem yüzey, mimetik tamamlama (solda).
Şekil 30: Tek renk sırlı çini tekniğinde, harçla, hem yüzey, mimetik tamamlama (ortada).
Şekil 31: Mozaik çini tekniğinde, harçla, hem yüzey, mimetik tamamlama (sağda).

Kaynak: Işıl原因 Konak arşivi.

İkinci dekor tamamlama örneğinde ise özgün çiniler ile hem yüzey seviyede tamamlanan yüzeyler, özgün çinilerden bir iki ton kadar açık renklerle boyanmıştır. Bu sayede görsel bütünlük yüksek oranda sağlamıştır, aynı zamanda özgün çiniler ve yapılan tamamlamalar da kolaylıkla ayrıt edilebilmektedir. Bu tamamlama örneği, mozaik, sahte mozaik, sır altı dekor teknikli çinilerde uygulanmıştır.



Şekil 32: Sahte mozaik çini (kazıma) tekniğinde, harçla, hem yüzey, açık ton renkli tamamlama (solda).

Şekil 33: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, açık ton renkli tamamlama (sağda).

Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Üçüncü dekor tamamlama örneği, çizgisel-konturle tamamlama şeklindedir. Desenin mevcut parçalarının özgün kompozisyon hakkında yeterli bilgi verdiği durumlarda tercih edilebilir. Dekordaki eksikliklerde, motiflerin dış hatlarının çizgisel olarak, özgüne uygun renklerde konturleriyle verildiği uygulamadır. Tamamlama, sıraltı dekor teknikli çinilerde kullanılmıştır.



Şekil 34: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, konturle (çizgisel) tamamlama (solda).

Şekil 35: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, konturle (çizgisel) tamamlama (ortada).

Şekil 36: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, konturle (çizgisel) tamamlama, detay (sağda).

Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Dördüncü dekor tamamlama örneği, konturlerin kesik çizgiyle tamamlanması şeklindedir. Desenin mevcut parçalarının özgün kompozisyon hakkında yeterli bilgi verdiği durumlarda tercih edilebilir. Dekordaki eksikliklerde, motiflerin dış hatlarının çizgisel olarak özgüne uygun renklerde kesik çizgilerle verildiği uygulamadır. Tamamlama, sıraltı çinilerde kullanılmıştır.



Şekil 37: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, kesik çizgi ile tamamlama (ortada).

Şekil 38: Sır altı dekor tekniğinde, harçla, hem yüzey, kesik çizgi ile tamamlama, detay (sağda).

Kaynak: Işılak Konak arşivi.

Şimdiye kadarki tamamlama uygulamaları, düz yüzeyli çiniler üzerinde uygulanan örneklerdir, ancak kabartma teknikle üretilen çinilerin tamamlamasında durum biraz farklıdır. Kabartma teknikli çinilerin yapısal ve dekor eksikliklerinde diğerlerinden farklı olarak kabartmalı ve kazımalı tamamlamalar da uygulanmıştır.

Kabartma çini tamamlamalarının ilk örneği, eksikliklerin özüne benzer kabartmalı olarak tamamlanması şeklindedir. Bu uygulama özgün kompozisyon hakkında yeterli bilgi bulunduğu durumlarda uygulanabilir. Öncelikle eksik alanlar, diğer örneklerde olduğu gibi harç ile hem zemin seviyede tamamlanmış, kabartmalı alanlarda var olan eksiklikler ise özgün kompozisyondan yola çıkarak, çini çamuru ile sucuk tekniğinde kabartmalı olarak tamamlanmıştır. Bu sayede eksik kısmın kalıbı oluşturulmuştur. Oluşturulan kalıbın, alçı malzemeden iki kez dökümü yapılmış (ilk dökülen ters kalıp olup içi boştur, ikinci döküm kabartmalı kalıp olarak çıkararak bizim kullanacağımız bölümü oluşturur) ve çıkan parça, özgün malzemeye yine harç ile birleştirilmiştir. Uygulamada tamamlanan yüzey boyanmadan bırakılmıştır. Bu durumda yapısal bütünlük tamamıyla sağlanmış, renk hariç görsel bütünlüğe de ulaşılmıştır.



Şekil 39: Kabartma çini tekniğinde, harçla, kabartmalı tamamlama.

Kaynak: İşilay Konak arşivi.

Kabartma çini tamamlamalarının ikinci örneği ise ilk örneğin tersine, kabartmalı çini eksiklerinin, özgün kompozisyondan yola çıkarak kazınması ve alçak zeminde oluşturulması şeklindedir. Bu tamamlama da özgün kompozisyon hakkında yeterli bilgi bulunduğu durumlarda uygulanabilir. Uygulamada eksik alanlar, diğer örneklerde olduğu gibi harç ile hem zemin seviyede tamamlanmış, kabartmalı dekor alanların eksiklikleri ise özgün kompozisyondan yola çıkarak, kazınarak kontur şeklinde tamamlanmıştır. Uygulamada tamamlanan yüzey özgün çini ile aynı rekte (mimetik) olarak boyanmıştır. Bu durumda yapısal ve görsel bütünlük sağlanmış, özgün çinilerin ayrıştırılması da mümkün olmuştur.



Şekil 40: Kabartma çini tekniğinde, harçla, mimetik boyanmalı, kazımalı tamamlama.

Kaynak: İşilay Konak arşivi.

Son tamamlama örneği ise tamamlamaların ilk örneğinde olduğu gibi harçlı, hem yüzey seviyeli ve düz uygulamalardır. Bu uygulama özgün kompozisyon hakkında yeterli bilgi bulunmadığı durumlarda uygulanmalıdır. Tamamlamada kullanılan harç, özgün çiniler ile hem yüzey seviyede kullanıldığı için yapısal bütünlük sağlanmakta, özgün malzeme ayırt edilmekte ancak beyaz renkli harç zeminle mevcut çinilerde görsel bütünlük algısı çok yakalanmamaktadır.



Şekil 41: Kabartma çini tekniğinde, harçla, kabartma oluşturulmadan hem yüzey tamamlama.

Kaynak: Işıl原因 Konak arşivi.

5. SONUÇ

Çalışma kapsamında, geleneksel teknikler ile (mozaik, sahte mozaik, sırlı tuğla, tek renk, tek renk sırlı yaldızlı, kabartma ve sır altı dekor) atölye ortamında üretilen yirmi dokuz adet çinide, parça ve birim malzeme kaybı türünden oluşturulan bozulmalara yönelik, on beş farklı tamamlama uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu tamamlamalarda kullanılan harç malzemeler ve uygulama şekilleri modern restorasyon ilkeleri gereği özgün çinilere yapısal olarak zarar vermeyen ve gerektiği durumda geri alınabilecek niteliktedir. Dekor eksikliklerine yönelik yapılan tamamlamalarda kullanılan boyalar da harç malzemelerle aynı özelliklere sahiptir. Mimetik (birebir) tamamlamalar dışındaki dekor tamamlamalarıyla da özgün çinilerin dekor özelliklerinin önüne geçmeyen, restorasyon izlerinin belirtildiği aynı zamanda görsel bütünlüğün sağlanmasını büyük oranda destekleyen sonuca ulaşılmıştır.

Çini restorasyonunda, yapısal ya da dekorasyon eksikliklerine yönelik uygulanan tamamlamaların temel amacı, çinileri özgün haline ulaştırmak değil özgün çinilerin mevcut durumlarının korunmasını sağlamaktır. Ancak çiniler gibi estetik değeri yüksek, genellikle görsel özellikleri için üretilmiş olan dekorasyon ürünlerinin özgün görseelliğine ulaştırılması, izleyicisi (ziyaretçi), kullanıcısı (cemaat vb.) ve hatta mülkiyet sahipleri açısından bir beklentidir. Bu beklenti doğrultusunda gerçekleşen mimetik uygulamalar ise hali hazırda birçok tarihi çini üzerinde görülmektedir. Mimetik tamamlamalar, özgün çinilerin ve restorasyon izlerinin belirtilmesi açısından örtücü-yanıltıcı etkiye sebep olmaktadır. Bu tamamlamaların özgün çinilerin korunması gerekliliğinden çok, görsel bütünlüğe ulaşma amacı doğrultusunda gerçekleştiği anlaşılmaktadır. Özgün çinilerin parlak sırlı yüzeyleri aracılığıyla restorasyon izleri yakın mesafede ayırt edilebilse de algılanması daha zor olan daha yüksek alanlarda (kubbe, kubbe kasnağı, kubbe göbeği, Türk üçgenleri vb.) bu renklendirme yanıltıcı etkiye yol açmaktadır. Ayrıca mevcut özgün çinilerin genel kompozisyon düzeni hakkında yeterli bilgi sağlamadığı durumlarda yapılan ve dayanağı belli olmayan desen tamamlamalarında da durum benzerdir. Genel kompozisyon hakkında tahmini tamamlamaya gidilerek yapılan ancak kesinlikle kaçınılması gereken bu tür uygulamalar da günümüzde mevcuttur.

Bu bağlamda tamamlama uygulamalarının, kültür varlığı niteliği taşıyan çiniler için büyük öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır. Özellikle renkli tamamlamalarda, mimetik uygulamalardan kaçınılmasının, örnekleri yukarıda sunulan; ton farkı gözetilerek yapılan renkli tamamlamaların ya da çizgisel tamamlamaların tercih edilmesinin ve mevcut parçaları az miktarda bulunan çini tamamlamalarında ise yapısal tamamlamayla yetinmenin daha doğru olacağı muhakkaktır.

KAYNAKÇA

Ahunbay, Z. (2009). *Tarihi çevre koruma ve restorasyon*, İstanbul: Yem Yayınları.

Akgül, N. (2000). *Anadolu Selçuklu Dönemi Mimarisinde Sırlı Kaplama Kullanımı*, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Arcasoy, A. (1983). *Seramik teknolojisi*, Ankara: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Anasanat Dalı Yayınları.

Arık, O. (2007). *Anadolu Selçuklu ve Beylikler Dönemi Dini ve Kamusal Yapılarında Çini*, Anadolu Toprağının Hazinesi -Çini - Selçuklu ve Beylikler Çağı Çinileri, s. 37-190, İstanbul: Kale Grubu Kültür Yayınları.

Arık, R. (2007). *Anadolu Selçuklu Sarayında Çini*, Anadolu Toprağının Hazinesi -Çini -Selçuklu ve Beylikler Çağı Çinileri, 219-393, İstanbul: Kale Grubu Kültür Yayınları.

Anılanmert, B. ve Rona, Z. (1997). *Çini*, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, 1, 405-408.

Aslanapa, O. (1993). *Türk sanatı*, İstanbul: Remzi Yayınevi.

Atagün, D. (2010). *Türk Çini Sanatında Renkli Sır Teknikleri ve Reçeteleri*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Atasoy N. ve Raby J. (1989). *İznik. The pottery of Ottoman Turkey*, London: Alexandra Press.

Atay, Y. C. (2007). *Başlangıcından Günümüze Kütahya Çinileri ve Çini Motiflerinin Seramik Yüzeylerde Yorumlanarak Uygulanması*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Ayduslu, N. (2012). *Anadolu Selçuklu Mimarisinde Çini Mozaik*, Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ayduslu, N. (2013). *Bir Selçuklu Çini Tekniği Sır Kazıma*, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 30, 9-18, Erzurum.

Bakır, S. T. (2007). *Osmanlı Sanatında Bir Zirve, İznik Çini ve Seramikleri*, *Anadolu'da Türk Devri Çini ve Seramik Sanatı*, (Editör: Gönül Öney - Zehra Çobanlı), Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 279-305.

Bakır, S. T. (1999a). *İznik çinileri ve gülbekyan koleksiyonu*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınevi.

Bakır, S. T. (1999b). *İznik Çinilerinde Ulama Karo Tasarımları*, *Osmanlı*, (Editör: Güler Eren), Ankara: Yeni Türkiye Yayınları, 11, 220-226.

Bakırer, Ö. (1971). Anadolu'da XIII. Yüzyıl Tuğla Minarelerinin Konum, Şekil Malzeme ve Tezyinat Özellikleri, *Vakıflar Dergisi*, IX, 337-361.

Bakırer, Ö. (1981). *Selçuklu öncesi ve selçuklu dönemi anadolu mimarisinde tuğla kullanımı*, Ortadoğu Teknik Üniversitesi Yayınları.

Bakırer, Ö. (1984). *Selçuklu dönemi konya yapılarında tuğla kullanımı*, Konya, 77-84.

Bakırer, Ö. (1985). Onarımlarda Özellikle Mimari Süslemeye Yönelik Tamamlamalar Üzerine Düşünceler, *Vakıf Haftası Dergisi*, 2, 49-64.

Bayburtluoğlu, Z. (1977). Anadolu Selçuklu Devri Büyük Programlı Yapılarında Önyüz Düzeni, *Vakıflar Dergisi*, XI, 67-106.

Başaran, S. (2000). *Pişmiş toprak ve çam eserlerin konservasyon/restorasyonu*, İstanbul: Graphis Yayınları.

Bayburtluoğlu, Z. (1993). *Anadolu'da selçuklu dönemi yapı sanatçıları*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Bayzıt, M. ve Işık, İ. (2014). Mimaride Kullanılan Çinilerin Bozunma ve Aşınma Davranışları, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 14, 153-158.

Belli, V. E. (2009). Van Hüsrev Paşa Camisindeki Taş, Çini ve Kalemşi Süslemelerin Bozulma Nedenleri, Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Busy, S. ve Oakley, V. (1993). *Conservation and restoration of ceramics (seramiklerin restorasyon ve konservasyonu)*, London: Butterworth-Heinemann-A division of Reed Educational and Professional Publishing.

Büyükakıncı, B. (2010). Hava kirliliğinin tarihi eserlere etkisi ve alınması gereken önlemler, *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 19, 47-52.

Brend, B. (1975). The Patronage Of Fahraddin Ali Ibn Al-Husain and the Work of Kaluk Abd Allah in the Development of the Decoration on Portal in Thirteenth Century Anatolia, *Kunst des Orient*, X (12),160-187, Berlin.

Caner-Saltık, E. (1999). Taş ve Seramik Eserlerin Özelliklerinin ve bozulmalarının Korunma Amacıyla İncelenmesi, I. Ulusal Taşınabilir Kültür Varlıkları Konservasyonu ve Restorasyonu Kolokymu, Bildiriler Kitabı, 107-109, Ankara.

Çeken, M. (2007). Selçuklu ve Beylikler Devri Çinilerinde Malzeme, Teknik ve Fırınlara Dair Bazı Tespitler, *Anadolu Toprağının Hazinesi -Çini - Selçuklu ve Beylikler Çağı Çinileri*, 13-24, İstanbul.

Eskici, B. (2004). Özel Koleksiyona Ait bir Çini Sobanın Restorasyonu, *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi*, 4, 77-84, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Eskici, B. Akyol, A. A. ve Kadioğlu, Y. K. (2006). Erzurum Yakutiye Medresesi Yapı Malzemeleri, Bozulmalar ve Koruma Problemleri, *Erzurum: Atatürk Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 46, 165-188.

- Eskici, B. Akyol ve A. Kadioğlu, Y. (2008). Hasankeyf Zeynel Bey Türbesi Malzeme Analizleri ve Korunma Sorunları, *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi*, 8, 15-30, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Eskici, B. ve Kabaoğlu, C. (2011). Balat İlyas Bey Külliyesi Koruma Onarım Çalışmaları, *Balat İlyas Bey Külliyesi. Tarih, Mimari Restorasyon* (Ed: M. Baha Tanman, Leyla Kayhan Elbirlik), İstanbul: 235-250.
- Eskici, B. (2018). Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 22, 135-153.
- Fraser, H. (2010). *Seramik hatları ve çözüm yöntemleri*, (Çev. Zeliha Mete-İlker Özkan), İzmir: Karakalem Kitap Evi Yayınları.
- Gür, D. (2019). Tarihi Yapıların Onarımında Kullanılmak Üzere Puzolan Katkılı Hidrolik Kireç Esaslı Onarım Harcı Üretilme Olanaklarının Araştırılması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güvenateş, H. (1996). Türk Çini Sanatı Teknikleri ve Mozaik Tekniğinde Üretilen Çinilerin Günümüz Dekorasyonunda Kullanımı üzerine Öneriler, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- İşıkkhan, S. S. (2008). Türkiye’de Tarihi Yapılardaki Çinilerin Korunmasına İlişkin Yapılan Çalışmalar ve İzmir Milli Kütüphane- Opera Binası Çinilerinin Koruma Projesi, Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- İşıkkhan, S. S. (2012). Tarihi çinilerde Yapısal Özellikler ve Karşılaşılan Bozulmalar, *Yedi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 7, 15-22.
- Kap, T. ve Sağlık, M. (2018). Tarihi Eser Restorasyonunda Beton Teknolojisinin Kullanımı, *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 7(2), 88-99.
- Koçu, V. (1994). Hoca Ahmet Yesevi Türbesi Restorasyonu, *Vakıf Haftası Dergisi*, 11, 203-228.
- Konak, I. (2021-a). Selçuklu Veziri Sahip Ata Fahrettin Ali’nin Vakıf Eserlerindeki Çinilerin Geçirdiği Onarımlar ve Mevcut Korunma Durumlarının Değerlendirilmesi, Doktora Tezi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.
- Konak, I. (2021-b). Çini ve Sırlı Tuğla Onarımlarında Uygulanan Tamamlama Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme, *Van YÜU The Journal of Social Sciences Institute*, (53), 235-256.
- Konak, I. (2022). Yüzey Kaplama Çinilerinde Görülen Bozulmalar ve Bozulmaların Tespitine İlişkin Çizelge Önerisi, *Journal of Humanities and Tourism Research*, 12 (1), 125-146.
- Küçük, C. (1997). Pişmiş Toprak Eserlerin Restorasyon ve Konservasyonu, *Türk Arkeoloji Dergisi*, 31, 117-132, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Meinecke, M. (1976). *Fayence-Decorationen Seldschukischer Sakralbauten in Kleinasien*, 2, Tübingen.

- Öney, G. (1976). *Türk çini sanatı*, İstanbul: Yapı Kredi Bankası Yayınları.
- Öney, G. (1987). *İslam mimarisinde çini*, İzmir: Ada Yayınları.
- Önkal, H. (1996). *Anadolu selçuklu türbeleri*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Pala, İ. Ç. (2018). Türk Çini Sanatında Kullanılan Teknikler, 21. Yüzyılda Türk Sanatı: Meseleler ve Çözüm Önerileri Milletlerarası Sempozyumu Bildiriler Kitabı, (Ed.: Doç. Ruhi Konak), 347- 368.
- Sönmez, Z. (1995). *Başlangıcından 16. Yüzyıla kadar anadolu türk-islam mimarisinde sanatçılar*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Şahin, F. (1983). *Seramik sözlüğü*, İstanbul: Anadolu Sanat Yayınları-2.
- Şahinoğlu, M. (1977). *Anadolu selçuklu mimarisinde yazının dekoratif eleman olarak kullanılışı*, İstanbul: Türk Eğitim Vakfı.
- Şener, S. (1997). Kubad-ı Abad Kazısında Ele Geçen Çini Buluntular Üzerinde Uygulanan Restorasyon-Konservasyon İşlemleri, *Vakıflar Dergisi*, XXVI, 355-362.
- Şener, S. (2012). Arkeolojik Alanda Taban Mozaiklerinde Karşılaşılan Bozulmalar, *Türkiye’de Arkeometrinin Ulu Çınarları Prof. Dr. Ay Melek Özer ve Prof. Dr. Şahinde Demirci’ye Armağan*, (Editörler/Editors:Ali Akın Akyol - Kameray Özdemir), İstanbul: Homer Kitabevi, 329-344.
- Şener, Y. S. (2013). Arkeolojik Alanda Yapı Malzemelerinin Korunması: Temel Yaklaşımlar, Yöntem ve Uygulama Biçimleri, *Orhan Bilgöl’e 67. Yaş Armağanı*, 611-624.
- Şener, Y. S. (2014). Ani Şehir Surları, Koruna Sorunları ve Çözüme Yönelik Öneriler, *Turkish Studies, International For The Languages, Literature Abd History Of Turkish Or Turkic*, 9(10), 977-990.
- Taşkıran, G. (2014). Erken Osmanlı Dönemi Yapılarından Mahmut Paşa Türbesi Çinilerinin Bozulma Sebepleri ve Korunmasına Yönelik Öneriler, Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tuncer, O. C. (1985). Mimar Kölük ve Kâluyan, *Vakıflar Dergisi*, XIX, 109-119.
- Wilber, D. R. (1939). The Development of Mosaic Faience İn Islamic Architecture İn İnan, *Art Islamica*, VI (1), 16-47.
- Yar, M. (2010). Bulgaristan Filibe Cuma Camii’nin Duvar Bezemelerinin Restorasyonu, *Konservasyon Restorasyon Çalışmaları Dergisi*, 5, 48-57.
- Yenişehirlioglu, F. (1982). Osmanlı Dönemi Yapılarında Bulunan Çini Kaplamalar ve Restorasyon Sorunları, *Rölöve ve Restorasyon Dergisi*, 4 (1. Restorasyon Semineri Özel Sayısı), 43-64.
- Yetkin, Ş. (1986). *Anadolu’da türk çini sanatının gelişmesi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Yetkin, Ş. (1993). Çini, *TDV İslam Ansiklopedisi*, 8, 329-335.
- Zeyveli, F. Eskici, B. (2019). Müze Koleksiyonlarındaki Çinilerde Görülen Bozulmalar: Ankara Etnografya Müzesi Çini Pano Örneği, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 24, 429-449.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1: http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tro660878001536681682.pdf , (Son Erişim Tarihi: 05-05-2022).

URL-2: http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tro243603001536681730.pdf , (Son Erişim Tarihi: 05-05-2022).

360 DERECE FİLM MİZANSENİ NEDİR? TASARIM VE YAPIM SÜRECİNE DAİR TEMEL AÇIKLAMALAR

AHMET HARMANDA, BABACAN TAŞDEMİR

ÖZ

Bu yazı 360-VR filmi konu almaktadır. 360-VR video tarihsel gelişimi 1960'lara kadar geri götürülebilecek görece yeni bir film kayıt teknolojisidir. Bununla birlikte, dijital iletişim piyasasının sanal gerçeklik uygulamaları özellikle yakın zamanda kamusal ortamda yaygınlaştıkça bu yeni teknolojinin bir geleceği olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, bu yazı 360-VR film yapımının hangi açılardan yerleşik sinema pratiklerinden ayrıldığını ortaya çıkarmayı amaçlayan bir görgül araştırma üzerine temellenmiştir ve bu açıdan konunun teorileştirilmesine bir katkı sunma amacı taşımaktadır. Ayrıca araştırma 360-VR filmin ne olduğunu kavramsal olarak açıklamak ve 360-VR film yapımı üzerine temel bulgulara ulaşmayı ve söz konusu yeni film yapım biçimi ve teknolojisinin niteleyici özelliklerine ilişkin bir kavramsal tartışma yürütmeyi hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda, araştırmacılar konuya dair gelişmekte olan bir literatürden ve 360-VR video tekniği ile çekilmiş bazı başarılı film örneklerinin betimsel analizinden faydalanmaktadır. Genel bir sonuç olarak, savunulabilir ki 360-VR film yapımı yerleşik sinema pratiklerinden özellikle montaj, yönetim, senaryo ve izleme deneyimleri açısından temel farklılıklara sahiptir. Ayrıca çalışma kapsamında, filme alınan aksiyonun görüldüğü sınırların ve derinliğin belirlenmesi açısından filmin yönetmeninin ve izleyicilerinin ortak katkılarına gönderme yapacak şekilde yeni bir terim olarak "co-optional kadraj" terimi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: 360 Derece Video, Sanal Gerçeklik (Vr), Kavramsal Analiz, Co-Optional Kadraj, Sinema.

* Bu makale Ahmet HARMANDA'nın Dr. Öğr. Üyesi Babacan TAŞDEMİR danışmanlığında ve Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsünde savunulan "360° Video Görüntülemeyle Film Yapımı: Yerleşik Sinema Kavramlaştırması Açısından Çıkarımlar" (2022) başlıklı yayımlanmamış yüksek lisans tezinden geliştirilmiştir.

** Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

Bağımsız Araştırmacı, harmandaahmet@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0002-7058-4940>.

Dr. Öğr. Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema-TV Bölümü, babacantashdemir@akdeniz.edu.tr, <http://orcid.org/0000-0003-3682-2877>.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 16.05.2022, **Makale Kabul:** 26.07.2022, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1117313

WHAT IS 360 DEGREE FILM SCENE? BASIC EXPLANATIONS ABOUT THE DESIGN AND PRODUCTION PROCESS

AHMET HARMANDA, BABACAN TAŞDEMİR

ABSTRACT

The subject matter of this paper is 360-VR film. 360-VR video is relatively a new technology of filming whose roots can be traced back to 1960s. However, it seems to have a promising future as virtual reality applications of digital communication market have recently become recognized by public. In this context, the paper is based on empirical research that questions the ways 360-VR filmmaking differs from established practices of cinema, and it is aimed to contribute to the theorization of the subject. The study actually seeks for a conceptual discussion about the characteristics of this new technology and form of filmmaking. Towards this end, researchers draw on a literature which has been developing for some time, yet still very limited, and descriptive analyses of a number of successful examples of films of 360-VR video techniques. However, main resource of data is a series of 360-VR video mise-en scene experiments shot by various 360-VR video cameras. The researchers collect the experience data from these shootings in an autoethnographic manner. As a general conclusion, it is argued that 360-VR filming has got some fundamental distinctions from the established practices of cinema in especially terms of montage, direction, scenario and viewing experience. A new term, "co-optional framing" is also suggested to refer to co-contribution of director of the film and the viewers in forming the contours and depth of the seeing the filmed action.

Keywords: 360-Degree Video, Virtual Reality (Vr), Conceptual Analysis, Co-Optional Framing, Cinema.

* This paper is based on the findings of Master's Thesis titled "Film Production With 360 Degree Video Screening: Implications For The Established Conceptualisation of Cinema" by Ahmet HARMANDA, which was defended in January, 2022, at Akdeniz University Graduate School of Fine Arts Department of Cinema and TV, under supervision of Asst. Prof. Dr. Babacan TAŞDEMİR.

1. GİRİŞ

Çalışmanın öncü fikri mevcut bazı kurmaca, kısa metraj ve benzeri türlerdeki 360-VR (360 Derece Sanal Gerçeklik) filmlerin¹ yerleşik sinema estetiğine kıyasla önemli farklılıklar taşıdığı gözlemine dayanmaktadır. Bu farklılıkların; kadraj, plan, montaj, dramaturji gibi yerleşik sinema estetiğinin kimi temel unsurlarında ortaya çıktığı iddia edilebilir. Ayrıca çoğunlukla deneysel olarak çekilen birçok 360-VR bir filmin yapım ve izleme pratiğinin nasıl olacağı merak uyandırmaktadır. Bu sebeple bu çalışmada bu farklılıkların araştırılması, uygulamalı olarak kısmen denenmesi ve teorik bir çerçevede değerlendirilmesi literatür için gerekli görülmektedir.

360-VR bir imaj, kadrajın ya da çerçevenin ortadan kalktığı, çerçeve dışının tamamen görünür olduğu görsel bir form olarak adlandırılabilir. 360-VR film ise iki boyutlu film mizansenini ile karşılaştırıldığında tasarımcısı, yönetmeni, oyuncusu ve izleyicisi açısından yeni bir form olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde detayları anlatılacak olan “co-optional (ortak seçimli) kadraj tanımlanması yapılarak 360-VR film kavramlaştırılması netleştirilmeye çalışılmıştır. Bu formun sinemasal anlamda işlevsel ve kullanılabilir olup olmadığı konusunda henüz kesin açıklamalar yapmanın zor olduğu kabul edilmekle birlikte araştırmacılar ve film tasarımcıları açısından ilgi çekici olduğu görülmektedir². Öyle ki günümüzün dijital iletişim ortamında film ve dijital oyun estetiğinin sanal gerçeklik uygulamalarında melezleşen ve iç içe geçen 360-VR imajlar kullanıcılar tarafından çok geçmeden kabul görmektedir.

360-VR film görece yeni bir film formu olduğu için yerleşik sinemanın film dili, estetiği ve yapıyla ilgili kavramlarla düşünüldüğünde bu yeni form için yeni kavramlaştırmalara ve tanımlayıcı ifadelere ihtiyaç vardır. Günümüzde film yapımına dair görüntüleme ve sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişmesi ve bu gelişmelerin sinemaya da değmesi film sanatı hakkında akademik tartışmaları canlı tutmaktadır. Ayrıca 360-VR videonun yaygınlaşmasıyla “interaktif” film tartışmaları daha da popüler hale gelmiştir. Yani 360-VR video bu gelişmelerin tam ortasında yer almaktadır.

360-VR video kullanıcının VR (Virtual Reality) gözlüklerle izlediği ya da bilgisayar ve akıllı telefonlarda görüntüyü tutarak sağa-sola, yukarı veya aşağı da doğru genişlettiği bir video formu olarak tanımlanabilir. 360-VR videonun teknik olarak kullanılabilir ve kolaylıkla ulaşılabilir bir video formu olmaya başlamasıyla doğal olarak film yapımcılarının 360-VR kameralarla film yapma girişimleri de artış göstermiştir. Öyle ki birçok kısa metraj 360-VR film örneği çeşitli festivallerde sunulmuştur³.

VR gözlüklerle izlenen 360-VR video içerikler seyirciye sanal bir deneyim yaşatarak aksiyonun “içinde olma” hissini vermektedir. Kullanıcının deneyimlediği bu “içinde olma” hissi çok önemlidir. Çünkü sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ve filmleri seyirci tarafından kontrol edilebilir bir şeye dönüşebilme potansiyeline sahiptir. Bu noktada 360 derece video teknolojilerinin son hızla gelişmekte olduğunu vurgulayan Dönmez ve Erkılıç (2018) özellikle gelecekte sadece

¹ Örnek olarak Jason Fought yönetmenliğinde Beyond The Night (2016), Hugo Keijzer yönetmenliğinde Insivibile Man (2016), Sabine Lange yönetmenliğinde La Vie a Venir En (2016), Deniz Tortum yönetmenliğinde Selyatağı (2018) gibi filmler.

² CGI VFX 360 Degree Film Behind The Scene “Help” by The Mill” adlı Youtube videosunda 360-VR filmin olanaklarından bahsedilir (bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=PWAQMTmbwuU> Erişim Tarihi: 13.03.2022).

³ Örnek olarak 2021’de Birleşmiş Milletler’de Nashville Film Festivali’nde Virtual Reality and 360 Film Competition kategorisinde Ariel Efron yönetmenliğinde A Promise Kept adlı film ödül almıştır. Aynı şekilde İngiltere’de Encounters Festivali’nde VR-360 kategorisinde filmler gösterilmektedir. Ayrıca diğer festival ve filmlere ulaşmak için <https://filmfreeway.com/festivals> linkinden Virtual Reality filtrelemesiyle ulaşılabilir.

işitsel ve görsel anlamda değil dokunma, koklama ve tat alma gibi insan deneyimini üst noktaya çıkaracak çalışmaların devam ettiğini vurgular. Ayrıca Jerald'dan aktaran Dönmez ve Erkılıç (2018) 360-VR videoların kullanımında insan bedeninden kaynaklanan dezavantajlardan da bahseder. Kısıtlı hareketten kaynaklanan mide bulantısı, göz gerginliği, hijyenik sorunlar ve kaskın başı rahatsız etmesi gibi öne çıkan problemlerdir; fakat 360 derece videoların piksel kalitesinin artırılması ve göz hareketinin takibini sağlayan çalışmaların devam ettiği vurgulanmaktadır.

Daha önce sanal gerçeklikle ilgili kurmaca filmlerde karakterlerin sanal bir evrene dalışını izleyen seyirci günümüzde 360-VR filmlerle sanal gerçekliği deneyimlemeye başlamaktadır. Elbette seyircinin bu dalışı daha önce de adı geçen 1990'lı yıllardaki filmlerin fütüristtik dalış hikayelerine henüz yaklaşmamıştır. Fakat her şeye rağmen günümüzde seyircinin söz konusu gerçeklik deneyimi VR sinemanın geleceği adına önemlidir. VR sinemanın gelişimi elbette 360 derece video kayıt cihazlarının yaygınlaşması ve ulaşılabilir olmasıyla artmıştır. Bu araştırmada her ne kadar "kurmaca 360-VR film" konusuna odaklanılsa da belgesel 360 derece filmlerin ve filmlerle ilgili tartışmaların önemli ölçüde arttığı fark edilmektedir. Özellikle çoğunluğu mülteci krizi gibi sosyal sorunlara odaklanan 360-VR belgesel filmler seyirciyi gerçeğin merkezine, olay mahalline daldırmaktadır. Öyle ki Özdem (2021) sosyo-politik temalı VR belgesel örneklerini incelediği çalışmasında interaktif temsil biçimlerinin belgesel sinemada olan popülerliğinden bahseder. Ayrıca interaktif belgesellerin eğlence endüstrisi karşısında sosyal bir rol üstlenerek insanları harekete geçirmeye teşvik ettiğini vurgulayarak aslında interaktif belgesellerin seyircide önemli bir "içinde olma deneyimini" yaşattığını vurgulamaktadır. Böylece ister belgesel isterse kurgusal film olsun sinemanın bu yeni film formunun yerleşik sinemanın referanslarıyla yeniden açıklanmasına ve kavramlaştırılmasına duyulan gereklilik ortadadır.

360 derece video ile 360-VR film farklı içerimlere sahiptir. Çalışmamızda esas amaç 360-VR film kavramlaştırması ve konuyla ilgili temel çıkarımlara ulaşmaktır. Bu konunun akademik yazında son yıllarda gittikçe artan oranda ilgi çektiği görülmektedir. Araştırmalar genellikle "sanal gerçeklik sineması", "interaktivite", "içinde olma" kavramlarıyla tartışılmış olup önemli iddialar ortaya atılmıştır. Bizim araştırmamız daha önce yapılan araştırmalardan faydalanarak yeni tartışmalara zemin oluşturma amacı taşımaktadır. Araştırmamızda kaçınılmaz olarak yerleşik sinema pratik ve terminolojileri üzerine kurulu ve bunlarla kıyaslama içinde bir tartışma yürütülmüştür; ancak gözlem süreci içinde düşünömsel (reflexive)⁴ karakterde denilebilecek bir tartışma ile yeni film yönteminin yerleşik sinema yöntem ve terminolojisinin ötesine geçen yönleri tespit edilmeye çalışılmıştır.

2. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Film yapımı kuşkusuz daha ziyade teknik bir konudur ve 360-VR videoyla bir mizansen gerçekleştiriminin yerleşik film yapımına kıyasla önemli farklılıklar göstereceği iddia edilebilir. Bu bağlamda, 360-VR videonun teknik tanımından öte 360-VR filmin ne olduğuna dair net kavramsal ifadeler geliştirmek bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Bu amaçla bu çalışmada 360-VR videonun film yapımı pratiği olarak içeriminin ve bu bağlamda 360-VR filmin ayırt edici özellikleri tespit edilmeye çalışılmıştır.

⁴ Düşünömsellik ya da öz-düşünömsellik bir birey veya grubun kendi sorgulamasının nesnesi haline geldiğinde ortaya çıkan öz-bilinçlilik durumu olarak açıklanabilir (Chandler ve Munday, 2018, s.112).

360-VR filmin yerleşik sinemadan farkları iki yapım biçiminin tanımlayıcı temel özellikleri açısından karşılaştırılmasını gerekli kılar. Bu karşılaştırma her iki biçimin kavramsal olarak da karşılaştırılmasını içereceğinden araştırma aşlında ayırt edici nitelikleri tespit etmeye odaklanan bir kavramsal analiz (conceptual analysis) çalışmasıdır. Böyle bir kavramsal analizin yapılabilmesi için çalışmada 360-VR filme yönelik yazılı ve görsel-işitsel kaynakların incelenmesi yanında uygulamalı ve deneysel nitelikte bazı 360-VR video çekimlerinin yapılması gerekli görülmüştür. Tüm bu süreçte araştırmanın bu yeni forma ilişkin bilgi ve deneyim birikimi ve içsel gelişim sürecinin görülebilmesi (düşünümsellik) için de oto-etnografik tarzda bir günlük tutma yöntemi benimsenmiştir.

İlk kez Heider tarafından kullanılan ve Ellis ve Holman Jones'e göre oto-etnografi kısaca "kültürel deneyimi anlamak amacıyla kişisel deneyimin betimlenmesi ve sistematik olarak analiz edilmesine yönelik bir araştırma ve yazma yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır." (Çelik, 2013, s. 5). Oto-etnografi her ne kadar katı bilimsellikten uzak olduğu yönünde eleştiri olsa da bu araştırmacının grubun içine dahil olduğu ya da kendinde "şeylerin" anlamlarını araması açısından bu yöntem verimli bir şekilde kullanılabilir. Creswell'den (1994) aktaran Özdemir ise oto-etnografiden şu şekilde söz eder: "Gerçekliğin araştırmacı tarafından kurulduğu; gerçekliğin anlaşılmasında söz konusu gerçeklik ile etkileşim içerisinde olunması gerektiği; gerçekliğin araştırmacının kendi öznel değerleri perspektifinden kavranması gerektiği varsayımlarından hareket etmektedir" (Özdemir, 2010).

Çalışmanın belli açılardan asıl yöntemi olan bir felsefe yöntemi olarak kavramsal analiz ise Nouopenen'e göre (2010), basitçe kavramların tanımlayıcı niteliklerinin ve diğer kavramlarla ilişkilerinin tarihlenmesi faaliyetidir. Yani şeyleri daha iyi anlamak için onları ayırt edici öğelerine ayırmak gerekir. Montorello (1998) da kavramsal analizin, anlaşılması istenen kavramın bir tanımının yapılmasına, bu tanım yapılırken ilişkili diğer şeylerden ayırt edici olan özelliklerinin ve ayırt edici olmayan özelliklerinin belirlenmesine dayandığını belirtir. Bu yöntemde şeylerin doğasının daha iyi anlaşılması, yeni isimlendirmeler, kavramlaştırmalar yapılabilir.

Her iki yöntemin pratikte nasıl uygulandığına değinmek gerekirse: Oto-etnografik yöntemde esas olan araştırmacıların kendilerinin yaşadıkları kişisel deneyimlerini gözlemlemesidir. Bu sebeple kavramsal analiz yöntemiyle bir arada kullanılan oto-etnografide araştırma nesnesine dair gözlemler günlükte toplanmıştır. Bu günlükte çoğunlukla araştırmacıların 360-VR filmin ne olduğu sorunsalı üzerine önemli zihinsel çıkarımları ve düşünceleri dağınık bir şekilde not edilmiştir. Böylece oto-etnografik gözlemlere dayanarak oluşturulan bu araştırma günlüğü, araştırma kapsamında geliştirilen kavramların ortaya çıkmasında önemli rol oynamıştır.

Araştırmacı-sanatçılar 360-VR film hakkında birebir gözlemler yapmak için birçok uygulama çekimi gerçekleştirmiştir. 13.03.2019-12.11.2020 tarihleri arasında farklı mekanlarda toplamda 120 dakikaya yakın deneme çekimleri yaparak araştırmanın sonraki bölümlerinde bahsedilecek olan 360 videonun pratikte kullanımı üzerine önemli bulgulara ulaşılmıştır⁵. Uygulama çekimlerinde GoPro Max, Insta360, LG360 gibi farklı aksiyon kameraları kullanılmıştır. Ses kaydında kameraların kendisi ve sahnelerde doğal ışık kaynağı kullanılmıştır. Uygulama çekimlerinde ilk olarak 360-VR mizansende kameraların sahnedeki farklı konum ve yükseklik durumunun mizansendeki olası

⁵ Özellikle araştırma kapsamında gerçekleştirilen uygulama çekimlerinin önemli kısmı 8.02.2020 tarihinde Antalya'nın Aksu ilçesinde bulunan «Nida Müzik» adlı bir enstrüman yapım atölyesinde gerçek oyuncular: Mahir Koç, Nihat Koç, Bayram Yılmaz ve araştırmacı katılımıyla gerçekleştirilerek yarı kurmaca bir tarzda yapılmıştır. Bkz. Şekil 3 ve 4.

etkisi anlaşılmaya çalışılmıştır. Ayrıca film yönetimi, sahne kurulumu, sanat yönetmenliği ve teknik detaylar hakkında önemli bilgilere ulaşılmıştır.

Özetle araştırmada çeşitli web sitelerindeki filmler, YouTube videoları ve akademik yazındaki kimi öne çıkan çalışmalardan faydalanılmıştır⁶; ayrıca esas bulgulara ulaşmada bu araştırma için gerçekleştirilen ve oto-etnografik bir tarzla gözlemlenen uygulama çekimlerinden de faydalanılmıştır. Araştırma boyunca tespit edilen bulgular araştırma verisi olarak toplanmıştır. Özellikle daha önce de bahsedilen 360-VR filmlerin izlenmesi sırasında 360-VR film hakkında merak konusu olan noktaların tespitinde kişisel deneyim ve fikirler araştırmanın gelişimini ve sonuçlanmasını etkilemiştir. Yani oto-etnografik yöntem araştırmacıların kişisel deneyimlerine paralel olarak araştırmanın gelişimini ve kişisel olan deneyimlerin objektif kabul edilebilir bulgulara dönüşmesini sağlamıştır.

3. GENİŞLEYEN İMAJLARDAN 360-VR FİLM EVRENİNE DOĞRU: SANAL BİR GERÇEKLiĞİN İÇİNDE OLMAK

İnsanlığın ilkel mağara çizimleriyle algıladığı dünyayı ve ona dair olanı taklit yoluyla yeniden inşa etme arzusu, sonu bitmek bilmeyen bir mücadeledir. Geçmişten bugüne kadar insan, nesnelere veya “şeylerin” iki boyutlu görünümünü kopyalamak için mağara duvarlarından, hayvan derileri, kağıtlar ve tuvaler; sonrasında film pelikülleri ve dijital ortamlara kadar birçok yüzeyi kullanmıştır. Ve zaman içerisinde bu imaj yüzeylerinin ya da çerçevenin kendi etrafına doğru genişlemesi ve de daha fazla şeyin görünür olmasının yanında gerçekliğin artmasına ve yoğunlaşmasına zemin hazırlamıştır. Öyle ki görsel sanatlarda resim yüzeyinin genişlemesiyle hatta Robert Berker’in 1792’deki devasa bina boyutlarında Edinburgh manzaralarının silindirik (Cyclorama) ve panoramik resimleriyle sanal bir gerçekliğin inşası büyük seviyelere ulaşmıştır. Bu aynı iç yüzeyi tamamen görsel hikayelerle kaplanmış bir kiliseye giren kişinin dışarıdaki dünyadan izole olmasına benzer. İlahi bir tavırla içerideki gerçekliğin sunduğu hikayeler kişinin bir arınma yaşamasını sağlamaktadır. Öyle ki insanlığın bitmek bilmeyen bu arzusu günümüzün dijital yaşantısına kadar katlanarak ulaşmaktadır. Kopyalamanın yöntem ve tekniklerin değişmesinin yanında değişmeyen tek şey insanlığın “gerçekliğin sanal” şeklini üretmesidir. Elbette gerçekliğin bu sanal üretimi en iyi sinema filmiyle kendini göstermiştir. Hatta daha sinema tarihinin ilk zamanlarında bir sinema tarihi efsanesi olan Lumiere Kardeşler’in Paris Grand Cafe’de gösterdikleri ilk filmi Trenin Gara Girişi’ni (1895) izleyen seyircilerin trenin kendilerinin üzerine geldiğini sanarak yaşadığı panik sinemanın saf haliyle ürettiği ilk “gerçeklik sanrısı”dır. Sinema seyircisinin ya da tüm sanal gerçeklik deneyimlerinde kullanıcının şeyin gerçekliği temsil etme gücünün yanında gerçekliği askıya alması ya da seyirci tarafından bir gerçekmiş gibi ön kabul ile algılamak istenmesi mental ve de kolektif bir tutumdur. Baudrillard’ın da bahsettiği üzere “simülasyon çağında” çevrenin tüm gönderenlerine yoğun maruz kalmak gerçeğin kendisinin işlevini yitirdiğini hatta gerçeğin bir daha geri dönmemesine sebep olmaktadır (Baudrillard, 2017 s. 15). Zira sinemada da olduğu gibi gerçeğin ikamesi ya da temsili gerçeğin kendisinden daha fazla görünür olmaktadır.

Resim, fotoğraf, film ve video gibi araçların sanatsal bir ifade olarak kullanılmasının dışında tüm bu temsil yöntemleri bir şekilde gerçeğin görünümünü taklit ederek insan algısını gerçeğe yaklaştırır (Florenski, 2007). Genişleyen panoramik görüntü çoğunlukla resim, grafik ve fotoğraf uygulamala-

⁶ Bu kaynaklardan bazıları: Viewer’s Role and Viewer Interaction in Cinematic Virtual Reality (Tong, Lindeman, Regenbrecht, 2021), Storytelling with Virtual Reality in 360-degrees: A New Screen Grammar (Dooley, 2017).

rında ortaya çıkmasının yanında genişleyen tasvirler katı perspektif kuralları altında görülen merkez özneyle birlikte diğer görülmeyen öğelerin de görülmesini sağlar. Florensk'nin (2007) de bahsettiği gibi görsel sanatlarda temsillerin bir mekân içerisinde olduğunun algılanması için doğrusal perspektif kullanılır. Buna karşılık, 360-VR bir video evreni ise çerçevesiz bir temsil halidir. Bir mekânın içerisindeymiş hissini veren 360-VR video formu kullanıcıya tek bir noktadan 360-VR bakabilme olanağı vermektedir. Fakat 360-VR videoda izleyiciye gerçeklik verebilmek için doğrusal tek bir perspektif mümkün olmaz; kullanıcının her farklı bakışında yeni perspektif noktaları ortaya çıkar. Yüzeylerin devasa boyutlarda genişlemesi, panoramik görsellerle içine girilebilen çok yüzeyli resimler, 3D (üç boyutlu) filmler ya da stereoskopik 360-VR videolar gerçeklik hissiyatını arttırmaktadırlar.

1955'te Morton Heilig'in "Sensorama" adlı cihazla ilk 360-VR denemeleri çok önemli bir başlangıç olmakla birlikte 360-VR videonun dijital anlamda ortaya çıkışında önemli bir kilometre taşı Apple'ın 1994 yılında tanıttığı "Quick Time VR" teknolojisidir. Quick Time normalde bir video oynatıcı ve geliştirilmiş VR versiyonunda program, panoramik (silindirik) fotoğrafları birleştirerek 360-VR görüntüyü ortaya çıkarmaktaydı. Bu program kullanıcıya değiştirilebilir bir bakış açısı ve fotoğraf uzamında istediği şekilde gezinebilme olanağı vermektedir. Yani kullanıcı bu programla görselde pan ve zoom gibi temel hareketleri yapabiliyordu ve fareyle yapılan her hareket kullanıcıya farklı bir bakış açısı vermekteydi. Daha sonra benzer bir teknolojik yapı ile 360-VR video geliştirilmiştir. 360-VR videoların popülerlik kazanması elbette başta Apple gibi birçok küresel markanın teşvikleriyle oldu. Youtube'un "yeni bir ortam" olarak tanımladığı 360-VR videoların artık paylaşılabilir ve izlenebilir olduğunu duyurmasıyla bir anda 360-VR videolarla üretilen içerikler ve deneysel filmlerin artmaya başladığı görülmektedir. Elbette en ilgi çeken kurmaca ve belgesel 360-VR filmler olmaktadır. Seyircinin yüzeysel olarak filmin içine girebildiği bu filmler sinemada sanal gerçeklik ve "içinde olma" kavramlarının tartışılmasına zemin hazırlamaktadır.

3. 1. Sanal Gerçeklik ve İçinde Olma

Rheingold'un (1991) "bir yanılsama ile gerçeği" yakalamak olarak nitelendirdiği sanal gerçeklik otomatikleşen nesnelere, bilgisayar destekli simülasyonlara kadar geniş bir yelpazeyi içeren felsefi, sosyolojik, sanatsal ve fütüristik teknolojilerin ve fikirlerin yoğunlaştığı kuramsal bir araştırma alanına işaret etmektedir. Gündelik hayatta sıkça karşılaşılan "sanal ya da sanallık kavramları teknolojik gelişmelerin çok ötesinde zaten felsefede gerçeklik tartışmalarının tam merkezinde yer almıştır. Elbette dijitalleşen yaşamın, makineleşen araç gereçlerin ve film gibi formların sanal gerçeklikte doğal olarak yer alması kaçınılmazdı. Sherman ve Graig sanal gerçekliğin teknolojinin getirdiği yeni bir ortam olduğunu ve özellikle ileri seviye bir iletişim kurmakla ilgili olduğunu söyler. Devamında sanal gerçeklikle ilgili tartışmalarında birbirleriyle ilişkisi olan sanal dünya, dalma-içinde olma (immersion), etkileşim (interaction) gibi önemli kavramlarla bir arada düşünülmesi gerektiğini betimlemiştir (Sherman ve Graig, 2003 s. 5).

Sanal gerçeklik tartışmalarına farklı bir bakış açısı getiren Graug çoğu gözlemciyi dış görsel izlenimlerden hermetik olarak kapattığını ve izleyiciye plastik olarak hizmet ettiğini söyler. Buradaki amaç bir bütünlük oluşturarak gözlemcinin görüş alanını dolduran yapay bir dünya kurmaktır (Graug, 2003, s. 13). Devamında bu kurulan dünyanın aslında bir paradoks olduğunu, çelişkiler ve imkansızlıkla dolu olduğunu söyleyerek ütöpik, "yapay cennet arayan" narkotikler için makul sevi-

yede bir sürükleyicilik taşıdığını söyler. Sherman ve Graig'in de vurguladığı sanal gerçekliği temel kavramlarıyla aslında bahsedilen şey çoğunlukla kurgusal (ya da gerçek) sanal dünyaya gerçek dünyadan birilerinin davet edilmesi ve kişinin burada psikolojik ya da fiziksel bir aksiyon yaşayarak tatmin olmasıdır. Zaten edebiyat ya da diğer sanatsal formlarda her zaman tasarımcının kurmaya çalıştığı gerçek dünya dışında sanal ya da alternatif bir dünyanın yapay bir varlığı söz konusudur. Sanal gerçekliğin sunduğu bu alternatif dünyadaki asıl fark "gerçeklik deneyiminin" en üst seviyeden yaşanacağını taahhüt etmesidir. Fakat bu her zaman olumlu karşılanmamıştır. Yani sanal gerçeklik uygulamalarının ortaya çıkması ve tüketilmesiyle ona karşı olumlu ve olumsuz birçok tavır ve tutum sergilenmiştir. Özellikle 1990'lı yıllarda iletişim teknolojilerinde ve bilgisayarlarda yaşanan büyük gelişmeler makine ve robotların dünyayı ele geçireceği efsaneleri sanal dünyanın kötü olacağı izlenimini oluşturmuştur. Öyle ki Total Recall (1990), Matrix (1999) gibi popüler filmlerde «sanal dünyaların» despotik bir tasviri yapılmıştır.

Sanal gerçekliliğin bir türü olarak arttırılmış gerçeklik (augmented reality) ise pratikte insan bedene monte edilen teknolojik aygıtların yardımıyla bilgisayar ortamında gerçeğe benzerlik iddiasıyla üretilen ortama kullanıcının öznel bir bakış açısıyla dahil olmasını sağlar. Bu tarz uygulamalar birçok alanda gelişim göstermektedir; tıp, eğitim, askeri savunma, uzay keşfi ve popüler tüketim içerikleri olan video klip, porno, oyun gibi eğlence sektöründe de örnekleri görülebilmektedir. 360-VR video ve sanal gerçeklik birbiriyle ilgili bir kavram olsa da bazı açılardan farklı içerimlere sahiptirler. Bununla birlikte, 360-VR videonun teknolojik olarak ortaya çıkması sanal gerçeklik teknolojilerinin bir sonucudur. Sanal gerçeklik videolarını izlerken aksiyonun "içindeymiş gibi" hissedilebilir çünkü özel gözlük veya giyilebilir cihazlar sayesinde bütün görüş alanına hâkim olmaktadır.

İnteraktivite bilgisayar oyunlarından, simülasyonlar ve VR filmlerde kullanıcı içeriğe karşı bir reaksiyon bir aksiyon gerçekleştirerek içeriğin gidişatında ve kendisinde bir değişikliğe sebep olmaktadır. Bu değişim kullanıcıların genellikle kişisel tutumuna bağlı olarak çeşitlenmektedir. Birçok VR deneyiminde kullanıcı tarafından değiştirilemeyecek durağan bir sanal dünya olmasına rağmen diğer birçok VR deneyiminde kullanıcının değişiklikler yapacağı, komutlar vereceği dinamik interaktif dünyalar da mevcuttur. Monaco bu durumda görüntüler, sesler ve metinlerin bir kez dijitalleştirildiğinde her şey için olanaklı hale geldiğini söyleyerek aslında dijitalleşen şeyin kontrol edilebilir ve tekrardan düzenlenebilir olduğuna işaret etmektedir (Monaco, 2014); çünkü dijitalleşen veri daima kontrol edilmeye, değiştirilmeye, onunla oynanmaya ihtiyaç duyar. Bu, elbette dijital bir veriyi her açıdan olanaklı hale getiren bilgisayarın pratik olarak kullanılabilirliği sayesinde olmuştur. Böylece kullanıcılar sanal gerçekliğin aksiyonuna biraz daha yaklaşmakta ve onunla daha fazla etkileşime girebilmektedir. Sinema ve gerçeklik tartışmalarının, dijitalleşmeyle birlikte yeni bir boyuta ulaştığı şu son dönemde Erkilic dijitalleşmenin kaçınılmaz olarak var olduğundan ve farklı yaratıcıların dijital araç gereçlerle yeni anlatılar ortaya çıkarttığından bahseder (Erkilic, 2017). Erkilic dijitalleşmenin sinemayla olan etkileşiminde dijital verinin değiştirilebilir olmasının sinemanın bir belge olarak okunabilmesinin önüne geçerek, sinemanın gerçeklik değerini de değiştirdiğini vurgular (Erkilic, 2017). Fakat bir taraftan Monovich'in elastik gerçeklik kavramına açıklık getirerek diğer taraftan dijitalleşmenin sinemayı gerçekliğe daha fazla yaklaştırdığı tartışmasıyla dijitalleşmenin geleceğin sinema üretiminde gerçeği yakalayan değil doğrudan onu sıfırdan inşa eden bir konuma doğru evirilen bir ara yüze doğru gelişimini betimler (Erkilic, 2017).

Seyircilerin filmlerle etkileşime girmesi video kasetlerin ortaya çıkmasıyla oldu. Zira film peliküllerinden sonra filmleri ilk kez video kasetler yoluyla izlemek seyirci için filme hâkim olmak anlamına gelmektedir. Monaco (2014) görüntülerin ve seslerin dijitalleştirilmesiyle izleyiciye gerçek bir deneyim verdiği için bu durumun gelecek için avantajlı olduğunu vurgular ve sinema salonlarındaki film izleme deneyiminden çok farklı olduğunu söylemektedir. Çünkü filmin oynatıcı üzerinden kontrol edilebilmesi yani filmin durdurularak ileri-geri alınabilmesi ya da hızlandırıp yavaşlatılabilmesi filmi seyirci tarafından müdahale edilebilir bir nesneye dönüştürmüştür. Monaco bu duruma bir eleştiri getirerek multimedya uygulamalarının ve onun interaktif yapısının filmin hikâye anlatma yönüyle bir açıdan oldukça zıt olduğunu söyler. Buna gerekçe olarak yönetmenlerin öyküler anlattığını söyler fakat devamında bunun kaçınılmaz bir gelecek olduğunu vurgulayarak sinemanın geleceğinde interaktivite ve sanal gerçekliğin önemli bir payının olacağını söylemektedir (Monaco, 2014). Netflix'in 2018 yılında yayınladığı "Black Mirror: Bandersnatch", interaktif film denemelerinin ilk örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Film VR ya da seyircinin içine girebildiği yenilikçi bir forma sahip olmasa da seyircinin filmle yüzeysel bir bağ kurduğu söylenebilmektedir.

Sinema kuramcılarının dijitalleşmeyle birlikte sinema ve sinemayla ilgili geleceğe dair öngörülerinde ortak olan şey sinemanın teknolojik gelişmelere bağlı olarak hızla değişeceği, başkalaşacağıdır. Sherman ve Graig (2003) dijitalleşme ve sanal gerçeklik uygulamalarıyla bir arada düşünülen sinemanın yeni formlarında katılımcıların yani seyircilerin izleme pratiklerinin ve özellikle de yaratıcıların tasarım-yapım pratiklerinin önemli ölçüde değişeceğini ve buna ek olarak yeni ifade araçlarına ihtiyaç duyulacağından bahseder. Monaco (2014) ise özellikle sanal gerçekliğin içerisine davet edilen katılımcının yanı sıra bunu ticari anlamda uygulayan tasarımcıların sanal gerçeklik mitini interaktif bir hale getireceğini, deneyimin gerçekliğinin daha da arttırılacağını ve hatta bunun oyunlarla birlikte entegre edilerek gerçek anlamda çeşitleneceğini ön görmüş ve devamında dijitalleşmenin sonuçlarının bitmeyeceğini, katlanarak devam edeceğini vurgulamaktadır. Dahası Monaco 1980'lerdeki salt izleyici konumundan birer kullanıcı konuma dönüşen seyircinin bir başka açıdan "sanalda olan gerçeği" tüketecek itaatkâr bir müşteriye dönüştüğünü iddia etmiştir⁷ (Monaco, 2014, s. 493). Bu sebeple sinemanın zaten yerleşik dramatik ve teknik becerileriyle güçlü bir gerçeklik inşası sağlaması ve VR teknolojileriyle birlikte hikayenin 360-VR bir film evreni içerisinde düşünülmesinin ve seyirci ya da katılımcının o alana davet edilmesinin yeni ve hatta gelişmiş bir film gerçekliğinin temelini oluşturmaktadır (Molo, 2021b).

4. 360-VR MİZANSEN YAPIMI

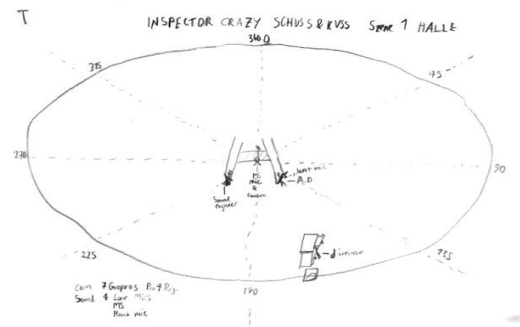
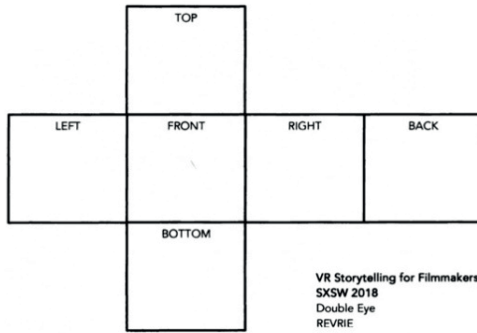
360-VR bir film mizansenini temelde iki şekilde gerçekleştirilmektedir: Birincisi tamamen bilgisayar ortamında tasarlanmış ve kurgulanmış animasyon 360-VR filmler, ikincisi ise gerçek ortamda tasarlanmış bir mekânda 360-VR kameralar ile oluşturulan mizansenlerdir. Her iki yöntem birbirinden çok farklı estetiğe işaret ettiği gibi kullanılan tasarım ve yapım teknikleri de birbirinden çok farklıdır. Yerleşik sinemada mizansen, film yönetimi sırasında yönetmenin film karesi içinde görünenler üzerindeki kontrolünü ifade etmektedir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 112). Bir başka ifadeyle mizansen kameranın kaydetmesi için olayların her şeyiyle ortaya koyulmasıdır. Ortaya koyulan

⁷ Buradaki bir diğer en önemli tartışma bireyin yalnızlaşması ve teknolojiyle yaşama tutunmasıdır. Bu aslında televizyonla başlayan bir tartışmadır denilebilir. 1935 yılında yayınlanan ve erken bir tarihte televizyonu konu alan pasajda Arnheim bir potansiyel tehlike olarak televizyonun toplumsal olarak yalnızlığa itilmiş, tecrit edilmiş ve yalnızlıktan içi sıkılan çağın tüketicisine götürülen bir gelişme olduğunu imleyen bir tartışma yürütmüştür (Arnheim, 2010).

mizansenini tasarlamak yaratıcı film ekibinin sorumluluğundadır. Fakat 360-VR filmlerin görünümü ve estetiği 360-VR film mizanseninin ne olduğuna dair genel bir fikir verse de bu mizanseninin nasıl kurulduğunu anlamak film analizleri ile tümüyle mümkün görünmemektedir; çünkü tasarımcı bu noktada bir film mizansenini tasarlamak ötesinde bir mimar gibi mekân tasarlamak durumundadır. Elbette tasarımcının seyircinin dikkatini çekmeye ve sürükleyici bir aksiyon “içinde olma hissini” sağlamak zorundadır.

360-VR mizansen tasarımı için iki önemli aşama vardır: Birincisi 360-VR olarak görünecek mekânın tasarımı, sanat yönetmenliği ve kurgusu, ikincisi bu mekân içerisindeki aksiyonun yazımıdır. Mekân ile içinde gerçekleşen aksiyon birbirinden bağımsız olmadığı için bir tarafta tasarım diğer tarafta dramatik bir yazım yapmak gerekmektedir. Ayrıca, 360-VR filmde kameranın, anı kesintisiz olarak kaydetmesi kurgulanan aksiyonun niteliğini elbette etkileyecektir. Bu durumda 360-VR filmlerde sahne arası ara çekimler (intercut) ya da paralel kurgu (cross-cutting) kısıtlanacağı için sahneler gerçek hayatın doğal akışıyla benzerlik gösterecektir. Bu sebeple 360-VR filmlerin bir noktada “plan sekans” estetiğine yaklaştığı söylenebilir.

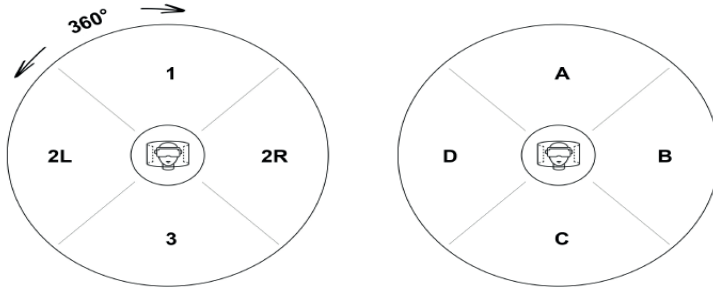
360-VR film tasarlamının genel kabul görmüş kurallarının olduğunu söylemek güçtür. Yerleşik sinemada bir senarist senaryo yazarken mekân, dekor ve oyuncuların eylemleri gibi o sahnede temel olan şeylerin görünüşlerini ve aksiyonlarını betimler. Yapılan literatür taraması sonucunda 360-VR mizansen tasarımı yerleşik kurallar olmadığı ve tasarımcıların farklı yöntemler geliştirdiği görülmektedir. Buna karşın 360-VR mizansen tasarımı sanal gerçeklik uygulamaları için hikâye yazmaya benzetilmektedir. Bu sebeple bu araştırmada VR uygulamalarda hikâye yazımının 360-VR film için senaryo yazımı hakkında genel bir fikir verebileceği üzerine odaklanılmıştır. VR uygulamaları için hikâye yazımında ya da sahne tasarımı mekân Şekil 1’de görüldüğü üzere açık bir küp şablonunda tasarlanmaktadır. Sonrasında tasarlanan yüzeyler bir araya getirilerek 360-VR bir görünüme ulaşılmaktadır.



Şekil 1: 360-VR film tasarımı örnek eskizler

Kaynak: <https://medium.com/cinematicvr/storyboarding-in-360-2ddce59d627d> Erişim Tarihi: 02.07.2021

Yerleşik sinemada yönetmen seyirciyi film içinde yönlendirmek için onlarca yıldır seyircinin alışık olduğu yöntemlere sahiptir. Fakat 360-VR bir film evreninin yeni yöntemlere ihtiyacı vardır. Bu sebeple tasarımcı 360-VR mizansen ile neyi hedeflediğini bilmek zorundadır. Seyirciyi doğru yönlendirebilmek için tasarımcının 360-VR mizansenini non-diegetic (görünmeyen) bölgelere ayırmak gerekir. İzleyiciyi çevreleyen sanal ortam Şekil 2’de görüldüğü üzere dört ayrı bölüme ayrılıyor: Birinci bölgede izleyicinin ana ilgi noktası, ikinci ve üçüncü bölgede izleyicinin sağ ve sol tarafı ve dördüncü bölgede ise seyircinin arka tarafı olarak kurulu (Kvisgaard, 2019).



Şekil 2: Seyircinin bakış noktaları (POI point of interest)

Kaynak: Kvisgaard, Adam. et al., (2019). "Frames to Zones: Applying Mise-en-Scène Techniques in Cinematic Virtual Reality," 2019 IEEE 5th Workshop on Everyday Virtual Reality (WEVR), 2019, pp. 1-5. doi: 10.1109/WEVR.2019.8809592.

İzleyicinin ana ilgi noktasını 360-VR mizansenin merkez pozisyonu (anchor position) olarak tanımlayabiliriz. Asıl ilgi çeken olayın gerçekleştiği ve seyircinin yönlendirildiği bu bölge seyirciye sürükleyici bir aksiyon sağlamalıdır. Diğer bölgeler ikincil öneme sahip olmakla birlikte arka plan en az önemli bölgedir. Tong ve Lindeman ise 360-VR filmde kör noktaları izleyici tarafından çoğunlukla göz ardı edilebilecek yerler olarak tanımlamaktadır (Tong ve Linderman, 2021). Ayrıca seyircilerin kör noktalara yönlendirilmesinin tavsiye edilmediğinden bahsetse de bunun yine de çeşitli görsel-işitsel yönlendirmelerle mümkün olabileceğinden bahsetmektedir (Tong ve Linderman, 2021). Ek olarak, zaten 360-VR filmleri oturarak izleyen seyircilerin çok fazla arka noktaya bakmama eğilimine gittiklerinin tespit edildiğinden bahsetmektedir (Tong ve Lindeman, 2021). Örneğin The Invisible Man (2016) filminde yönetmen sahneyi sadece bir masa etrafında kurarak seyircinin oraya olan bakış alanını kısıtlamıştır. Özellikle sahnenin arka planını karanlıkta bırakarak ve çözülmesi zor karmaşık bir görüntüye boğarak seyircinin o noktaya olan dikkatini engellemiştir. 360-VR filmlerin yardımcı araç gereçlerle izlenebildiği hatırlanırsa bu seyirci için yorucu ve sıkıcı gelebilir. Bu sebeple 360-VR mizansende aksiyonu tüm bölgelere dağıtmak yerine tek bölgede yani merkez pozisyonda toplamak seyircinin filme daha fazla odaklanarak sıkılmamasını sağlayacaktır. Merkez pozisyon seyircinin asıl ilgi noktası olduğu gibi tasarımcı/yönetmenin de şeffaf görünmeyen bir kadraji olarak nitelendirilebilir. Merkez pozisyon dışındaki görülen çerçeve dışı alan seyircinin opsiyonel olarak izlemeyi tercih ettiği yanıl pozisyonlar olarak kalacaktır.

360-VR film tasarımında bir diğer önemli nokta kameranın sahne içerisindeki konumudur. Seyircinin aksiyona olan mesafesini de belirleyen kamera konumunun seyircinin "içinde olma" deneyimini güçlendireceği düşünülmektedir. Araştırmacıların bu noktada yaptığı Şekil 3 ve 4'te de görülen uygulama çekiminden alınan görüntülerde aksiyonun merkezinde ve uzağında olan farklı bakış açılarının nasıl görüldüğü gösterilmektedir.



Şekil 3: Araştırma kapsamında gerçekleştirilen 360 derece video uygulama çekiminden bir ekran alıntısı



Şekil 4: Araştırma kapsamında gerçekleştirilen 360 derece video uygulama çekiminden bir ekran alıntısı

4. 1. Sahne Kurulumu ve Film Yönetimine Dair Detaylar

360-VR film çekimlerinde kullanılan kamera sistemi yerleşik film yapımında kullanılan kamera sistemlerinden farklıdır. Bu kameralar genel olarak monoskopik ve stereoskopik⁸ çekim yapan kameralar şeklinde ikiye ayrılabilir. 360-VR filmlerde seyircinin içinde olma hissini arttıran kameralar aslında stereoskopik kameralardır. Buna rağmen monoskopik görüntüler her ne kadar VR gözlükleriyle izlenebilse de “iki boyutlu” olduğu için seyirciye bir derinlik hissini tam olarak verememektedir. Bu sebeple kameranın yönetmen tarafından belirlenen sahnedeki konumu ve yüksekliği seyircinin bakış açısı için büyük önem arz etmektedir. Buna göre, oturarak izlenen bir 360-VR filmle ayakta izlenen 360-VR filmin etkisi birbirinden farklı olacaktır; çünkü oturarak izlemeye göre ayakta izlenen 360-VR filmde seyircinin daha fazla noktaya bakma eğiliminde olduğu tespit edilmiştir (Tong ve Lindeman, 2021). 360-VR film çekiminde kameranın çoğunlukla sabit bir şekilde sahnenin merkezine yerleştirilme durumu vardır. Örneğin sinematik bir prodüksiyona sahip olan ve gerçek mekânın aksine stüdyo ortamında gerçekleştirilen *The Invisible Man*'de (2016) yönetmen sahneyi masanın bir köşesine konumlandırarak seyircinin sahneyi izleyebileceği en iyi pozisyonu oluşturmaktadır. Seyirci de burada oyuncular gibi oturur pozisyonudadır. Bu sebeple yönetmen Tortum'un yapılan bir görüşmede bahsettiği üzere yönetmen 360-VR filmdeki konumu seyircinin bakışını düzenleyen bir konumda kendini bulmaktadır (Molo, 2021a).

360-VR film yapımında kameranın her yeri kaydetmesi film yapımı adına bir problem oluşturmaktadır. Buna göre, kamera arkasının ortadan kalktığı bu durumda film yönetiminin nasıl olacağına ilişkin birçok soru ortaya çıkmaktadır. 360-VR filmde kamera arkasının ortadan kalkması, tüm ekipmanların ve film ekibinin gizlenmesini gerektirmektedir. Bu durumda yönetmen ile oyuncular arasında iletişimi sağlayacak ve oyuncunun diyalogları unutulacağı anda ona sufle verebilmesi için bir kişinin mekânda oyunculara yakın bir yerde gizlenmesi düşünülebilir. Eğer gizlenecek bir yer yoksa sahneye o kişinin gizlenebileceği bir dekor eklenebilir. Ayrıca film yönetmeninin çekim sırasında oyunculara komut verebileceği iletişim yönteminin belirlenmesi gerekmekte olduğu düşünülmektedir.

⁸ Stereospis Yunanca “stereo” ve “opsis” kelimelerinden türetilmiş insan gibi binocular görme yetisine sahip canlıların derinlik hissiyatını anlatan optik bir kavramdır. Stereoscopi yöntemi sağ ve sol göz için ayrı ayrı çizilen neredeyse birbirine tamamen benzeyen iki görsel metrik farklarıyla gözü aldatarak bir illüzyon yaratır ve binocular görmeye benzer bir etki yaratır. Çok eski bir yöntem olan stereoscopi film çalışmalarında kullanılmış ve günümüzde 3D (üç boyutlu) film üretmede de birbirine belirli uzaklıktaki iki kamerayla çekilir.

360-VR filmde sahne planlara ayrılmaz. Bu yüzden tek bir kayıta bir sahnenin çekilmesinin elbette bazı dezavantajları olacaktır. Bunların en başında en ufak teknik ya da oyuncu sebepli bir hatada sahnenin tekrardan çekilmesidir. Bu tarz problemlerin önüne geçilmesi için prova çekimleri çok önemlidir. Yani çekimden önce yönetmen sahneyi bir kez boş kaydederek o boş çekim ile oyunculara gideceği yönü daha iyi tarif edebilir. Ayrıca boş çekimde dekor ve aksesuarların yeri belirlenirken, sahnenin karanlık noktaları tespit edilerek, o noktaların nasıl aydınlatılabileceğine dair çözümler üretilebilir. Eğer bu mümkün değilse yönetmen sahnenin 360-VR film fotoğrafını çekerek fotoğraf üzerinden de “storyboarding” yapabilir. Ek olarak prova çekimleri, çekim anında meydana gelebilecek bazı durumların önceden tespit edilmesini sağlayabilir. Örneğin dış mekânda çekilen bir sahneye sürpriz bir şekilde dahil olacak insan, hayvan gibi unsurlar çekimden önce tespit edilebilir.

360-VR film çekimde oyuncular da bazı zorluklar yaşayabilir. Sahnelerin kesilmeden çekilmesi uzun süren oyunculuk performansları gerektirebilir. Bu durum senaryonun anlık unutulması ve stresin artması gibi sonuçlar ortaya çıkarabilir. Böyle durumlarda yönetmen oyuncuların doğaçlama yapmasına izin verirse sahnenin çekimi daha kolaylaşabilir. Ayrıca oyuncuların kulak içi görünmez kulaklıklar ile sufle ve yönetmenden talimat alması sağlanabilir. Yönetmenin sahneyi referans monitörüyle uzaktan yönetmeye çalışmasının etkili olmadığı durumlarda yönetmenin sahnede bir yerde gizlenip kamufle olması film yönetimini kolaylaştıracaktır.

5. “CO-OPTIONAL” (ORTAK SEÇİMLİ) KADRAJ⁹ VE DEMONTE MONTAJ

Yerleşik sinema anlayışı açısından çerçeve-kadraj, sanatçının sınırlarını belirlediği, bazı öğeleri içeri alıp bazılarını dışarı aktardığı özel kompozisyon alanıdır. Alışlageldiği şekliyle, fotoğraf ve film sanatında yönetmen, görünüşleri kamera yardımıyla kırarak alır. Elbette bu kompozisyonlar ana ve yan öğelere sahiptir. Çerçevenin genişlemesiyle perspektifin kullanımı da değişir; yani çerçeve içinde tasvir edilen öğelerin çoğalması görüntüyü merkez kompozisyondan uzaklaştırır. Sağa sola doğru genişleyen imajın yan öğeleri sürekli artarken ana öğeler ortadan kalkar ve her öge eşitlenir.

Kadraj/çerçeve “bir resmin, çizimin veya fotoğrafın içerisinde formel olarak gösterildiği fiziksel bir yapı” olarak, plan ise “film veya televizyonda, kurgulanmamış ve bir kesme ile (veya diğer türlü bir geçiş ile) son bulan bir dizi devamlılık içeren eylem” olarak anlaşılmaktadır (Chandler ve Munday, 2018, s. 74 ve s. 326). Bu kavramların yerleşik sinema anlayışı çerçevesinde nasıl yorumlandığına bakmak gerekirse; kadraj ve planın, geometrik ya da fiziksel bir şey olduğunu söyleyen Deleuze (1983) planın aslında akıp giden imgelerden oluştuğunu vurgular ve planların kümelerden meydana geldiğini, bu kümelerin de birbiriyle iletişim halinde olduğunu belirtmektedir. Deleuze sonrasında iç içe geçmiş çerçevelerin varlığından ve ardından çerçevenin kadraj açısıyla bir optik sistem oluşturduğunu, çerçeve-dışının (offscreen) varlığının da inkâr edilemeyeceğini, hep orada olduğunu hatırlatır. Yerleşik sinemada çerçeve dışını “kör alan ve dekadraj” olarak tanımlayan Bonitzer kadraj dışının sinema için bir gerilim oluşturduğunu söyler ve şu şekilde devam eder: “Sinemanın, gösterdikleriyle olduğu kadar göstermedikleriyle de iş gördüğü, sinematografik uzayın bir alan-uzay ve bir alan-dışı ile görülen görülmeyenle eklemlendiği, bu bölünmeden kaynaklanan gerilimin de izleyiciyi kendi oyununa kattığıdır.” (Bonitzer, 2018, s. 18).

⁹ Bu çalışma kapsamında geliştirilmiş bir terimdir.

360-VR film bilgisayar ya da telefon ekranından izlendiğinde ise (ki şu anda bazı uygulamalarda bu yöntem daha yaygındır) seyirci aracın doğasından dolayı yine bir kadrajla karşılaşmaktadır; ancak bu kadraj yerleşik sinema perdesi ile sınırlı olan bir kadraj değildir. Bu durumda seyirci ekrandaki görüntüyü hareket ettirerek izleme edimi içine girer, zira görsel olanın sınırları yönetmen tarafından tümüyle çizilmemiştir. İzleyen bu durumda yerleşik anlamda yine pasif değildir, yönetmen tarafından “merkez pozisyonu” belirlenmiş kamerayı yöneterek 360-VR bir görüntü içinde hareket edebilmektedir. Bu durumda oluşan yeni kadrajlar yönetmen ve seyircinin ortak bir şekilde ve birbirlerinden bağımsız olarak seçtikleri bir çerçeve olacaktır. Buna “co-optional” ya da daha Türkçe bir ifade ile “ortak seçimli” kadraj denilebilir. Seyircinin film kadrajında yaptığı her hareket seyirciye bir önceki kadrajda görülmeyeni gösterecektir. Bu sebeple 360-VR bir mizansende gerçekleşen aksiyonun seyirci tarafından anlaşılabilmesi için bakış açılarının değişkenliğine ihtiyaç vardır; çünkü değişen her açı seyirciye sahne hakkında yeni bilgi verebilir.

Yerleşik sinemada yönetmenler genellikle film sahnesindeki anlamı tek planla anlatmak yerine sahneyi farklı planlara bölerek farklı bakış açılarıyla seyirciyi yönlendirmeye çalışmaktadır. Zira film, çerçevenilmiş art arda sıralanan çekimlerin sıralanmasıyla bütünleşir ve sözgelimi art arda gelen her bir çekim seyircide kadrajın diğer tarafında ne olduğuna dair görme istencini yerine getirmektedir. Yani her bir yeni kadraj bir önceki kadrajın kör alanını görünür hale getirirken ayrıca her yeni plan seyirciyi aksiyona yönlendirerek filmi sürükleyici bir hale getirmektedir. Çerçeve dışının varlığı, sahnenin farklı açılardan gerçekleşen diğer planlarla görünür olmasına karşı 360-VR filmde kör alanlarının hepsi zaten görünür olur ve bu sanal görünüm gerçek hayatın algılanışına benzer. Kör alanların tamamen görünür olması filmi oluşturan parçaların büyük oranda azaldığı ve bu sebeple de sahnelerin dizimi dışında anlam inşa eden yerleşik montajın uzaklaştığı anlamına gelmektedir. Zaten 360-VR film amacı itibariyle montaja ihtiyaç duymayacağı gibi buna elverişli bir form da değildir. Daha önce de belirtildiği gibi 360-VR filmin yerleşik sinemaya benzemeye dair bir mücadelesi düşünülemez, aksine o çok farklı bir estetikle sinemanın mirasından payını alarak yeni bir şey olma eğilimindedir. Fakat bu 360-VR filmde montajın tamamen ortadan kalktığı anlamına da gelmez; 360-VR filmde sahnelerin dizilimi içinde yine bir tür montaja ihtiyaç vardır.

Yerleşik sinemada kayda alınan film parçalarını seçme ve eleme işlemi olan montaj, sonrasında seçilen planların hikaye anlatısına göre birleştirilmesi ve koordine edilmesidir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 228). Alışılmalı film yapımında montaj çok daha öncesinde dekupaj ile başlar ve filmin montajı büyük oranda bu noktada belirlenir. Montaj teknik bir konu olduğu kadar yönetmen ve kurgucunun yaratıcı dokunuşlarını yaptığı ve filmi büsbütün ortaya çıkardığı yaratıcı bir süreçtir. Sinemanın sanatsal bir form olarak kabul edilmesindeki en önemli sebep filmin hareketi tasvir edebilmesinden öte parçalara ayrılmış çekim parçalarının art arda sıralanışıyla anlam ifade eden yeni bir «imge» oluşturabilmesidir. Bu sebeple co-optional 360-VR film, başta montaj gibi yerleşik sinemanın sanatsal ifade araçlarından uzaklaşarak yeni bir film formu olarak gelişmektedir. 360-VR filmi, formu özellikle gerçek hayatın görünüşleri tıpatıp tasvir etmeye çalışmaktadır. Bu yüzden yerleşik sinemanın en temel ifade gücü olan yerleşik montajın yoksunluğu 360-VR filmde bir problem olmaktan çıkmıştır.

Türk sinemasının ilk 360-VR film örneklerinden biri olan Selyatağı'nın (2021) yönetmeni olan Deniz Tortum kendisi ile yapılan bir görüşmede VR filmlerde montajın bir nedensellik ilişkisi içerisin-

de olduğunu söyler. Tortum VR'ın sunduğu en ilginç şeylerden birinin nedensellikleri değiştirerek "farklı kurgular" meydana getirmesi olduğunu vurgular (Molo, 2021b). Devamında bunu "affordances"¹⁰ kavramıyla ilişkilendirerek aslında 360-VR filmde seyircinin ne yapması gerektiği konusunda çok yabancılık çekmeyerek sezgisel olarak bir şeyleri anlamlandıracağı ve nereye bakması gerektiği görevini bileceği çıkarımını yapmaktadır. Yani demonte olarak seyircinin karşısına gelen 360-VR film reel hayatın anlamlandırılmasına benzer şekilde seyirci, parçaları kişisel bir şekilde ve alternatif olarak birleştirmeye ya da anlamaya çalışır. Montaj seyircinin karşısında anlaşılması istenen mesajın doğrudan iletimini sağlarken sanal gerçeklik, interaktif film örneklerinde olduğu gibi film anlamdan ziyade seyirciye karar verme mekanizması aracılığıyla bir katarsis yaşatma eğilimi içine girer. Seyircinin anlamı inşa etmesi alternatif bakışların, kişisel tercihlerin sonucunda ortaya çıkar. Böylece demonte olarak seyirci karşısına gelen 360-VR filmde seyirci bakış açısını değiştirerek filmin "montajını" da aslında kendisi yapmış olur. Bu durum stereoskopik 360-VR filmde de aslında benzer durumda cereyan eder. Bu tarz için bir kadrajdan bahsetmek bile güçtür ancak filmin seyir süreci içerisinde hangi noktaya bakacağı konusunda izleyici karar verici konumdadır ve buradaki akış kendiliğinden gerçekleşir.

360-VR filmde zaman gerçek hayatın akışına benzer, ileriye ve geriye doğru sıçraması çok mümkün değildir. Zira, 360-VR filmde amaç seyircinin o an sahneye dalması ve olayları kendi çevresinde gerçekleşiyormuş gibi hissetmesi beklenir. Bu haliyle de 360-VR filmde sahnelerin tek parça halinde gerçekleşmesi, 360-VR filmi, sahnenin uzun kesme aralıklarına sahip olduğu modern anlatı tipi olan plan-sekans estetiğine yaklaştırmaktadır. Bunun sebebi, 360-VR filmde söz konusu olan görsel bir estetik kurmaktan ziyade her yerin net bir şekilde gösterilmesi ve daha ötesinde seyirciye o sahnenin "içindeymiş gibi olma hissinin" yaşatılabilmesidir denilebilir.

360-VR filmde seyircinin ilgi ve merakı merkez pozisyon alanında tutulabilirse yönetmenin sürekli seyirciyi yönlendirmek için fazladan bir şey yapmasına gerek kalmayabilir. Ayrıca her ne kadar 360-VR film seyirciye her yere bakabilme özgürlüğünü sunsa da yönetmen çoğu zaman bunu istemeyebilir; çünkü yönetmen seyircinin merkez pozisyonundaki asıl olayların döndüğü bakış açısında kalmasını isteyecektir. Fakat bunun aksi durumunda yönetmenin alan derinliğini bir yönlendirme aracı olarak kullanması estetik bir çözüm yolu olacaktır. Zira, yönetmenin seyirciyi yönlendirmek için bilgisayar oyunlarında olduğu gibi yön gösteren okları kullanması estetik bir tartışmaya sebep olabilir. Bunun yerine yönetmenin 360-VR filmi bilgisayar oyunlarından farklı kılacak yöntemlere ihtiyacı olacaktır. Ayrıca 360-VR filmde yönetmenin seyirciyi başıboş bırakması ve onun nereye bakması gerektiğine dair işaretler, estetik göstergeler sunmaması 360-VR filmi sıkıcı ve izlenemez kılabilir. Bu sebeple yönetmenin 360-VR formunda seyirciyi yönlendirebilecek yöntemler bulması gerekebilir.

Bunlardan ilki bahsedildiği gibi yönetmenin alan derinliğini kontrol ederek bazı bölümleri bulanıklaştırarak seyirciye yön göstermesi olabilir. Sahnenin başlangıcında yönetmen seyircinin sahneyi keşfetmesi için bir süre her yeri net bırakabilir ve daha sonra asıl merkez pozisyonu göstermek için gereksiz alanları bulanıklaştırabilir. İkincisi ise yönetmenin filmin 360 derecelik bir ses perspektifinde diegetik ses unsurlarıyla seyirciye yol göstermesi olabilir. Örneğin Tortum Selyatağı filminde

¹⁰ HCI (Human Computer Interaction) literatüründe James J. Gibson tarafından kavramsallaştırılan ve nesneyle ya da "şeylerle" neden sonuç ilişkisine dayanarak ve doğal sezgilemeyle ne yapılacağına farkında olmak anlamına gelmektedir.

bir sahnede duyulan helikopter sesi seyircinin (en azından araştırmacıların) gökyüzüne bakmasını sağlayabilmiştir. Ayrıca 360-VR kameranın hareketli olduğu durumlarda ya da kameranın La Vie À Venir En (2016) filminde olduğu gibi bedensel konumu yani filmdeki bir karakterin yerine geçtiği durumlarda seyirci doğal olarak aksiyona yönelmiş olacaktır. Bu durumda seyircinin filmin meçhul kişisine dönüştüğü durumda etrafında dönen olayları anlamlandırması gerektiği “nedenselliği” montajın ve yönlendirmenin de kendi kendine akabileceği varsayımına yol açmaktadır.

Elbette 360-VR filmde seyirciyi yönlendirebilmek için yeni yöntemler geliştirme amaçlı çalışmalar sürmektedir. Bu yöntemler genellikle hareket, ses ve ışık kullanımına bağlı olarak geliştirilmektedir. Sheikh ve Brown’ın (2016) seyirci deneyimi üzerine yaptıkları çalışmada 360-VR filmde seyircinin yönlendirilmesi konusunda önemli sonuçlara ulaştıkları görülmektedir. Bu çalışmada işitsel ve görsel yönlendirme ipuçlarının bir arada kombine olarak kullanılmasını onların tek başına kullanılmasından daha etkili olduğu sonuca ulaşılmıştır. Ayrıca Sheikh ve Brown (2016) bu çalışmada 360-VR filmde diegetic bir anlatıcının varlığı seyirci yönlendirmek açısından etkili olabileceğini ikincisi yönetmenin tiyatro sahnesinde seyircinin bakışını yönlendirmek için kullanılan ışık yöntemlerinin 360-VR filmde de kullanılabileceğini söylemektedir.

Sheikh ve Brown (2016) özetle 360-VR filmin daha iyi anlaşılması için seyirci dikkatinin doğru yönlendirilmesi gerektiğini vurgular aksi durumda yanlış yöntemlerle yapılan herhangi bir yönlendirmenin seyircinin kontrol hissini azaltarak filmde rahatsız olmasına sebep olabileceğini söylemektedir. Bu yüzden Sheikh ve Brown’un da bahsettiği gibi yeni bir film grameri geliştiren yönetmenlerin göze batmayan teknikleri kullanması gerekecektir. Aynı şekilde Mateer (2017) da VR filmlerde birden fazla paralel yöntem kullanılmasına dayalı, senaryo ve dramatik yapıdan tutarlı bir şekilde beslenen bir “organik yön” kavramından bahseder. Bu kavram ile bahsedilmek istenen filmin dramatik yapısının doğru bir şekilde kurulduğunda seyircinin duygusal yaklaşımıyla filmin doğru anlaşılacağıdır.

Bizim çalışmamızda görüntü seçiminin “co-optional” ya da “ortak seçimli” olarak tanımlanmasının esas sebebi, seyircinin bakış açısını değiştirerek yenilediği her kadraj/görüntünün seyirci tarafından o anda oluşturulsa da aslında 360-VR kayda alınan bütün ve o bütünün kayda alındığı pozisyonun yönetmen tarafından tasarlanmış ve seçilmiş olmasıdır. Yönetmen 360-VR filmde sahneyi merkez bir açıda kursa da geri kalan diğer açıların görünür olması seyircilerin isteğine bağlı kuracağı “yeniden çerçevelemeye” bağlıdır. Bu tespit aslında daha önceki çalışmalarda da farklı şekillerde ifade edilmiştir. Örneğin Molo, “Seyircinin bu üretimdeki aktif rolü yönetmenle olan ilişkisine bir soru işareti bırakmakta ve filmin üretimini iki aşamalı bir noktaya taşımaktadır. Film önce yönetmen tarafından pek çok yenilikle birlikte üretilmekte; sonrasında seyircinin de deneyime girmesiyle ikinci bir üretim/kurulum aşamasına geçilmektedir.” demektedir (Molo, 2021b, s.4). Bu sebeple yönetmenin tamamını belirlediği 360-VR film, seyircinin isteğine bağlı olarak izlediği “co-optional” bir film halini alır. Öte yandan bu terim “görüş alanının değiştirilmesi” anlamında stereoskopik 360-VR filmler için de pekâlâ kullanışlı bir adlandırma olarak düşünülebilir.

6. SONUÇ

Bu araştırma özellikle uygulama çekimleri söz konusu olduğunda 360-VR kamera sistemlerinin maliyetli olması gibi sebepler nedeniyle belli sınırlılıklar içerisinde icra edilmiş olmasına rağmen 360-VR bir mizansen tasarlanmanın ve prodüksiyonun, yerleşik film yapımı pratiğine göre farklarını belli açılardan tespit edebilmiştir. En başta, 360-VR bir mizansen tasarlanmanın farklı senaryo yazımı yöntemleriyle birlikte çeşitlilik gösterdiği görülmüştür. İki boyutlu bir film mizanseninin 360-VR görünümüne kavuşturulması tasarımcılar için karmaşık ve henüz yerleşik uygulamaları olmayan bir pratiktir. Bilgisayar ortamında dijital olarak tasarlanan VR uygulamaların yapımı 360-VR film tasarımıyla bazı noktalarda benzerlik gösterse de gerçek mekânda çekilen 360-VR kamera ile yapılan çekimler kimi açılardan yerleşik film yapma pratikleri açısından bilinmezlerle doludur. Bu sebeple 360-VR bir mizansen yapımında farklı ve yeni yöntemler kullanması gerektiği tespit edilmiştir.

Bu bağlamda, 360-VR filmler sinemanın geleceği konusunda birçok bilimsel çalışmaya ortam hazırlamaktadır. Bu sebeple bu araştırmanın 360-VR filme dair pratik boyutu da olan bir araştırma ile bulgular ortaya koymasının önemli olduğu savunulabilir. Sonraki çalışmaların ortaya koyulan bulgu ve argümanları tartışacak ve bunlara yenilerine ekleyecek karakterde olması gerektiği de söylenebilir. Yirmi birinci yüzyılda sanal gerçeklik uygulamalarının hız kazanması ve doğrudan gündelik hayatımızın merkezine konumlanması ile 360-VR film formunun daha da ön plana çıkacağı tahmininde bulunmak yanlış olmaz.

Araştırma bulgularını toplamak gerekirse: Oto-etnografik yöntemle elde edilen araştırma bulguları 360-VR film tasarımının ve yapımının yerleşik sinema pratiğinden önemli ölçüde farklı olduğu üzerinedir. Özellikle kadraj, mizansen, film yönetimi, senaryo yazımı, kamer arkası ve montaj açısından yerleşik sinemadan ayrılmakta ve yeni bir dile ihtiyaç duymaktadır. Araştırma kapsamında yapılan tüm uygulama çekimlerince elden edilen teknik ipuçları ayrıca birçok teorik alan tartışmasına da sebep olmaktadır. Böylece pratik olarak elden edilen bilgiler ışığında alan tartışmaları da dahil edilerek co-optional kadraj kavramlaştırması yapılarak 360-VR film ne olduğu üzerine önemli ve tutarlı bir çıkarım yapılabilmektedir.

360-VR filmde planların ortadan kalkmasıyla kameranın tek bir kaydıyla elde edilen plan-sahneler tek başına gerçek hayatın doğal zaman akışına benzemektedir. Bu da yerleşik sinemadaki planların montaj ile bir anlatıya dönüştürülmesinden farklı bir biçim ve içerik sunar. 360-VR filmde yakın planların olmaması, yönetmenin yaratıcı dokunuşlarının kısıtlanması ve en önemlisi montajın sanatsal kullanımının ortadan kalkması 360-VR filmin yerleşik kavramlaştırmasından uzaklaştırmaktadır. Bunun yerine 360-VR filmler seyirciye yeni bir çevre sunmaz fakat var olan çevrenin sunulmuş biçimini farklılaştırır. Seyircinin yerleşik sinemadaki izleme ediminden 360-VR filmlerdeki aksiyona yakın tanıklığına ve şimdilik yüzeysel olan deneyimine geçmesi son derece önemlidir. 360-VR film formu yerleşik sinemanın birçok estetik unsurlarını kendini azade ederek yeni bir form olma yolunda gelişim gösteriyor. Montaj ve iki boyutlu kadrājın tamamen başkalaştığı, hatta ortadan kalktığı 360-VR filmin gelecekte hikāye anlatıcılığında önemli bir yere sahip olacağı öngörülmektedir.

Elbette bu araştırma konusu teknik ve teorik alanında büyük spekülasyonlara sebep olabilecek potansiyele sahiptir. Gerçeklik ve hakikat tartışmalarıyla birlikte dijitalleşme, sanal gerçeklik ve

İNİNDE OLMA kavramlarıyla bir arada düşünülduğünde çok geniş bir alana işaret etmekte ve bu sebeple de araştırmanın kimi açılardan eksik yanlarının olabileceği görülebilmektedir. Bu sebeple bu araştırmada geniş kapsamda 360-VR filmin kurmaca olanakları sinemasal anlamda tartışılmış olsa da daha sonra yapılacak araştırmalarda özellikle seyirci alışkanlıkları gibi saha araştırmalarıyla bu araştırmanın eksik yanlarının tamamlanacağı düşünülmektedir.

ŞÜPHESİZ sinemayı var eden arzu insanlık tarihinin en kadim bölgelerinde bulunabilir. İnsanlığın ilkel mağara çizimleriyle algıladığı dünyayı ve ona dair olanı taklit yoluyla yeniden inşa etme arzusu, sonu bitmek bilmeyen bir mücadeledir. Sanatın bir taklit olup olmadığı tartışmaları bir kenara özellikle görsel sanatların hayatın algılanışı üzerine bir temsil inşa ettiği de aşikardır. Öyle ki fotoğraf ve sinema bunun vücut bulduğu sanat formları olarak var oldular. Ve artık sanat, şeylerin temsil edildiği iki boyutlu yüzeylerin, dijitalleşmenin etkisiyle genişleyerek artık bakılan ya da izlenen bir temsil olmanın ötesinde seyircisini kendisini deneyimlemeye davet eden bir evren kurgusuna gitmektedir. Özellikle sinema, geleneksel mitlerin görevini yerine getirdiği yirmi birinci yüzyılda filmlerle gerçek hayatın bir uzantısı olarak insanın kurmaca hikayelerde bir deneyim yaşamasını sağlar. Bu değişimler doğal olarak film izleme edimini doğrudan etkilemektedir. Gelişen sinema endüstrisinde yeni medya ve sanat formlarına ihtiyaç duyulduğu ortadadır. Televizyon ve sinema endüstrisindeki rekabet yeniye olan merakı tetiklemektedir. Bu sebeple tüm dünyada faaliyet gösteren Netflix, Amazon Prime, Disney Plus ya da Türkiye'deki Exxen, BluTV gibi film izleme platformları abonelerine ya kendilerinin ürettiği orijinal içeriklerini ya da gösterim hakkını aldığı medya içeriklerini sunmaktadır. Sinema endüstrisindeki bu şirketler yeni ve ilgi çekici içeriklere ve filmlere ihtiyaç duymaktadır. 360-VR filmlerde de olduğu gibi seyircilerin kolektif ve pasif izleme ediminden ayrılarak filmin içinde olmaya davet eden bu gelişmelerle seyirci kurmaca hikâye içerisinde aktif olarak var olmaya çalışır. Özetle filmin hem form hem de dramatik yapısının melezleştiği günümüzde (Metaverse gibi sanal/kurgusal evren uygulamalarının artması da göz önüne alınırsa) sinemanın ikinci bir yaşam formuna doğru dönüşmesi söz konusu olabilir. Bu sebeple 360-VR film kavramı bu konularla birlikte düşünüldüğünde daha da önem kazanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2010). *Sanat olarak sinema*, (R. Ü. Tandoğan, Çev.) İstanbul: Hil Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution, October, 100, 99-114. DOI:10.1162/016228702320218411.
- Bonitzer, P. (2017). *Kör alan ve dekadrajlar*. (İ. Yaşar, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2009). *Film sanatı: bir giriş*, (E. Yılmaz ve E. S. Onat, Çev.), Ankara: De Ki Yayınları.
- Chandler, D. ve Munday, R. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü*, (B. Taşdemir, Çev.), İstanbul: İletişim.
- Deleuze, G. (2014). *Hareket ve imge*, (S. Özdemir, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Dooley, K. (2017). Storytelling With Virtual Reality In 360-Degrees: A New Screen Grammar, *Studies In Australasian Cinema*, 11:3, 161, 171 DOI: 10.1080/17503175.2017.1387357.

- Dönmez, S. C. ve Erkilic, H. (2018). 360 derece sanal gerçeklik uygulamalarını sinema kuramı üzerinden okumak mümkün mü?. Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 2 (1) , 40-56 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/meusbd/issue/43724/495746>.
- Ellis, J. (2001). *Visible fictions-cinema: television: video*, New York: Routledge Taylor ve Francis E-Library. Code Productions.
- Erkilic, H. (2017). Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi, *Sine-Filozofi*, 2 (4) , 56-72 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/33468/346378>
- Florenski, P. (2007). *Tersten Perspektif*. (Y. T. Kılıç, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Gödde, M.; Gabler F.; Siegmund, D. ve Braun, A. (2018). Cinematic Narration In VR: Rethinking Film Conventions For 360 Degrees. International Conference on Virtual, Augmented and Mixed Reality, Las Vegas, DOI: 10.1007/978-3-319-91584-5_15.
- Kartarı, A. (2017). Nitel Düşünce ve Etnografi: Etnografik Yönteme Düşünsel Bir Yaklaşım, *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4(1), 207-220.
- Kosterec, M. (2016). Methods of Conceptual Analysis, *Filozofia*, 3(71), 220-230.
- Kvisgaard, Adam. et al., (2019). "Frames to Zones: Applying Mise-en-Scène Techniques in Cinematic Virtual Reality," 2019 IEEE 5th Workshop on Everyday Virtual Reality (WEVR), 2019, pp. 1-5, doi: 10.1109/WEVR.2019.8809592.
- Mateer, John William (2019). Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*. pp. 14-25. ISSN 1468-2753 <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838>.
- Molo, Ü. (2021a). 360 Derece VR (Sanal Gerçeklik) Teknolojisi ve Selyatağı filmi: Yönetmen Deniz Tortum'la Bir Görüşme. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 26, 177-181. doi: 10.17484/yedi.910698
- Molo, Ü. (2021b). *Sanal gerçeklik ve 360 derece film*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Monaco, J. (2014). *Bir film nasıl okunur?* (E. Yılmaz, Çev.), İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Nuoppnen, A. (2010). Methods of Concept Analysis- A Comparative Study. *LSP Journal*, 1(1).
- Rheingold, H. (1991). *Virtual reality*, New York: Touchstone.
- Sherman, W. ve Craig, A. (2003). *Understanding virtual reality*, United States: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lee, L. ve Chung, J. (2017). A Study on Visual Mise-en-Scene of VR Animation. <https://doi.org/10.14400/JDC.2017.15.9.407>
- Sheikh, A.; Brown, A.; Watson, Z ve Evans, M. (2016). Directing Attention In 360-Degree Video. DOI:10.1049/ibc.2016.0029.

Özdem, Ö. M. (2021). 360-Degree Video and Social Change: A Comparative Analysis of The Documentary Films Exiled (2019) and Behind The Fence (2016), *Kültür ve İletişim*, 24 (1)(47), 66-92. DOI: 10.18691/Kulturveiletisim.830028.

Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma, *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.

Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 23 (112), 7-17.

Tong, L., Lindeman, R. W. ve Regenbrecht, H. (2021). Viewer's Role and Viewer Interaction in Cinematic Virtual Reality, *Computers* 2021, 10, 66. <https://doi.org/10.3390/computers10050066>

Film Dizini:

Capanna, C. (Yönetmen). (2016). La Vie À Venir En [Kısa Film]. Belçika: RTBF. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=M1kybe5vw8&T=34s>

Keijzer, H. (Yönetmen). (2016). The Invisible Man [Kısa Film]. ABD: The Secret Lab, Midnight Pictures. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=I_Fupui2lbbk&T=500s

Mclean, R. (Yapımcı) ve Slade D. (Yönetmen). (2018). Black Mirror: Bandersnatch [Televizyon Dizisi]. Birleşik Krallık: House of Tomorrow, Netflix.

Tortum, D. (Yönetmen). (2018). Selyatağı. [Kısa Film]. Türkiye: Institute of Time, Istos Film. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=Hf1518_2P2M&T=23s.

ÇOCUKLARA YÖNELİK OLUŞTURULAN GRAFİK ARAYÜZÜ TASARIMLARINDA BULUNAN GÖRSEL METAFORLARIN DÖNÜŞÜMÜ

OYA CANSU DEMİRKALE KUKUOĞLU, SEVGİ SOYLU KOYUNCU

ÖZ

Dijital oyun tasarımlarında kullanılan grafik arayüzleri, çocukların görsel metafor ve semboller aracılığı ile uygulama arasında iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Tasarlanan oyun uygulamalarında kullanılan görsel metaforlar, genel anlamıyla nesnelere olan benzerlikleri akla getiren ve nesnelere gönderme yapacak şekilde kullanılan bir anlatım yolu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun tasarımlarında kullanılan simge ve sembellere aşına olunması durumunda uygulamaların kullanılabilirliği artmakta, uygulama ile çocuk arasındaki iletişimin etkili olmasında önemli rol oynamaktadır. Zaman içerisinde değişen grafik arayüz tasarımlarıyla beraber gerçek dünyadakine benzer nesnelere taklit eden ikonlar, skemorfik tasarımlardan düz (flat) tasarımlara doğru evrilmiş ve uygulamaların kullanılabilirliğini doğrudan etkilemiştir.

Bu araştırmada, grafik arayüz tasarımlarında kullanılan metaforların, skemorfik ve düz (flat) tasarım anlayışı üzerinden oyun uygulamaları aracılığı ile çocuklara nasıl sunulduğu incelenmiştir. Bu kapsamda, grafik arayüzü tasarımlarının değişim ve dönüşüm sürecinden görsel metaforların çocuklar üzerindeki etkileri ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemleri üzerinden gerçekleştirilmiş olup; alan yazın taraması ile elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile yorumlanarak oluşturulmuştur. Araştırma kapsamında taranacak olan veriler göz önünde bulundurularak, grafik arayüz tasarımlarının anlaşılabilirliği, tasarım sürecinde kullanılan metaforlar ve grafik arayüz tasarımlarındaki dönüşüm süreci görsel metaforlar üzerinden incelenmiş ve konuya dair örnekler ile araştırma desteklenmiştir. Araştırma bulgularına göre çocuklara yönelik oluşturulan grafik arayüz tasarımlarında bulunan metaforlar ve bu metaforların tasarımları sayesinde arayüz tasarımlarının anlaşılabilir kılınarak yaygınlaştırılması gerektiği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Metafor, Arayüz Tasarımı, Grafik Arayüzü, Skemorfik Tasarım, Düz Tasarım.

Öğr. Gör., Samsun Üniversitesi, Kurumsal İletişim Ofisi, Grafik Tasarım, oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr, <http://orcid.org/0000-0001-6577-366X>
Prof. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anasanat Dalı, <http://orcid.org/0000-0003-3798-9185>
Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 23.05.2022, **Makale Kabul:** 28.07.2022, **DOI:** 10.48069/akdenizsanat.1120031

TRANSFORMATION OF VISUAL METAPHORS IN GRAPHIC INTERFACE DESIGNS FOR CHILDREN

OYA CANSU DEMİRKALE KUKUOĞLU, SEVGİ SOYLU KOYUNCU

ABSTRACT

The graphical interfaces used in digital game designs enable children to communicate between the application through visual metaphors and symbols. Visual metaphors used in designed game applications appear as a way of expression that recalls similarities with objects and is used in a way that refers to objects. If the symbols and icons used in game designs are familiar, the usability of the applications increases and plays an important role in the effective communication between the application and the child. Along with the changing graphic interface designs over time, icons that imitate real-world objects have evolved from skemorphic designs to flat designs and have directly affected the usability of applications. In this research, it is examined how the metaphors used in graphic interface designs are presented to children with game applications through the skemorphic and flat design approach.

The research tries to reveal the effects of visual metaphors on children from the change and transformation process of graphic interface designs. The research was carried out through qualitative research methods, and the data obtained through the literature review were interpreted with the descriptive analysis method. The intelligibility of graphical interface designs, the metaphors used in the design process and the transformation process in graphical interface designs were examined through visual metaphors and the research was supported with examples on the research subject. The intelligibility of graphical interface designs, the metaphors used in the design process and the transformation process in graphical interface designs were examined through visual metaphors and the research was supported with examples on the subject. In the research, metaphors used in graphic interface designs for children were examined. According to the research findings, interface designs should be made understandable and disseminated for children.

Keywords: Metaphor, Interface Design, Graphical Interface, Skeuomorphic Design, Flat Design.

1. GİRİŞ

Arayüz tasarımında kullanılan metaforlar, insan-bilgisayar etkileşimi alanında yaygın olarak bilinen ve genellikle arayüz tasarımının tasarlanma sürecinde kullanılan bir kavram olarak bilinmektedir. Batı'ya (2012, s. 29) göre metafor, bir kişinin veya nesnenin benzer özelliklere sahip olduğunu düşündüren başka nesnelere tarafından betimlenmesi olarak tanımlanmaktadır. Bundan dolayı metaforlar, uygulamaların öğrenme sürecini minimuma düşürmekte ve uygulamaların kullanımını hızlandırmaktadır. Bu nedenle tasarımcılar grafik arayüzü tasarımlarında gerçek hayatla ilişkilendirilen metaforları çokça tercih etmektedirler.

İnsanlar, grafik arayüz tasarımlarında bulunan metaforlarla günlük hayatlarında karşılaştıklarından dolayı bu kavramın ne anlama geldiğini bildikleri genel olarak kabul edilmektedir (Barr, 2003, s. 8). Kullanıcıların daha önceden karşılaştıkları nesnelere grafik arayüz tasarımlarında kullanılması, metaforların daha kolay algılamasında önemli bir rol oynamaktadır. Böyle bir durumda metaforlar tamamen bir temsil olarak görülmektedir. Uygulamaların, tasarım sürecinde kullanılan kavramları ve özelliklerini kullanıcıya kolaylıkla aktarabilmek için insanların çevrelerindeki bilgilerinden yararlanılması önemli görülmektedir. Bu nedenle, kullanıcıların grafik arayüz tasarımındaki beklentilerini karşılamak için somut metaforlar kullanmak ve onları anlaşılabilir hale getirmek gerekmektedir. Kullanıcının aşına olduğu metaforlar doğrudan ve sezgisel olarak kullanıldığı için arayüzün anlaşılabilirliğini sağlamakta ve kullanılabilirliğini kolaylaştırmaktadır.

Bilgisayarın grafik arayüz tasarımlarında kullanılan masaüstü, çöp kutusu ve klasörler, çoğu kullanıcının bilişsel modeller olarak özümlediği dijital arayüzlerde yaygın olarak kullanılan metaforik örneklerdir. Günlük yaşamdan seçilen metaforlar, arayüzün sezgisel kullanımına ve uygulamanın kolay öğrenilmesine olanak tanımaktadır. Son yıllarda geliştirilen kullanıcı arayüz tasarım yönergeleri genellikle yetişkinler için tasarlanırken, fiziksel ve bilişsel gelişim nedeniyle özel ilgiye ihtiyaç duyan çocuklar göz ardı etmektedir. Bu nedenle çocuklar, yetişkinler için tasarlanmış kullanıcı arayüzü tasarım öğelerini kullanırken algısal zorluklar yaşayabilmektedirler (Kahraman ve Toy, 2017, s. 8). Özellikle çocuklara yönelik tasarlanan grafik arayüzlerinde metaforların doğru kullanımı, tasarım sürecinde ve uygulamanın kullanımında güçlü bir araç olabilmektedir. Bu nedenle metaforlar, tasarım problemlerini yeniden tanımlamaya ve çözmeye yardımcı olabilmektedirler.

Bilinen görsel benzerlikleri kullanmak, kullanıcıların yeni bilgileri daha kolay anlamasına ve düzenlemesine yardımcı olmaktadır (Watzman, 2002, s. 282). Ayrıca, metaforik olarak çocuklara yönelik tasarlanan grafik arayüz tasarımında kullanılan görsel öğeler metaforlardan daha fazlası olarak düşünülmektedir. Örneğin, kaydırma çubuğu çocuklar için fiziksel dünyadaki bir şey ifade etmediği için bir metafor olarak düşünülmemekte ve tamamen yeni bir yapı olmasına rağmen çocuklar tarafından kolayca hatırlanmaktadır (Kıral, 2015, s. 60). Kısaca, grafik arayüz tasarımcıları uygulama içerisinde çocukların davranışını yönlendirmek için metaforları kullanmaktadır ve çocukları yeni kavramlarla tanıştırmaktadırlar.

Gelişen ve değişen teknolojiyle beraber, tasarımların yaklaşımlarına ve amaçlarına göre arayüz tasarımları da zaman içinde değişmektedir. Bu doğrultuda metaforik yaklaşımlar değişen ve dönüşen tasarımlarla beraber değişikliğe uğramaktadır. Arayüz tasarımındaki trendlere bakıldığında skemorfik, düz (flat) tasarım ve malzeme tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan

skemorfik tasarım anlayışı, arayüz tasarımlarında kullanılan nesnelere fiziksel dünyadaki özelliklerinden yararlanmakta ve gerçek dünyadaki görüntülerine benzemektedir. Gelişen teknoloji ile beraber skemorfik tasarımlarda, fikir ayrılıkları oluşmaya başlamış ve yeni tasarım tekniklerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Basalla, 2004, s. 144-145). Teknolojinin daha yüksek çözünürlüklü ekranlara imkân verecek şekilde geliştirilmiş olması, birçok simgenin daha düşük kalitede görünmesine neden olmaktadır. Bundan dolayı zamanla tasarımda sadelik yaklaşımına geçilmiş ve tasarımda sadeliğe dönüşmenin bir sonucu olarak flat (düz) tasarım yaklaşımı ortaya çıkmıştır.

Araştırma kapsamında, oyun uygulamalarına yönelik grafik arayüz tasarımlarında kullanılan metaforlar incelenmiştir. Böylece çocuklara yönelik oluşturulan grafik arayüz tasarımlarının anlaşılmasının önemi ortaya koyulmaya çalışılmış ve skemorfik tasarım öncesi, skemorfik tasarım ve sonrasında oluşturulan arayüz tasarımlarına dikkat edilerek oyun uygulamalarında kullanılan tasarımlara örnek verilmiştir. Yapılan çalışmada oyun uygulamalarının grafik arayüz tasarımları skemorfik ve düz (flat) tasarım yaklaşımları ile incelenerek özgün bir yaklaşımla sunulması amaçlanmıştır. Çocuklara yönelik grafik arayüz tasarımlarında kullanılan metaforlar bütüncül bir şekilde ele alınmıştır. Gerçekleştirilen çalışmanın bu noktada alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırma konusu ile taranmış veriler, tasarım alanında ortaya çıkan yeni tavır ve anlayışlar üzerinden görsel metafor örnekleri ile konu desteklenmiştir.

2. METAFORİK ARAYÜZ TASARIMLARI

Masaüstü metaforu, dijital arayüzlerde en sık kullanılan metafordur. Masaüstü metaforu, kullanıcıların bilgisayarla daha kolay etkileşim kurmasına yardımcı olmak için grafik kullanıcı arabirimleri tarafından kullanılan birleştirici kavramlar kümesi olan bir arabirim metaforudur (Hartson ve Pyla, 2019, s. 327). Masaüstü metaforu, bilgisayar monitörünü, belge ve klasörler gibi nesnelere üzerine yerleştirilebileceği, kullanıcının masasının üst kısmıymış gibi ele almaktadır. Metaforlar, fiziksel bir masaüstünün öğelerini oluşturmakta ve kullanıcıların karmaşık bir bilgisayar sisteminin farklı işlevlerini anlamalarına olanak tanımaktadır (Watzman, 2002, s. 282). Bu noktada tasarımcı, metaforun işlevinin kendi başına bir nesne haline gelmesini ve uygulamanın kullanımını zorlaştırmasını engellemeli ve amacını net bir şekilde ifade etmesini sağlamalıdır. Kullanıcılar bu kavramlar hakkında temel bir anlayışa sahipse grafik arayüzü uygulamasında kolaylıkla gezinebilmektedirler.

John Carroll, Robert Mack ve Wendy Kellogg yaptıkları çalışmada grafik arayüzü metaforunun tasarımı için önerilerde bulunmaktadır. Bu öneriler kullanıcı arayüzü geliştirme sürecinde planlama, araştırma, analiz etme, tasarım, uygulama ve değerlendirme gibi başlıklar halinde özetlemektedir (Marcus, 1998, s. 51). Çalışmaya göre, oluşturulacak olan uygulamada kullanılacak birden fazla metafor tasarlamak ve uygunluğunu görebilmek için bir arayüz prototipi oluşturulması gerekmektedir. Tasarlanan metaforlarda uyumsuzluk ve olumsuzluklar tespit edilmesi durumunda metaforlar tekrar tasarlanmakta ve son hali verilmektedir. Çocuklara yönelik oluşturulacak olan grafik arayüz tasarımlarında bu basamaklar önemli olarak görülmektedir. Cooke ve Woollard (2006); küçük çocukların, doğrudan deneyimledikleri ve kolayca ilişki kurabilecekleri eylemleri içeren simgelerle, uygulamaları daha kolay anlayabileceğini savunmaktadır (s. 107).

Mountford'a (1990) göre arayüz tasarımı, genellikle metaforları arayüzlere uygulamak için kulla-

nılan bir tasarım yöntemi olarak ortaya çıkmıştır (s. 20). Çünkü metaforik arayüzler, nesnelerin metaforik temsilleri aracılığıyla kullanıcılara yabancı nesnelerin amacı ve hareketi hakkında derinlemesine bilgi sağlamaktadır. Grafik arayüzleri bu doğrultuda kullanmak çocuklara bilişsel açıdan yardımcı olmaktadır. Benzer şekilde, Erickson'a (1995) göre, metaforlar, kullanıcıların uygulamada hareket etmesine yardımcı olmakta ve arayüzün kullanılabilirliğini geliştirmektedir (s. 151). Temel olarak, bir metafor, yeni bir nesneyi ve bu nesneyle ilişkili etkinlikleri, metaforun temsil ettiği özelliklere ve etkinliklere bağlamaktadır. Böylece metaforlar, arayüz bağlantıları ve perde arkasındaki diğer özellikler hakkında bilgi sağlamaktadır. Doğru kullanılan metaforlar, hem tasarım sürecinde hem de uygulamanın üretim sürecinde güçlü birer araç olabilmektedir.



Şekil 1. Oyun Aplikasyonlarında Yer Alan Metafor Örnekleri

Kaynak: <https://www.freepik.com> (Erişim: 20.02.2022)

Arayüz uygulamalarında kullanılan bazı arayüz tasarımları oldukça ünlüdürler ve büyük ölçüde başarılıdır. Bunlar; anasayfa, mesaj, ayarlar, yenileme, ileri, geri oklar gibi grafik arayüz tasarımlarında yaygın olarak kullanılmaktadır (Şekil 1).

Özellikle çocuk kullanıcılar için seçilen metaforlarda hedef kitlenin yaş grubu özellikleri üzerinde hassasiyetle durulması gerekmektedir. Çocuklar yetişkinler kadar hayat tecrübesine sahip olmadıklarından, yetişkinler için uygun olabilecek metaforlar, çocuklar tarafından kolayca anlaşılabilir. Gossen, Nitsche, ve Nürnberger'in (2012) yapmış oldukları araştırmaya göre; kullanıcı arayüzü tasarımlarında kullanılan metaforların çocukların aşına olması ve fiziksel dünyayla ilişkilendirebilmesi gerektiği sonucuna varmıştır (s. 62). Bu nedenle çocuklara yönelik kullanıcı arayüzlerinde kullanılacak metaforları belirlemeden önce ciddi bir kullanıcı araştırması yapılması gerektiğine inanmaktadırlar. Ancak elde edilen veriler analiz edildikten sonra hangi metaforların kullanılacağı belirlenmesi karşılaşılabilecek kullanılabilirlik sorunlarının en aza indirgenmesi ön görülmektedir.

Çocukların, grafik arayüzünde kullanılan bir metaforla karşılaştıklarında, o metaforun anlaşılmasında buldukları çevrenin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Uygulamanın hedef kitlesinin yani çocukların yaş gruplarının metaforu yorumlayabilme şekline bir dizi zorluk getirmesi kaçınılmazdır. Bu durum, çocuk kullanıcılarının eğitim durumunun, kültürlerini ve onları bir birey olarak tanımlayan tüm nitelikleri içermektedir. Bu nedenle, ortak bir zemin belirlemek ve mümkün olduğunca çok çeşitli yorumların karışıklığından kaçınmak gerekmektedir.

McKnight ve Read (2009) tarafından gerçekleştirilen bir arařtırmada 8-10 yař arası 51 çocuęa resimsel ve soyut olarak seilen simgeler sunulmuř ve simgeleri tanımlamaları istenmiřtir. Bu deney sonucunda, ocuklar birok resimsel veya soyut simgeleri tanımiřlardır. Ancak, tm ocuklar bir grafik simgesi olan yazıcı grntsn kolayca tanırken, ocukların hibiri soyut bir simge olan kayıt dğmesini tanımlayamamıřlardır. Bu alıřmanın sonucuna bakıldıęında resimsel simgelerin soyut simgelerden daha kullanıřlı olduęu sonucu ortaya ıkmaktadır (s. 261).

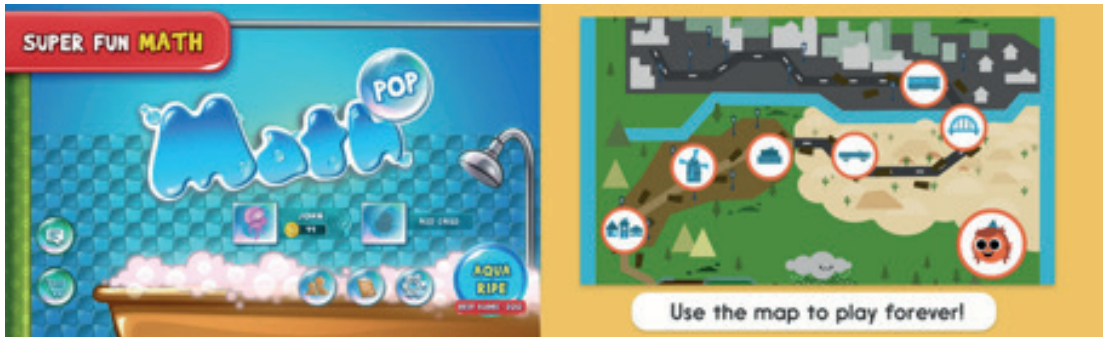
Yapılan alıřmalar sonucu, bir nesnenin veya o nesnenin temsili objelerinin aralarındaki iliřki yařamın ilk yıllarından bařlayıp kademeli olarak geliřen bir beceri olduęunu gstermektedir. Bundan dolayı kullanıcı rolnde olan ocuklar, zihinsel beceri kazanımını iki ile altı yař arasında kazanmaya bařlamaktadırlar. Kullanıcı arayznde belirli iliřkileri temsil eden metaforlar Hiniker, Sobel, Suh, ve Kientz, (2016) yapmıř oldukları arařtırmada iki yařındaki ocukların sembolik olmayan grevleri tamamladıkları, drt yařındaki ocukların ise sembolik olan ve olmayan metaforlarla baęlantı kurarak bařarılı olmuřlardır (s. 58).



řekil 2. Idle Recycle Tycoon, Recycle Game, Garbage Gobblers: Recycling game for kids geri dnřm kutusu metaforu

Kaynak: <https://play.google.com> (Eriřim: 24.02.2022)

Idle Recycle Tycoon oyun uygulamasında kullanılan geri dnřm kutusu grseli skemorfik tasarım anlayıřı ile tasarlanmıřtır. Aynı řekilde Recycle Game oyunundaki geri dnřm kutusu daha ok dz (flat) tasarım anlayıřı temel alınarak tasarlanmıřtır. Bu nedenle ocuklar p kutusu ikonun iřlevini kolayca anlayabilmektedir. Fakat Garbage Gobblers: Recycling game for kids adlı oyunda geri dnřm kutusu metaforik olarak tasarlanmıř ve p kutusu karakterize edilerek ifade edilmiřtir (řekil 2).



řekil 3. Math Pop Grade ve Artie'nin Sihirli Kurřun Kalem Uygulamasında Yer Alan Metafor rnekleri

Kaynak: <https://play.google.com> (Eriřim: 24.02.2022)

Math Pop Grade ve Artie'nin Sihirli Kurřun Kalem adlı oyun grsellerinde gerek hayatla iliřki-

lendirilmiş metaforlar kullanıldığı görülmektedir. Oyun uygulamalarında kullanılan bu metaforlar sayesinde kullanıcı uygulama içerisinde kolayca gezinebilmektedir. Bu doğrultuda grafik kullanıcı arayüzünde belli amaçları temsil eden metaforların kullanıcının günlük hayatlarında kullandıkları objelerden oluşması arayüz tasarımında kullanılan ikonların ve görsellerin sezgisel olarak algılanabilmesini sağladığından kullanıcılar oyuna daha kolay odaklanabilmektedirler (Şekil 3).

Metaforlar, bir yanda temsil ve temsil nesnesi arasında, diğer yandan da temsil nesnesi ile karşılık gelen sistem işlevi arasında olmak üzere iki aşamalı bir yorum ortaya koymaktadırlar. Her iki ilişkinin anlamı açık olduğunda iletişimin başarılı olduğu görülmektedir. Bu nedenle çocuklar, metaforlar sayesinde arayüz tasarımlarıyla iletişim kurmak ve oyun oynamak gibi etkinliklerle günlük yaşamlarında metaforlarla etkileşime girmektedirler. Tablette herhangi bir gösterimin iletimi, gönderici ve alıcının sinyali ortak bir bağlamda yorumlamasına bağlıdır. Bu noktada tasarımın anlama üzerindeki etkisinin göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Saffer'e (2005) göre arayüz tasarımlarında yer alan metaforların belirlenmesinde, kültürel unsurlara ve uygulamanın içeriğine dikkat edilmesi gerekmektedir (s. 23). Birden fazla kültürü kapsayan metaforların tasarlanma sürecinde kültürel farklılıkların derinlemesine araştırılması gerekliliğini öne sürmektedir. Ayrıca metaforun, kullanılan içerikle bütüncül bir anlama sahip olması beklenmektedir. Özellikle çocuklara yönelik kullanılacak olan metaforlar hedef kitlenin yaş grubunun özelliklerine göre tasarlanması gerekmektedir. Bu nedenle metafor tasarımları oluşturulmadan önce hedef kitlenin özelliklerine göre araştırma yapılarak veriler analiz edilmeli, kullanılabilirlik ve anlamlandırılabilirlik sorunlarının minimuma indirilmesi öngörülmektedir (Gossen, Hempel ve Nürnberger, 2013, s. 60).

3. KULLANICI DENEYİMİ VE METAFORLAR

Kullanıcıya dönük tasarımlardaki en önemli aşamalardan biri arayüz tasarımının test süreci olarak görülmektedir. Bir arayüz prototipi hazır olduğunda, hedef kullanıcı kitlesinin tepkisini denemek ve gözlemek faydalı olmaktadır. Günümüzde yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte dijital cihazlar, geliştirdikleri arayüzler sayesinde tüm kullanıcılara hitap edebilen hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Uygulamanın kullanılabilirliği, kullanıcının etkileşime girdiği grafiksel kullanıcı arabirimini ve buna yardımcı olan genel kullanılabilirlik özelliklerini barındırmaktadır. Uygulamalardaki kullanıcı deneyimi, kullanıcının grafik arayüzü ile etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Grafik kullanıcı arayüzü ile kullanıcının etkileşimi bilişsel ve duyuşsal olarak etkilenmektedir. Uygulamalarda kullanılan duyuşsal aktarımlar kullanıcı üzerinde duyu ve duyu alanları oluşturmakta ve bu da aplikasyonun çocuklar üzerindeki etkisi olarak görülmektedir.

Birçok çalışma, yetişkinlere kıyasla çocukların sınırlı bilgi arama kabiliyetine sahip oldukları ve bilgi arama engelini aşmalarına yardımcı olmak için geliştirilmiş bir arayüz tasarımını gerektirdiği konusunda hem fikirdir. Kuiper, Schulz ve Will'in (1997), çocuklar için tasarlanan veri tabanlarına yönelik yapmış oldukları araştırmada, arayüzde kullanılan simgelerin basit ve açık anlamlara sahip olması, çocukları daha ileri aşamalarda yönlendirmek için bir ölçüt olarak kullanılması gerektiği sonucuna varmıştır (s. 214).



Şekil 4. Kids Learn Professions oyun uygulaması ekran görüntüsü

Kaynak: <https://play.google.com> (Erişim: 25.02.2022)

Kids Learn Professions oyun uygulaması çeşitli iş ve meslek türlerini tanıtan oyunlar içermektedir. Arayüz tasarımı sade ve anlaşılır metafor tasarımlarıyla çocukların dikkatini çekmektedir. Arayüz tasarımında kullanılan simge ve ikonlar, birebir gerçek hayatta kullanılan simgeler ile eşleştirilmiş ve çocukların grafik arayüzünün anlaşılmasını kolaylaştırmıştır (Şekil 4).

Tasarımcılar, anlaşılır bir kullanıcı deneyimi oluşturmak için grafik arayüz tasarımlarında görsel metaforları kullanmaya çalışmaktadırlar. Gerçek dünyanın tanınmış unsurlarına atıfta bulunmak, çocukların dijital araçlarının işlevini, amacını ve uzamsal ilişkilerini anlamalarına yardımcı olmaktadır. Uygulamalarda yer alan tüm etkileşimli ekranlar kullanıcılara yeni fikirler ve yeni yollar sunmaktadır. Görsel metaforlar ise çocukların yeni keşiflerinde onları rahatlatmakta ve uygulama içerisinde gezinmesini kolaylaştırmaktadır.

Grafik arayüzlerinde sezgisellik, öğrenilebilirlik, yetişkinlere ve çocuklara uygulanabilir temel tasarım ilkeleri gibi temel kullanılabilirlik kriterlerine ek olarak, tasarımında tamamen farklı durumlar ve kurallar dikkate alınması gerekmektedir. Bununla birlikte uygulamalarda yer alan metaforların kullanıcılar üzerindeki etkisi düşünüldüğünde tasarım yöntemlerinden skemorfik tasarım yöntemi sezgisel bulunurken diğer tasarım yöntemleri olan düz (flat) ve materyal tasarımı daha az sezgisel bulunmuştur (Nielsen, 1994).



Şekil 5. Plant Nanny uygulamasına ait ekran görüntüleri

Kaynak: <https://play.google.com> (Erişim: 27.02.2022)

Plant Nanny, kullanıcının kilosuna göre kişiye günde gereken su miktarını ve kaç bardak suya ihtiyaç duyulduğunu hesaplayan bir oyunlaştırılmış uygulamadır. İnsan vücudu bitki olarak gösterilmek istenmiştir (Şekil 5). İnsanın her su içişinde bitkiyi sulayarak büyümesini sağlamasıyla beraber insana günlük su içme alışkanlığını da kazandırmaktadır. Uygulamada kullanılan ikonlar aynı zamanda metaforik olarak tasarlanmıştır. Örneğin bitkiyi sulamak için kullanılan ikon su damlası şekline benzetilerek kullanıcının uygulamayı kolayca kullanabilmesini sağlamaktadır. Bitkiye uzun bir süre su verilmediği takdirde bitki solmakta ve zamanla ölmeye başlamaktadır. Bu nedenle kullanıcıyla duygusal bağ kuran uygulama, insanların bitkiyi sulayarak yaşatması ve günlük hayatta almaları gerek su miktarını içerek uygulamayla etkileşime girmektedirler. Bu nedenle arayüz tasarımındaki tüm görsel unsurların kullanıcıya hitap etmesi ve başarılı bir şekilde tasarlanması oyunlaştırma tekniğinin daha da etkili olmasını sağlamıştır.

4. DİJİTAL ARAYÜZ TASARIMLARINDA DEĞİŞİM SÜRECİ

Kullanıcı arayüzlerinin etkin kullanımı için en önemli unsur, tasarım olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile beraber tasarım anlayışı da zaman içinde değişmiş ve farklı tasarım yaklaşımlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Skemorfik tasarım yaklaşımı kullanıcı arayüz tasarımlarında yer alan unsurların, tasarlanacak olan nesneye benzetilerek yeniden tasarlanması olarak tanımlanmaktadır (Kai-Chun ve Chun-Heng, 2013, s. 3) Skemorfik tasarımlar sayesinde dijital ortamlarda yer alan gerçek nesnelere benzerlik kurulmakta ve gerçeklik algısı oluşturularak dikkat çekilmesi amaçlanmaktadır. Bu nedenle skemorfik tasarımlar daha çok biçimsel benzerlik taşımaktadır.

Skemorfik, gerçek nesnelere, şekillerin, kabartmaların ve ayrıntıların taklidi olarak düşünülmektedir. Bu durum arayüz tasarımlarına üç boyutlu veya fotoğraf kadar gerçek görünen bir tasarım yaklaşımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tarz yaklaşımlar kullanıcıların arayüz tasarımlarını nasıl kullanabilecekleri ve neler yapabilecekleri konusunda öğrenme süresini kısaltmaktadır. Bu nedenle skemorfik bir tür metaforik yaklaşım olarak da adlandırılmaktadır.

1984 yılında Mac OS işletim sistemi ile beraber bilgisayarların arayüz tasarımlarında skemorfik tasarımlar kullanılmaya başlanmıştır. Siyah beyaz arayüze sahip olan işletim sistemi arayüzünde yer alan dosya, çöp kutusu, klasör gibi ikonlar gerçek hayattan esinlenerek oluşturulmuş skemorfik olarak tasarlanmış simgeler metaforik öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Zeğerenk ve Kara, 2014, s. 69). Bu gerçeklik anlayışı sadece görüntülerin değil gerçekçi seslerin de sistemde yer almasını sağlamıştır. Örneğin bilgisayardan çöp kutusuna atılmış olduğunuz bir nesnenin çıkarmış olduğu ses ile gerçeklik vurgusu yapılmaya çalışılmıştır. Bu tarz yaklaşımlar skemorfik yaklaşımın getirdikleri arasında görülmektedir.

IOS işletim sistemi skemorfik tasarım anlayışına sahipti ancak IOS 6'nın IOS 7 ile değişmesiyle beraber Apple firması skemorfik tasarımdan düz (flat) tasarıma geçiş yaptığı görülmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Skeuomorphism in iOS 6 ve Düz (Flat) Design in iOS 7

Kaynak: <https://www.r10.net/apple-ipad-ve-iphone/2131719-ios-6-vs-ios-7-a.html> (Erişim: 05.03.2022)

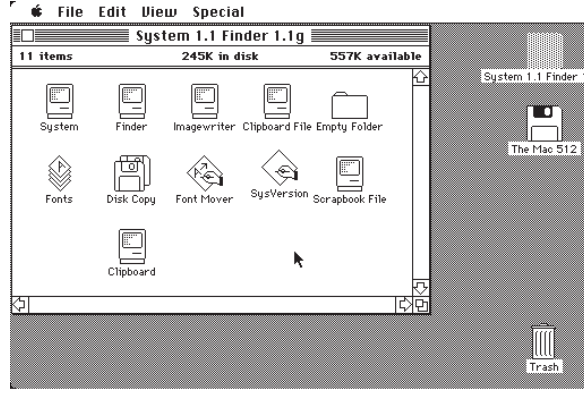
Skemorfik tasarım anlayışının görsel çekicilik tarafı çok kuvvetli olduğundan dolayı hedef kullanıcıların ihtiyaçlarına yönelik talepleri somutlaştırmaktadır. Bu durum da hem estetik açıdan hoş görünmesini hem de kullanıcıya kolay çözümler sunması açısından önemli görülmektedir. Skemorfik tasarım anlayışının avantajlarına bakıldığında arayüz tasarımlarında metaforik olarak gerçeklik algısı yarattığından estetik açıdan dikkat çekici, etkili, duyu algısını arttıran, arayüzün kullanımı kolaylaştıran bir tasarım anlayışına sahip olduğu görülmektedir.

Skemorfik tasarım yönteminde görsel metaforların bazı avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Kullanıcı arayüz tasarımlarındaki tasarım trendlerinin zamanla değişmesi skemorfik tasarımın da değişmesine neden olmuştur (Çakmak, 2007, s. 2). Fakat skemorfik tasarım anlayışı zamanla değişse de önemini kaybetmemiştir. Fakat skemorfik tasarım anlayışıyla beraber masaüstünde yer alan görsellerin karmaşıklığa neden olması ve gereksiz ayrıntılarla dolması bu anlayıştan uzaklaşılmasını gerekli kılmıştır. Bu nedenle bilgisayarlarda bulunan arayüz tasarımları zamanla sadeleşmeye başlamış ve yerini düz (flat) tasarımlara bırakmıştır.

4. 1. Skemorfik Tasarım Anlayışından Önce

Erken dönem arayüz tasarımları daha az renge ve kontrol panelleri üzerinde daha az estetik bir yapıya sahip olma imkânı sunmuştur. O yıllarda tasarımcılar minimalist tasarım anlayışıyla arayüz tasarımlarını oluşturmak zorunda oldukları için büyük ölçüde zorluklarla karşılaşmaktaydılar. Grafik arayüzlerinin basit tasarımlara sahip olması gerekmektedir çünkü kullanıcıların bilgisayar kullanımını kolaylaştırabilmek için gerçek hayatla ilişkili metaforlar sunulması gerekiyordu (Ogile, 2017).

1984 yılında, Macintosh bilgisayarlarla beraber dosyaların kâğıt, dizinlerin klasör gibi görüldüğü masaüstü metaforu kullanılmış ve masaüstünde bulunan hesap makinesi, not defteri ve çöp kutusu vb. gibi nesnelerin bulunduğu bir arayüz oluşturulmuştur (Batı, 2012, s. 33).



Şekil 7. Apple Macintosh Kullanıcı Arayüzü

Kaynak: http://www.thevtales.com/articles/macOS_vs_windows_a_retrospective/ (Erişim: 07.03.2022)

İşletim sistemi arayüzündeki disketler, dosyalar, çöp kutuları, hesap makineleri ve kontrol panelleri gibi simgeler, orijinal olarak 1 bit renk derinliğine sahip siyah beyaz bir arayüz olarak piyasaya sürülmüş ve fiziksel metaforları simüle etmek için tasarlanmıştır (Şekil 7). Arayüz, gerçek dünya metaforları fikri etrafında inşa edilerek oluşturulmuştur. Gerçek dünya metaforları, gerçek dünya nesnelere temsil eden ve kullanıcıların eylemlerle çağrışımlar oluşturmalarına izin veren unsurlar olarak görülmektedir.

4. 2. Skemorfik Tasarım Anlayışı

Gerçek nesnelere andıran minik tasarımlar birçok işletim sisteminde, web sitesinde ve bilgisayar programı arayüzlerinde kullanılmaktadır. Dijital arayüzlerde skemorfik tasarım kullanılarak simgeler, pencereler, butonlar ve paneller referans nesnelere simüle edilerek görselleştirilmektedir. Bu nedenle, kullanıcılar tanıdık görsel ipuçları sayesinde arayüzde kolayca gezinebilmektedirler. Örneğin, 1995 yılında Microsoft tarafından üretilen Microsoft Bob işletim sisteminin ana ekranı, gerçek hayattaki bir oturma odası gibi görünecek şekilde tasarlanmıştır (Şekil 8).



Şekil 8. Microsoft Bob İşletim Sisteminin Ekran Görüntüsü

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Bob (Erişim: 08.03.2022)

Microsoft Bob işletim sistemi, masaüstü arayüz tasarımında çeşitli seçilebilir nesnelere beraber kullanıcı ekranını bir "oda" olarak sunmakta ve kolay animasyonlu kılavuzlarla kullanıcıya yardımcı olmaktadır. Rover adlı bir çizgi film köpeği ve rehberlik sağlamak için konuşma baloncukları kullanıcıyı yönlendirmektedir. Bu oturma odası şeklindeki ekran, kelime işlemcilere, finansal uygulamalara, takvimlere ve diğer programlara kısayol aracılığı ile kullanım sunmakta ve farklı renklerle özelleştirilebilmektedir (Cio, 2013).

Kullanıcıların aşına olduğu gerçekçi görüntüler de dâhil olmak üzere, sınırlı ekran boyutlarına sahip mobil cihazlarda skemorfik öğeler kullanılmaktadır. Bu sayede kullanıcılar, arayüzlerdeki metnin çoğunu okumak veya herhangi bir ek bilgi almak zorunda kalmadan uygulamanın işlevselliğini kolayca algılayabilmektedirler. Makas, yazıcı, fırça, kalem, boya kovası, deri, ahşap ve metal dokular, yırtılabilir sayfalar örnek verilebilir. Bu nedenle son derece gerçekçi görüntüler, kullanıcının dikkatini çekmektedir.

Kullanıcı arayüzlerinde uygulamanın amacının her zaman ön planda olması gerekmektedir. Örneğin, okuma yazma bilmeyen çocuklara yönelik bir uygulamada, kullanıcı arayüzü metinden ziyade görsellere dayalı olması ve etkileşimi sağlayan butonlar, semboller ve ikonlar oldukça açıklayıcı olması gerekmektedir. Bu sayede ilk kullanımda kolayca öğrenilebilen tüm unsurlar hızlı bir şekilde algılanabilmekte ve sonraki kullanımlarda sezgisel olarak kullanılabilir. Bu nedenle özellikle çocuklara yönelik tasarlanan arayüz tasarımlarından genellikle skemorfik tasarım tercih edilmeye çalışılmaktadır. Skemorfik tasarımla beraber kullanılan metaforik simgeler çocukların uygulamayı kullanmasına kolaylık sağlamasıyla beraber uygulamada istenilen hedefleri kısa sürede anlamlandırabilmektedir (Karabulut, 2015).



Şekil 9. Funny Food Uygulamasına Ait Ekran Görüntüleri

Kaynak: <https://play.google.com> (Erişim: 27.02.2022)

Funny Food oyun uygulamasının arayüzünde kullanılan gerçeğe yakın meyve ve sebzeler çocukların dikkatini çekmekte ve isimlerini kolayca adlandırabilmektedirler. Metafor kullanımının etkisiyle arayüz tasarımına gerçekçi bir hava kazandırılmıştır (Şekil 9).

Blackler, Popovic ve Mahar (2005) sezgisel kullanıcı arayüzlerinin geliştirmesi için üç ilke geliştirmişlerdir (s. 1). İlk ilke olarak bilinen işlevler için tanıdık semboller ile sözcükler kullanmak ve bunları kullanıcının kolay ulaşabileceği konumlara yerleştirmektir. Aynı zamanda bu sembollerin işlevleri, kullanıcıların aşına oldukları nesnelere karşılaştırılabilir hale getirmek gerekmektedir. En basit sezgisel kullanım düzeyinde bu ilke, kullanıcıların daha önce benzer ürünlerde aynı işlevselliğe sahip olarak gördüğü mevcut özelliklerin, düğmelerin veya simgelerin kullanılmasını içermektedir. İkinci ilke olarak; daha az bilinen özelliklerin işlevini vurgulamak için tanıdık metaforların kullanılması gerekliliğidir. Böylece kullanıcı metaforlar sayesinde ikonların veya simgelerin ne anlama geldiğini kolayca anlayabilmektedir. Üçüncü ilke, tutarlılığı artırmaktır. Kullanıcıların arayüzün bölümlerinde aynı bilgileri ve metaforları kullanması için çeşitli özelliklerin işlevi, konumu ve görünümü tasarımın farklı bölümlerinde aynı olması gerekmektedir.

Oyun tasarımlarında, her şeyi kapsayan sürükleyici bir deneyim yaratmak için çeşitli metaforlardan ve gerçek dünya taklitlerinden yararlanarak neredeyse yalnızca skemorfik tasarımı kullanılır.

maktadır. Bu tür kullanıcı arayüzü tasarım yaklaşımları, tatmin için duygusal ve içgüdüsel duyumlara hitap etmeyi gerektirmekte ve fayda sağlamaktadır. Gerçek dünya nesnelerini doğru bir şekilde temsil etme kaygısı, oyun oynamanın işlevselliği ve sürükleyici bir deneyim için son derece önemli görülmektedir. Ayrıca, oyun tasarımının yapısına benzer şekilde çocuklar için öğrenilebilirlik faydaları, kolaylıklar sunduğundan, çocuğun ilgisini canlandırmakta ve arttırmaktadır.

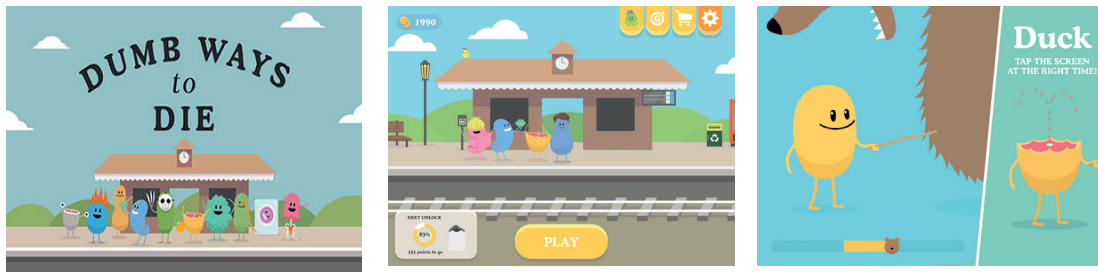
Skemorfik tasarım anlayışının çokça tercih edilmesi ve çocuk kullanıcılara daha uygun olması amacıyla tasarımcılar için yaratmış olduğu zorluklar göz ardı edilememektedir. Bu nedenle çocuk oyunlarında skemorfik tasarım anlayışı düz (flat) tasarım anlayışına doğru evrilmiştir.

4. 3. Düz (Flat) Tasarım Anlayışı

İlk dijital arayüzler için tercih edilen tasarım skemorfik tasarım anlayışı iken, Ekim 2012'de Microsoft 8'in ve Eylül 2013'te iOS 7'nin devrim niteliğindeki tasarımıyla beraber düz (flat) tasarım anlayışı başlamıştır (Zeğerenk ve Kara, 2014, s. 70). Oswald ve Kolb (2014), Apple'in düz (flat) (iOS7) ve skemorfik (iOS6) arayüzlerini karşılaştıran bir çalışma gerçekleştirmiş ve yapılan anket sonucu iki farklı görüş ortaya çıkmıştır (s. 407). Başlangıçta düz (flat) arayüz tasarım anlayışının "eğlenceli" ve "çocuksu" olduğu, skemorfik arayüz tasarım anlayışı ise "yetişkin" ve "ciddi" olarak algılanırken, kullanıcılar yeni stile daha aşına hale gelince bu tutum tamamen değişmiştir. Benzer şekilde, Schneidermeier, Hertlein ve Wolff, (2014), Windows 7 ve Windows 8 arasındaki farkı araştırmış, Windows 7'nin skemorfik tasarım anlayışı genel olarak daha iyi performans göstermiş, ancak kullanıcılar arayüze olan aşinalığın önemli bir rol oynamış olabileceğini ifade etmişlerdir (s. 382). Araştırmalar sonucunda skemorfik tasarım anlayışından sonra tasarımda kullanılan ikonlar, son yıllarda tasarıma yönelik düz (flat) ve malzeme tasarım yaklaşımları ile çok sade bir hal almıştır.

Skemorfik tasarımın olumsuz yönleri göz önünde bulundurulduğunda, gereksiz bir tasarım şekli olduğu vurgulanmıştır. Bu nedenle yapılan araştırmalarda dijital arayüzlerde skemorfik tasarım anlayışının kullanımının işlevsel olarak sınırlı olduğundan ve görselleri zenginleştirmenin bazen görsel kirliliğe dönüşebileceğinden bahsedilmektedir. Çünkü nesnenin gerçekçiliğini görsel olarak taklit edebilmek için gereğinden fazla piksel kullanılmaktadır.

Skemorfik tasarım anlayışının ana avantajı, gerçek hayattaki bir simgeyi simüle ederek işlevini göstermesidir. Bu durum, yetişkinler için daha iyi anlaşılacaktır ancak disket, film şeridi vb. gibi bu nesnelere hiç görmemiş veya bunlarla etkileşime girmemiş bir çocuk için pek bir şey ifade etmemektedir.



Şekil 10. Dumb Ways to Die Ait Ekran Görüntüleri

Kaynak: <https://play.google.com> (Erişim: 29.02.2022)

Çocuklar oynadıkları uygulamalarla gerçek dünyadaki nesnelere etkileşime girmeyi sevmekte ve uygulamanın amacını hemen anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Shneiderman (2010), arayüz tasarımında işlevsellik ve kullanılabilirlik sağlandıktan sonra kullanıcıları memnun etmek ve eğlendirmek istemiştir. Bu noktada eğlenceli metaforlar ve düz grafikler oyun uygulamalarına eklenmiştir. Düz tasarımlar kullanılırken aşırı süslemelerden ve göz yoran parlak renklerden kaçınılmıştır (Şekil 10).

Düz (flat) tasarım, günümüzde çoğu kullanıcı arayüzünde kullanılan ana tasarım trendi olduğunu ve skemorfik tasarımın aksine, fiziksel dünyanın görünümünü yeniden üretmeye çalışmadan dijital ortamı keşfetmenin bir yolu olarak kabul edilmektedir (Spiliotopoulos, Rigou ve Sirmakessis, 2018, s. 1). Araştırmalar, kullanıcıların düz tasarımı daha kullanışlı olarak algıladıklarını ortaya koymaktadır.

Grafik arayüz tasarımlarında kullanılan düz tasarımların en büyük özelliklerinden biri, sayfanın iki boyutlu olarak tasarlanması ve sadeliğidir. Ekstra derinlik ve boyut içermeyen görsel bir yapıya sahip olduğundan grafik öğelerinin aşırı kullanımından kaçınan ve grafik öğelerini olabildiğince basit tutmayı amaçlayan bir stile sahiptir. Düz (flat) tasarım, diğer tasarım türlerine göre daha kolay anlaşılır, daha hızlı ve daha çekici olarak görülmektedir. Düz (flat) tasarım, mobil arayüz tasarımında minimalist bir yaklaşım olarak sunulmaktadır. Tasarım daha kısa sürede ve daha az maliyetle tamamlanabilmektedir. Skeuomorfik tasarımın aksine, düz (flat) tasarım yaklaşımları tasarımda sadelik ve içeriğe odaklanmaktadır.

5. TARTIŞMA

Metaforlar üzerinden skemorfik ve düz (flat) tasarım yaklaşımlarına bakıldığında birçok farklı görüş bulunmaktadır. Wiebe, Geiskkovitch ve Bunt, (2016), tarafından yapılan bir araştırmada bir uygulama mağazasındaki oyun kategorileri için simgeler tasarlanmıştır (s. 166). Çalışmada, gerçek dünya araçlarını metafor olarak kullanmak yerine, doğrudan bir sistemin işleyişinden türetilen simgeleri kullanarak düz (flat) tasarımı tercih etmişlerdir.

Uden ve Dix (2000), eski ikonların çok daha belirgin olduğunu ve bu ikonları günümüzde kullandığımız nesnelere göre yeniden tasarlanması ve birbirinden ayırt edilmesi gerektiğini savunmaktadır (s. 286). Uden ve Dix (2000) ayrıca çocukların kitaplardan ve çizgi filmlerden birçok eski nesnenin işlevlerini tanıdığını da eklemektedir (s. 285). Küçük çocuklara yönelik tasarlanan arayüzlerde, izleyicilerin dikkatini ve ilgisini çekmek için genellikle çok sayıda renk ve ayrıntı içeren skemorfik grafikler kullanılmaktadırlar. Küçük çocuklar "havalı" ve "sinirli" görünen arayüzleri tercih ederken, 11-14 yaşında olan çocuklar ise daha minimalist bir görünümü tercih etmişlerdir (Naranjo-Bock, 2011).

Robbins (2014), skemorfik, düz (flat) ve materyal tasarımı yaklaşımlarına uygun tasarlanan ikonların, insanlar tarafından nasıl algılandığını incelemiştir (s. 15). Sonuçlar, tasarımdaki tercihin yaşla birlikte değiştiğini ortaya koymaktadır. Orta yaş grubu (27-45 yaş arası) tarafından düz (flat) tasarım, gençler (13-26 yaş arası) skemorfik tasarım anlayışını tercih etmişlerdir.

Zhang, Wang ve Shi' nin (2016) mobil cihazların uygulama simgelerini farklı yaş aralıklarında bulunan kişilerin (çocuklardan yetişkinlere kadar) kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini araştırmışlardır (s. 225). Katılımcıların farklı ikonlara karşı duygusal tepkiler verdikleri ortaya çıkmıştır. Sonuçlar, yetişkinlerin ve çocukların gençlerden ziyade skemorfik simgeleri tercih ettiğini göster-

miştir. İkinci olarak, skemorfik bir arayüz tasarımını tanımlamanın en iyi yolunun skemorfik simgelerin, düz olanlara kıyasla daha yüksek tanımlamanın ve daha hızlı verimliliğe sahip olduğu sonucuna varmışlardır.

Oswald ve Kolb'un (2014) yapmış oldukları araştırmada, tasarım yaklaşımlarının yenilik etkisinin ortadan kaldırıldığında sahip olabileceği anlamın değiştiğini ortaya koymuşlardır (s. 402). Hem IOS 7 hem de IOS 6'nın düz (flat) ve skemorfik tasarıma karşılık gelen öznel algısını anlamak için sekiz ay arayla iki çalışma gerçekleştirmişlerdir. Araştırmanın ilk aşamasında yetişkinler IOS 6'nın skemorfik tasarımını ciddi olarak algılamışlardır. Ancak ikinci ankette görüşler farklılaşmış ve IOS 7 düz (flat) tasarımını ciddi, IOS 6'nın skemorfik tasarımını ise eğlenceli olarak algılamaya başlamışlardır. Yapılan araştırma sonucunda, düz (flat) tasarım yaklaşımının daha fazla tercih edildiğini ortaya koymuşlardır.

Shahid, Voort, Somers, ve Mansour'un (2016) yapmış oldukları araştırmada düz (flat) ve skemorfik tasarım anlayışını genç ve yetişkinler üzerinde incelemişlerdir (s. 738). Araştırma sonucunda yetişkinlerin skemorfik tasarımı tercih ettiklerini, genç katılımcıların ise daha çok düz (flat) tasarımı tercih ettikleri sonucuna varmışlardır.

Kubincová ve Ingesson (2021) yapmış oldukları araştırmada 7-9 yaş arası çocuklar için skemorfik veya düz (flat) tasarım ikonlarının kullanımının daha kolay olup olmadığını sorgulayan bir araştırma yapmışlardır (s. 3). İlk araştırma sorusunda, oluşturulan bir uygulamanın skemorfik ve düz (flat) tasarım ikonlarına sahip iki versiyonu tasarlanmıştır. Araştırma sonucunda farklı ikon stilleri arasında kullanım kolaylığı açısından bir fark olmadığı sonucuna varmışlardır. Bu yaş grubundaki çocuklar için skemorfik ve düz tasarım simgelerinin kullanımının eşit derecede kolay olduğu ifade edilmiştir.

Spiliotopoulos vd. (2018), düz (flat) tasarımın daha kullanışlı olduğunu ve skemorfik tasarım anlayışında görevleri yerine getirmede daha fazla zorlukla karşılaştığı sonucuna varmışlardır. Benzer sonuçlara Schröder ve Ziefle (2008, s. 90), Cherng, Lin, King, ve Lee (2016) yapmış oldukları araştırmalarda ulaşmışlardır (s. 4328). Aksine, Cho vd. (2015), skemorfik simgelerin yaşlılar gibi daha az deneyimli kullanıcılar için daha bilgilendirici olduğu sonucuna varmıştır (s. 899). Backhaus (2018) ise skemorfik simgelerin daha kolay tanımlandığı sonucuna varmıştır (s. 527).

Yapılan araştırmalara bakıldığında, skemorfik ve düz (flat) tasarım simgelerinin kullanılabilirliği konusunda yaş gruplarına bağlı olarak çelişkili sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Skemorfik tasarım anlayışı ilk ortaya çıktığında popüler olması fakat diğer tasarım yaklaşımlarının ortaya çıkmasıyla popüleritesinin azaldığı görülmektedir. Oluşturulan grafik arayüz tasarımlarında düz (flat) tasarım anlayışının daha fazla benimsendiği ve kullanıldığı görülmüştür. Tasarımcılar arasında skemorfik tasarım anlayışının geri gelip gelemeyeceği konusunda farklı görüşleri bulunmaktadır. Buna bağlı olarak günümüz tasarımlarında sadeliğin öneminin artmasıyla genel olarak geri dönüşün olmayacağına inanılmaktadır (Altındal, 2020, s. 76).

6. SONUÇ

Bu çalışmada, çocuklara yönelik tasarlanan oyun uygulamalarında grafik arayüz tasarımlarında kullanılan görsel metaforların dönüşümü betimsel analiz yöntemi ile incelenmiş ve bu metaforların skemorfik ve düz (flat) tasarım anlayışıyla beraber değişim sürecine değinilmiştir. Arayüz tasarımlarında kullanılan metaforların anlaşılmasının önemi ortaya koyulmaya çalışılmış ve skemorfik tasarım öncesi, skemorfik tasarım ve sonrasında oluşturulan arayüz tasarımlarına dikkat edilerek oyun uygulamalarında kullanılan tasarımlara örnek verilmiştir. Buradan yola çıkarak arayüz tasarımlarında kullanılan metafor görsellerinin karmaşık işlemleri kolaylaştırmak ve tasarım yöntemleri sayesinde anlaşılabilir hale getirerek kullanılabilirliğinin yaygınlaştırılması gerekliliğinin saptaması yapılmıştır.

Arayüz tasarımında kullanılan metaforlar, günlük hayatta karşılaşılan simgeler olup arayüz tasarımının sezgisel olarak kullanılabilmesini ve öğrenme sürecinin kolaylaştırılmasını sağlamaktadır. Metaforların doğru kullanılması, tasarım sürecinde ve bir ürünün üretiminde güçlü bir araç olabilmektedir. Bu doğrultuda metaforlar, tasarım problemlerini yeniden tanımlamaya ve çözmeye yardımcı olabilmektedir. Özellikle çocuk kullanıcılar için seçilen metaforlarda, hedef kitlenin yaş grubu özelliklerinin üzerinde hassasiyetle durulması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle grafik arayüzü tasarımında kullanılan metaforlar, çocukları fiziksel dünyayla bağlantı kurabileceği şeklinde olması ve içinde buldukları yaş gruplarının dikkate alınarak metaforik öğelerin değişime uğramadan tasarlanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Çocuklara teknolojiyi sevdirmek ve kullanıcıların gerçek hayatta kullandıkları nesnelere bağlantı kurmalarını sağlamak için tasarlanmış metaforik arayüz tasarımlarını kolaylaştırmak, kullanıcıları uygulamalar hakkında bilgilendirmek için skemorfik ve düz (flat) arayüz tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Aslında skemorfik tasarımın gerçek dünyadaki simgelere sadece görsel olarak değil, aynı zamanda işitsel ve işlevsel olarak benzerliği, uygulamanın kullanıcı tarafından kolayca algılanmasını sağlamaktır. Bu durumun çocuklara yönelik tasarlanan arayüz tasarımları üzerinde büyük bir etkisi olmakta ve temsil edilmesi kolay olmayan soyut kavramlar söz konusu olduğunda bazı zorluklar ortaya çıkmaktadır.

Sonuç olarak, uygulamaların arayüz tasarımlarında kullanılan metaforların sezgisel olarak tasarlanmasının, uygulamanın başarılı olması açısından önemli faktörlerden biri olduğu düşünülmektedir. Bu durumu sağlayabilmek için çocuk merkezli tasarım anlayışının benimsenmesi ve gerekirse çocukların uygulama aşamasına dâhil edilmesi gerekmektedir. Çocuklar, düz (flat) tasarımın getirmiş olduğu hem sadelik hem de skemorfik tasarımın getirmiş olduğu metaforik benzerlik ile arayüz tasarımlarında daha kolay gezinebilmektedir. Çocuk ve arayüz tasarımı yaklaşımlarının gelişmesi gereken bir araştırma alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuklara, uygulamaları daha iyi anlayabilecekleri ve kullanabilecekleri arayüz tasarımları sunmak için onların dünyayı nasıl gördüklerine odaklanmak gerekmektedir. Ancak bu şekilde çocukların uygulamalara karşı görsel metaforları algılamalarında üst düzeyde verim alınması için çocuk merkezli bir tasarım anlayışı oluşturulabilir ve desteklenebilir.

KAYNAKÇA

Altındal, S. (2020). Transformation of Visual Metaphors In Design, User Experience and Usability By Observing Mobile Interfaces, (Basılmamış doktora tezi), Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Barr, P. (2003). *User-Interface Metaphors in Theory and Practice*. (Master of science thesis), Victoria University of Wellington, Department of Mathematical and Computing Sciences.

Backhaus, N., Trapp, A. K., ve Thüning, M. (2018). Skeuomorph versus flat design: User experience and age-related preferences, *In International Conference of Design, User Experience, and Usability*, 527-542.

Basalla, G. (2004). *Teknolojinin evrimi*, (Çev. Cem Soydemir). Ankara: TÜBİTAK.

Batı, A. (2012). İnsan-Bilgisayar Etkileşiminde Arayüz Tasarımları ve Metaforlar, (Yayımlanmış sanatta yeterlik tezi), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Blackler, A., Popovic, V. ve Mahar, D. P. (2005) Intuitive Interaction Applied to Interface Design. In Proceedings International Design Congress - IASDR 2005, Douliou, Taiwan. Erişim: 12.04.2022. <http://eprints.qut.edu.au/archive/00003638>.

Cherng, F. Y., Lin, W. C., King, J. T. ve Lee, Y. C. (2016). An EEG-based approach for evaluating graphic icons from the perspective of semantic distance. *In Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems*, 4378-4389.

Cio, (2013). Microsoft'un en kötü 13 yanlış adımı, Erişim: 03.02.2022. <https://www.cioupdate.com.tr/teknoloji/microsoftun-en-kotu-13-yanlis-adimi/>

Cho, M., Kwon, S., Na, N., Suk, H. J. ve Lee, K. (2015). The elders preference for skeuomorphism as app icon style, *In Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 899-904.

Cooke, J. ve Woollard, J. (2006). Visual literacy and painting with technology: observations in the early year's classroom, M. Hayes, ve D. Whitebread (Ed.) *Ict In The Early Years*, 107-123.

Çakmak, E. K. (2007). Arayüz tasarımında yeni bir yaklaşım: Paralel öğretim tasarımı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 1-22.

Erickson, T. D. (1995). Working with interface metaphors. *In Readings in Human-Computer Interaction*, 147-151. Morgan Kaufmann.

Gossen, T., Hempel, J. ve Nürnberger, A. (2013). Find it if you can: usability case study of search engines for young users. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(8), 1593-1603.

Gossen, T., Nitsche, M. ve Nürnberger, A. (2012). Search User Interface Design for Children: Challenges and Solutions, *In EuroHCIR*, 59-62.

Hartson, R. ve Pyla, P. (2019). Mental models and conceptual design. *The UX Book*, Elsevier: Cambridge, UK, 327-340.

Hiniker, A., Sobel, K., Suh, H., ve Kientz, J. A. (2016). Hidden symbols: how informal symbolism in digital interfaces disrupts usability for preschoolers, *International Journal of Human-Computer Studies*, 90, 53-67.

Kai-Chun, H. ve Chun-Heng, H. (2013). A Preliminary Study On Aesthetic of Apps Icon Design, Eriřim:15.01.2022. <http://design-cu.jp/iasdr2013/papers/1811-1b.pdf>

Karabulut B. (2015). Skemorfik Tasarımdan Flat Tasarıma Geçiř. Eriřim: 10.05.2022. <https://medium.com/tasarim-turkce/skemorfik-tasar%C4%B1mdan-flat-tasar%C4%B1ma-ge%C3%A7i%C5%9F-559baeb27147>

Kıral, E. (2015). Öğretmen adaylarının algılarına göre öğretmen metaforları. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 57-65.

Kubincová, M., ve Ingesson, E. (2021). They don't look real; they are not nice: Skeuomorphic vs. Flat Design Icons-Ease of use, Recognition and Preference of Children Aged 7-9.

Kuiper, U, Schulz, U, ve Will, G. (1997). Bucherschatz - A prototype of a children's OPAC, *Information Services & Use*, 01675265, 17(2/3), 201-214.

Marcus, A. (1998). Metaphor design in user interfaces, *ACM SIGDOC Asterisk Journal of Computer Documentation*, 22(2), 43-57.

Mountford, S. J. (1990). "Tools and Techniques for Creative Design", in B. Laurel (ed.), "The Art of Human-Computer Interface Design", Addison Wesley, 17-30.

McKnight, L., ve Read, J. C. (2009). Designing the 'record' button: using children's understanding of icons to inform the design of a musical interface. In *Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children*, 258-261.

Naranjo-Bock, C. (2011). Approaches to user research when designing for children. Eriřim: 20.04.2022. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/03/approaches-to-user-research-when-designing-for-children.php>.

Nielsen, J. (1994). Usability Heuristics for User Interface Design. NN/g Nielsen Norman Group. Eriřim: 12.06.2022. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>.

Ogle, J. (2017). Abstraction vs Skeuomorphism, Eriřim: 10.06.2022 <https://thoughtbot.com/blog/abstraction-vs-skeuomorphism>

Oswald, D., ve Kolb, S. (2014). Flat design vs. skeuomorphism-effects on learnability and image attributions in digital product interfaces. In *DS 78: Proceedings of the 16th International conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE14)*, Design Education and Human Technology Relations, University of Twente, The Netherlands, 402-407.

Robbins, W. H. (2014). *Design practices in mobile user interface*. San Luis Obispo: Graphic Communication Department College of Liberal Arts California Polytechnic State University.

Saffer, D. (2005). The role of metaphor in interaction design, *Information Architecture Summit*, 6.

Schneidermeier, T., Hertlein, F. ve Wolff, C. (2022). Changing paradigm-changing experience?, *In International Conference of Design, User Experience, and Usability*, 371-382.

Schröder, S. ve Ziefle, M. (2008). Effects of icon concreteness and complexity on semantic transparency: Younger vs. older users, *In International Conference on Computers for Handicapped Persons*, 90-97.

Shahid, S., Voort, J., Somers, M. ve Mansour, I. (2016). Skeuomorphic, flat or material design: requirements for designing mobile planning applications for students with autism spectrum disorder. *In Proceedings of the 18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct*, 738-745.

Spiliotopoulos, K., Rigou, M. ve Sirmakessis, S. (2018). A comparative study of skeuomorphic and flat design from a UX perspective, *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 31.

Kahraman, M. E. ve Toy, E. (2017). Çocuk Merkezli Kullanıcı Arayüz Tasarımlarında İkon Kullanımı, *Medeniyet Sanat Dergisi*, 3(1), 8-28.

Uden, L. ve Dix, A. (2000). Iconic interfaces for kids on the Internet, *In IFIP world computer congress*, 279-286.

Zeğerek E. ve Kara M. (2014). Dijital Kullanıcı Arayüz Tasarımlarında Skemorfik Anlayış. *Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Yazıları Dergisi*, s. 30, 63-78.

Zhang, X., Wang, Q. ve Shi, Y. (2016). Contrastive analysis on emotional cognition of skeuomorphic and flat icon. *In China Academic Conference on Printing & Packaging and Media Technology*, 225-232.

Watzman, S. (2002). Visual design principles for usable interfaces, *The human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications*, 263-285.

Wiebe, M., Geiskovitch, D. ve Bunt, A. (2016). Icons for Kids: Can Young Children Understand Graphical Representations of App Store Categories?, *In Graphics Interface*, 163-166.

ÇİZGİ ROMANDA “YENİ” AÇILIMLAR: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN VE TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK*

RASİM SARIKAYA, NADİRE ŞULE ATILGAN

ÖZ

Töpffer tarafından ortaya atılan en erken tanımından bugüne çizgi roman kavramı, medyaya koşut bir tarihi süreci takip ederek tanımını güncel tutmuştur. Öz olarak, yazı-görsel birlikteliği ve ardışıklığı zorunlu kılan bir anlatı türü olarak tanımlanabileceken önce basılı ardından periyodik yayıncılığın konusu, popüler tüketimin nesnesi olarak var olduğu medya tarafından yeniden tanımlanmıştır. Bu tanımlar, yeni medyanın ortaya çıkışınadeğinişlevselliğini korumuş olsa da sonrasında ortaya çıkan yeni formlar (hareketli çizgi roman vd.) tarafından aşındırılmışlardır. Dolayısıyla ki bu süreçte, çizgi roman olduğu iddiasıyla yeni terimler ortaya atılmıştır.

Bu çalışmada, yeni medyaya koşut bir dönüşümün yarattığı tanımlanamaz alanda ortaya çıkan dijital çizgi roman, web çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman, hareketli çizgi roman formları ve yarattıkları terminolojik belirsizlik ele alınmıştır. Bu terimlerin nitel özellikleri ve örnek eserler üzerinden yürütülecek karşılaştırmalı analiz yoluyla aralarında var olan ilişki ortaya konulmuştur. Bunun yanında, bu belirsizliğin en güncel öznesi olarak hareketli çizgi roman ve diğer terimlerin çizgi roman karşısındaki belirsiz konumu, gerekçeleriyle birlikte incelenmiştir. Çizgi roman üzerine yapılan akademik çalışmalar hız kazanmış olmasına karşın yeni medya sonrasında ortaya çıkan formlar ve kullanılan terminoloji üzerine yürütülen kuramsal araştırma sayısı sınırlıdır. Dolayısıyla çalışmamızın ilişkin literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Medya, Yeni Medya, Sanat, Çizgi Roman, Hareketli Çizgi Roman.

*Bu makale, Prof. Nadire Şule Atılğan danışmanlığında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'ne 2021 yılında sunulan “Çizgi Romanda Anlatısal Dönüşüm ve Bir Hareketli Çizgi Roman Önerisi” isimli sanatta yeterlik tezinden hareketle kaleme alınmıştır.

** Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

"NEW" OPENINGS IN THE COMICS: MOTION COMICS AND TERMINOLOGICAL UNCERTAINTY

RASİM SARIKAYA, NADİRE ŞULE ATILGAN

ABSTRACT

The concept of comics since its earliest definition put forward by Töpffer, it kept its definition up-to-date by following a historical process parallel to the media. In summary, although it can be defined as a narrative type that requires text-visual coexistence and sequencing, it has been redefined by the media, where it exists first as the subject of print and then periodic publishing and popular consumption. Although these definitions remained functional until the advent of new media, they were eroded by the new forms (motion comics etc.) that emerged afterwards. Therefore, in this process, new terms have been put forward with the claim that it is a comic book.

In this study, digital comics, web comics, interactive comics, hypercomics, motion comics forms that emerged in the indefinable space created by a parallel transformation to new media and the terminological ambiguity they create were discussed. The relationship between them has been revealed by the comparative analysis of the qualitative characteristics of these terms and sample works. In addition, the vague position of motion comics which is the most recent example of this ambiguity, and other terms, against comics have been examined together with its reasons. Although academic studies on comics have gained momentum, theoretical research on the forms and terminology used after the new media is limited. Therefore, it is thought that our study will contribute to the relevant literature.

The unidentified space that emerged as a result of a transformation parallel to the new media and the terminological uncertainty that emerged in this area has been the focus of our study.

Keywords: Media, New Media, Art, Comics, Motion Comics.

* This article was written based on the art proficiency thesis titled "Narrative Transformation in Comics and a Motion Comic Proposal" presented to Hacettepe University Fine Arts Institute in 2021 under the supervision of Prof. Nadire Şule Atılğan.

1. GİRİŞ

Goethe, Töpffer'in yaratımıyla ilgili olarak "yeni bir sanat formunun doğuşu" ifadesini kullandığında, Töpffer'i çizgi romanın babası olarak gören yaklaşımlara uyumlu olarak "ilk çizgi roman" tartışmasında tarafını seçmiştir. Bu görüş, "ilk" çizgi roman örneğini Trajan Sütunu gibi antik örneklerden "The Yellow Kid"e kadar uzanan geniş bir tarihi yelpazede arayan muhtelif yaklaşıma eşlik etmiştir. Bu tartışmada Töpffer'i öne çıkaran unsurlar, kendi ifadelerinden çıkarılabilir:

Bu küçük kitap karışık bir yapıya sahip. Bir dizi imzalı, çizgisel çizimden oluşur. Bu çizimlerin her birine bir veya iki satırlık metin eşlik ediyor. Bu metin olmadan çizimler anlam olarak, anlaşılmaz olacaktır; çizimler olmadan metin hiçbir şey ifade etmez. Bütün, her şeyden çok, bir romana benzememesi bakımından daha özgün olan bir tür roman oluşturur. Bu küçük dikdörtgen cildin yazarı ismini duyurmadi. Eğer, ressamsa çizimi zayıftır, ancak belirli bir yazma pratiği vardır; eğer edebiyatçı ise, yazıları vasattır, ancak diğer yandan çizim konusunda oldukça amatör bir yeteneği vardır. Eğer ciddi bir adamsa, bazı tuhaf komik fikirleri vardır; komik bir adamsa, ciddi tarafında eksik değildir (Aktaran Kunzle, 2007, s.60-61).

Bu ifadelerle Töpffer, ortaya koyduğu eserin ne görsel ne de yazıdan ibaret olduğunu vurgularken kendisine de adını koyamadığı bir kimlik biçmektedir ki bu kimse ne yazar ne de çizerdir. Dolayısıyla Töpffer, öncülü isimlerden (William Hogarth gibi) farklı olarak "yeni" bir şey yaratığının farkındadır. Kullandığı ifadeler, yazı-görsel birlikteliği ve ardışıklık kıstaslarını, gerek koşul olarak belirleyen bir tanım sunmaktadır ki bu; çizgi romanı ilk tanımlama girişimidir. Bu yaratım Töpffer'i çizgi romanın babası, ortaya koyduğu kıstaslar ise ilk çizgi roman kuramcısı yapmıştır. Hogan's Alley'den sarı kıyafetli küçük bir çocuk ortaya çıkana değin çizgi romanın bu erken formu ve tanımı geçerliliğini korumuştur. Çizgi roman tarihine "The Yellow Kid" adıyla geçen bu eser, periyodik olarak süreli yayınlarda yayınlanan ilk örnek olması bakımından pek çok çizgi roman araştırmacısı tarafından "ilk" çizgi roman olarak nitelenecektir (Ceran, 1997, s.18). Böylelikle Töpffer'in ardından, çizgi roman açısından yeni bir kıstas ortaya atılmış durumdadır: Periyodik yayın. Tarihsel seyri içinde çizgi romanın tanımının yeni kıstaslar eklenerek olgunlaştığı düşünülse de üretilen tanımları daima tartışılır olmuştur. Nitekim "grafik roman" teriminin ortaya çıkması, periyodik yayın kıstasını yok sayacaktır. Diğer yandan, tarihi süreçte çizgi roman kavramının, "comics", "comic strip" ve "comic book" gibi farklı terimlerle karşılandığı görülmektedir. Dolayısıyla kavramsal dönüşüme, terimsel karmaşa eşlik etmiştir.

Doğal gelişimi sürecinin gereği olarak meşrulaştırılabilen bu durumun bir benzeri, yeni medyanın etkisini hissettirmeye başladığı 1990'lı yıllardan itibaren, yeni formlar ve terimlerin ortaya çıkmasıyla tekrar yaşanmaktadır. Bu süreçte, dijital çizgi roman,ardılı olarak web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hiper comics) ve hareketli çizgi roman (motion comics) terimleri ortaya çıkmıştır. Bu terimler, çizgi roman olma iddiasını taşıırken, geleneksel, aynı zamanda kavramsal olarak elzem kıstasları aşındırmaları hatta yok saymaları ve bazı örneklerde de yeni bir takım yabancı unsurları çizgi romana eklememeleri yönünden eleştirilmektedirler. Zira bu durum başka bir şeye dönüştükleri anlamı taşıyacaktır ki bu iddianın en tartışmalı örneği "hareketli çizgi roman"dır. Hareketli çizgi romanın dışında kalan terimlerin kavramsal bir farklılık içermedikleri ve ilişkin literatürde yer alan tanımlamaların büyük oranda örtüştüğü gözlemlenmektedir.

Dolayısıyla yeni medyayla birlikte ortaya çıkan bu terimlerin gerek çizgi romanla gerekse kendi aralarında var olan ilişkinin niteliği belirsizdir. Dolayısıyla yeni medyanın ortaya çıkışından günümüze uzanan bu tarihsel kesitin, çizgi roman tarihinin bir evresi mi yoksa yeni tür ya da türlerin tarihinin başlangıcı mı olduğu sorusu sorulmaya değer olduğu kadar yanıtlanmaya da muhtaçtır.

Bu itibarla çalışmamızın amacı; bu yanıtın üretilip üretilmediğine ilişkin bir sorgulama yürütmektir. Bu bağlamda, benzer tartışmaların yaşandığı çizgi roman tarihine yer yer referansta bulunularak halihazırda etraflıca ortaya konulmuş olan yeni medya tarihine koşut, ortaya çıkan terminoloji ve yarattığı belirsiz alan tanımlanmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda, hareketli çizgi roman başta olmak üzere yeni medyayla birlikte ortaya çıkan dijital çizgi roman, web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hiper comics) terimleri, çizgi roman kavramı ve içerdiği kıstaslar üzerinden, nitel bir denetime tabi tutulacaktır. Bu denetim; terminolojik belirsizliğin varlığına dair iddiayı delillendirmek üzere, ilgili terimleri içine alan literatürdeki tanımlamalar, nitelgeler ve ilişkin örnekler üzerinden karşılaştırmalı analiz yöntemiyle yürütülecektir. Çizgi roman tarih yazımı tarafından kayda alınmış olmasına karşın, ülkemizde çizgi romana ve genel literatürde yeni medya sonrası döneme ilişkin kuramsal araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Çalışmamızın, bu ve benzeri terimlerin, çizgi roman karşısındaki konumuna ilişkin olarak halihazırda hareketli çizgi romanı içine alan literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. YENİ MEDYADA "YENİ"

İletişimde demokratik bir devrimin ifadesi olarak bilgisayar, internet teknolojisi ve akabinde mobil teknolojiler ki bu bağlamda ortaya "rich media", "hyper media" gibi farklı terimler çıkmıştır, aracılığıyla var olan "yeni medya", geleneksel medyanın aksine yaratıcı-kullanıcı etkileşimi ve bu bağlamda kullanıcıya sunulan müdahale yetkisi, dahası bireyi etkin olarak üretim süreçlerine dahil etme vaadini taşımaktadır. Bu müdahale elbette ki imalata konu tüketimle ilişkili olarak düşünülmemeli, mallar yerine hizmetlerin hükmettiği bir üretim ve tüketim kültürüne dönük olarak açıklanmalıdır. Bu bağlamda yeni medya, modernite ve post-modernite arasındaki geçiş dönemine rastlayan bir evrede ortaya çıkmıştır. İmalata dayalı sanayi devrimiyle ilişkili olarak düşünülen modernizmin ki bu bağlamda Fordizm'le eş anlamlı kullanılabilir, yerini sanayi devrimi sonrası gelişmelerle daha yakından ilintili olan, hizmet üretimi öncelikli postmodernizme bırakmaktadır. Öyle ki günümüz üretim ve tüketim endüstrisi, ne ürettiğinden tam olarak emin olamadığımız dev şirketler tarafından yönlendirilmektedir. Bu yeni ekonomik model uyarınca elle tutulur olmayana dönük bir tüketim kültürünün geliştiğine şahit olunmaktadır. Bilgi teknolojilerinin yükselişi, finansal piyasaların küreselleşmesi, hizmetin ve beyaz yakalı emeğinin büyümesi, ağır sanayinin gerilemesiyle belirlenen bir toplum tarafından üretilen bu kültür ve politikaların, modernizmin endüstriyel bağlamında egemen olandan, belirgin şekilde farklı olacağı görülmektedir. Creeber'in ifadesiyle:

Bu kültürel değişimler, tüketim ve boş zamanların iş ve üretimden ziyade, deneyimlerimizi belirlediği tüketici toplumunun kaçınılmaz yan ürünü olarak anlaşılabilir. Bu, "tüketici kültürü" nün kültürel alana egemen olduğu anlamına gelir; pazar, günlük hayatımızın dokusunu ve deneyimlerini belirler. Bu "postmodern" dünyada, emtianın ötesinde bir referans noktası yoktur ve teknolojinin kendisinin, deneyimden ayrı bir şey olduğu hissi yavaş yavaş yok olmaktadır (2009, s. 15).

Barınma, beslenme, ulaşım, iletişim gibi insan ihtiyaçlarını gidermeye dönük olarak üretilen malın yerini, bizzat teknolojisini deneyimsel tüketime sunan mallar almaktadır. Örneğin; mobil cihazlar yalnızca iletişim kurma amacına hizmet etmemekte aynı zamanda teknolojisinin deneyimlenmesine dönük bir fonksiyon da yüklenmektedir. İletişimin kurulabiliyor oluşunun yanında, biçimi biza-tihi bir tüketime dönüşmüştür. Bu bağlamda “yeni medya” geleneksel medyadan farklı olarak ileti-şimden ziyade, deneyime aracılık etmek üzere ortaya çıkmıştır. Bu ortaya çıkış büyük oranda, bilgi teknolojilerinin gelişimine bağlıdır ki “yeni medya” hali hazırda, bilgisayar ve internet teknoloji-sinin gelişimiyle ilişkilendirilmektedir. Kavramsal varoluşu daha geriye tarihlenebilse de etkin olarak 1990’larda, yayıncılık sektöründe yaşanan gelişmelerle ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, etkileşimli CD-DVD’ler ve web siteleri gibi yeni araçları gazete, radyo, TV gibi, nispeten daha geleneksel plat-formlardan ayırt etmek üzere ortaya atılmıştır. Böylelikle “yeni medya” ifadesi, dijital medyaya ya-kından bağlı, daha spesifik bir anlama sahip olmuştur (Quaranta, 2013, s. 27). Geleneksel medyayı da kısmen içeren, çoklu bir model oluşturmasına bağlı olarak ortaya çıkan gri alan, sahip olduğu bu spesifik anlam tarafından kristalize edilmiş, böylelikle yeni medya selefinden ayrıştırılmıştır. Dolayısıyla sonrasında ortaya çıkan dijital medya, zengin medya (rich-media), hiper medya (hyper-media) gibi kavramlarla çakışan bir tanıma doğru evrilmiştir. Örneğin zengin medya (rich-media); deneyimi iyileştirmeye dönük olarak gerek statik gerek hareketli grafikler, ses ve video, etkileşim ve diğer multimedya biçimlerini kullanarak tüketiciyi sanal ağa çekmeye çalışmaktadır. Ayer’e atıfla; “Çoklu algı kanallarına hitap eden mesajların, tek veya daha az algısal bir sisteme çağrı yapanlar-dan daha iyi algılandığı ve yüksek kaliteli mesajların düşük kaliteli mesajlardan daha etkili olduğu varsayımıyla çalışmaktadır” (Aktaran Ayer, 2014, s. 44).

Medya ve kültür arasındaki karşılıklı bağımlılık, “yeni”nin göreceliliğine de bağlı olarak “yeni med-ya”nın tanımını sürekli güncel tutarken tartışılır da kılmaktadır. Böylelikle zengin medya ve yeni medya arasındaki tek ayrıma “daha yeni” üzerinden gidilebilmektedir. Her ne kadar araçsal varlı-ğını büyük oranda dijital olanaklardan devşiren ve bunları geliştirerek etki alanını genişleten bir kavram olarak ortaya çıksa da zengin medya yine de “yeni” sıfatının içinde kalmak durumundadır. Hiper medya terimi ise kendisini “dijital” kavramıyla sınırlandırarak yeni medya şemsiyesinin al-tında kalmaktadır. Diğer yandan, iletişim ve medya devriminin merkezine oturan, radikal yeni bir medya olarak nitelenmiştir. Baştan sona, yeni yollarla iletişim kurmak ve heyecan verici olanaklar yaratmak için basım, film ve televizyondan alınmış pek çok elementi kullanan dijital bir ortamdır (medium) (Cotton ve Oliver, 1993, s. 7). Bu yönüyle dijital medya ile arasında bir ayrım yapmak zordur ve yeni medya - zengin medya arasındaki ayrıma benzer türden bir yorumla gidilebilmektedir. “Dijital medya”ya bakıldığında ise bütün medya ekolojisinin bir parçası olduğu görülmekte-dir ki kitaplar, gazeteler, televizyon, film ve radyo gibi “geleneksel” medya da dönüşüm geçirmiş olsa da günlük yaşamın bir parçası olmaya devam etmektedir. Bu dönüşümün merkezine oturan dijital medya, geleneksel medyaları da içine alan çoklu bir medya biçimi olarak görülmektedir (Dena, 2008, s. 1). Ancak Dena tarafından yapılan tespitlerin gerek yeni medya gerek hiper medya ve gerekse diğer terimler için de kullanılabilir olduğu anlaşılmaktadır. Bu terimlerin tamamı, her halükarda yeni medyanın türevleri olarak işlev yüklenebilmektedirler ki aynı tartışmalar “sanat” kavramı üzerinden de yürütülmektedir. Örneğin:

“Yeni Medya Sanatı” terimi, neredeyse Darwinist bir doğal seçim sürecinin ürünüdür ancak yine de “Dijital Sanat” ve “Medya Sanatı” gibi terimlerin varlığını engellememiştir...Aslında,

bu terimle ilgili karışıklık, aynı metinde bile, aynı şey olmasalar bile farklı terimlerin sıklıkla eşanlamlı olarak kullanıldığı bir duruma yol açmıştır. Örneğin; "Dijital Sanat" ifadesi, alanı dijital ortama daraltırken, özellikle Alman akademik literatüründe popüler olan Medya Sanatı ifadesi, tüm medyaya erişimi genişletmektedir...Altmışlı ve doksanlı yıllar arasında öne çıkan pek çok alternatif için de durum farklı değildir: Electronic Art, Computer Art, Multimedia Art, Interactive Art, Virtual Art, Cyberart, v.b. (Quaranta, 2013, s. 23-24).

"Medya" kavramı üzerinden medya sanatının, bütün bir insanlık tarihini içine alabilen geniş yelpazesi, yeni medya ve sanatını yalnızca bir evrim sürecine indirgemek durumundadır. Dolayısıyla medya ve yeni medya arasında, bir bitiş ve bir başlangıç noktası belirlemek olanaksızlaşmaktadır. Bu bağlamda yeni medyanın, medyayı sonlandırandan ziyade dönüştüren doğası ortaya çıkar. Ancak bu doğa, medya kavramının dışında bir kavramsallaştırmaya ihtiyaç duymamaktadır. Dolayısıyla Gutenberg'i ya da Nicéphore Niépce'yi dışlayan bir "yeni"den bahsedilmiş olunmamaktadır. Bilgisayar teknolojisi var olduğunda "yeni"nin gereksinimini karşılayacak düzeyde değildir zira bir takım matematiksel hesapların yapımını hızlandıran bir hesap makinesinden öte değildir. Ancak cihazın evrime yatkın doğası, medyayı işleyebilir hale geldiğinde, "yeni"nin başlangıç noktasını oluşturmaktadır: "Bilgisayar artık sadece rakamları işlemeye uygun bir analitik motor değil, bir medya sentezleyici ve manipülatör olan Jacquard'un (Joseph Marie Jacquard) tezgahı olmuştur" (Manovich, 2001, s.26). Bu bağlamda bilgisayar teknolojisi, medyanın "yeni"sini imlerken ironik şekilde ortaya koyduğu çoklu model sayesinde bütün medyayı, yeni medyanın evreninde yeniden inşa etmiş ve medya ile yeni medya arasındaki gri alanı da yaratmıştır. Ancak bu inşa yetisi bilgisayara, medya işlemenin veya bir tezgahın ötesinde "medya" olma niteliği kazandırmamaktadır ve bir şekilde bu teknolojinin başka bir teknolojiyle çarpıştırılması gerekir: Kitle iletişim araçları. Quaranta, Manovich'e atıfla yeni medyanın; bilgisayarların bir üretim aracı olmasının ötesinde, içerikleri depolamak ve dağıtmak için kullanılan birer araca dönüştüğü noktada, kavramsal olarak var olduğunu savunmuştur ki bu da internet teknolojisi ve bu kavram arasındaki bağlantıyı ifade etmektedir. Dolayısıyla kitle iletişim araçları ve veri işleme teknolojisi karşılaştığında, medyanın kimliği, tıpkı hesap makinesinden bir "medya işlemcisine" dönüşen bilgisayarın kimliği kadar değişmiştir (Quaranta, 2013, s. 27-28). Bu çarpışmanın sonucu olarak bilgisayar, medyanın tamamının işlendiği, depolandığı ve dağıtıldığı kombine bir platforma dönüşmüştür. Diskler ve sonrasında CD-ROM veya DVD gibi maddi depolama ve dağıtım kanalları, görece inanılmaz bir hızla yerini kablolarla dahi ihtiyaç duymayan, tamamen sanal bir iletim ve depolama ağına bırakacaktır: İnternet.

İnternetin şu andaki gelişimi, bilgisayar bilimi, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, ekranın dijital görsel-işitsel medya için bir ekran aracı olarak kullanılması dijital içeriğin oluşturulmasını ve dağıtımını kolaylaştırmıştır. İnternetin yaratıldığı 60'lardan bu yana, bu teknoloji kitlesel bir yayılma aracı haline geldiğinde daha fazla büyümeyle bilginin yayılması konusunda bir evrim aşaması geçirdik. Bilgisayar, her türlü bilgiye, özellikle de multimedya içeriğine erişmek için çok yönlü bir ortam haline gelecektir (Curiel, 2013, s. 26).

1994'te Netscape Communications Corporation, web tarayıcısı Netscape Navigatör'ü piyasaya sürerek kopyalarının, internette ücretsiz olarak indirilmesine izin verdiğinde hypermedia devrimini başlatmış oluyordu (Cotton ve Oliver, 1993, s. 29). Bu dönüm noktası esasen yeni medyanın "hiper medya" adı altında, altın çağına girmiş olduğu şeklinde de yorumlanabilmektedir. Terimler arasın-

daki karşılaştırma ve tartışmaların uzağında kalarak bu andan itibaren "web" in, "world wide" niteliği kazandığı ve yeni medyanın küreselleşeceği görülecektir. Yeni teknolojiler her zaman, yaratılmış eski teknolojilerin sınırlılıklarından kurtulmak üzere var edilmişlerdir. Dolayısıyla insan, yeni bir teknolojinin ortaya çıktığı anda, yarattığı sınırları aşmak üzere tekrar iş başındadır (Dena, 2008, s. 4). Dena'nın ifadelerinden hareketle DVD gibi izole ve sınırlı bir evrende hapsolan medya, sonsuz gibi görünen, sanal bir evrende internet sayesinde yol almaya başlamıştır ki şüphesiz bu medya tarihinin en büyük devrimidir. Manovich'in ifadesiyle;

Matbaanın icadı, kültürel iletişimin sadece bir aşamasını etkilemiştir; dağıtım. Fotoğrafın icadı ise yalnızca bir tür kültürel iletişimi etkilemiştir: İmgesel. Buna karşılık, bilgisayar medya devrimi, satın alma, manipülasyon, depolama ve dağıtım dahil olmak üzere iletişimin tüm aşamalarını; ayrıca tüm medya türlerini etkilemiştir: Metin, hareketsiz imge, hareketli imge, ses ve uzamsal yapılar (2001, s. 19).

Böylelikle bütün iletişimsel edim, anlatı yapıları ve sanat, yeni medya içinde var olmuştur. Yeni medyayla birlikte var olan ve zaman zaman eş anlamlı kullanılan dijital, hiper, zengin medya gibi terimler, bu varoluş sürecinde ortaya çıkan ve medyaya eklenen yeni teknik, biçim ve yöntemleri imlemektedirler. Dolayısıyla bu terimler üzerinden yapılabilecek herhangi bir okuma, yeni medya bağlamında yapılabilecektir. Bahsi geçen yenilik gerek geleneksel gerekse yeni araçların tamamını kullanan çoklu (multimodal) ve geçişken (intermodal) bir modeldir. Cotton ve Oliver'in hiper medyaya dönük olarak paylaştıkları; "sanat, film, televizyon, telekomünikasyon ve bilgisayar biliminin gelişimine paralel olarak genişleyen hibrit bir ortamdır" ifadesi bu bağlamda açıklayıcıdır (Cotton ve Oliver, 1993, s. 11). Genel olarak internet bazlı bir evrim olarak nitelenebilecek bu terim ve ifade ettiğimiz diğer terimler, yeni medyayla iç içe geçmektedir ve onun şemsiyesi altına girmektedirler. Dolayısıyla pek çok benzeri terimin daha ortaya çıkacağı varsayımında bulunulabilir. "Yakın bir gelecekte, medyanın farklı teknolojik platformlarda, farklı medya formatlarında ve farklı ağlarda özgürce hareket edeceğini varsayabiliriz. Medya bu anlamda katıdan daha fazla sıvı gibi görünecektir" (Dena, 2008, s. 8). Öz olarak denilebilmektedir ki yeni medyanın yarattığı yeniliğin ayırıcı niteliği, küresel, aynı zamanda sanal bir ağ üzerinde, iletişime dair üretim ve tüketimi kolektif ve küresel boyuta taşımış olmasına bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Tüketiciyi etken bir paydaş olarak üretim sürecine dahil eden yapısıyla yeni medyanın hedefi; üretici-tüketici ya da kaynak-hedef paradigmasının olumsuz çağrışımlarından kurtularak her bir bireyi oyuna dahil etmeyi içermektedir.

3. SANAL GERÇEKLIK OLARAK SANAT VE ÇİZGİ ROMAN

Yeni medya vaadi öz olarak; kitlesel iletişimi iki yönlü bir yapıya kavuşturmaktadır. Öyle ki bu ortamın, izler veya hedef kitleyi edilgen konumunun ötesinde, katılımcı hatta kaynak ya da üretici konumuna yükselttiği varsayılmaktadır. Levinson'un, Digital McLuhan'da belirttiği gibi; "çalışmalarının çoğu yeni medya'nın; bir kitlenin elektronik bilgi ile etkileşimini bir bütün olarak güçlendirmesini ve hepimizi "röntgenciden katılımcılara" dönüştürmesini bekliyordu" (Aktaran Creeber, 2009, s. 15). Geleneksel medyanın hedef olarak konumlandığı birey, bu devrimin ardından kolektif bir üretim sürecinin tarafı olacak hatta kaynak ya da gönderen konumuna yükselebilecektir. Etkileşim yoluyla mevcut içeriklerin, tüketici tarafından -belirlenen nispetle de olsa- şekillendirilebiliyor oluşu ve bunun yanında tüketicinin, üretebilmesi ve üretimini paylaşabiliyor olması fikri, kendi

başına bir devrim olarak nitelenebilecektir. Bu dönüşümün tam olarak her yönüyle gerçekleştirilebildiğini söylemek mümkün olmasa da yeni medyanın bu olanağı potansiyel olarak sağladığı tezi savunulabilir. Ardevol, "web siteleri" üzerinden yeni medyanın, kitle iletişim araçlarının klasik yayın modeline bir meydan okuma oluşturduğunu ve bunun iki ana nedeni olduğunu ifade etmiştir. İlk neden; kullanıcı konfigürasyonlarıdır ki bunun sağladığı etkileşim ortamı, merkezi olmayan ve/veya yöneticiden bağımsız yönetilebilir işlem deneyiminin sunulmasıdır. Diğer neden ise; dijital teknolojiler yoluyla insanlara tahsis edilen alana dayanmaktadır ki böylelikle bireyler, kendi içeriklerini üretebilmekte ve dağıtabilmektedirler (Ardevol vd., 2009, s. 259-260). Bu iki gerekçeye ek olarak çoklu ve geçişken modalite (multymodal, intermodal) maddesi de eklendiğinde karşımıza, farklı medya türlerini bünyesine katan, kolektif, çok farklı biçimlerde görünür olan dolayısıyla öz biçimden yoksun, tanımlanması zor yeni bir medya formu çıkacaktır ki bu, "rich media", "hyper media" gibi terimlerin ortaya çıkmasıyla doğrulanmaktadır. Dena'ya atıfla bu; katıdan ziyade sıvı gibi görünen ya da diğer bir ifadeyle akışkan nitelikli bir medyaya doğru yürüyen evrim sürecinin ifadesidir. Bu itibarla yeni medya içinde var olan ve iletilen her türden mesaj bu yapıya uyarlanma gereksinimi duyacak, tabiri caizse sıvılaşacaktır. Çizgi romanın da dahil olduğu her bir medyatik tür bu süreçten olumlu veya olumsuz etkilenecektir.

Ardevol ve diğerlerinin belirttiği ikinci gerekçe esasen yeni medyanın bireysel üretime yönelik demokrasi vaadini içermektedir. Her ne kadar geleneksel medyanın güç odakları hakim konumunu yeni medyaya taşımak üzere dönüşüyor ve kolluk kuvvetlerinin yerini algoritmalar alıyor olsa da yeni medya evreninin sonsuzmuş gibi görünen hacmi içinde karanlık alanlar mutlaka var olacaktır. Sınırsız ve denetlenemez bir özgürlük ortamı kuşkusuz denetlenemeyen sayısız odağın varlığına işaret edecektir ancak aynı nispetle iletişim ve paylaşımı sınırsız kılacaktır ki bu bağlamda, genel olarak sanat ve özel olarak çizgi roman açısından yeni medya, "underground"un mirasını taşıyacaktır. Marks'a atıfla internet (yeni medya da denilebilir); "düşüncelerimizi, ifade etme biçimimizi değiştirmiş, yazma ve yayınlama fırsatını, her zamankinden daha büyük oranda genişletmiştir. Web siteleri, bloglar, videolar ve podcastler dahil sesin bu şekilde demokratikleşmesi, bireysel üretim için bir pazar yaratmıştır" (Marks, 2009, s. 83). Underground'un mutlak zaferi veya endüstriyle rekabet edebileceği bir ortam fikri kaçınılmaz olarak gerek sanatsal gerekse endüstriyel bir devrimi de beraberinde getirecektir ve bu devrim her iki açıdan da çizgi romanı ilgilendirmektedir. "Bu yeni ortam, yalnızca kurumsal kültürel ürünleri değil aynı zamanda çeşitli ve karmaşık -ve eğlenceli - ev üretimi ve kendi kendine dağıtım örneklerini göz önünde bulundurarak, medya tüketim uygulamalarının yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir" (Ardevol vd., 2009, s. 260). Zira yeni medya uygulamaları, gündelik yaşamın tamamını kuşatan bir boş zaman etkinliğine dönüşerek kültürel dönüşümü tetiklemektedir. İlk adım medyanın, yeni medyaya adaptasyon sürecini kapsayacaktır. Bu bağlam ise Ardevol ve diğerleri tarafından sunulan ilk gerekçeye tekabül eder. Bu süreç, basılı yayının yok olacağı, sanat dahil her türlü insan ediminin dijitalleşeceği sanal bir evreni öngörmektedir. Mobil cihazların insanın birer uzvuna dönüşeceği öngörüsü ise günümüzde, rahatsız edici olmaktan çıkmıştır ki bu öngörünün kaynağı McLuhan'a kadar dayanmaktadır. Dijital teknoloji, sanat dahil pek çok edimi daha hızlı daha kolay daha çeşitli ve daha yaygın kılma potansiyelini kuşkusuz taşımaktadır. Gherman; dijital sanatın, çağdaş sanatın vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini ve sunduğu araçlarla, sanatçıların, düşünce ve yaratma biçimlerinde devrim yarattığını ifade etmekte ve eklemektedir; geleneksek olarak üretilmesi mümkün olmayan sanatsal üretim, bilgisayarlı

arayüzler aracılığıyla mümkün olmuştur. Sanal müzelerin ve sanat galerilerinin ortaya çıkmasıyla sınırlar ortadan kalkmakta, sanat eserleri, dünyanın her köşesine hızla nüfuz etmekte ve izleyiciler tarafından anında erişilebilir olmaktadır (Gherman, 2018, s. 14).

Yaratım sürecinin tamamının geleneksel gerçeklik algımızın dışında yürüdüğü yani sanal evrende üretilip sanal evrende iletilen ve maddeten hiç var olmayan sanat, böylelikle dünyanın atmosferinde serbestçe seyahat ederek tüm yerküreyi çevrelemektedir. Bu sanatın niteliği ve değerinin ne olacağı sorusuna verilecek yanıt, bu bağlam üzerinden çizgi romanı da etkileyecektir. Tartışma yalnızca, sanatın sanal ortama taşınıyor ve orada sergileniyor oluşuna değil aynı zamanda sanal ortamda, dijital olanaklarla üretiliyor ve vücut buluyor oluşu ya da esasen hiç vücut bulmuyor oluşuna dayanmaktadır. Dijital veya yeni medya sanatında sanat eseri “ağlar” olarak adlandırdığımız yapının içine eklenmektedir dolayısıyla eser artık uydulardan, kablolardan, uydu çanaklarından, optik fiberlerden geçen ve bu ağa yayılmış “birler” ve “sıfırlar”dır. Doğrudan maddesiz “tuval” için tasarlanmış, “her yerde” oldukları için “konumsuz” bu yeni yapımların etkisi ne olabilir? Her şey sanki görüntünün kendisi, etini, pigmentlerini, doku ve yoğunluğunu kaybedecekmiş gibi gerçekleşmektedir. Görüntü bir hayalet olmaktadır (Aktaran Gherman, 2018, s. 14). Kuşkusuz sanatta, malzeme veya sergilemeye dair herhangi bir kısıtlama söz konusu değildir ve yeni medya sonrasında, araçsal olarak “geleneksel” ve “yeni” ayrımı yapılabilmektedir. Yanıtlanması gereken soru, bu “yeni”nin kavramsal bir değişime neden olup olmadığı ve sanatçı ile eseri arasındaki ilişkidir. Bu bağlamda, yeni medya ve/veya eş anlamlı diğer terimleri, sanat olmağı yönünden tartışmak zordur. Tartışılabilir olan, günümüzde sayısız alternatif ve varyasyonu an içinde karşımıza koyabilen ve ileri düzeyde otomasyon yetisiyle kullanıcıya minimum düzeyde ihtiyaç duyan “sanal zeka” olgusudur. Bu olgu, edebiyat jargonuna atıfla bir tür “hayalet yazar” olarak nitelenebilir mi? En sorulabilir soru budur.

Walter Benjamin, “Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat” adlı makalesinde, başlıkta ifade edildiği bağlamda sanat yapıtının işlevi ve varoluşsal niteliğini yeniden tanımlamıştır. Teknik olarak çoğaltılabilen ve yeniden üretilebilen yapıt kitleleşerek biricikliğini yani “aura”sını kaybeder. Bunun ise iki sonucu olacaktır: Gelenegın parçalanması ve insanlığın yenilenişi. Benjamin bu iki sürecin, kitlesel hareketlerle yakından ilişkili olduğunu ifade etmiştir ki sanat bu bağlamda, hiç olmadığı kadar kitlesel ve politik etki yaratma kapasitesine sahip olmuştur (Benjamin, 2020, s.14-15). Bu ifadeler sinemanın yarattığı etki altında dillendirilmiş olsa da Pop Art’a ilişkin bir öngörü barındırmaktadır. Andy Warhol, satın alınmak istenen şeyin ürettikleri değil, bizzat Warhol’un “aurası” olduğunu söylerken Benjamin’i anıyor gibidir (Warhol, 2010, s. 89). Yeniden üretilebilirlik çağında aura yer değiştirmiştir. Yapıtın değeri, mübadele değerine indirgenmiş ve aurası yapıtı terk ederek yaratıcısı ya da bu bağlamda üreticisine taşınmıştır. Bu tespitlerin tamamı yeni medya çağında sanatın durumuna ilişkin olarak da işlevseldir. Bahsi geçen kitlesel ve siyasal etki, world wide web (www), bilgisayar yazılımları ve otomasyonun, yeniden üretilebilirlik ve çoğaltılabilirliği taşıdığı nokta itibarıyla küreselleşmiş ve ana indirgenmiştir. Aynı anda, her yerde üretilebilen, gösterilebilen ve görülebilen sanat, tekilliğine bağlı değerini yitirmiştir.

Fotoğraf ve/veya sinemanın ardından, yeni medya sanatı ya da dijital sanat vb. türlerin sanat olmağı tartışmasına bir yanıt olarak alınabilecek bu yaklaşım, çizgi roman bağlamında da kullanılabilir ancak ele alınması gereken yegane bağlam bu değildir. Çizgi roman, geleneksel olarak

kitlesel bir niteliğe sahiptir ki sanat olma iddiasından önce, bir popüler tüketim nesnesi olarak vardır. Bu itibarla medyaya yönelik aşırı duyarlılık ve kavramsal bağımlılık içerir. Çizgi roman, Hogart ve Töpffer'den yeni medya devrimine kadar uzanan süreçte, basılı medyayla özdeşleşmiştir. Dahası, yaşadığı bütün kavramsal dönüşümler bu medya üzerinden okunmaktadır ki yeni medyanın çizgi roman üzerindeki etkisi de bu bağlamda tartışılmaktadır. Ele alındığı üzere yeni medya ve basılı medya arasındaki ilişki, yalnızca aktarıma veya iletme değil aynı zamanda uyarlamaya dayalıdır ki bu da bizi yeni medyanın öngördüğü çoklu ve geçişken (ya da akışkan) medya bağlamına geri getirmektedir. Yeni medyayla birlikte, basılı yayının konusu üretimin neredeyse tamamı hızla sanal ortama taşınmış, üretim ve dağıtım aktiviteleri büyük oranda dijitalleşmiştir. Bunun altında, sanal evrenin üretim ve iletme dönük potansiyelinin yanında, zamanın ruhunun dayattığı zorunluluklar da yatmaktadır. Böyle bir ortamda internetin gelişimine dönük öngörüler, basılı yayının bu süreçte yok olacağı fikirleriyle birlikte dillendirilmiştir. Görme yetisi ve körlük üzerine araştırma yürüten bilim insanı Ray Kurzweil, 2030 yılına kadar molekül boyutundaki beyin implantlarının, metne olan bağımlılığımızı sonlandıracağını iddia etmiştir ki yakın geçmişte Elon Musk, beyine yerleştirilmesi planlanan bir tür çip teknolojisini tanıttığını yapmıştır. Bagdikian'ın paylaştığı bir diğer örnekte, Image Source Company CEO'su Ted Padover, 2001'e dönük öngörüsünde: "Çoğumuzun yaşamındaki basılı eserlerin neslinin tükenmesinin yakın olacağına inanıyorum" ifadesini kullanmıştır (Bagdikian, 2004, s. 114). Ted Padover'ın iddiasının üstünden uzunca bir zaman geçmesine karşın henüz basılı yayın yok olmuş değildir ancak basılı olan her eserin dijital muadilini bulmak mümkündür ve bu eserlerin üretim aşaması da neredeyse tamamen dijitalleşmiştir. Basılı yayını ayakta tutan unsurun, x-y kuşaklarının nostaljik alışkanlıklarına ve okuma ediminin basılı sayfaya olan yatkınlığına kadar indirgendiği söylenilebilmektedir ki bu da bir tür doğal seçim süreci tarafından aşılabilecektir. Çizgi roman özelinde de basılı yayıncılığın devam ettiği fakat üretimin büyük oranda sanal ortama taşındığı ve buna ek, sanal ortam uyarlama faaliyetlerinin sürekli artış gösterdiği gözlemlenmektedir. Bu itibarla temeli iletişime dayalı bütün disiplin ve sektörlerde olduğu üzere çizgi roman endüstrisinde de yeni medyanın dayattığı sonuçlar görülmektedir. 1980'lerin ortalarından itibaren, masaüstü yayıncılığın ortaya çıkması ve buna dönük yazılım ve donanım teknolojilerinin gelişmesi yeni bir tasarımcı kuşağı yaratmıştır. Öyle ki mevcut teknolojiler, klavye ve mouse dışında herhangi bir araca ihtiyaç duyulmaksızın tasarım üretmeyi mümkün kılmaktadır. Bu teknoloji sadece geleneksel tasarım sürecini kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda tasarımcıların bir iş kavramının sayısız çeşitliliğini yaratmalarına olanak tanıyan fikir, çizme ve oluşturma aşamalarına yepyeni bir boyut kazandırmıştır (Gherman, 2018, s.14).

Bugünün teknolojilerinin çok uzağında, basılı yayının ötesinde bir etkileşimi mümkün kılan yeni medya (ya da elektronik veya dijital) yayıncılığının emekleme dönemi, yazılı türün elle tutulabilir sayfalar yerine bir bilgisayar ekranında görünür olmasından ibarettir. Bu noktada tüketiciye sağlanan en büyük fayda, düşük maliyet ve kolay ulaşılabilirliktir. Johannes Gutenberg'in yarattığı devrimin bir uzantısı olarak var olduğu bu bağlamda savunulabilir. Bütün unsurlarıyla basılı yayıncılığa dair eserler zaman içinde bu mecraya taşınmışlardır ki buna bireysel üretim de dahil edilmelidir. Underground'ın çizgi roman dünyasında yarattığı çeşitlilik de bu bağlamda yeniden gözlemlenmektedir. Ana akım çizgi roman cephesinde ise ikinci bir underground vakasına karşılık ikinci bir "The DC Implosion"dan kaçınmak üzere yeni medya devrimine tepki vermiştir. Bu tepkinin geleneksel çizgi roman yaratımı üzerinde yaratacağı etkiye ilişkin olarak Gönenç'e atıf

yapılabilir: "Anlatan, anlatılan, ve anlatılanı anlatmak için kullanılan araç. Çizgi romanın üretim ve tüketimini de açıklamak için kullanılacak "anlatan - araç - anlatılan" üçlüsü, dijital çağda farklı bir görünüm kazanmış bulunmaktadır" (Gönenç, 2005, s. 52). Bu ifadeyi "pek çok farklı görünüm" şeklinde düzeltmek de mümkündür. "Önce" ve "sonra" ifadelerini kullanmanın zorluğundan hareketle bu görünümler şu şekilde sıralanabilmektedir: Dijital çizgi roman, web çizgi roman (web comics), interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hyper comics) ve hareketli çizgi roman. Bu terimlerin taşıdıkları sıfatlar itibarıyla, yeni medya sonrasında ortaya çıkan terimlerle kurdukları ilişkileri dikkat çekmek gerekir ki bu durum bir anlatı türü olarak çizgi romanın medya kavramıyla olan sıkı bağını ortaya koymaktadır.

Bu listeye dahasının da (yeni medyada olduğu üzere) ekleneceğini öngörmek zor değildir fakat bu öngörü aynı zamanda, halihazırda sonlandırılmamış bir tartışmanın, daha da içinden çıkılmaz hale gelebileceği anlamını da taşıyacaktır. Yazı ve görsel birlikteliğinden doğan melez (hibrit) bir form olarak nitelenen bu anlatı türünün, çoklu bir medya modeline (multimodality) karşı bağımsızlığının olması beklenilebilir ancak yeni medyanın sıvı ve sıvılaştırıcı niteliği türler arasında ortaya çıkacak sızıntıları öngörmektedir ki bu da kaçınılmaz olarak kavramsal veya terimsel belirsizliklerin ya da tanımlanamayan alanların ortaya çıkacağı anlamına gelmektedir. Çizgi roman türüyle ilişkili olarak ortaya çıkan yeni medya kaynaklı terimlerin varlığı da bu bağlam üzerinden okunabilecektir.

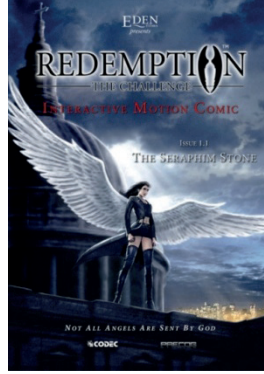
4. TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK VE HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN

Dijital ya da sanal ortam üzerinden birbirine bağlanan yeni medya üretimi bu terimlerin tamamı için sıralanabilecek olanakların pek çoğu internet sayesinde var olmuştur. Bu sayede çizimleri video, ses ve animasyonlarla birleştiren multimedya kompozisyonları daha yaygın hale gelmiştir. Dijital ve basılı çizgi roman arasındaki temel farklardan biri sayfa düzenine dayanmaktadır ki dijital çizgi romanlar artık fiziksel sayfalarda sunulmamakta ve yeni hikaye anlatımı biçimlerine (form) yol açmaktadır (Dittmar, 2012, s. 83). Böylelikle McCloud'un "sonsuz tuval"inin işlevsel boyutu ortaya çıkmaktadır. Öngörülemez bir evrende olasılıklar sınırsızdır ki bu ifade, yeni medya ve çizgi roman ilişkisi üzerinden ortaya atılan ve geleneksel çizgi roman formunun dayattığı fiziksel sınırların yok olmasının, yaratıcı edim açısından yeni fırsat sunacağı öngörüsünü içeren "sonsuz tuval (infinite canvas)" kavramına atıf yapmaktadır (McCloud, 2000, s. 222). Dijital çizgi roman, web (online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman ve hareketli çizgi roman terimleri, öngörülen olasılıkların güncel örneklemini oluşturmuştur. Bu formların ortaya çıkışı çizgi roman bağlamında iki türlü belirsizlik yaratmıştır. Bunlardan ilki; bu terimlerin birbirleriyle olan nitel farklılıkları ya da aynılıklarına, diğeri ise; -büyük oranda "hareket" olgusu dolayısıyla hareketli çizgi roman üzerinden yürüyen- bu formların çizgi roman olup olmadığı sorusuna ilişkindir.

Yeni medyada çizgi romanların ilk olarak elektronik kitap formatında ortaya çıktığı bilinmektedir ki bu örnekler dijital çizgi romanın da ilk örnekleridir. Dolayısıyla dijital çizgi roman terimi geleneksel çizgi roman formunun dijital medya aktarımına gönderme yapmaktadır. Çizgi romanların ilk yeni medya deneyimleri her haliyle basılı çizgi romanın geleneksel niteliğini korumaktayken dijital çizgi roman olarak adlandırılmışlardır. Fakat bu terime dair olgun bir tanımlama dolayısıyla bir sınır tayini yapılmış değildir. Bu belirsizliğin tezahürü olarak dijital çizgi roman sıfatı taşıyan pek çok farklı formun varlığından söz edilebilir. Çizgi romanın geleneksel formunun dışarıda bıraktığı unsurlar, sanal ortamda çizgi romana eklemlenmiş ve çizgi romanın yapısına ilişkin kıstaslar geçer-

liliğini yitirmiştir. Scott McCloud'un çizgi roman kavramı üzerine en kapsamlı çalışmalardan biri olan "Understanding Comics: The Invisible Art" adlı kitabında çizgi romanı, yazı ve görsel birlikteliğinden doğan anlatsal bir yapı olarak tanımlar ki bu yapı yazı-görselin uzamda ardışık olarak dizilmesiyle oluşmaktadır. Sadece iki resimden oluşuyor olsa bile, dizi oluşturuyor olması yönünden, resim vb. türlerden başka bir şeye yani çizgi romana (comics) dönüşmektedir (McCloud, 1994, s. 4-5). Diğer yandan Dittmar, dijital çizgi romanlara ilişkin olarak; "hareketli görüntüler içerebilirler, ses eşlik edebilir veya hatta gerçek multimedyaşal anlatılar olabilirler yani bir öykü anlatmak için bir tür medya dayanışması kullanırlar" ifadelerini kullanmıştır ki bu bahsi geçen yeni medya vaadinin bir parçasıdır (Dittmar, 2012, s. 83).

Dijital forma dair unsurların açıkça çizgi roman yapısıyla çeliştiği görülmektedir ki bu durum kullanılan diğer terimler için de geçerlidir. Etkileşimli çizgi roman (interactive comics), "etkileşim" kavramı üzerinden diğer sayısal formlardan ayrıştırılabilir gibi görünse de dijital çizgi romanların etkileşim içermesinin önünde bir engel bulunmamaktadır. Bu bağlamda, bütün etkileşimli çizgi romanlar birer dijital çizgi romandır ancak bu ifadenin tersi doğru değildir. Örneğin, Batinic tarafından dijital çizgi roman örneği olarak paylaşılan "Redemption: The Challenge" çizgi romana özgü hareketsiz panel yapısının yanında ses efektleri, dublaj ve animasyon gibi pek çok farklı unsuru bir arada sunmaktadır.



Şekil 1: David Burns, Nathan McCree, Rolf Mohr, 2016,
Kaynak: <https://www.redemptionthecomix.com/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

Redemption: The Challenge, "interaktif hareketli çizgi roman" başlığıyla yayınlanmış olmasına karşın Batinic tarafından "dijital çizgi roman" olarak nitelenmiştir. Çelişkili görünen bu durumun izahı, Batinic'in kendi ifadelerinden çıkarılabilmektedir: "bir dijital çizgi roman, animasyonlu gif görüntüleri kullanıyorsa bunlar çizgi romanın genel hissine ve anlamına katkıda bulunmalıdır" (Batinic, 2016). Anlaşıldığı üzere Batinic, dijital medyalite ve teknik vurgusu üzerinden interaktif veya hareketli çizgi roman formunu dijital çizgi roman olarak nitelemektedir ki bu durum konuya ilişkin tespitimizle uyumludur. Bu tespitten hareketle André Bergs tarafından 2017'de yayınlanan "Protopia" etkileşimli (interaktif) çizgi romanından bahis açılabilir.



Şekil 2: André Bergs, Protopia, Etkileşimli çizgi roman, 2017.

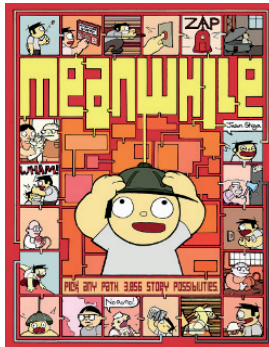
Kaynak: <http://andrebergs.com/protopia/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

D-Day olarak bilinen 1944 Normandiya çıkarmasını konu alan, iOS ve Android cihazlar için üretilen bu interaktif çizgi romana ilişkin web sitesinde yer alan açıklamada benzersiz bir çizgi roman yaratmak için 2D ve 3D animasyon, çizgi roman ve oyunları birleştirdiği ifade edilmiştir. İfade edildiği üzere Protopia, etkileşime dayalı olarak video oyunu özellikleri taşıyan yoğun bir animasyon içeriğine de sahiptir ki bu yönüyle Redemption: The Challenge “örneğiyle benzer nitelikler taşımaktadır. Dolayısıyla bu örneğin dijital ve/veya hareketli çizgi roman olarak isimlendirilmesi de mümkündür.

Hiper çizgi romanlar (hypercomics) için de benzeri nitelermeler yapılabilmektedir. Goodbrey hiper çizgi romanları şu şekilde tanımlamıştır:

Bir hiper çizgi roman, bir çizgi romanın yan yana koymaya dayalı görsel dilini, bir hiper kurgunun çok yönlü anlatı yapısıyla birleştirir. Bir öyküde karşılaşılan olayların sırası, olayların sonucu veya olaylara bakış açısı gibi unsurları etkileyen okuyucunun yaptığı seçimlerle, okuyucu etkileşiminin önemini ön plana çıkaran bir biçimdir (2013, s. 291).

Dolayısıyla bir hiper çizgi romanın interaktif çizgi romanlardan ayrılabilmesi yalnızca etkileşimin düzeyine bağlanmıştır. Smith'in “etkileşimli dijital çizgi roman” olarak da adlandırdığı hiper çizgi roman ki bu adlandırma ve yukardaki örnekler arasındaki örtüşmeye dikkat edilmelidir; “geleneksel medya biçimleriyle elde edilmesi zor olan bir dizi kontrol ve anlatı karmaşıklığını kolaylaştırmaktadır. Hiper çizgi roman (hypercomic) terimi, hipermetin (hypertext) veya hipermedia (hypermedia) ile ilişkilendirilebilir” (Smith, 2015, s. 20). Görüldüğü üzere hiper çizgi roman hem etkileşimli hem de interaktif bir yapı oluşturmaktadır. Bu formun en erken örneklerinden birisi olan Jason Shiga tarafından yaratılan “Meanwhile” basılı çizgi roman formunda tasarlanmış olmasına karşın Shiga tarafından web teknolojisinin hiper bağlantılı yapısından yararlanan bir web uyarlaması yayınlanmıştır (Goodbrey, 2013, s.294).

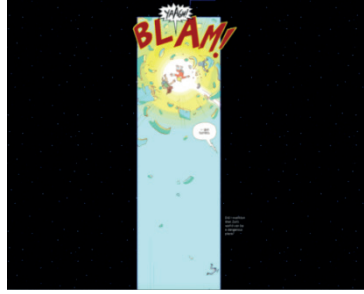


Şekil 3: Jason Shiga, Meanwhile, Hiper çizgi roman, 2011,

Kaynak: <https://zarfhome.com/meanwhile/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

Bu örnek, geleneksel çizgi romanın statik yapısını, panel sistemini taşıyor olmasına karşın bir çizgi romandan ziyade sunulan seçenekler arasında yapılan tercihler uyarıncı ilerleyen web tabanlı bir bulmaca deneyimi sunmaktadır. Eserin tanıtım sayfasında "Scott McCloud'un sonsuz tuval ilkesi üzerine inşa edilmiştir" ifadesi yer almaktadır zira web tabanlı bu çalışmada sayfalar her yöne doğru uzanmaktadır. Yönlendirme komutları sayesinde okur, dört yönde yer alan paneller arasında tercih yaparak öykünün gidişatına müdahale edebilmektedir. Bu özellik okuru üretim sürecinin parçası haline getirerek etkileşimi yüksek bir düzeye taşımaktadır. Goosebrey tarafından hiper çizgi roman olarak ele alınmış olmasına karşın "Meanwhile", yaratıcısı tarafından interaktif çizgi roman olarak başlıklandırılmıştır. Diğer yandan Shiga'nın Scott McCloud'un "sonsuz tuval"ine yaptığı atıftan hareketle ilk web (veya online) çizgi roman denemesinin McCloud tarafından yapıldığı belirtilmelidir. İronik olarak Shiga'nın interaktif çizgi roman olarak nitelendiği ve "sonsuz tuval"e atfettiği çalışmasının aksine McCloud'un çalışması "Zot", web çizgi roman olarak adlandırılmıştır.

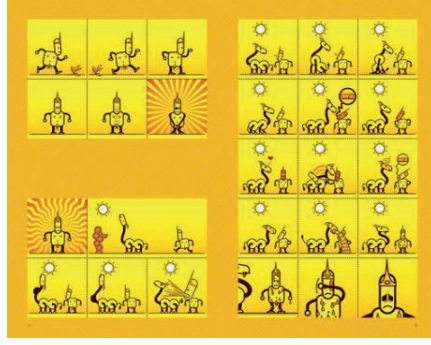
Bu fütüristik destanın her bölümü, her ikisi de kullanıcının kendi hızına göre ekrandaki boşlukta dikey olarak akan çizgilerle ('izler') bağlantılı ayrı panellerle tek bir tarayıcı penceresinde görünür. Yaptığı birçok öneriden biri olan bu yapılandırma, bağlama ve kaydırma gibi en bilinen çevrimiçi okuma stratejilerini çoğaltma avantajına sahiptir (Bukatman, 2002, s. 139).



Şekil 4: Scott McCloud, *Zot*, Sayfa:3 (bölüm), Web çizgi roman, 2004.

Kaynak: <https://bit.ly/2RuoH91> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Zot, McCloud'un kesintisiz okuma alanı ifadesinin en net örneğidir. Zot'un üçüncü kısmında yer alan yukarıdaki panel "sonsuz tuval"i örnekliyor gibidir. Zot'un eriklerinin, basılı sayfada gösterilemeyecek kadar uzun bir 'panel' boyunca gökten dünyaya doğru düştüğü görülmektedir. Kaydırma çubukları kullanılarak panelin tamamı ancak görülebilmektedir. Ekranın boyutu sınırlı olsa da açıldığı evren sınırsızmış gibi algılanmaktadır ancak kaydırma ve tıklama fonksiyonunun ötesinde "Zot" yine de basılı çizgi romanların biçimsel dilini korumaktadır. Hareket, ses veya paralaks gibi geleneğe uymayan unsurlar eserin dışında tutulmuştur. Dittmar bu durum üzerinden, web çizgi romanlarına ilişkin bir genellemede bulunmaktadır. Ona göre; "web çizgi romanları; dijital olarak yürütülüp dağıtılan, ancak genellikle basılı çizgi romanlardan farklı olmayan içerikler sunan örneklerdir" (Dittmar, 2012, s. 85). Dolayısıyla Dittmar'ın web çizgi romanlarını genel olarak internet üzerinden erişilebilen geleneksel formda dijital çizgi roman örnekleriyle sınırlandırdığı yargısına varılabilmektedir ancak günümüzde etkileşimli, hareketli veya değil, bütün çizgi roman içeriklerinin internet teknolojisi üzerinden var olduğu dikkate alınmalıdır. Örneğin, Morton (2015), "çevrimiçi çizgi romanların sınırlı animasyonu, izleyiciyi içine çekmede başarısız olsa da, ortamın (medium), kitabın hakimiyetinin başlangıcından bu yana daha az erişilebilir okuma protokollerini geri yükleme potansiyeli ve fırsatı sunabileceğini" ifade etmektedir (s. 349). Dolayısıyla çevrimiçi ya da web çizgi roman, animasyon içeriği barındırabilmektedir ki bir diğer web çizgi roman bu durumu örneklemektedir.



Şekil 5: Demian.5, When I Am King, Web çizgi roman, 2002.

Kaynak: <https://demian5.com/king-original/default.htm> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

“When I Am King”, “Zot”dan farklı olarak döngüsel animasyonlar barındırmaktadır. Animasyonlar, herhangi bir müdahale olmaksızın hareketsiz olan eşit ölçülerdeki paneller içinde, etkileşime dayalı olarak harekete geçmektedir.

Genişçe bir örnekleme sahip olmasının yanında “web comics”, terim olarak literatürde sıklıkla kullanılıyor olsa da dijital çizgi roman karşısındaki konumunun ne olduğu belirlenmemiştir. Belirsizliği artırır biçimde bu terimin muadili olarak çevrimiçi çizgi roman (online comics) terimi de ayrıca kullanılmaktadır ki “When I Am King” online çizgi roman olarak adlandırılmıştır. Bu terim, internet ortamına bağımlı olması yönünden diğerlerinden ayrıştırılmaktadır.

Dijital çizgi roman tartışması, web çizgi roman ve dijital çizgi roman arasında ayırım yapmak zorundadır çünkü tüm web çizgi romanlar dijital çizgi romandır ancak tüm dijital çizgi romanlar web çizgi roman değildir. Kesinlikle dijital çizgi romanın alt biçimleri vardır ancak bir kural öne sürmek gerekirse: web çizgi romanları doğrudan internette yani çevrimiçi olarak okunan çizgi romanlardır. İndirilmeleri gerekmez ve indirilmeleri bile amaçlanmayabilir... Bununla birlikte, şu anki baskın ve dar tanımlara göre, dijital çizgi romanlar dijital olarak dağıtılan ve taranan ama genellikle çevrimiçi olarak okunmayan çizgi romanlardır (Dittmar, 2012, s. 85).

Dittmar’ın düşmüş olduğu “genellikle” şerhi esasen kavramsal bir farklılığın olmadığı şeklinde açıklanmalıdır ki kavramsal düzeyde bütün web çizgi romanlar “dijital” başlığı altında kalmak durumundadır. Diğer yandan “etkileşim (interaktivite)”, dijital veya web çizgi romanlarını dışlamamaktadır ve çoğu zaman her üç teriminde eş anlamlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Gönenç (2005), “dijital anlatı” önerisi üzerinden, dijital çizgi romanlarla ilgili şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Dijital anlatı” (ve bunun tipik bir örneği olan dijital çizgi roman) teknolojinin sunduğu yeni olanaklar sayesinde, çizgi romancılara yeni kapılar aralamakta ve roman ya da çizgi romanın dolduramadığı boşlukları doldurmaya talip olmaktadır. Kuşkusuz dijital çizgi roman sınırları tam olarak çizilmiş, içeriği tam olarak tanımlanmış bir alan değildir (s. 52).

Gönenç’in ifadelerinde yerini bulan tanımlanamayan ve sınırsız alan, bahsi geçen bütün terimleri içerme kabiliyetine sahiptir. Diğer yandan Dittmar’ın web çizgi romanları dijital çizgi romandan ayıran unsuru “dar” tanımlamalara bağlaması dikkat çekicidir ki bu dar tanımın dışına çıkıldığında, “dijital” kavramının yeni medyaya özgü bütün çizgi roman formlarını kapsar niteliği ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla dijital çizgi roman, web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman ve hiper

çizgi roman üzerine yapılabilecek tanımlamaların tamamı birbiriyle kesişmek durumundadır.

Yeni medyasal çizgi roman formlarının son halkası ve bahsedilen ikinci tür belirsizliğin konusu olarak hareketli çizgi roman özeline dönüldüğünde bu form, dijital, web, hiper veya interaktif çizgi romanlardan, "hareket" olgusunun varlığına bağlı olarak ayrıştırılabilmektedir. Fakat diğer yandan dijital çizgi roman ve diğer formların hareket içermesini engelleyen bir durum söz konusu değildir ki çoğunlukla da içermektedirler. Abellan Mancheño'nun (2019) aşağıdaki ifadeleri hareketli çizgi romanın nitel özellikleriyle birebir örtüşmektedir:

Dijital çizgi roman okurları, fare ile tıklayarak bir hikayenin parçaları (ya da sayfaları) arasında geçiş yapabilirler. Okuyucuların bu parçalardaki boşlukları doldurma biçimleri de değişmektedir çünkü çerçeveler arasındaki boş alanlar sıklıkla okuma deneyimlerini zenginleştirmeye yardımcı olan multimedya elemanları ile değiştirilmektedir. Metinler, resimler ve videolar veya sesler gibi diğer multimedya bileşenleri, duygularını kaybetmeden birlikte veya ayrı ayrı keşfedilebilecek bağımsız anlam birimleridir (s. 28).

Bu durumda hareketli çizgi roman da yeni dijital formlar arasındaki terminolojik belirsizliğin öznesi haline gelmekteyken hareket, ses, müzik olgularının varlığı üzerinden "çizgi roman" kavramıyla benzer bir belirsizlik göstermektedirler. Bu durumda, bu terimler altında yer alan ve bahsi geçen -çizgi romana yabancı- unsurları barındırmayan eserler çizgi roman kavramı içinde kalmaktayken diğerleri bu sınırın dışına itilmektedir. O halde belirsizliğin temelinde hareket, ses, müzik gibi çizgi romana yabancı unsurlar bulunmaktadır. Hareketin varlığını bir kıstas olarak gerektirmesi bakımından "hareketli çizgi roman" ikinci tür belirsizliğin konusu olmuş ve topyekun, çizgi roman kavramının dışına itilmiştir. Bukatman (2002), McCloud'a atıfla şu ifadeleri kullanmıştır:

McCloud'un Understanding Comics'inin devamı niteliğindeki Reinventing Comics, yalnızca siber uzayda ekonomik eşitlikçilik vizyonu için değil, aynı zamanda çevrimiçi ortamın sunduğu yaratıcı olanaklarla ilgili iddiaları dolayısıyla, çizgi roman camiasından sürekli ateş altına alındı. Saldırıları, McCloud'un genel olarak medyada olduğu gibi spesifik önermelerine daha az odaklandı ve en büyük şüpheli ve aşağılayıcı ifadeler, hareketli görüntülerin çizgi roman tarzı anlatımlara dahil edilmesi fikrine yöneltildi (s. 137).

1994 yılında CD-Romix'le dijital üretim-dağıtımın başladığı sürece Marvel, 1996 yılında, American Online (AOL) ile bir anlaşma yapıp, Cybercomics adlı tamamen dijital bir dağıtım platformu oluşturarak dahil olmuştur. 1997'de Marvel, Webisodes olarak platformu yeniden adlandırmış ve yayını tüm internet kullanıcılarına açarak web sitesine taşımıştır. 2001 ve sonrasında, Broke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West'in "Broken Saints" gibi bağımsız çalışmaları kayda değerdir. Bu eser, tamamen canlandırılmış ve çevrimiçi olarak dağıtılmıştır. 2003'e gelindiğinde, Intec Interactive şirketi "Digital Comic Book Series" adıyla, Marvel ve CrossGen ortaklığıyla hareketli çizgi roman üretimine başlamıştır. Bu içeriklerin tamamı herhangi bir dijital donanımda oynatılabilmektedir (Curiel, 2013, s. 13-14).



Şekil 6: Brooke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West, Broken Saints, Hareketli çizgi roman, 2001.

Kaynak: <https://bit.ly/3kljkVV> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Dave Gibbons ve Alan Moore'un Watchmen'in (2008) iTunes mağaza ve DVD çizgi roman uyarlama sürümü, çizgi roman alanını o zamana kadar herhangi bir başlığın ötesinde halkın dikkatine sunmuştur (Smith, 2015, s. 2). Özellikle Watchman gibi yüksek üne sahip bir eserin hareketli çizgi romana uyarlanması endüstrinin ve okurların dikkatinden kaçmamıştır.



Şekil 7: Alan Moore, Dave Gibbons, The Watchmen: Motion Comic, 2008.

Kaynak <https://bit.ly/3molfen> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Ne var ki The Watchmen: Motion Comic, panel yapısı gibi geleneksel çizgi romana özgü unsurların yanında, karakter animasyon, sesli diyaloglar gibi özellikleriyle hareketli çizgi romanın da ötesinde bir animasyon videosunu andırmaktadır. Bu örneklem, hareketli çizgi roman adıyla piyasaya çıkmış olsa da unutulmamalıdır ki diğer terimler de bu örneklemde kendine yer bulabilmektedir. Görüldüğü üzere, ortaya çıktıkları andan itibaren, içiçe geçmiş bir yapı gösteren terim haznesi, bu üretimin tamamını, çoklu medya temelinde birbirine bağlamaktadır. Dolayısıyla hareketli çizgi romana ilişkin tanımlama çabaları ve terimi imleyen araçsal varlıktan hareketle diğer terimler üzerine üretilmiş literatürün, hareketli çizgi roman özelinde de işlevsel olduğu görülmektedir.

McClouda yöneltilen eleştirilerin altında, Watchman örneğinde de görüldüğü üzere, hareketli çizgi romanda okurun seyirciye dönüştüğü tezi bulunmaktadır. Gerek görsel gerekse yazılı unsurlarıyla çizgi romanının geleneksel formu, okunmaya dönükken seyretmek sinemaya ve animasyona dönük bir edimdir. Bu durumda hareketli çizgi romanın, çizgi roman olma iddiası sorgulanmaktadır ki Curiel, Craig Smith (2011)'e atıfla hareketli çizgi romanları; ekran tabanlı, canlandırılmalı (animated) bir anlatım içinde var olan bir çizgi roman anlatısı ve sanatını temel alan ve yeni ortaya çıkan bir dijital animasyon biçimi olarak tanımlamaktadır (Aktaran Curiel, 2013, s. 9-10). Bunun yanında, hareketli çizgi roman (motion comics) teriminin muadili olarak internet kaynaklarında "animated comics" teriminin de kullanılıyor oluşu, hareketli çizgi romanın türüne ilişkin belirsizliğin açık bir

yansımadır; çizgi roman ve animasyon arasında.

Dolayısıyla okunmaya dönük statik bir tür, hareketlenmiş ve seyredilmeye dönük bir forma bürünmüştür. McCloud, çizgi romanların dijital dünyaya sızmasını veya tersine dijital dünyanın, çizgi romana sızmasını şu şekilde tartışmaktadır: Teorik olarak baskıdan dijital çizgi romanlara geçiş, çizgi roman oluşturma, üretme ve tüketme şeklini kökten değiştirecektir. Özellikle sayfa, yalnızca basılı ortama bağlı bir bileşendir ki dijital veya web çizgi romanlar bu bileşenden tamamen bağımsızdır (Aktaran Kirchoff ve Cook, 2019, s. 2). Dolayısıyla sayfalar ekrana dönüşmektedir. Bu ekran, McCloud'un "sonsuz tuval" olarak nitelediği, sınırları olmayan bir uzaydır ve sonsuz sayıda ve kombinasyonda paneller, metinler, imgeler barındırabilme potansiyeline sahiptir.

Çizgi romanın basılı sayfalar yerine monitörlerden veya ekranlardan okunabiliyor olması, çizgi roman açısından yapısal dolayısıyla kavramsal bir sorun teşkil etmemektedir. Sorunun kaynağı; yeni medyanın yarattığı rekabet ortamının, çizgi romanın kavramsal sınırlarını zorlayan formların yolunu açmış olmasıdır. Bu bağlamda çizgi roman, yeni medya adaptasyonlarının bir parçası olarak başka bir şeye dönüşme riskiyle yüzleşecektir. Dittmar'ın çizgi romana ilişkin ifadeleri bu bağlamda iyi bir öngörü sunmaktadır:

Yeni medya her zaman, yerleşik formlardan saptırır ve yeni anlatım biçimlerine yol açar (eğer bunlar belirlenmiş formlara uyacaksa). Kendi dramaturjik sınırlamalarını, tercihlerini ve olanaklarını ve kendilerine en uygun anlatı stratejilerinin geliştirilmesi için, taleplerini tanımlarlar. Bazıları, McCloud tarafından önerilen uzun yan yana ya da dolambaçlı dizilerle çizgi roman olacak, diğerleri anlatı unsurlarından biri olarak çizgi roman içerebilecek yeni bir resimsel ortam türünü oluşturacak ve bazıları, okurların farklı etkinlik biçimlerini ve okurların katılımını gerektiren, nesirleri, şiirleri, filmi ve oyun öğelerini çizgi romana harmanlayan, gerçekten çok dilli bir hikaye anlatımı sunacak. Bunlar şu anda dijital çizgi roman olarak adlandırığımız hikayelerden çok farklı olacaktır (Dittmar, 2012, s. 90).

Bu tartışmadan hareketle denilebilir ki tarihi boyunca, medya ve bugün çok daha fazla bir etkileşim ve kullanıcı merkezliliği vadeden yeni medyaya karşı belirgin bir duyarlılık sergileyen ve bu bağlamda pek çok defa yeniden tanımlanan çizgi roman, yeniden bir dönüşümün ya da parçalanmanın eşiğindedir. Bu durum, çizgi romanda halihazırda bitmemiş olan "tür" ve "tanım" tartışmalarını güncel tutmaktadır. Medyaya dayalı olarak süregelen sorulara ek yeni medyanın yarattığı yeni sorular yanıt beklemektedir: Hareketli çizgi roman nedir? Hareketli çizgi roman bir çizgi roman türümü yoksa animasyon türümüdür? Ya da tıpkı çizgi roman gibi eşsiz bir melez yapı mı oluşturmaktadır? Benzeri soruları muadili diğer terimler için de sorumak mümkündür. Bu soruların yanıtı genel olarak anlatı türlerinin yeni medya karşısındaki durumu üzerinden verilebilir. Bu bağlamda, tarihi boyunca yaşanan dönüşümlere benzer fakat çok daha büyük bir dönüşüm süreci genel olarak "anlatı"yı ve özel olarak çizgi romanı yeniden şekillendirmekte ya da yeni anlatı türlerinin önünü açmaktadır.

Yalnızca çizgi roman değil, anlatının tamamı, görsel, işitsel ve kinestetik duyuları kapsayan sözlü bir gelenekten, yazılı ve görsel biçimlere doğru genişlemiştir. Yazarlar, hikayeler yaratmak için sözcükler örüyor, dansçılar bedenlerini, ifade için tuval olarak kullanıyor, fotoğrafçılar zaman içinde hikayeleri ve anları donduruyor, film görsel bir deneyim yaratıyor ve müzik

soyut bir işitsel yolculuk uyandırıyor. Her medya kendi haklarında güçlü olsa da, medyaları birleştiren aşkın bir etkiye şahit oluyoruz. Bu sözlü gelenekler tamamen ortadan kalkmamıştır, bunun yerine, gelişmiş ve diğer sanat formlarıyla işbirliğine girmiştir (Fenemore, 2017, s. 13).

Anlatının tamamında doğal olarak görülen işbirliğinin yeni medya evreninde disiplinlerin tamamı arasında var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda türler, yeni medyanın akışkan evrenine uyumlu olarak modüler yapılar kazanmakta ve her türden tüketiciyi yakalamak adına çeşitli biçimlerde karşılımlarına çıkarılmaktadır. “Multimedya firmaları, diğer medyaları arasında tekrar kullanılmak üzere kolayca dönüştürülebilir mülkleri tercih etmektedirler; filme dönüştürülebilir romanlar ve videoya dönüştürülen filmler gibi” (Bagdikian, 2004, s. 115). Edebiyat ve sinema veya çizgi roman arasında uyarlamaların tarihi yeni değildir ancak burada bahsedilen, her bir yapının önceden planlanarak dönüştürülebilir üretimidir: Film olmak üzere üretilen edebi eserler, video oyunu olarak pazarlanmak üzere üretilen filmler. Bu durum çizgi romanın da dahil olduğu anlatı yelpazesinde pek çok yeni türün ve bu türler arasında melez türlerin ortaya çıkacağı öngörüsünü desteklemektedir.

5. SONUÇ

Çizgi romanın tarihi, doğası gereği her daim popüler kültürün bir parçası olarak okunageldiğini göstermiştir. Yazılı türün daima yüksek kültürel bir tüketimin konusu olması, günümüze gelinceye kadar çizgi romanı bu yönüyle kullanılabilir ve dolayısıyla popüler kılmıştır. Mağara resimlerinden Roma dönemi Trajan Stununa, Ortaçağ resimli anlatılarından Töpffer’in yaratımına ve The Yellow Kid’e kadar çizgi roman popüler tüketimin konusu olmuştur ki bu yönüyle de aşağı kültür söyleminden kurtulamamıştır. Bu tutum, yüksek sanatın hakimiyetini popüler sanata bıraktığı zaman dilimine kadar sürdürür. Diğer yandan popüler kültürün yayılımına etki eden tarihi dönemeçler de çizgi romanı şekillendirmiştir: Matbaanın icadı, kitapları daha ulaşılabilir kılmaktayken, yazılı dili daha anlaşılır kılmamıştır. Hareketli görüntü icat edildiğinde bu durum yazılı olan açısından pek bir fayda getirmemiştir. Yeni medya ve sanal ortamlarla birlikte yaşanan değişimler, yazılı türün gelişimi açısından kolay ulaşılabilirliğin dışında bir getiriye işaret etmese de çizgi roman ve benzeri türlerin (görsel içeren türler) popüler niteliğini pekiştirmiştir. Böylelikle çizgi roman, iletişimde dikkat çekici bir potansiyeli ortaya koyarken büyük oranda hareketli resimler tarafından domine edilen günümüz görsel kültürünün bir parçası olma yolunda dönüşüm geçirerek pek çok farklı biçimde görünür olmuştur ki bu sürecin devam edeceği yargısına varılabilmektedir. Dijital, web (online), interaktif, hiper ve son olarak hareketli çizgi roman, yeni medya tarihiyle eşzamanlılık bir gelişim evresinde ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu tarih, çizgi roman tarihinde görüldüğü üzere, form ya da formların ortaya çıkışının hikayesi olarak değerlendirilmelidir. Kişiselleştirilebilirlik, etkileşim, daha demokratik bir üretim-tüketim ve iletişim vaadini taşıyan yeni medya, çizgi roman özelinde de endüstriyi değişime zorlamıştır. Bu yeni paradigma bağımsız çizgi roman üretimini desteklerken ana akımda da hareketli-görsel kültür tarafından işgal edilen pazarda yerini alma çabasıdadır. Bu bağlamda ortaya çıkan ve yeni medyaya atıfla “yeni çizgi roman” olarak ifade edilebilecek formlar yaratılmıştır.

Çalışmamız kapsamında, yeni medyanın, özel olarak çizgi roman türü ve genel olarak anlatı üzerindeki dönüştürücü etkisi, çoklu (multimodality) ve geçişken (intermodality) medyatik özellikleri üzerinden ortaya konulmuştur. Bu etki sonucunda, gerek sanat gerekse çizgi roman türünde orta-

ya çıkan, sanal ortamda var olma biçimleri ve kullanılan terminoloji ortaya konulmuştur. Yapılan literatür araştırması sonucunda elde edilen tarihsel ve kuramsal veriler ışığında, geleneksel çizgi roman formu ve yeni medya sonrası ortaya çıkan formlar, ilişkin örnekler üzerinden karşılaştırmalı bir analize tabi tutulmuştur.

Bu araştırmanın sonucunda anlaşılmıştır ki; literatürde kendisine yer bulan dijital çizgi roman, web (online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman ve hareketli çizgi roman terimlerinin tanımlanmasına ilişkin çabaların yetersiz olduğu, bu çabaların ortaya koyduğu niteliklerin ise birbirleriyle büyük oranda örtüşen nitelikte olduğu anlaşılmıştır. Her bir terim altında yer alan tek tek eserler arasında farklılıklar olabilmekteyse de potansiyel olarak her bir terimin birbirine atıf yaptığı anlaşılmıştır. Örneğin, dijital çizgi roman terimi, şemsiye bir terim olarak diğer formların tamamını içine alabilmekteyken hiper çizgi roman interaktif-dijital çizgi roman olarak nitelenmektedir. Terimlerin tamamı hareket, ses, müzik, etkileşim (interaktivite) gibi özellikleri barındırabilmesine rağmen ayrı terimlerle karşılanmaktadır. Öyle ki internet kaynaklarında, "interactive web comics", "interactive motion comic", "animated GIF comic", "instagram comic" vb. çalışmamız örnekleminin dışında kalan pek çok terime de rastlanılmaktadır ki akademik çalışmalarda yer almadıklarından bahse konu edilmemişlerdir. Bu itibarla ilgili terimler üzerinden üretilen literatürün, tamamı üzerinde bağlayıcı nitelikte olduğu, her ne kadar özgül tanımlara sahip olmasalar da nitel yönden büyük oranda örtüştükleri ve kapsar kümeler oluşturdukları görülmektedir ki bu da tartışmaların kavramsal düzeyde olmadığı ve terimsel olduğu anlamına gelmektedir.

Terminolojik belirsizliğin bir diğer boyutunda, hareket, ses, müzik olgularını çizgi romana dahil etmeleri bakımından, bahsi geçen formlar ve çizgi roman arasında oluşan çelişki yer almaktadır. Hareketli çizgi roman, taşıdığı sıfat itibariyle bu çelişkinin gerçek öznesi durumundadır. Zira hareketli çizgi roman dışında kalan yeni medya kaynaklı formlar, hareket, ses, müzik v.b. unsurları barındırmak zorunda değildirler. Dolayısıyla bu unsurları barındırmayan örnekleri bağlamında çizgi roman tanımının içinde yer almaktadırlar. Ancak hareketli çizgi roman her şekilde çizgi roman tanımının dışında bırakılmaktadır. O halde hareket içeren her türlü örnek, çizgi roman adını kullanıyor olması bakımından terminolojik belirsizliğin konusu olmaktadır. Hareketli çizgi roman yeni tip hedef kitleyi yakalamak adına, çizgi romanın sınırlarını zorlamak -belki de aşmak- anlamına gelen çabaların ulaştığı son noktayı ifade etmektedir. Hareketin varlığı koşuluyla bu terimler, çizgi romana atıfta bulunmalarının ve öyle görünüyor olmalarının ötesinde, çizgi romanın geleneksel yapısını taşımamaktadırlar. Çalışmamız, var olduğu savunulan terminolojik belirsizliği, gerekçeleriyle birlikte ortaya koymuştur. Hareketli çizgi romanın, çizgi roman olup olmadığı ve/veya türünün ne olduğuna dair yargıya -bir anlatı türü olduğu bilgisinden hareketle- ancak anlatıbilime dayalı bir analiz metoduyla varılabilecektir ki bu da çalışmamızın kapsamını aşmaktadır. Çizgi romanın güncel tarihi ve yeni medyaya koşut bu tarihin ortaya koyduğu terminolojik çeşitlilik ve belirsizlik, bu konu üzerine yapılan araştırmaların yeterli düzeyde olmadığı ve sürdürülmesi gerektiği anlamında da açıklanabilmektedir.

KAYNAKÇA

Abellan Mancheño, A. (2019). *Drawings that speak more than words, A study on digital comics journalism*, Utrecht University: Faculty of Humanities.

Ardevol, E. Roig, A. San Cornelio, G. Pages, R. ve Alsine, P. (2009). *Playful media practices; theorising new media cultural production*, Brauchler, B ve Postill, J. (Ed.), *Theorising Media And Practice*, New York: Berghahn.

Ayer, M. (2014). Interactive Graphic Novels: A Hybrid Advertising Technique, *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 5, No. 2, s. 42-50.

Bagdikian, B. H. (2004). *The new media monopoly*, Boston: Beacon Press.

Batinic, J. (2016). Digital comics: harder, better, faster, stronger? Webpublication/site, Institute of Network Cultures, <http://networkcultures.org/longform/2016/11/21/digital-comics-harder-better-faster-stronger/>

Benjamin, W. (2020). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat*, İstanbul: Zeplin Kitap.

Bukatman, S. (2002). *Online comics and the reframing of the moving image*, D. Harries (ed), *The New Media Book*, s. 133-143, London: BFI Publishing,

Ceran, K. (1997). Dünyada Çizgi Roman, *Sanat Dünyamız*, 64, s. 5-40.

Cotton, B. ve Oliver, R. (1993). *Understanding hypermedia: from multimedia to virtual reality*, London: Phaidon Press.

Creeber, G. (2009). *Digital theory: theorizing new media*, Glen Creeber ve Royston Martin (Ed.). *Digital Cultures*, s. 11-22, New York: Open University Press.

Curiel, J. C. A. (2013). *Motion Comic: el nuevo soporte del cómic*, Universidad Politecnica De Valencia, Escuela Politecnica Superior De Gandia. Valencia/Spain.

Dena, C. (2008). The Future of Digital Media Culture is All in Your Head: An Argument for Integration Cultures. *Leonardo Electronic Almanac*, Vol 16, Issue 2-3, s. 1-10. <http://leoalmanac.org/>

Dittmar, J. F. (2012). Digital Comics. *Scandinavian Journal Of Comic Art (Sjoca)*, Vol. 1:2, s. 82-91.

Fenemore, R. (2017). *Tarinointi, visual storytelling*, Iceland Academy of the Arts, Music Department Masters of Music (NAIP), Iceland.

Gherman, I. (2018). Text and Image in the Digital Age - The Digital Revolution, *Open Journal for Information Technology*, 1(1), s. 13-24, ISSN (Online) 2620-0627.

Goodbrey, D. (2013). *From comic to hypercomic*, J. C. Evans & T. Giddens (Ed.), *Cultural Excavation*

and Formal Expression in the Graphic Novel, Oxford: Inter-Disciplinary Press, s. 291-302.

Gönenç, L. (2005). Çizgi Romanda Dijital Olanaklar, *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, 6, s. 51-54.

Kirchoff, J.S.J. ve Cook, M.P. (2019). Introduction, Digital Comics - Savior or Destroyer of a Medium? J S. J. Kirchoff ve M.P. Cook (Ed.), *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical and Pedagogical Essays*, s. 1-7. USA: McFarland & Company, Inc.

Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip Rodolphe Töpffer*, USA: University Press of Mississippi.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*, USA: The MIT Press.

Marks, A. (2009). *Writing for visual thinkers a guide for artists and designers*, USA: AIGA Design Press.

McCloud, S. (1994). *Understanding comics the invisible art*, New York: Harper Collins Publishers.

McCloud, S. (2000). *Reinventing comics*, New York: Harper Collins Publishers.

Morton, Drew. (2015). The Unfortunates: Towards A History and Definition of The Motion Comic., *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6:4, s. 347-366. DOI:10.1080/21504857.2015.1039142.

Quaranta, D. (2013). *Beyond new media art*, Brescia: LINK Editions.

Smith, C. (2015). Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium, *Writing Visual Culture*, 7. s. 35-55. ISSN 2049-7180.

Warhol, A. (2010). *Andy Warhol felsefesi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

KONYA ALÂEDDİN CAMİSİ VE AKSARAY SULTANHANI TAÇ KAPILARI ARA KESİTİNDE BİR TAÇ KAPI ANALİZİ: KARATAY MEDRESESİ ÖRNEĞİ

SEVDE GÜLİZAR DİNÇER, MEHMET OĞUZ DURU

ÖZ

Anadolu Selçuklu Devleti (1075-1308) yapıları, klasikleşen bir mimari tarza sahip olmakla birlikte, farklı dönem ve bölgelere ait yapıları simgeleyen mimari öğeleri de barındırmaktadır. Üzerine birçok detayın işlendiği, yapıldığı döneme ait mimari tarzı yansıtan taç kapılar, yapının hangi dönem ve bölgenin tasarım ürünü olduğu hakkında birçok bilgi vermektedir. Bu çalışma kapsamında, aynı mimarın tasarımı olduğu kabul edilen Konya Alâeddin Camisi (1220) ve Aksaray Sultanhanı (1229) taç kapıları incelenmiş, bu eserlerdeki taç kapının sentezi olduğu düşünülen Karatay Medresesi (1251-1252) taç kapısı ile karşılaştırmalı analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamdaki analiz sayesinde, yapım tarihi hakkında farklı yorumlar bulunan Karatay Medresesinin, taç kapı mimari öğelerinin özelliklerinin değerlendirilmesi ile yapım tarihine yönelik araştırmacılar tarafından irdelenmesi gereken önemli detayların ortaya çıktığı sonucu elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Anadolu Selçuklu Devleti Mimarisini, Taç Kapı, Mukarnas, Geometrik Bezeme, Karatay Medresesi.

Dr., Konya Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, e168126002004@ktun.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-5300-8466>
Araştırma Görevlisi, Konya Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, moduru@ktun.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0583-0439>
Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 20.09.2021, **Makale Kabul:** 06.05.2022, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.998085

* Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

A PORTAL ANALYSIS IN KONYA ALÂEDDİN MOSQUE AND AKSARAY SULTANHANI PORTALS SECTION: A CASE OF KARATAY MADRASSAH

SEVDE GÜLİZAR DİNÇER, MEHMET OĞUZ DURU

ABSTRACT

The structures of the Anatolian Seljuk State Period (1075-1308) have a classical architectural style, they also have architectural elements that symbolize buildings belonging to different periods and regions. The portals, reflecting the architectural style of the period they were built, on which many details were processed, and built, provide a lot of information about the design been a product of which period and region. Within the scope of this study, Konya Alâeddin Mosque (1220) and Aksaray Sultanhanı (1229) portals, which are considered to be designed by the same architect, were examined, and a comparative analysis was carried out with the Karatay Madrasa (1251-1252) portal, which is thought to be the synthesis of the portal in these works. Owing to the analysis in this context, it has been concluded that the important details that will help to determine the approximate construction date of the Karatay Madrassah, whose construction date has not been clarified, and that should be examined by the researchers.

Keywords: Anatolian Seljuks Architecture, Portal, Muqarnas, Geometric Decoration, Karatay Madrassah.

1. GİRİŞ

Cümle kapısı ya da portal olarak da adlandırılan taç kapılar, mimarlık tarihinin çok farklı dönemlerinden beri, yapıların dış kütesinin en belirgin elemanı olarak tasarlanmıştır. Gösterişli giriş kapısı düzenlemelerinin en erken örnekleri, Eski Anadolu, Ege ve Mezopotamya mimari ürünleri olan kale, tapınak ve saraylarında görülmektedir. Çoğunlukla hayvan, bitki veya insan figürleriyle bezenen bu kapılar, tamamlayıcısı olduğu ana kütlede dışarı taşacak boyut ve biçimlerde tasarlanmıştır. Anadolu Türk mimarlığında taç kapılar, Orta Asya ve İran'da sıklıkla uygulanan geleneksel taç kapı düzenlenişinin aksine, yapı tipine, malzemeye ve dönemin üslubuna bağlı olarak farklılaşarak birçok gelişme göstermiştir (TDV, 2021).

Anadolu Selçuklu Devleti'nde taç kapılar, 13. yüzyılın ilk yarısında kervansaray, ikinci yarısında ise medrese yapılarının cephe vurgusunu öne çıkaran, farklı tasarım öğeleri içererek geliştirilmiş bir mimari öge olarak işlevini sürdürmüştür. Bu dönemde, kesme taş kullanılarak sade ve düz tutulan yapı cephelerinde uygulanmış taç kapılar genellikle; 8 metre yükseklik, 4 metre genişlik ve 2 metre derinlik ölçülerinde, bir dikdörtgen prizma olacak biçimde yer almıştır (Ögel, 1966).

Bulduğu yapı kütesine göre yüksek ve görkemli işlemlerle süslenmiş biçimde tasarlanan taç kapılar, ait olduğu yapının odak noktası konumundadır. Yapının simgesel değerini meydana getiren taç kapılar, tonoz üst örtü sayesinde nişli, sivri kemerli bir eyvan ya da mukarnaslı kavsara geçişleri vasıtasıyla derinlik kazanmış bir mekân oluşturmaktadır. Özellikle dönemin kervansaraylarında derinlik etkisinin artırılması amacıyla, büyük portal nişlerine ek olarak, taç kapıların yan kanatlarında küçük nişlere yer verilmiştir. Dikdörtgen çerçeveli bordürler geometrik ya da bitkisel bezemeler işlenmiş biçimde taç kapıların etrafını çevrelemiştir. Genellikle taş malzeme kullanılarak yapılan anıtsal ve abidevi etkiye sahip taç kapılar, inşa edildiği dönemin siyasi gücünü ve mimari tarzını yansıtan yapı öğeleri olarak değerlendirilmektedir.

Anadolu Selçuklu Devleti (1075-1308) taç kapılarında yer alan mukarnaslı kavsara, köşe sütunçeleri, kavsara kuşatma kemeri ve mihrabiye formu niş gibi unsurlar, Orta Asya ve İran'da görülen taç kapılarda kullanım biçimlerinden farklı düzenlemeler ile özgün Anadolu Selçuklu Devleti mimarisini ortaya çıkarmıştır. Örneğin, Anadolu Selçuklu taç kapılarında bulunan bordürler Orta Asya ve İran örneklerinden farklı olarak ana nişe doğru hafif kademelendirilerek yerleştirilmektedir. Anadolu'da geometrik süslemeler ile düzenlenmiş kavsara kuşatma kemerleri İran örneklerinde silmeler ya da yazı şeritleri ile bezenmiştir (Ünal, 1982, s.21-22). Mukarnaslı kavsaraların benzer dönemde uygulandığı Suriye yapıları bilinse de Orta Asya ve İran'da olgunlaşmış örneklerine rastlanılmamıştır. Anadolu Selçuklu Dönemi mukarnaslı kavsaraları hem geometrik düzenlemeleri hem de bezemeleri ile oldukça ilerlemiş seviyede örnekler içermektedir. Öte yandan Anadolu Selçuklu Devleti taç kapıları rozet ve kabara örnekleri, Bizans, Ermeni, Gürcü yapıları ve Zengiler, Eyyübiiler ve Memlüklüler'in yapılarında da kullanılmıştır (Doğan ve Yazar, 2013). Bu nedenle benzer taş işçiliği tekniklerinin kullanıldığı komşu bölgeler ile Anadolu Selçuklu Dönemi yapılarında yer alan bezeme çeşitlerinin etkileşimi dikkat çekmektedir.

Çalışmada incelenen Konya Alâeddin Camisi (1220) taç kapısı, Türklerin Anadolu'da inşa ettiği ilk taç kapı örneklerinden biridir. Yapının plan şeması, ilk Arap Camileri'ne benzer plan tiplerine

benzetilmektedir. Alâeddin Camisi taç kapısı hem Anadolu Selçuklu Devleti süsleme detaylarına özgü bezemeler barındırması hem de bazı mimari unsurlarının Suriye- Zengiler Devleti Dönemi (1127-1250) karakteristik özelliklerini taşıması sebebi ile Anadolu'da bulunan farklı taç kapı örneklerinden biri olarak nitelendirilmiştir. İncelenen bir diğer taç kapı Anadolu Selçuklu Devleti kervansarayı Aksaray Sultanhanı (1229) taç kapısıdır. Sultanhanı, yapısal özellikleri, taç kapısında bulunan taş işçiliği ve geometrik süsleme kullanımı ile en görkemli ve klasikleşmiş Anadolu Selçuklu Devleti kervansaray yapıları arasında yer almaktadır. İncelenen son taç kapı Konya Karatay Medresesi (1251-1252) taç kapısıdır. Karatay Medresesi plan kurgusu, kütle yerleşimi, çini bezemeleri ile kaplı iç mekân düzeni ile Anadolu Selçuklu Dönemi yapıları arasında farklı bir yer tutmaktadır. Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı'nı yaptıran hükümdarın I. Alâeddin Keykubat (1220-1237) olduğu kesin bir ifade ile anlaşılmaktadır (Konyalı, 1964; Oral, 1957; Sönmez, 1989). Karatay Medresesi'nin yapım tarihi ve bânisi hakkında farklı görüşler ortaya atılsa da yapım emrini veren Anadolu Selçuklu Devleti hükümdarının I. Alâeddin Keykubat olduğu genel görüş olarak ele alınmıştır. I. Alâeddin Keykubat bilim ve sanata önem veren, inşa ettirdiği yapıların her birinde farklı ülkelerden gelen sanatçıların çalıştığı bilinen bir hükümdardır (Sönmez, 1989; Erdemir, 2009, s.19). Bu nedenle her üç yapının taç kapıları bânisinin de I. Alâeddin Keykubat olması ihtimali bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında nitel bir araştırma yöntemi olarak Anadolu Selçuklu Dönemi yapılarının taç kapıları ile ilgili yapılan çalışmalar detaylı incelenmiş, Konya Alâeddin Camisi, Aksaray Sultanhanı ve Konya Karatay Medresesi taç kapıları yapısal ve biçimsel özellikleri arasında bağlantılar kurulmuştur. Cami, kervansaray ve medrese olarak üç farklı fonksiyonda kullanılmış bu yapıların taç kapı uygulamaları, detaylı şekilde incelenerek birbirleri arasındaki biçimsel benzerlikler üzerinden değerlendirilmiştir. Özgün taç kapı öğelerinin harmanlanarak işlendiği üç yapının her birinde gelişim göstererek kullanılmış biçimsel detayların bu denli fazla olması bânisi, mimarı ve ustalarının aynı kişiler olması ihtimalini yükseltmektedir.

1. 1. İlgili Çalışmalar

Anadolu Selçuklu Devleti cami, kümbet, medrese ve kervansaray yapılarında taç kapılar, yapının en çok vurgulanmış mimari öğeleridir. Tuncer (1982), bu taç kapılarda klasikleşmiş 2/3 oranının kullanıldığını belirtmiştir. Anadolu Selçuklu Devleti dağılma dönemi taç kapı uygulamalarında yapılan değişimler hem boyutsal hem de biçimsel açıdan farklı yaklaşımların denendiği bir dönem olarak ele alınmıştır. Anadolu Selçuklu Devleti sonrasında devam eden Beylikler Dönemi'nde farklı örneklerine rastlanılan taç kapıların Klasik Osmanlı Dönemi'nde daha sade formlara evirildiği gözlenmiştir. Caner ve Bakırer (2009), Anadolu Selçuklu Devleti medrese ve cami taç kapılarının plan yerleşim ve yönelimi, kütle birleşmeleri ve boyutlanmaları, cephe kompozisyonu uyum ve birleşimleri gibi mimari bağlamda analizler yapmıştır.

Osmanlı öncesi Türk mimarisi taç kapılarını meydana getiren öğelerin kategoriler şeklinde değerlendirildiği Ünal (1982)'in çalışmasında, taç kapıların her bir ögesi tanımlanmış ve bulunduğu yapılarıdaki kullanımı sınıflandırılmıştır. Öte yandan Ögel (1966), Anadolu Selçuklu Devleti taç tezyinatını incelediği çalışmasında Anadolu Selçuklu taç kapılarında yer alan geometrik desenler, silmeler, bordürler, köşe sütunçeleri, rozetler ve mukarnas gibi mimari öğelerin kullanım ve uygulama biçimleri hakkında detaylı bilgiler vermektedir. Aslanapa (2000) ve Arseven (1984), Türk Sanatı'na ilişkin dönemsel ve bölgesel yaklaşımlar ile mimari yapıları analiz etmiştir. Çalışmaların-

da Konya Alâeddin Camisi, Aksaray Sultanhanı ve Konya Karatay Medresesi yapıları taç kapıları mimari özellikleri yapıldıkları dönem ve bölge göz önünde bulundurularak bütün mimari unsurları incelenmiştir. Erdemir (2009), Karatay Medresesi'nin tarihi, mimari özellikleri ve güncel durumu üzerine hazırladığı çalışmada yapı hakkında bilinmeyen detaylara yer veren tespitler ortaya çıkarmıştır. Karatay Medresesi hakkında detaylı araştırmaların yer aldığı Odabaşı'nın (2016) çalışmasında yapının yapım tarihinin netleşmesi üzerine detaylı bilgi verilmiştir. Bu konuda Cantay'ın (1987) Karatay Medresesi kitabesinde farklı dönemlere ait taşların kullanıldığı ve yapım tarihinin daha erken dönemlere tekabül etmesi hipotezini savunduğu çalışması da önemli veriler arasında yer almaktadır. Anadolu'da İlhanlı-Moğol Devleti (1256-1335) sonrası dönemde yapı faaliyeti sürecini siyasi ve kültürel etkileşimler bağlamında inceleyen Blessing (2017), Moğollar öncesi Anadolu Selçuklu Devleti yapıları ile bağlantılar kurarak Konya Alâeddin Camisi ve Karatay Medresesi yapım süreci hakkında detaylara yer vermiştir. Karatay Medresesi'nin tarihi, plan durumu, yapı tarzı ve mimari detaylarını ayrıntılı şekilde inceleyen Akok (1970)'un çalışmasında rölöve çizimlerine de yer verilmiştir. Kuran (1969) ve Sözen (1972), Anadolu'da yer alan medreselerin her biri tarihçesi, plan şeması, mekân kurgusu ve süsleme detayları gibi unsurları üzerinden incelemiştir. Güncel çalışmalar arasında yer alan Düz (2019), tezinde Karatay Medresesi'nin taç kapı, kubbe ve diğer mimari elemanlarında bulunan süslemelerinin desen ve tasarım özellikleri incelenerek medresenin çini süsleme desenlerini vazo tasarımları üzerinde denemiştir. Karatay Medresesi (1250-1251), İnce Minareli Medrese (1265-1280), Sırçalı Medrese (1242) ve Alâeddin Camisi (1220) taç kapı süslemelerinin tasarım açısından incelendiği bir diğer tez çalışmasında taç kapılar analiz edilerek benzer süsleme detayları irdelenmiştir (Cilasun, 2018). Karatay Medresesi'nin mimari bağlamda incelendiği Kutlu'nun (2019) çalışmasında ise güncel veriler ile detaylı bir analiz çalışması yapılmıştır.

Tuncer (1986), Anadolu Selçuklu Devleti mimari yapılarının siyasi ve ekonomik sebeplerle bağlantılı olarak gösterdiği değişimin etkilerinden bahsettiği çalışmasında, devletin siyasi ve ekonomik gücünün mimari öğelere yansımalarının cephe düzeni ve süsleme teknikleri gibi unsurlar üzerinden kıyaslayarak analiz etmiştir. Anadolu Selçuklu Devleti mukarnas öğelerini incelediği bir diğer çalışmasında, taç kapı mukarnas örtülerinin plan şemaları ve birim yerleşimlerini analiz etmiştir (Tuncer, 2001). Benzer bir çalışma, daha kapsamlı şekilde Ödekan'ın (1977) Anadolu Selçuklu Devleti taç kapı mukarnas örtülerinin plan şemalarına göre kategorilere ayrıldığı çalışmasında yer almaktadır. Bu çalışmada, Aksaray Sultanhanı taç kapısı mukarnas örtüsü ve Karatay Medresesi mukarnas örtüsünün benzerliklerine dair tespitler de bulunmaktadır. Eastmond (2017), Anadolu Selçuklu Devleti'nin Suriyeli mimarı olarak bilinen Muhammed bin Havlan Dımışki'nin kişisel bilgileri ve kültürel birikimini de göz önünde bulundurarak, mimarı olduğu iki farklı mimari tarzı yansıtan Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı'nın farklılıklarına değinmiştir. Muhammed bin Havlan Dımışki ve diğer Türk-İslam tarihi ustalarının yaptığı yapıların bir katalog taraması şeklinde dönem ve bölgelere göre irdelendiği Sönmez (1989) çalışmasında önemli veriler sunulmuştur.

2. ANADOLU SELÇUKLU DEVLETİ KONYA ALÂEDDİN CAMİSİ, AKSARAY SULTANHANI VE KONYA KARATAY MEDRESESİ GENEL ÖZELLİKLERİ

2. 1. Konya Alâeddin Camisi

Alâeddin Camisi Konya'da kitabesi en eski tarihlendirilmiş Selçuklu camisi olarak kabul edilmektedir. Bir mabet görünüşünden çok kaleyi andıran caminin kuzeybatı cephesi devşirme sütunlar ve

taç kapılar ile desteklenerek hareketlendirilmiştir (Arseven, 1984, s.59; Asutay-Effenberger, 2006, s.113). Cephede yer alan birden çok kitabe, yapının inşası ve bânisi hakkında bilgilerin anlaşılmasını zorlaştırmaktadır. Kitabelerde yapının bânisi olarak Selçuklu sultanları I. Keykavus ve I. Alâeddin Keykubat'ın isimlerinin bulunmasının yanı sıra, yapım işlerini üstlendiği anlaşılan Atabey Ayaz ve mimar Muhammed Havlan el-Dımişki'nin adı geçmektedir (Oral, 1957, s.57-60). Öte yandan bu cephede yer alan ana giriş kapısının üzerinde madalyon şeklinde bir çini kitabe bulunmaktadır. Bu kitabede yapı ustasının Kerimüddin Erdişah olduğu ve çoğu kaynakta bu ustanın yapının çini ustası olarak kabul edildiği sonucuna varılmıştır (Oral, 1957, s.59; Erdemir, 2009, s.143). Kitabeler incelendiğinde yapının inşasına I. Keykavus'un emri ile 1219 yılında başlanıldığı ve 1220 yılında I. Alâeddin Keykubat tarafından tamamlatıldığı anlaşılmaktadır (Konyalı, 1964, s.105).

Yapı, kuzeyinde bir avlu ve güneyinde farklı zaman dilimlerinde yaptırıldığı düşünülen üç ana bölümden oluşmaktadır (Oral, 1957, s.47; Asutay-Effenberger, 2006, s.113). Bu bölümler doğuda kible duvarı ile paralel 41 sütunlu bölüm, mihrap önü kubbeli bölüm ve hünkâr mahfili de yer alan sekiz mermer sütun ve iki fil ayağına dayalı 13 kemerli bölüm olarak üçe ayrılmıştır (Oral, 1957, s.46; Asutay-Effenberger, 2006). Oral (1957), caminin kitabelerinde yer alan açıklamalara dayanarak mihrap önü kubbeli bölümün I. Mesut tarafından başlatıldığı ve II. Kılıçarslan tarafından tamamlanmış ilk yapı olduğu kanısındadır. Kitabelerde I. Keykavus'un başlattığı ve I. Keykubat'ın tamamlattığı anlaşılan diğer iki bölüm içinde çok sütunlu bölümün en son yapıldığı kabul edilmiştir. Fakat yakın dönemde sanat tarihi araştırmacıları, çok sütunlu bölümün ilk yapı olarak kabul edildiğini ve mihrap önü kubbeli bölümün I. Alâeddin Keykubat tarafından tamamlatıldığını belirtmiştir (Karamağaralı, 1982; Asutay-Effenberger, 2006, s.115). Kubbeli bölümün önünde II. Kılıçarslan zamanında yaptırılmış ongen bir kümbet ve I. Keykubat tarafından yaptırıldığı kabul edilen konik örtüsü tamamlanmamış sekizgen planlı kümbet yer almaktadır (Aslanapa, 2000, s.120). Yapının Alâeddin ismiyle tanınmasının sebebi ise kubbeli mekânda yer alan çinili mihrap ve abanoz ağacından yapılmış, üzerinde geometrik desenli süslemeler bulunan minberin olduğu bölüm ve bu bölüm aksında yer alan gösterişli taç kapısı olduğu düşünülmektedir (Aslanapa, 2000, s. 122).

2. 2. Aksaray Sultanhanı

Anadolu Selçuklu Devleti'nde ticari faaliyetleri geliştirmek üzere ipek yolu güzergâhında konumlandırılmış kervansaraylar hem dönemin kültürünü yansıtan hem de devletin gücü ve kudretini simgeleyen yapılar olarak önemli ölçüde rol oynamıştır. Konya-Aksaray yolunda bulundan 4500 m yüzölçümüne sahip en büyük ve gösterişli Anadolu Selçuklu Dönemi sivil mimari eseri olarak kabul edilen Sultanhanı kervansarayı, kitabesinde belirtildiği üzere 1229 yılında I. Alâeddin Keykubat döneminde yaptırılmış önemli eserler arasındadır. Kitabesinde, mimarının Konya Alâeddin Camisi kitabesinde de adı geçen Muhammed bin Havlan el-Dımişki olduğu yazılmıştır (Arseven, 1984, s.72). Aksaray Sultanhanı; mekân kurgusu, plan düzeni ve ihtişamlı taç kapısı gibi birçok mimari tasarım öğeleri sayesinde, yapıldığı dönemin siyasi ve ekonomik gücünü temsil eden, önde gelen bir yapı olarak değerlendirilmektedir (Tuncer, 1982, s.64). Nitelikli işçilik ile düzgün bir kesme taş yapısına sahip Aksaray Sultanhanı, kendisinden sonra yapılacak kervansaray yapıları için ideal bir örnek mahiyetinde olmuştur (Aslanapa, 2000). Kitabede ismi geçen mimar Suriyeli Muhammed bin Havlan el-Dımişki'nin, Eyyübiler Meliki Eşref'in kız kardeşi olan ve I. Alâeddin Keykubat ile evlenen Melike Adiliye Sultan'ın maiyetinde yer alarak Anadolu topraklarına gelmesi ve yapı tasa-

rım faaliyetlerinde bulunmuş olması düşünülmektedir (Eastmond, 2017, s.283). Anadolu Selçuklu Devleti'nde taş yapı inşasının bu derece gelişmiş olması Suriyeli mimar ve ustaların yanı sıra Ahlatlı ustaların katkısı ile mümkün olduğu düşüncesi üzerinedir (Eastmond, 2017, s.286). Ahlatşahlar Devleti (1100-1207) İslam coğrafyasının en büyük şehirlerinden biri olarak kabul edilmiş Ahlat'ta bilimsel ve kültürel faaliyetler oldukça gelişmiş bir düzeydedir. Ahlat'ı istila eden devletler ve doğal afetler nedeniyle bu döneme ait günümüze ulaşmış bir yapı bulunmasa da 1220-1350 yılları arasında tarihlendirilmiş Ahlat mezar taşları ve kümbetlerin mimari tarzının klasik Anadolu Selçuklu Devleti mimarisi benzerliği söz konusudur (Eastmond, 2017, s.286). Ahlatşahlar Devleti Döneminde kurulmuş ahilik kurumu ilmi yaklaşımlarını sanatsal pratiğe dönüştürmeyi amaçlamış bir kurumdur (Yaşa, 2013, s.20). Ahlat'ta 1200'lü yılların sonrasında Eyyübiler'in Ahlat'ı ele geçirmesi ile Ahlatlı usta ve sanatçılar ahilik kurumunun faaliyetlerini Anadolu'ya göç ederek sürdürmüş ve Selçuklu, Mengücekli ve Saltuklu Devletleri Dönemi'nde inşa edilmiş yapıların mimarı olarak yer almışlardır (Yaşa, 2013, s.20; Eastmond, 2017, s.286). Öte yandan ilk mukarnaslı taç kapı örneği olarak bilinen Sivas Divriği Sitte Melik Türbesi (1195) kapısında Ahlatlı Tutbeg bin Behram'ın imzası bulunmaktadır. Aksaray Sultanhanı mukarnaslı taç kapı detayları incelendiğinde Suriyeli mimar ya da ustalar-dan yanı sıra Ahlatlı ustaların katkısının bulunduğu ihtimali oldukça yüksektir.

Doğusunda açık avlusu ve batısına bitişik kapalı bölümü ile karma tip özelliği gösteren hanın doğu girişinin ortasında dışa taşkın şekilde konumlandırılmış taç kapısı yer almaktadır. Yapının dıştan dört cephesini saran kule benzeri payandalar ile kale görünümü verilerek hem taç kapıdaki bezemeler ile cephelere hareket kazandırılmış, hem de korumalı ve kısmen askeri nitelikte bir yapı olduğunu vurgulanmıştır (Durukan, 2007, s.151).

Dikdörtgen plana sahip açık avlulu bölümün doğu tarafında karma tip hanlarda görülen idari birimlere yönelik bölümler ve depoların olduğu, güney tarafında ise hamam ve servis mekânlarının yanı sıra barınma amaçlı kullanılan bölümlerin olduğu düşünülmektedir. Avlunun ortasında dört ayak üzerine yerleşmiş bir köşk mescit yer almaktadır. Hanın kapalı kısmında ikinci bir taç kapı konumlandırılmıştır. Dikdörtgen plana sahip bu kapalı alan sivri tonozlarla ve mekânın ortasında bulunan kubbe ise sekizgen kasnaklı bir külah ile örtülmüştür.

2. 3. Konya Karatay Medresesi

Anadolu Selçuklu Devleti baş veziri Celâleddin Karatay tarafından 1251-1252 yılları arasında yaptırıldığı kabul edilen Konya Karatay Medresesinin, yapım tarihi ve bânisi hakkında farklı görüşler bulunmaktadır. I. Alâeddin Keykubat döneminde Konya, Anadolu'daki en güçlü hanedan merkezi olarak seçilmiş ve özellikle imar planları bu bölge için yapılmıştır (Blessing, 2018, s.47). Bazı araştırmacılar, Konya Alâeddin Cami ve Konya Karatay Medresesi taç kapıları arasındaki benzerliği vurgulayarak, aynı döneme ait bir kent projesi olarak nitelendirmiştir (Blessing, 2018, s.53). Yapının ana gövdesinin 13.yy Anadolu Selçuklu Devleti emirleri tarafından yaptırıldığı, taç kapısının ise daha eski bir yapı planlamasına ait olması ihtimali bulunmaktadır. Anadolu'da Anadolu Selçuklu Devleti kuruluş dönemi ve 13.yy İlhanlı Devleti sonrası dönemlerdeki bânilik anlayışının farklı olduğu bilinmektedir. Kuruluş Döneminde yapıların bânisi sultanlar iken, İlhanlı Devleti döneminde yapı inşasında güçlü emirlerin sözleri geçmektedir. I. Alâeddin Keykubat'ın sanatçı kişiliği ve Kuruluş Dönemi Konya'sının farklı mimar ve zanaatkarlarının çalıştığı sanatsal bir merkez olarak

değerlendirilmesi göz önünde bulundurulduğunda taç kapının bu dönemde yapılma olasılığı kuvvetlenmektedir.

Taç kapıda yer alan yapı kitabesinin bulunduğu taşlardaki farklılıklar ve yazılış biçimlerinin ayrışması gibi tarihlendirmeyi etkileyen faktörleri dikkate alan bazı araştırmacılar, Karatay Medresesi'nin inşasını I. Alâeddin Keykubat dönemi olarak tahmin etmektedir (Cantay, 1987, s.25; Odabaşı, 2016, s.256). 6,5 metre uzunluğundaki sülüs kitabe 10 taşın bir araya gelmesi ile oluşturulmuştur. I. Alâeddin Keykubat'ın isminin bulunduğu üçüncü ve dördüncü taşlar ile I. Mesud, I. Kılıçarslan ve Karatay bin Abdullah'ın isimlerinin bulunduğu sekizinci taş farklı renk ve yazı tipi ile işlenmiştir. Bu veriler doğrultusunda başka bir görüş, yapının II. İzzeddin Keykavus Döneminde tamamlandığı ve asıl kitabede II. İzzeddin Keykavus'un isimlerinin yer aldığı, kitabeye sonradan I. Alâeddin Keykubat ve Celaddin Karatay'ın isimlerinin eklendiğidir. Bu nedenle bazı kaynaklarda Karatay Medresesi'nin yapım tarihi Alâeddin Keykubat'ın vefat ettiği 1230'lu yıllar olarak değerlendirilmektedir (Cantay, 1987, s.19; Erdemir, 2009, s.19). Öte yandan Akok'un (1969) yaptığı rölöveler sonucunda yayınladığı çalışmasında taç kapıda yer alan bu kitabenin sonradan yerleştiğine yönelik bir ifade bulunmamaktadır (Blessing, 2018, s.53).

Bazı mimarlık-sanat tarihi araştırmacıları ise yapının mimarının bilinmediğini dile getirmiş ve Zengiler mimarisine özgü, taç kapısında yer alan şerit motif ve sırma kordon gibi karakteristik detaylardan dolayı Anadolu Selçuklu Devleti coğrafyasında başka eserleri de bulunan Suriyeli mimar Muhammed bin Havlan el-Dıvışki'nin olabileceğini iddia etmektedir (Sönmez, 1989, s.221-222; Erdemir, 2009, s.26-28). Klasikleşmiş Anadolu Selçuklu Devleti medreseleri taç kapılarında görülmeyen bazı detaylar bu yapının Muhammed bin Havlan el-Dıvışki tarafından tasarlandığını destekler niteliktedir.

Anadolu Selçuklu Devleti medreseleri arasında birbirine eş dört köşe kubbeli plan düzeneği olan çok az yapı bulunmaktadır (Kuran, 1969, s.65). Medresenin simetrik plan yerleşimine rağmen taç kapı klasikleşmiş taç kapı yerleşiminden ziyade doğu cephenin güney köşesinde konumlandırılmıştır. Bu konumlanma yapının ana gövdesi ve taç kapısı arasındaki bir tutarsızlık olarak ifade edilmektedir (Blessing, 2018, s.53). Taç kapıdan geçildiğinde bir avlu yerine giriş holü bulunduğu görülmektedir. Giriş holünün üzerinde üçgen bingilerin ve taç kapının arka üst yüzeyinde giriş holünün üçgen bingileri hizasında bulunan çini kalıntıları bu holün kubbeli bir mekân olduğunu kanıtlamaktadır (Sözen, 1972, s.51-52). Yapıda merkezi ana holünde kare plandan kubbeye geçilmesi için yelpaze şeklinde üçgen pendantifler kullanılmıştır (Arseven, 1984, s.71). Ana holün kubbesinde bir tepe penceresi şeklinde delik yer almaktadır. Bu mekânın ortasında bulunan havuzda açık kubbeden hava ve ışık girişi sağlandığı, yağmur sularının ise havuzun ortasında toplandığı düşünülmektedir. Ana holden iki basamak yüksekte konumlandırılmış sivri tonozlu eyvan alanı kaplayan çini panolar yer almaktadır (Sözen, 1972, s.51-52).

Konya Karatay Medresesi'nin Anadolu Selçuklu Devleti'nin en görkemli eserleri arasında yer alması taç kapısında bulunan zengin taş işçiliği, kütle kompozisyonu ve dengeli plan şemasının yanı sıra o dönemlerde Konya şehrinin bir çini merkezi olduğunu kanıtlar nitelikteki ana kubbesini bezeyen çini süslemeleri olduğu sonucuna varılmıştır. Konya Alâeddin Camisi çini süslemelerinin 1235'li yıllarda yapılmış olması ihtimaline dayalı Karatay Medresesi çinilerinin değerlendirilmesi müm-

kündür (Erdemir, 2009, s.17). Konya Karatay Medresesi kubbe kuşağında yer alan kufi çini motifinin Konya Alâeddin Camisi mihrap alınlığındaki motif ile hem yazı karakteri hem de desen yönünden benzerliği dikkat çekmektedir. Her iki yapıda çini mozaik uygulaması kubbeye geçişlerde ustaca kullanılmıştır (Düz, 2019, s.199-201). Bunun yanı sıra 1242'de yaptırılan Sırçalı Medrese'de yapılmış çini uygulamaların da benzer olduğu, Sırçalı Medrese'nin çini ustası Muhammed bin Osman el Tusi'nin bu yapıda Konya Alâeddin Camisi çini ustası Kerimüddin Erdişah ile çalıştıkları hakkında ifadeler yer almaktadır (Erdemir, 2009, s. 143).

3. ANADOLU SELÇUKLU DÖNEMİ KONYA ALÂEDDİN CAMİSİ, AKSARAY SULTANHANI VE KONYA KARATAY MEDRESESİ TAÇ KAPI İNCELEMELERİ

3. 1. Konya Alâeddin Camisi Taç Kapısı

Anadolu Selçuklu Devleti yapılarında yer alan taç kapılar mimari özellikleri bağlamında incelendiğinde, kale duvarlarını andıran cephe üzerinde yer alan Konya Alâeddin Camisi taç kapısının, Suriye-Zengiler Devleti taç kapı tasarımlarını andıran bir üslup ile farklılaştığı gözlenmektedir. Açık ve koyu renk mermer malzemeden yapılmış olan taç kapının kemer taşında, Zengiler-Eyyübiler Devleti çift renkli taş tekniği uygulanmıştır. Kuzeybatı cephesinde yer alan bu taç kapı cepheye çıkıntı yapmadan sivri kemerli bir niş ile kurulmuştur. Geometrik desenler ile süslenmiş nişin altında yapının kitabesi yer almaktadır. Sivri kemerli nişin üzerinde ise yarım dairelerin iç içe geçerek oluşturduğu, sırma kordon benzeri bir kemer bulunmaktadır (Aslanapa, 2000). Taç kapı cephesini bir şerit halinde köşelerden saran bu kordon, tam ortasında anahtar taşı motifi olacak şekilde tamamlanmıştır. Sırma kordonun oluşturduğu kemerde sivri kemerli eyvan şeklinde bir tonoz yer almaktadır. Giriş kapısını çevreleyen sülüs yazıların her biri sivri hücrelerin içine yerleştirilerek ters U şeklinde desenler ile tamamlanmıştır. Bu hücreleri çevreleyen bir düğümlü zincir deseni bulunmaktadır (Erdemir, 2009, s. 17). Kemer ayaklarında ise; zikzak şeklinde yükselen, başlıkları akantus yapraklarını andıran, kısa sütunçeler yer almaktadır. Yukarıda değinildiği gibi, birçok farklı kitabesi bulunan Konya Alâeddin Camisi kitabelerinin birinde Suriyeli mimar Muhammed bin Havlan el-Dımişki'nin adı geçmektedir (Şekil 1).



Şekil 1: Konya Alâeddin Camisi Taç kapısı

Kaynak: Makalenin yazarlarına ait kişisel arşivden alınmıştır.

3. 2. Aksaray Sultanhanı Taç Kapısı

Anadolu Selçuklu Devleti kervansaray taç kapıları düzen kurgusunda, mermer malzeme kullanılarak yapılan taç kapının gösterişli tezyinatı, kervansarayı çevreleyen cephe duvarlarının sade ve daha düşük yükseklikte uygulanmasının bir sonucu olarak yapıyı vurgulayan ana eleman olarak nitelendirilmiştir. Selçuklu yapılarında sıklıkla karşılaşılan 2/3 taç kapı oranı, benzer biçimde Aksaray Sultanhanı taç kapısında da bulunmaktadır. Taç kapıyı çevreleyen 4 ayrı hat düzeninde yerleştirilmiş bordürlerle birlikte, farklı bir yıldız örneği olarak belirlenmiş 10, 12 ve 16 kollu yıldızlar ile kurulu geniş bir iç bordür de bulunmaktadır. Ayrıca, bir benzeri Sivas Sitte-i Melik Türbesi'nde de tespit edilen, iki sıra mukarnas birimlerinden köşe sütunlarına uzanan bir çerçeve, yıldızlarla kurulmuş bordürün yanında yer almaktadır (Şekil 2) (Ögel, 1966, s. 17).



Şekil. 2: Aksaray Sultanhanı Taç kapısı

Kaynak: Makalenin yazarlarına ait kişisel arşivden alınmıştır.



Şekil. 3: Konya Karatay Medresesi Taç kapısı

Kaynak: Makalenin yazarlarına ait kişisel arşivden alınmıştır.

Son çerçevenin ayaklarında akantus yapraklarına benzer sütun başları ve zikzak biçimli sütunçeleri ile Aksaray Sultanhanı taç kapısı, Konya Alâeddin Camisi taç kapısı ile birebir örtüşmektedir. 12 sıra şeklinde kademelendirilmiş mukarnaslı kavsara, farklı plan şemalarına sahip olan mukarnas birimlerinin yerleştirilmesiyle kurulmuştur. Küçük nişlerden oluşturulmuş bir konsol friz, mukarnaslı kavsaranın altında yerleştirilmiştir. Kapının kemer taşı, Konya Alâeddin Camisi'nde olduğu gibi, açık ve koyu renk mermerlerden yapılmış, Zengiler-Eyyübililer Devleti çift renkli taş tekniği ile meydana getirilmiştir. Kapı yanlarında yer alan nişlerdeki tezyinatın, simgesel bir değere sahip taç kapı tasarımında olması gereken kadar detaylı ve özenli olduğu, birçok araştırmacı tarafından ifade edilmektedir (Ögel, 1966). Aksaray Sultanhanı taç kapı mihrabiye formu nişleri üstündeki şerit motifli tezyinat ile Konya Alâeddin Camisi taç kapısında yer alan şerit motifli tezyinat da birbirine oldukça benzemektedir (Şekil 1, Şekil 4-a), (Aslanapa, 2000, s. 172-173).



Şekil 4: a- Aksaray Sultanhanı nişi, b- Karatay Medresesi kapı yan kanat detayları

Kaynak: a- <https://bit.ly/3A7AqP8>, b- <https://bit.ly/3rWXqNS> (Erişim tarihi: 06.08.2021)

3. 3. Karatay Medresesi Taç Kapısı

Karatay Medresesi yapısı taş malzemeden yapılmış ve taç kapı dış cephesinde mermer kaplama uygulanmıştır (Erdemir, 2009, s.47). Günümüzde 7.40 metre genişlik, 8.50 metre yükseklik ve 2.00 metre derinlik olarak bilinen taç kapı ölçülerinin asıl yapıda eşit kenarlı bir kareden oluştuğu bilinmektedir (Arseven, 1984, s.71; Tuncer, 2001). Hem oran hem de süsleme bakımından Anadolu Selçuklu Dönemi eserlerinden bütünsel bağlamda farklı bir biçimleniş gösteren Karatay Medresesi taç kapısı, aynı dönemin cephe mimarisinde kullanılan farklı öğelerin birleştirilerek sentezlendiği bir kapı örneği olarak ortaya çıkmıştır (Arseven, 1984). Anadolu Selçuklu Devleti yapılarında ana cepheyi ortalayan taç kapı uygulamaları yerine bu yapıda cephenin güneyinde konumlandırılmış bir taç kapı bulunmaktadır (Kutlu, 2019, s.521). Yarım daireler şeklinde bezenerek şerit motif halinde taç kapının üstünde dolanan ve ortasında anahtar taşı ile birleşen sırma kordon ve düz satırlı bir uygulama örneği içeren kapı kemerinde, çift renkli taş tekniğinin uygulandığı gözlenmiştir (Şekil 3). Ayrıca şeritlerin arasına ve ilmiğin ortasına yerleştirilmiş kabara rozetleri yer almaktadır (Akok, 1970, s.8). Giriş kapısını çevreleyen ters U formunda desenler içinde bulunan sivri hücreler süslü yazılar ile bezenmiştir. Bu bezemenin üzerinde düğümlü zincir deseni bordürü bulunmaktadır.

Yarım dairelerin sırma kordona benzer şekilde oluşturduğu kemer, taç kapının üst kısmını sararak tamamlayan şerit ve anahtar taşı, Konya Alâeddin Camisi'nde görülen mimari uygulamanın aynı-sı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sütunçeleri burgulu bir gövdeye sahip ve kompozit başlıklı olan Karatay Medresesi taç kapısı, yan kanatlarında geometrik süslemeler ve üst kısımlarında, kemer üzengi hizasına denk gelecek şekilde yerleştirilen kitabeler içermektedir (Şekil 4-b) (Ögel, 1966, s.46; Akok, 1970, s.8). Anadolu Selçuklu Devleti yapılarında konik-prizmatik bir sistem aracılığıyla oturtulan mukarnaslı kavsara uygulaması, Karatay Medresesi örneğinde oldukça farklılaşarak, düz ve enine yayılmış bir biçimleniş ile uygulanmıştır. Bu farklılaşan biçimleniş, Konya Alâeddin Camisi taç kapısının geliştirilmiş bir örneği gibi ele alınmıştır (Konyalı, 1964, s.298; Ögel, 1966; Aslanapa, 2000, s.137). Derin bir nişe sahip olmayan taç kapının mukarnaslı kavsarası, klasik mukarnas örtülerinde bulunan yıldız kollu başlangıç yerine, üç tane yıldız kolu ve iki tane öncü badem birim sıralanması ile kurulmuştur. Karatay Medresesi kavsaralı mukarnasında yer alan sıralı dizilmiş yıldızlar, Aksaray Sultanhanı taç kapısı mukarnasının bir kesitini oluşturacak şekilde, sistemin enine yayılmasını ve konik yapı bir mukarnas örtüsü yerine daha yayvan şekillenmesini sağlamıştır (Ödekan, 1977).

4. MİMARİ ÖGE BENZERLİKLERİ ÜZERİNDEN TAÇ KAPILARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Konya Alâeddin Camisi, değerlendirilen yapılar içerisinde en eski tarihli olan yapıdır. Öte yandan Konya Alâeddin Camisi, Anadolu Selçuklu mimarisinin klasikleşmiş eserleri olan Aksaray Alayhan, Antalya Evdir Han ve Divriği Sitte Melik Türbesi dışında, Zengiler-Eyyübiler Devleti Suriye bölgesine özgü mimari tarz biçimlenişinin görüldüğü bir yapıdır. Taç kapı kompozisyonunda Şazbahtiye, Firdevs ve Sultaniye gibi, Zengiler-Eyyübiler Devleti cami mihraplarında yer alan şerit motif ve sırma kordon detayı uygulanmıştır (Şekil 5). Eyyübiler Meliki Eşref'in kız kardeşi I. Alâeddin Keykubat'ın eşi Melike Adiliye Sultan'ın maiyetinde yer alarak Anadolu topraklarına gelmesi ve yapı tasarım faaliyetlerinde bulunmuş mimar Suriyeli Muhammed bin Havlan el-Dımişki'nin taç kapı tasarımında etkisi olduğu düşünülmektedir (Eastmond, 2017, s. 283).



Şekil. 5: Suriye'de yer alan a- Şazbahtiye b- Firdevs c-Sultaniye Cami mihrapları

Kaynak: a- <https://s.si.edu/2X5dWjH>, b- <https://s.si.edu/3Auj4MH>, c- <https://s.si.edu/3fyHQTO> (Erişim tarihi: 06.08.2021)

Konya Alâeddin Camisi'nden sonra yapıldığı bilinen Aksaray Sultanhanı taç kapısı da Zengiler-Eyyübiler Devleti Suriye taç kapılarına ait benzer mimari öğeleri barındırmaktadır (Aslanapa, 2000; Eastmond, 2017). Aksaray Sultanhanı çift renkli kapı kemer taşları ve nişlerinde yer alan çift renkli şerit motif uygulamaları, Konya Alâeddin Camisi'ndeki uygulamanın bir benzeri olarak yapılmıştır. Benzer şekilde, Karatay Medresesi kemer taşlarında ve niş şeritlerinde de çift renkli taşlar tercih edilmiştir. İncelenen bu iki yapıdan farklı olarak, Karatay Medresesi'nde, genellikle 13. yüzyılın ikinci yarısında taç kapılarda görülmeye başlanan, şeritler üzerine kabara rozetler eklenmiştir. Taç

kapı kemerinin dayandığı sütunçeler, üç yapıda da benzer şekilde uygulanmıştır. Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı'nda aynı sütunçeler ve başlıklar kullanılırken, Karatay Medresesi'nde oldukça benzer bir burma sistemi ve kompozit başlık yerleştirilmiştir.

Her üç yapının taç kapı desenleri detaylı incelendiğinde Konya Alâeddin Camisi ve Karatay Medresesi taç kapılarının dikdörtgen girişlerinin ters U desenler içinde sivri hücrelerden kurulu Selçuklu sülüsü yazıların ve üstlerinde yerleştirilmiş bitkisel süslemelerin benzer olduğu görülmektedir. Aynı tasarım içinde bitkisel bezemeler ve sülüs yazı kullanılmadan uygulanmış bir küçük kapı Konya Alâeddin Camisi taç kapısının solunda yer almaktadır (Cantay, 1987). Öte yandan bu hücreleri çevreleyen düğümlü zincir motifi hem Konya Alâeddin Camisi kapısında hem de Karatay Medresesi kapısında aynı şekilde kullanılmıştır (Erdemir, 2009, s.19) (Şekil 6). Benzer biçimde düğümlü zincir motifi Aksaray Sultanhanı iç kapısını çerçeveleyen bordür deseni olarak uygulanmıştır. Karatay Medresesi'nde yer alan sülüs yazıların Aksaray Sultanhanı kitabesindeki yazılar ile benzerliği de dikkat çekmektedir (Erdemir, 2009, s.148).



Şekil. 6: a) Konya Alâeddin Cami kapısını çevreleyen sülüs yazı deseni
b) Konya Karatay Medresesi kapısını çevreleyen sülüs yazı deseni

Kaynak: a, b-Makalenin yazarlarına ait kişisel arşivden alınmıştır.

Karatay Medresesi'nin mukarnaslı kavsarasını kuşatan motif, Aksaray Sultanhanı taç kapısını çevreleyen bordürlerden biri olarak yer almaktadır. Aksaray Sultanhanı yan nişlerinde kullanılan bir geometrik desen ise Karatay Medresesi taç kapısını çevreleyen ana bordür deseni ile aynıdır (Erdemir, 2009, s. 19). Öte yandan Aksaray Sultanhanı mihrabiye formu nişin üstünde bulunan dikdörtgen plaka geometrik desen Konya Alâeddin Camisi çini mihrabını çevreleyen bordür desenlerinden biri olarak da kullanılmıştır.



Şekil. 7: Aksaray Sultanhanı taç kapı mihrabiye formu nişi ve Karatay Medresesi taç kapı bordürü geometrik deseni

Kaynak: a- shorturl.at/tEGLV b- (Düz, 2019)

Aksaray Sultanhanı ve Karatay Medresesi taç kapılarından farklı olarak, Konya Alâeddin Cami taç kapısında geometrik desenlerin bordür çerçeve şeklinde kullanılmadığını, yalnızca geniş tutulan kapı nişinin içinde sekiz kollu yıldız deseninin kullanıldığı görülmektedir. Aksaray Sultanhanı'nda, 11 kademeden oluşan mukarnas örtü, taç kapıya önemli ölçüde derinlik kazandırırken, yan nişlerin de bu derinlikle birlikte, ayrı bir mekân etkisine sahip olduğu algılanmaktadır. Kapı nişlerinin daha hacimsiz tutulduğu Konya Alâeddin Camisi ve Karatay Medresesi taç kapılarında, Aksaray Sultanhanı taç kapısı benzeri bir sistem yer almamaktadır.

Aksaray Sultanhanı'nda mukarnasın son kademeleri ve kemer taşlarının arasında sıralanan küçük mukarnas nişleri ile oluşturulmuş konsol frizin benzer uygulaması Karatay Medresesi'nde yalnızca küçük yan nişlerin üzerinde yatay bir korniş şeklinde bulunur (Şekil 9,10). Küçük mukarnaslı yan nişlerin üstünde yerleştirilmiş konsol friz Konya Alâeddin Camisi'nde kompozit başlıklı küçük sütunlar ile desteklenmiştir (Şekil 8). Karatay Medresesi'nde cephe duvarının içeride olması yatay kornişler ve mukarnas örtü arasında plan farkına sebep olmaktadır. Karatay Medresesi'nde mukarnas örtünün cephe duvarında hizalanmaması, Konya Alâeddin Cami gibi Suriye mimarisi tarzı taç kapı tasarımlarında niş duvarının benzer şekilde içeride tutularak bezenmesi sebebiyle meydana gelmiştir. Mukarnas örtünün son nişlerinin arasında rumi desenleri Aksaray Sultanhanı ve Konya Karatay Medresesi taç kapısında benzer şekilde uygulanmıştır (Şekil 9, 10).



Şekil 8. Konya Alâeddin Camisi konsol detayı
Kaynak: Yazarların kişisel arşivinden alınmıştır.



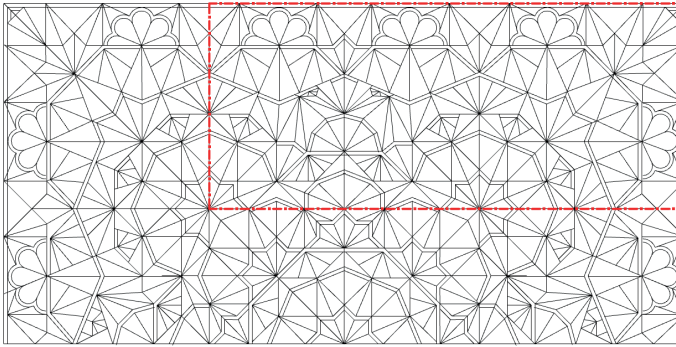
Şekil 9. Karatay Medresesi konsol detayı
Kaynak: (Düz, 2019)



Şekil 10. Aksaray Sultanhanı konsol detayı
Kaynak: shorturl.at/otuvG

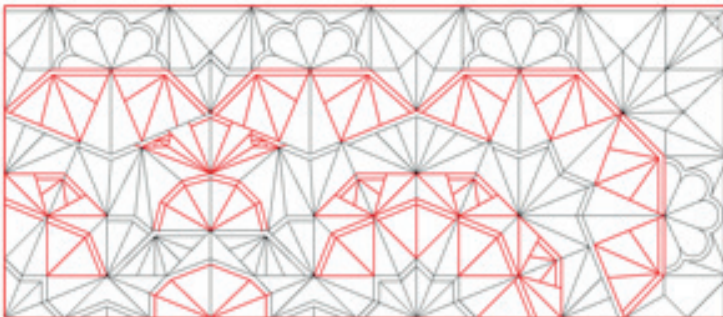
Mukarnas tasarım sürecinin iki boyutlu izdüşüm planında yer alan geometrik şema kurgusu üzerinden üçüncü boyuta aktarılan bir sistem ile yapıldığı bilinmektedir (Ödekan, 1977; Uluengin, 2018). Türkiye’de, farklı mukarnas izdüşüm planlarının benzer geometrik şema sistemleri ile kurgulanarak tasarlandığı pek çok taç kapı mukarnas ögesi bulunmaktadır (Dinçer, 2021). Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnası izdüşüm planında da özel bir geometrik şemanın bulunduğu tespit edilmiştir. Detaylı incelenen planda son 7 kadememin izdüşümünü içeren bir kesitin Karatay Medresesi taç kapı mukarnası ile benzer geometrik şema kurgusuna sahip olduğu gözlenmiştir (Ödekan, 1977). Aksaray Sultanhanı mukarnas tasarımı benzeri bir uygulamanın Anadolu’da yalnızca Karatay Medresesi mukarnas tasarımında kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnası izdüşüm planında 5. kademedan son kademeye kadar $a \times 2a$ oranında bir dikdörtgen kesit alınmış, Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planı geometrik şeması ile karşılaştırılmıştır (Şekil 11). Bu karşılaştırma sonucunda, Aksaray Sultanhanı ve Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planlarında yer alan farklılıkların üçüncü boyuta aktarılan sistemdeki mukarnas taş bloklarının süsleme detaylarını temsil ettiği gözlenmiştir. Dikdörtgen kesit planında belirlenmiş farklı birimlerin Karatay Medresesi izdüşüm planında yer alması gereken birimler ile değiştirilmesi sonucunda elde edilen plan yaklaşık 2 kat oranında küçültülmüştür (Şekil 12, 13). Bu planın Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planının yarısını oluşturduğu, ayna simetrisi alındığında Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planının tamamına ulaşıldığı gözlenmiştir (Şekil 14). Aksaray Sultanhanı taç kapısı mukarnas planındaki gibi bir mukarnas planının benzer şekilde kesilerek yeni bir mukarnas uygulamasının yapıldığı başka bir örneğe rastlanılmamıştır.



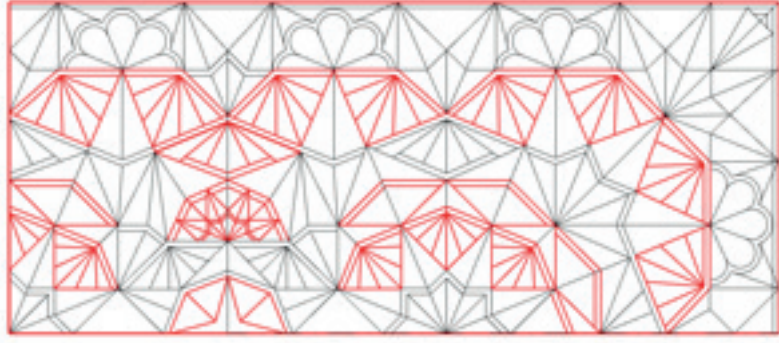
**Şekil 11: Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnas izdüşüm planı
(Kırmızı çizgiler Karatay Medresesi mukarnas yarım kesitini göstermektedir.)**

Kaynak: Konya Vakıflar Bölge Müdürlüğü arşivinden alınmıştır ve yazarlar tarafından yeniden düzenlenmiştir.

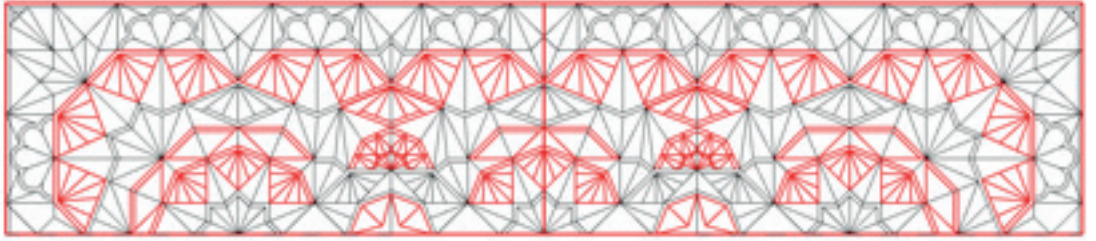


**Şekil 12: Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnası izdüşüm planı 2/3 birim kesiti
(Kırmızı çizgiler Konya Karatay Medresesi izdüşüm planından farklı olan birimleri ifade etmektedir.)**

Kaynak: Konya Vakıflar Bölge Müdürlüğü arşivinden alınmıştır ve yazarlar tarafından yeniden düzenlenmiştir.



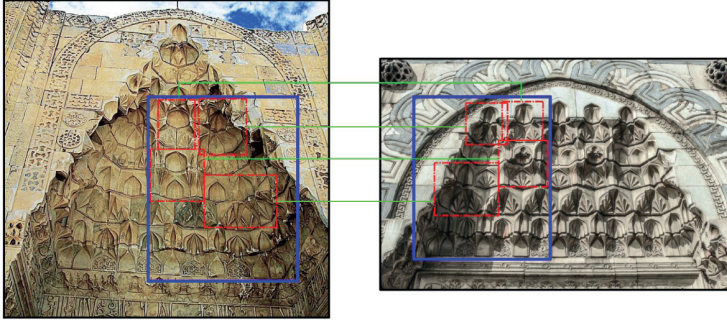
Şekil 13: Konya Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planı yarım kesiti
(Kırmızı çizgiler Aksaray Sultanhanı izdüşüm planından farklı olan birimleri ifade etmektedir.)
Kaynak: Yazarlar tarafından yeniden çizilmiştir (Akok, 1970).



Şekil 14: Ayna simetrisi alınarak elde edilen Konya Karatay Medresesi mukarnas izdüşüm planı
Kaynak: Yazarlar tarafından yeniden çizilmiştir (Akok, 1970).

Aksaray Sultanhanı mukarnas taş blok birimlerinin tezyinatı detaylı incelendiğinde Karatay Medresesi mukarnas taş işçiliğine benzer biçimde uygulamalar görülmektedir. Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnasının 5. kademesinde yer alan içe gömülü yıldız birimleri ve ortadaki yuva birimi, Karatay Medresesi'nin ilk kademesinde 5 sıra halinde yer almıştır (Şekil 15). Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnasının 5. kademesi orta kısmında bulunan yuva birimi, ilk kez Sivas Şifaiye Medresesi'nde görülen, öncü badem birimleri şeklinde işlenerek, Karatay Medresesi ilk kademesinde yer almıştır (Uluengin, 2018). Karatay Medresesi'nde üç dilimli yelpazevari bezemeler olarak konumlandırılan yaprak birimleri, Aksaray Sultanhanı mukarnası ikinci kademesinde, içe gömülü olarak ve bezemesiz biçimde yerleştirilmiştir. Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnası 7. kademesinde yaprakların içi küçük tutulmuş, iki dilimli yelpazevari formlar ile bezenmiş, ortada bulunan yuva nişi ise boş bırakılmışken, Karatay Medresesi 2. kademesinde plan izdüşümünde yarım kollu yıldız oluşturan bir küçük mukarnas ögesi şeklinde işlenmiştir. Bu kademedeki diğer birimler işlenmiş bırakılmıştır. Karatay Medresesi mukarnası 4. kademe ve Aksaray Sultanhanı mukarnası 8. kademe, köşelerde yarım kollu yıldız sistemleriyle kurulmuşken, yuva birimleri yine farklı bezemelerle işlenmiştir. Sultanhanı mukarnasında yuvaların eğri yüzeylerinin bitiş hatları ucunda küçük yelpazevari formlar gözlenirken, Karatay Medresesi'nde yuvalar üç dilimli olacak biçimde yelpazevari formlar kullanılarak bezenmiştir. İki mukarnas örtüsünün de son üç kademesi benzer biçimlerde kurgulanmıştır. Aksaray Sultanhanı, 9. kademe 2 dilimli geniş yaprak formları ile uygulanırken, Karatay Medresesi'nde ise 3 dilimli geniş yaprak formu tercih edilerek bezeme yapılmıştır. Son iki kademe birimler oluklu bir bezeme tekniği ile yerleşmişken, son kademe düz biçimlenmiş birimlerin rumi-palmet kompozisyonları ile bezendiği görülmektedir (Şekil 15) (Ögel, 1966, s.17). Aksaray Sultanhanı'nda taç kapı mukarnas kademeleri 41, 43, 41, 51, 53, 41 ve 43 cm şeklinde dizilmişken, Karatay Medresesi'nde ilk kademe en yüksek uzunluk olan 29 cm, diğer kademeler-

de 24, 25, 25, 29, 21 ve 25 cm uzunlukta uygulanmıştır. Anadolu Selçuklu Devleti mimari üslubuna sahip iki yapının mukarnas izdüşüm planları detaylı incelendiğinde, son kademelerdeki 45°'lik birim yerleşimlerinin başka izdüşüm planlarında bulunmadığı tespit edilmiştir.



Şekil 15: Aksaray Sultanhanı taç kapı mukarnası kesitinde bulunan birimlerin Konya Karatay Medresesi taç kapı mukarnasında farklı işlemler ile bezenmesi

Kaynak: a- <https://tinyurl.com/3s9jy58c>, b-<https://tinyurl.com/4w5cwfkm> (Erişim Tarihi: 06.08.2021)

5. BULGULAR VE TARTIŞMA

Anadolu Selçuklu Devleti yapılarında genel bağlamda gözlenen benzerliğin ötesinde, mimari öğelerin de her yapıda gelişen ve değişim gösteren birimlerin bulunduğu dikkat çekmektedir. Bunlar geometrik süslemelerden mukarnaslara, kemer biçimlenişlerinden taç kapı yüksekliklerine kadar her bir yapıda kendini tekrar etmeyen fakat aynı mimari tarzı simgeleyen öğelerdir. Farklı mimari tarzları yansıtan Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı arasındaki bağlantı, yapıların mimarının Muhammed bin Havlan el-Dımişki olmasıdır. Konya Alâeddin Camisi sonradan eklenen kütleler arasındaki uyumsuzluk ve taç kapı tasarımında klasikleşmiş üslubun dışında bir üslup anlayışının bulunması gibi nedenlerden ötürü Anadolu Selçuklu Devleti yapıları arasında ayrı tutulan yapılarıdır. Taç kapı tasarımındaki farklı üslup anlayışı, yapının mimarının Suriyeli Muhammed bin Havlan el-Dımişki olduğunu destekler niteliktedir. Muhammed bin Havlan el-Dımişki'nin bir diğer eseri olan Aksaray Sultanhanı mimari tarzı incelendiğinde, klasikleşmiş Anadolu Selçuklu Devleti mimarisinin en önemli yapılarından biri olduğu sonucuna varılmıştır. Aksaray Sultanhanı iç kapısı, Anadolu Selçuklu Devleti kervansaray kapılarının tipik bir örneği olarak nitelendirilebilirken, taç kapısındaki bazı detayların Zengiler-Eyyübiler Devleti taç kapı mimari öğeleri ile harmanlandığı gözlenmiştir. Anadolu'da Ahlatlı mimar ve ustaların yapmış olduğu eserler göz önünde bulundurulduğunda I. Alâeddin Keykubat'ın eşi Melike Adiliye Sultan'ın maiyetinde yer alarak Anadolu'ya yerleşmiş Suriyeli mimarın bu yapıya olan katkısının taç kapıda bulunan bazı detaylar olduğu düşünülmektedir.

Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı'na ait kapıların bir sentezi ise Konya Karatay Medresesi taç kapısıdır. Bazı araştırmacılar, Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı ile benzer öğeler barındırdığı için Karatay Medresesi'nin, 1230'lu yıllarda inşa edildiğini ve mimarının Suriyeli Muhammed bin Havlan el-Dımişki olabileceğini ileri sürmektedir (Sönmez, 1989; Erdemir, 2009). Karatay Medresesi kitabesindeki tutarsızlıklar, yapının taç kapı ve ana gövde bağlantısı arasındaki uyumsuzluk gibi unsurlar, yapının taç kapısının I. Alâeddin Keykubat dönemine ait olabilmesi ihtimalini ortaya koymaktadır (Blessing, 2018). Her üç taç kapıda da belirlenen benzerlikler ve özellikle daha önce detaylı incelenmemiş mukarnas örtü tasarımının Aksaray Sultanhanı ve Karatay Medresesi'nden başka bir taç kapıda uygulanmamış olması, bezeme biçimleri ve uygulama

teknikleri gibi durumlar, aynı döneme ait yapılar olabileceği üzerine düşündürmektedir. Aksaray Sultanhanı mukarnası Anadolu Selçuklu Devleti'ne ait en özgün ve görkemli mukarnas örtü tasarımlarından birisidir. Böylesine özgün bir mukarnas tasarımının belirli bir kesitinin alınarak benzer şekilde uygulandığı başka bir taç kapının bulunması, her iki tasarımın da aynı ustanın eseri olduğu ihtimalini ortaya koymaktadır. Öte yandan Konya Alâeddin Camisi'nin sade görünümlü taç kapı tasarımı geliştirilerek, Karatay Medresesi taç kapısında, Anadolu Selçuklu Devleti mimari öğeleri ile harmanlanmış, daha gösterişli bir görünüm elde etmiştir. I. Alâeddin Keykubat'ın bilim ve sanat ilgisi ve hükümdarlığı süresince farklı ülkelerde yetişen sanatçıların eserlerine yer vermesi, üç farklı mimari üslup ile tasarlanmış taç kapıların bânisinin I. Alâeddin Keykubat olduğu ihtimalini kuvvetlendirmektedir. Tus, Ahlat ve Şamlı mimar ya da ustaların imzası bulunan yapıların mimari öğelerinde bu yörelere özgü detayların bulunduğu, bu mimar ya da ustaların Moğol istilasından kaçarak yerli ustalar ile çalıştığı düşünülmektedir (Erdemir, 2009, s.19).

Tuncer (1982), 13. yüzyılın ikinci yarısında Moğol etkisi ile taç kapılarda bulunan üslup değişimini "renk bolluğu, bezeme uyumsuzluğu ve dengelenemeyişi olarak mimari bozulmanın belgeleri" şeklinde açıklamış olsa da farklı bir mimari tarz arayışına yönelik faaliyetler olduğu açıkça görülmektedir. 13. yüzyılın ikinci yarısında yapılan kapılardaki gösteriş ve ihtişam taç kapı yüksekliği, taç kapılara eklenen minareler, geometrik desenlerin yerini alan bitkisel süslemeler gibi farklı pek çok unsurun işlenmesine sebep olmuştur. 1251 yılında yapıldığı düşünülen Karatay Medresesi taç kapısı Moğol mimarisi etkisinde yapılmış Konya Sahip Ata Camisi (1258-1283), Sivas Gök Medrese (1271) gibi yapıların üslubu ile ayrılmaktadır. Sırçalı Medrese (1242) ve daha erken dönem Anadolu Selçuklu Devleti eserleri ile benzer üslup sergileyen bu medresenin I. Alâeddin Keykubat döneminde yapımına başlanılmış ve sonraki dönemlerde ara verilerek tamamlanmamış olması ihtimali yüksektir. Taç kapısındaki kitabede farklı taşlar yerleştirilerek eklenmiş I. Alâeddin Keykubat ve Karatay isimleri de bu ihtimali güçlendirmektedir (Konyalı, 1964, s.24; Cantay, 1987). Her üç taç kapıdaki mimari öğeler incelendiğinde, Konya Karatay Medresesi taç kapısının Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı taç kapılarının sentezi olarak tasarlandığı düşünülmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Konya Alâeddin Cami, Aksaray Sultanhanı ve Konya Karatay Medresesi taç kapıları benzer mimari öğeler

Yapıda yer alan mimari öge	Konya Alâeddin Cami	Aksaray Sultanhanı	Konya Karatay Medresesi
Çift renkli kemer taşı	+	+	+
Şerit motif ve anahtar taşı	+	Kapı nişlerinde	+
Şerit motifi tamamlayan sırma kordon	+	-	+
Yıldız kabara	-	-	+
Burmali köşe sütunçeleri	+	+	+
Mukarnaslı kavsara	-	+	+
Bordür çerçeve	-	+	+
Kapı yan nişleri	-	+	-
Kemer üstü konsol friz	-	+	-
Sütunçe üstü konsol friz	sütun başı detaylı	mukarnaslı	mukarnaslı
Sivri kapı kemeri	-	+	-
Girişi çevreleyen sülüs yazılı sivri hücreler	+	-	+

6. SONUÇ

Anadolu Selçuklu Devleti, 13. yüzyılın ikinci yarısında, mimari yapılarda farklı form arayışlarına gidilmiş, cepheyi, ekonomik ve simgesel bir gösteri olarak vurgulayan, taç kapı detayları daha çok öne çıkarılmıştır (Tuncer, 1986, s.115). Taç kapılara eklenen; yan kanatlar, minareler, kademeleri arttırılmış mukarnas ve kabaralar gibi süsleme detaylarının fazlalaştırılması ile daha görkemli ve ihtişamlı yapıların elde edilmesi hedeflenmiştir. Anadolu Selçuklu Devleti başkenti Konya'da farklı form arayışlarının denendiği, Sahip Ata Camisi (1258-1283) ve İnce Minareli Medrese (1265-1280) taç kapıları gibi niteliksel özellikleriyle ayrılan yapıların inşa edildiği bu dönemde farklı form arayışları içeren bir diğer taç kapı Karatay Medresesi taç kapısıdır. Medresenin yapım tarihi 13. yüzyılın ikinci yarısı olarak kabul edilmiştir. Fakat Cantay'ın (1987) medresenin kitabesinde yer alan taşların farklı olması ve yapım tarihinin Anadolu Selçuklu Devleti kuruluş yılları dönemi olabileceğini ifade etmesi, taç kapı detayları üzerinden değerlendirmelere neden olmuştur. Karatay Medresesi taç kapısında Anadolu Selçuklu Devleti kuruluş döneminde yapıldığı bilinen Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı taç kapılarına ait mimari öğelerin kullanıldığı gözlenmiştir. Her iki kapının mimari öğelerinin de kullanılarak sentezlendiği bir kapı formunun kurgulanması, Karatay Medresesi'nin eş dönemde yapıldığı şeklinde yorumlanmasına neden olmuştur. Öte yandan I. Alâeddin Keykubat'ın emri ile yaptırılmış olan bu yapılardan Aksaray Sultanhanı taç kapısının kitabe yazıları Karatay Medresesi taç kapısında yer alan yazılar ile benzerlik taşımaktadır.

Üç taç kapı örneğinin benzer mimari öğelerinin incelendiği çalışmalarda, mukarnas ögesi detaylı olarak ele alınmamıştır. Bu nedenle Karatay Medresesi taç kapısında yer alan mukarnas örtüsü benzeri bir mukarnas örneğinin yalnızca Aksaray Sultanhanı taç kapısında bulunması önemli bir detay olarak belirlenmiştir. Mukarnas uygulamalarındaki benzer üslup, tasarım ve işçiliğin yanı sıra Karatay Medresesi taç kapısını saran şerit motif kordon ve köşe sütunçeleri gibi mimari öğelerin Anadolu Selçuklu Devleti kuruluş dönemi yapıları Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı taç kapıları öğelerinin birebir benzer örnekleri olması, durumu aynı mimarın tasarladığı ve aynı ustaların inşa ettiği kuruluş dönemi taç kapısı olması ihtimalini de ortaya koymaktadır. Konya Alâeddin Camisi ve Aksaray Sultanhanı yapılarının mimarı Muhammed Havlan el-Dıvışki olarak bilinmektedir. Fakat Ahlatlı mimar ve ustaların Anadolu Selçuklu Devleti yapılarına olan katkısı ve mimari üslubu göz önünde bulundurulduğunda Aksaray Sultanhanı tasarım ve yapım sürecinde Ahlatlı mimar ve ustaların etkili kararlar verme olasılığı mümkündür.

Anadolu Selçuklu Dönemi'nde yapıların en ihtişamlı öğeleri taç kapılarıdır. Taç kapı tasarımları ve üzerinde yer alan detayları her bir yapıda gelişim göstererek kendini birebir tekrar etmeyen eserler olarak yer almıştır. Karatay Medresesi taç kapısı, Anadolu Selçuklu Devleti taç kapıları arasında cephe düzeni, biçim ve süsleme teknikleri açısından en özgün tasarımlardan biri olarak değerlendirilmektedir. II. İzzeddin Keykavus döneminde tamamlanmış olan bu yapının inşasına I. Alâeddin Keykubat emri ile başlandığı ve isminin yapıyı yaptıran Celaleddin Karatay ile eklenmesinin uygun görüldüğü kitabede bulunan farklı taşlardan anlaşılmaktadır. Cami, kervansaray ve medrese olarak kullanılmış üç farklı fonksiyona sahip bu yapıların benzer mimari özellikler barındırması sanatçıların da aynı kişiler olabilme ihtimalini yükseltmektedir.

KAYNAKÇA

- Akok, M. (1970). Konya Karatay Medresesi Rölöve ve Mimarisi, *Türk Arkeoloji Dergisi*, 18(2), 5-28.
- Arseven, C. E. (1984). *Türk sanatı*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- Aslanapa, O. (2000). *Türk sanatı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Asutay-Effenberger, N. (2006). Konya Alaeddin Camisi Yapım Evreleri Üzerine Düşünceler, *METU JFA*, 23(2), 113-122.
- Blessing, P. (2018). *Moğol fethinden sonra anadolu'nun yeniden inşası, Rum diyarında islami mimari, 1240-1330*, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Caner, Ç. ve Bakırer, Ö. (2009). Anadolu Selçuklu Dönemi Yapılarından Medrese ve Camilerde Portal. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 10(10), 13-30.
- Cantay, T. (1987). Konya Karatay Medresesinin İnşa Tarihi ve Kapısının Mimari Kuruluşu, *Rölöve ve Restorasyon Dergisi*, 6, 25-30.
- Cilasun, A. (2018). Konya'daki; Karatay, İnce Minareli ve Sırçalı Medreseler ile Alaeddin Cami'nin Taç Kapı Süslemeleri'nin Tasarım Açısından İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Diñçer, S. G. (2021). Benzer Geometrik Şemaya Sahip Mukarnas Tasarımlarının Karşılaştırmalı Analizi, *Art-e Sanat Dergisi*, 27 (1), 574-587.
- Doğan, N. Ş. ve Yazar, T. (2013). Anadolu Selçuklu ve Beylikler Dönemi Mimari Süslemesinde Küre, Küre ve Koni Kesiti/Kabara, Rozet. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 19, 221-224.
- Durukan, P. D. A. (2007). *Anadolu selçuklu dönemi kervansarayları* (H. Acun Ed.), Ankara: TC Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Düz, Ö. (2019). Konya Karatay Medresesi Süslemelerinin Desen ve Tasarım Özellikleri, (Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Eastmond, A. (2017). Akhlat, Builders and Buildings. In In Tamta's World: The Life and Encounters of a Medieval Noblewoman from the Middle East to Mongolia (Vol. 282-321), Cambridge: Cambridge University Press.
- Erdemir, Y. (2009). *Karatay medresesi - çini eserleri müzesi*, Konya: T.C. Konya Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yayınları.
- Karamağaralı, H. (1982). Konya Ulu Camisi, *Rölöve ve Restorasyon Dergisi*, 4, 121-132.
- Konyalı, İ. H. (1964). *Abideleri ve kitabeleri ile konya tarihi*, Konya: Yeni Kitap Basımevi.
- Kuran, A. (1969). *Anadolu medreseleri* (Vol. 1), Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

- Kutlu, M. (2019, 2019). Buhara'dan Konya'ya İrfan Mirası ve XIII. Yy. Medeniyet Merkezi Konya.
- Odabaşı, Z. (2016). Karatay Medresesi'nin Biçimlendirilmesi ve Mimari Anlam Boyutu, *Selçuk Üniversitesi Selçuklu Araştırmaları Dergisi*, 5, 253-270.
- Oral, Z. (1957). Konya Ala Üd-Din Camii ve Türbeleri, *Yıllık Araştırmalar Dergisi*, 5, 45-75.
- Ödekan, A. (1977). Osmanlı Öncesi Anadolu Türk Mimarisinde Mukarnashlı Portal Örtüleri, (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Ögel, S. (1966). *Anadolu Selçuklularının taş tezyinatı*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Sönmez, Z. (1989). *Anadolu türk-islam mimarisinde sanatçılar*, Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Sözen, M. (1972). *Anadolu medreseleri selçuklu ve beylikler devri* (Vol. 2), İstanbul: İTÜ Matbaası.
- TDV. (2021). Cümle Kapısı. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, Retrieved from <https://islamansiklopedisi.org.tr/cumle-kapisi> (Erişim Tarihi: 04.08.2021).
- Tuncer, O. C. (1982). Birkaç Selçuklu Taçkapısında Geometrik Araştırmalar, *Vakıflar Dergisi*, 16, 61-76.
- Tuncer, O. C. (1986). Anadolu Selçuklu Mimarisi ve Moğollar, Ankara: Türkiye Vakıflar Bankası.
- Tuncer, O. C. (2001). Anadolu Selçuklu Taçkapılarında Mukarnas, Paper presented at the 1. Uluslararası Selçuklu Kültür ve Medeniyetleri Kongresi, Konya.
- Uluengin, M. F. (2018). *Mukarnas*, İstanbul: İstanbul Fetih Cemiyeti Yayınları.
- Ünal, R. H. (1982). *Osmanlı öncesi anadolu türk mimarisinde taçkapılar*, İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Yaşa, R. (2013). Doğu Anadolu'da Bir Türk Kültür Merkezi: Ahlat, *Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi (KAREFAD)*, 2(1), 15-28.

GELDİM, GÖRDÜM, RESMETTİM: IŞIKLA RESMETME TERİMLERİ

KİTAP İNCELEMESİ

MAHMUT CERAN

ÖZ

Fotoğraf, görüntü estetiği ve video sanatı konularının hem uygulama alanlarıyla hem de teorik anlamlarıyla ilgilenen akademisyen yazar Prof. Dr. Levend Kılıç tarafından yazılan ve 2021 yılında İnkılâp Kitabevi tarafından yayımlanan Işıklı Resmetme Terimleri, ışığın yaratıcı gücü odağında ışıkla resmetme süreciyle ilişkide olan seksen bir terimi ele alıyor. Bu terimler, ışıkla resmetmenin; teknik ve teknolojik boyutlarına, görsel algılama boyutuna, estetik boyutuna, zaman ve mekân boyutlarına odaklanıyor. Görüntünün en temel malzemesine kılavuzluk eden kitap; alana dair belirli kavram karmaşalarını açıklığa kavuşturmasının yanı sıra Batı ülkelerinde icat edilen ve dolayısıyla bu ülkelerin dilsel yapılarıyla çevrelenen terimlerin Türkçeleştirilerek açıklanması yolundaki çabasıyla Türkçe fotoğraf ve görüntü literatürüne katkı sağlıyor.

Anahtar Kelimeler: Işık, Fotoğraf, Görüntü, Teknik ve Teknoloji, Görsel Algılama

Doktora Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, ceranmahmut7@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5594-4322>.

Kitap İncelemesi, **Makale Gönderim:** 17.05.2022, **Makale Kabul:** 25.07.2022.

I CAME, I SAW, I DEPICTED: IŞIKLA RESMETME TERİMLERİ

BOOK REVIEW

MAHMUT CERAN

ABSTRACT

The book titled “Işıkla Resmetme Terimleri”, written by Levend Kılıç, who is interested in both the application and theoretical meanings of photography, image aesthetics and video art, and who is known for the works he produced in these fields in the Turkish academy, deals with eighty-one terms related to the process of depicting with light. These terms focus on various dimensions of depicting with light: technical and technological dimension, visual perception dimension, aesthetic dimension, time and space dimension. In his book, Kılıç clarifies certain conceptual confusions and contributes to the Turkish photographic and image literature with his effort to explain the terms invented in Western countries and thus surrounded by the linguistic structures of these countries.

Keywords: Light, Photograph, Image, Technique and Technology, Visual Perception.

İŞIKLA RESMETME TERİMLERİ

Levend Kılıç

ISBN: 978-975-10-4220-0

İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 2021, 180 Sayfa.



Görsel algılama sürecinin gerçekleşebilmesinin ön koşulu ışığın varlığıdır. Ancak Rudolf Arnheim'a (1974) göre ışık, gördüğümüz şeylerin fiziksel olarak algılanmasından fazlasıdır; ışık, canlılığın ön koşulu olarak hayatımızın temel malzemelerinden biridir (s. 303-304). Bu malzeme, insanın çevreyle kurduğu ilişkiyi gerçekleştirebilmesindeki en belirleyici duyu organı olan göz aracılığıyla algılanır. Çevreyi algılayışımızın yüzde seksenini ağ tabakamıza düşen ışık oluşturur. Dolayısıyla görünür ışık yoluyla oluşan görülebilen dünyanın gizleri ışıkta saklıdır.

Işık, basit bir şekilde bir metni okuyabilmemize olanak sağlayabileceği gibi; karmaşık bir biçimde, gezegenimizdeki canlılığı tozlarından oluşturan yıldızların geçmişlerine bakmak için de bir araç olarak kullanılabilir.¹ Bir araç olarak ışığın kullanımı (ışığın evcilleştirilmesi) dünyayla kurduğumuz ilişkinin boyutlarını ve ihtiyaçlarımızı değiştirmiştir. İnsanın var oldum! diyebilmenin yollarını ararken duyu ve düşüncelerini mağara duvarlarına resmettikleri zamanlardan, aracın mesaj olarak anlam kazanmaya başladığı sürece değin geçen sürede ışığın kullanım alanları da çeşitlenmiştir.

Sanayi Devrimi insanlığın yaşayış biçimlerini değiştirmesi açısından önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönüm noktasında, Sir Humphry Davy tarafından icat edilen karbon ark lambası, 19. yüzyılın başlarına değin egemenliğini sürdüren tek yapay ışık kaynağı olan ateşin aydınlatıcı gücünün nostaljik bir öğeye dönüşmesi yolundaki ilk dönemeçtir. Fotoğraf başlangıçta doğal ışık kaynakları yoluyla yüzey üzerine resmetme tekniği olarak ortaya çıkmış olsa da bir yapay ışık kaynağının icadıyla aynı döneme denk gelmesi bir tesadüfün eseri değil fizik ve kimya alanlarında yapılan bilimsel araştırmaların sonucudur.

Bilinen tarih çerçevesinde, fotoğrafın bulunuşuna değin geçen sürede, ışığa duyarlı bir yüzey üzerine geleneksel resmetme teknikleri kullanılarak insan eliyle oluşturulan resimler üç biçimde oluşturulmuştur: (1) Çizerek, (2) boyayarak ve (3) kazıyarak (Kılıç, 2012, s. 47-48). Sanayi Devrimi sürecinde ise geleneksel resmetme tekniklerinden farklı bir biçimde ışığa duyarlı yüzeyin keşfiyle birlikte ışıkla resmetme tekniğinden söz edebilmek mümkün hale gelmiştir. Fotoğrafın ortaya çıkışına aracılık eden bu teknik; fotoğrafın çoğaltım tekniği olarak ortaya çıkmasına ve sanatın ortamına girmesine de öncülük etmiştir (Kılıç, 2021, s. 76-144).

¹ "Kanımca, nükleer astrofizik baş döndürücü bulgularından daha derin bir kozmik bağ bulmak olanaksız: Hidrojen dışında, bizleri oluşturan tüm atomlar -kanımızdaki demir, kemiklerimizdeki kalsiyum, beyinlerimizdeki karbon- binlerce ışık yılı uzaklıktaki kırmızı dev yıldızlarda, milyarlarca yıl önce üretilmiştir. Kullanmayı sevdiğim bir terimle ifade etmek gerekirse, bizler "yıldız çocukları"ız" (Sagan, 1999, s. 14).

Bu yazı; Fotoğraf, Görüntü Estetiği ve Video Sanatı konularının hem uygulama alanlarıyla hem de teorik anlamlarıyla ilgilenen, Türkiye akademisinde Görüntü Estetiği (1994), Video Sanatı (1995), Fotoğrafa Başlarken (2002), Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi (2008), Fotoğraf ve Sayısal Görüntü Terimleri Sözlüğü (2019) başlıklı eserleriyle tanınan akademisyen yazar Prof. Dr. Levend Kılıç'ın 2021 yılında İnkılâp Kitabevi tarafından yayımlanan Işıkla Resmetme Terimleri isimli kitabına odaklanmaktadır. Çalışma, Kılıç'ın Türkçe görüntü ve estetik alanyazınına sağladığı katkılara dikkat çekerek, kitapta yer verilen terimler üzerinden ışık ile resmetmenin farklı boyutlarını ortaya koymak ve bu boyutları değerlendirmek gayesi taşımaktadır.

Bu değerlendirme yazısında; Kılıç tarafından mercek altına alınan, ışıkla resmetme tekniğine ilişkin seksen bir terim dört başlıkta kategorilere ayrılarak tablolaştırılmıştır ve farklı boyutlarda incelenmiştir. Bu boyutlar şu şekilde sıralanabilir: (1) Teknik ve Teknolojik Boyut, (2) Görsel Algılama Boyutu, (3) Estetik Boyut, (4) Zaman ve Mekân Boyutu. İlgili boyutlar kitap çalışmasının anlamlandırılmasında bir tasnif sunması açısından önemlidir. Oluşturulan kategoriler bir nedensellik bağı çerçevesinde ancak subjektif bir biçimde ortaya koyulmuştur. Terimlerin tasnifinde keskin sınırlar olmamakla birlikte birbirleri arasında boyut değiştirerek farklı kategorilerde değerlendirilebileceğini, geçişkenlik sağlayabileceklerini söylemek mümkündür. Örneğin bellek terimini ele alacak olursak; terimi insan özelinde düşündüğümüzde görsel algılama boyutu ile doğrudan ilişkilidir ancak terimden teknik ve teknolojik boyutlarıyla da bahsedilebilir. Bu anlamda, kavramı ilgili boyuta yerleştirmekteki ölçüt incelenen terimin bağlamı esas alınarak sağlanmıştır.

Kitap çalışmasına biçimsel olarak bakıldığında, Kılıç'ın çalışmasında da kullandığı terimlerden biri olan denge unsurunun ön plana çıktığını söylemek mümkün. Kitap sayfasını da bir görüntü olarak değerlendirdiğimizde: İlk olarak, soldaki sayfanın sol üstünde, mavi renkte, incelenecek terimi içeren, küçük harflerle oluşturulmuş bir başlık yer almaktadır. Hemen altında, alttan ve üstten çekilen mavi şeritlerin içerisine yerleştirilmiş etimolojik bir açıklama paragrafı bulunmaktadır. Altında, sayfayı yatay olarak bölen, terimin Türkçede ortaya çıkışına ve kullanım alanlarına dair açıklamalara yer verilen bir paragraf vardır. Devamında, ilgili terimin ışıkla resmetme bağlamındaki anlamını ve kullanımlarını içeren diğer paragraflar (dekoratif bir öge olarak bu paragraflardan birincisinin ilk harfi büyük olarak kullanılmış) ve terimle ilişkili bir görseli içeren karşılıklı iki sayfa dengeli bir yapılandırılmışlık ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, kitaptaki sayfa düzeni için paragrafların enstasyonu şeklinde bir ifade kullanmak yanlış olmayacaktır. Kitabın sayfa düzeniyle ilgili tasarımında, Kılıç'ın Görsel Estetik ve Meslekte Kırk Yıllıklar (2007) isimli çalışmalarında olduğu gibi kitap kapağı ve sayfa tasarımı konusunda deneyimli Prof. Tevfik Fikret Uçar'ın; tasarımın uygulanmasında ise İnkılâp Kitabevi çalışanlarından ve kitabevinin pek çok tasarım uygulamasında yer alan Grafik Tasarımcı Şenol Alanbay'ın imzası var.

Tablo 1: Işıklı Resmetme Terimlerinin Boyutları

Teknik ve Teknolojik Boyut	Görsel Algılama Boyutu	Estetik Boyut	Zaman ve Mekân Boyutu
Açıklık	Açı	Akım	Alaminüt
Analog	Ağtabaka	Altın Oran	Boyut
Araç	Alan Derinliği	Aydınlatma	Denge
Aydınlık Kutu	Algı	Biçim	Derinlik
Ayna	Art-İmge	Chiaroscuro	Diyorama
Bakış	Bellek	Çerçeve	Fotoğraf
Bakış Açısı	Beyaz	Dil	Gerçek
Çerçeve	Duyum	Estetik	Mekân
Çoğaltım	Gestalt	Gölge	Sonsuzluk
Çözünürlük	Görsel	Gri	Uzam
Diyafram	Görsel Estetik	Güzel	Zaman
Duyarlık	Görüş	Kontrast	
Film	Göz	Kroma	
Gizli Görüntü	Işık	Perspektif	
Görüntü	Renk	Ton	
Gren	Resim		
İris	Resmetme		
Kalotip	Silüet		
Kamera	Şekil		
Karanlık Kutu	Tayf		
Kopya	Trompe-l'œil		
Mercek	Yanılsama		
Negatif			
Objektif			
Örtücü			
Pigment			
Piksel			
Pozitif			
Pozlama			
Refleks			
Sanal			
Sayısal			
Teknik			
Yeniden Çoğaltım			

Yukarıda yer alan tablodaki kategori başlıkları ve başlıkların altında yer alan sözcükler kitabın içerdiği terimler referans alınarak yerleştirilmiştir. Bu tasnif çerçevesinde, kitapta yer alan terimlerin yoğunluklu bir biçimde, ışıkla resmetmenin teknik ve teknolojik boyutlarına odaklandığını söylemek mümkündür. Bunun nedenleri şu şekilde sıralanabilir: Fotoğraf² ve görüntü yoluyla ortaya çıkan anlamların oluşturulmasının teknik bir zemine dayanması ve fotoğraf ve görüntünün öncelikle teknik, sonrasında teknolojik ve nihayetinde estetik bir anlam ifade etmesi.

Teknik ve teknolojik bir boyuttan söz edilebilmesi için öncelikle bu boyutu ortaya çıkaran terimleri bilmek gerekir: Teknik ve teknoloji. Teknik, Yunanca “sanat, beceri, zanaat” anlamına gelen tekhné sözcüğünden gelir ve teorik bir bilgiden farklı olarak, ulaşılması hedeflenen bir amaç doğrultusunda gerekecek olan ilkelerin bilgisine ve bu bilgilerin kullanımlarında başvurulacak olan ussal yöntemlere ilişkin kavrayış biçimlerini ve becerileri ifade eder (Kılıç, 2021, s. 158; Özlem, 2002, s. 110; Cevizci, 1999, s. 834).

² Tabloda görüleceği üzere fotoğraf terimi Zaman ve Mekân Boyutu içerisinde değerlendirilmiştir. Çalışmanın ilerleyen bölümünde bunun nedenlerine değinilecektir.

Techne ve logos sözcüklerinden oluşan, teknik üzerine yürütülen bilgi faaliyeti anlamına gelen ve Kılıç'ın kitabında yer vermediği bir terim olarak teknoloji ise yine Yunanca "sistemik işleme" anlamındaki teknologia sözcüğünden gelir ve mevcut koşullar çerçevesinde dünyayı biçimlendiren, toplumların ve insanların teknik bilgiyi kullanarak oluşturdukları maddi kültür bütününe ifade eder (Williams, 2011, s. 382; Özlem, 2002, s. 111; Cevizci, 1999, s. 835).

Fotoğraf ve görüntü özelinde düşünüldüğünde, yazar tarafından kitapta yer verilen ve bu çalışma çerçevesinde kategorileştirilerek tablolaştırılan Teknik ve Teknolojik Boyut içerisinde yer alan kavramlar tekniğin ve teknolojinin bir ürünüdür. Bir amaç dahilinde ışık yoluyla yüzey üzerine resmetmenin doğası teknik bilginin kullanımını içerir. Teknik bilginin sistemik bir biçimde işlenmesi teknolojik bir aracın ortaya çıkmasına neden olur ve en nihayetinde teknolojik bir aracı kullanmak da teknik bir donanımı, yeteneği gerektirir. Fotoğraf öncelikli olarak teknik, ardından teknolojik ve son olarak estetik bir süreç içerisinde gelişimini sürdürmüştür. Bu nedenle yazar diğer kitaplarında olduğu gibi Işıklı Resmetme Terimleri'nde de fotoğrafın üç farklı alanda ortaya çıktığından söz eder: İlk olarak, J. Nicéphore Niépce tarafından elde edilen helyograf levha (teknik); İkincisi, W. Henry Fox Talbot'ın ortaya koyduğu çoğaltım yöntemi (teknolojik); Üçüncüsü, D. Octavius Hill ve Robert Adamson'ın fotoğrafı sanatın ortamına dahil etmeleri (estetik) (Kılıç, 2021, s. 76).

Görsel Algılama Boyutu açısından bakıldığında tasnif edilen terimlerin algılayışımızı belirlemekteki yönü ön plana çıkmaktadır. Görsel algılamamız görünür ışığın dünyayı ifşa etmesi yoluyla oluşur. Kitabın odaklandığı iki temel terim olan fotoğraf ve görüntünün temel malzemesi ışıktır. Fotoğraf ışıkla yazmak, görüntü ise ışıkla yazma işleminin sonucunda elde edilen ürün anlamlarına gelmektedir (Kılıç, 2021, s. 76-90). Bilişsel bir beceri olarak görsel algılama farklı aşamalardan oluşan bir süreçtir ve kitapta yer verilen görsel algılama boyutuyla ilgili terimler; bu sürecin nasıl ve hangi araçlar yoluyla oluştuğuna, süreci etkileyebilecek faktörlere, sürecin pratik karşılıklarına ve bir etki yoluyla oluşan sürecin beyindeki durumu ile ilişkisine odaklanmaktadır.

Estetik Boyut içerisinde tasnif edilen sözcükler, ışıkla resmetme terimlerinin görsel estetik yönlerine odaklanmaktadır. Bu terimler, oluşturulmuş veya bir amaç etrafında oluşturulacak olan görsel yapıda yer alan belirleyici öğelerle ilişkide kurulmuştur. Görsel estetik terimi, görsel algılama boyutunun, öncülü ışık olan estetik enerjiler yoluyla güzel olanı görme deneyiminin gerçekleşmesini ifade etmek için kullanılır. Bu boyut içerisinde yer alan terimler güzel olanı ortaya çıkarmakta kullanılabilecek kavramları yoğunluklu bir biçimde ele aldığı için bir arada değerlendirilmesinin anlamlı olacağı düşünülmüştür. Ancak Kılıç'a (2021) göre estetikten söz ederken, estetik enerjinin yaratılmasında ve görsel yapıya yerleştirilmesinde yalnızca güzel olanın aranması yeterli değildir: Estetik deneyimler gündelik yaşamın bir parçasıdır ve algılama yoluyla elde edilen deneyimlerimiz sanat eserleri aracılığıyla oluşturulan yapının ham malzemesidir (s. 72-73).

Zaman ve Mekân Boyutu içerisinde tasnif edilen sözcükler, ışıkla resmetme bağlamında düşünüldüğünde, birbirine sıkı sıkıya bağlı iki kavram olan zaman ve mekânın birliktelikleri göz önünde bulundurulurken bir araya getirilmişlerdir. Örneğin, bir ışıkla resmetme tekniği olarak fotoğrafı düşündüğümüzde bir zaman ve mekân bağlamında ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Var olabilmek için belirli bir zamana ve mekana gereksinim duyan fotoğraf, ilgili zamanın ve mekânın yüzey üzerindeki bir yansımasıdır. Fotoğraf 'zaman durdurucu' bir özelliğe sahiptir ve 'anda' olan şeyi, biricik

haliyle, ışığa duyarlı yüzey üzerine resmeder. Resmedilen o 'an' zamanı,³ 'anın' içerisindeki diğer görünenler ise mekanı ifade eder. Bu boyutta tasnif edilen terimler de fotoğraf ve görüntünün içeriklerine sahip zamanları ve mekânları ortaya koymaktadır.

Terimlerin oluşturdukları boyutların yanı sıra çalışmanın Türkçe fotoğraf ve görüntü literatürüne sağladığı katkı, Batı ülkelerinde icat edilen ve dolayısıyla o ülkelerin dilsel yapılarıyla çevrelenen terimlerin Türkçeleştirilerek açıklanması yolundaki çabası ile görünür kılınmaktadır. Kılıç, Işıklı Resmetme Terimleri'nin ortaya çıkmasında, bir önceki çalışması olan Fotoğraf ve Sayısal Görüntü Terimleri Sözlüğü'nün yönlendirici bir etkisi olduğundan ve konuyla ilgili yeni çalışmalara yol açtığından söz eder (Kılıç, 2021, s. 7). Bu anlamda art arda sıralanan bu iki çalışmayı birbirlerinin tamamlayıcısı olarak görmek yanlış olmayacaktır. Çünkü her ikisinde de temel gaye aynıdır: Yabancı terimleri Türkçeleştirmek ve kavram karmaşalarını ortadan kaldırmak. Türkçe literatürde fotoğraf alanının Türkçeleştirilmesine yönelik ilk ciddi çalışmanın Nijat Özön (1963) tarafından yapıldığını ifade eden Kılıç'ın (2019, s. 7) Işıklı Resmetme Terimleri'nde sık sık Özön'e referans vermesi onun çabalarına duyduğu saygının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir⁴. Özön (1963), kelimelerin Türkçe kullanımlarındaki gerekliliği Atatürk devriminin bir parçası olarak kabul eder ve Türkçeyi "çağdaş uygarlığın bütün gereklerini karşılayacak bir dil haline getirmek" misyonunu benimser (s. V). Kılıç da bu misyonu takip eder. İncelediği terimlerin Türkçede ortaya çıkışına ve kullanım alanlarına değinerek, Özön'ün yaklaşımını bir adım öteye taşır⁵.

Terimleri Türkçeleştirmesinin yanı sıra Kılıç'ın kavram karmaşalarını önlemeye yönelik detaylara yer vermesi ve bu karmaşıklıkları açıklığa kavuşturması çalışmanın niteliğini ortaya koyan bir diğer ögedir. Bakış terimini incelerken, İngilizce sight ve view sözcüklerinin dilimize çevrilmesinde yapılan yanlışlığın altını çizmesi bunun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bunun yanı sıra görüntü terimini incelerken İngilizce picture ve image sözcüklerinin çevrilmesindeki yanlışlığı belirtir, buradaki anlamların görmezden gelinerek kullanılmasını eleştirerek doğrularına dikkat çeker. Kılıç, yalnızca terimlerin Türkçeleştirilmesi konusunda değil, Türkçe sözcüklerin anlamlarının karıştırılması meselesi üzerinde de durur ve doğru kullanımlarının neler olduğunu açıklar. Örneğin mekân başlığı altında uzam ve uzay sözcüklerinin birbirinden farklı anlam taşıdıkları konusuna eğilir ve uzamın "tasarlanmış bir boşluk"; uzayın ise "var olan her şeyin içerisinde yer aldığı bir boşluk" olduğunu belirtir (Kılıç, 2021, s. 118).

Kılıç'ın çalışmasındaki değeri öne çıkaran bir diğer öge ise terimlerin etimolojilerine yer vermesidir. Terimlerin ortaya çıktıkları anlamları ve coğrafyaları bilmek terimle ilişkilene düzeyini artırarak yeni ufuklar açması ve yeni düşünceler geliştirilebilmesi açısından önem arz etmektedir. Terimlerin ontolojik açıklamalarına yer veren Kılıç'ın başvuru kaynakları da ışıkla resmetme terimlerinin düşünce tarihiyle ilişkisine de ışık tutuyor. Yaşlı Plinius'tan Aziz Augustinus'a, Elealı Zenon'dan diğer Antik Yunan filozoflarına, İbnü'l-Heysem'den Orta Çağ, Aydınlanma Çağı ve günümüz düşünürlerine kadar pek çok temel metne referans veriyor. Çalışma bu yönüyle de fotoğraf ve

³ Kılıç (2021), Augustinus'un zamanla ilgili düşüncelerinden hareketle fotoğraf makinesi için *şimdiyi sunan aygıt* ifadesini kullanmaktadır (s. 171).

⁴ Nihayetinde her iki yazarın da amacı Türkçeyi yabancı terimlerin etkisinden kurtarmaktır. Kılıç (2021) bu amacını yabancı dil yoluyla kaybolanları "gecenin karanlığından kurtarmak" yolundaki bir çaba olarak ifade eder (s. 7).

⁵ Kılıç'ın kitap çalışmasında, aç ve boyut gibi terimlerin Mustafa Kemal Atatürk tarafından türetildiğini belirten açıklamalara yer vermesi bu misyonun bir diğer göstergesi olarak değerlendirilebilir.

görüntü özelinde terimlerin birikimli bir şekilde ilerlediğine vurgu yapıyor. Önceki çalışmalarına da sık sık atıf yapan Kılıç, Işıkla Resmetme Terimleri'nin kapsamlı bir araştırmanın ürünü olduğunu doğruluyor.

KAYNAKÇA

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*, Berkeley: University of California Press.

Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.

Kılıç, L. (1995). *Video sanatı: eleştirel bir bakış*, İstanbul: Hil Yayın.

Kılıç, L. (2002). *Fotoğrafa başlarken*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve sinemanın toplumsal tarihi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kılıç, L. (2013). *Görüntü estetiği*, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Kılıç, L. (2019). *Fotoğraf ve sayısal görüntü terimleri sözlüğü*, İstanbul: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kılıç, L. (2021). *Işıkla resmetme terimleri*, İstanbul: İnkılâp.

Özlem, D. (2002). *Kavramlar ve tarihleri -1-*, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Özön, N. (1963). *Sinema terimleri sözlüğü*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Sagan, C. (1999). *Karanlık bir dünyada bilimin mum ışığı*, (M. Göktepe, Çev.) Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.

Williams, R. (2011). *Anahtar sözcükler: kültür ve toplumun sözvarlığı*, (S. Kılıç, Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

AKDENİZ SANAT BİLİMSEL ETİK SÖZLEŞMESİ

Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar. Akdeniz sanat, bilimsel yayın etiğini en yüksek standartlarda uygulamayı ve committee on publication ethics (COPE) tarafından dergi editörleri ve yazarlar için geliştirilen uluslararası standartları dikkate alarak hazırlamıştır.

I. Yazarlar için:

Akdeniz sanat dergisine gönderilecek makalelerin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını makaleyi göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

1. Bilimsel araştırmanın yapılmasında yeterli birikim ve donanıma sahip yazarların açık, dürüstlük, şeffaflık ilkelerine bağlı, ilgili alanda (konuda) araştırma yapmış ya da yapmakta olanlara saygılı olmaları beklenir.

2. Tüm makaleler, özgün bir konu (sorun) ile ilgili; bilimsel bir metodolojiye dayalı ve araştırma etiğine uygun olmalıdır. Bu bağlamda;

- Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,
- Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,
- Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan
- Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak, bilinçaltı yanılsama aşırma biçimlidir) kesinlikle kaçınılmalıdır.

3. Yayının içeriğinin yansız olması, kişisel çıkarlar, kaygılar, politik görüşler ve inançların yayını etkilememesi, yayında yararlanılan bütün kaynakların atıf yapılarak belirtilmesi, yayındaki bilginin üretilmesinde, derlenmesinde, ölçülmesinde ve yayına hazırlanmasında payı olanların teşekkür edilerek anılmalıdır.

4. Ulusal / uluslararası indekslere girebilmenin ya da düzeyli bir araştırma makalesinin temel şartlarından biri de makale kaynak(ça)larında (bibliyografyalarda) atıf(lar) almış, etki faktörleri olan (yahut en azından google scholar'da bulunan) yayınlara öncelik vermektir. Akdeniz sanat dergisi'ne makale kabulünde bu durum öncelikli onay sebeplerindedir.

5. Bir kongre veya toplantıda yayınlanan bir yayın özeti, yayının basılmak üzere sunulmasını engellemez. Ancak bu yayının toplantı veya kongrelerde sunulmuş olduğu o yayının basılmak üzere yapıldığı başvuruda mutlaka belirtilmelidir.

6. Yazarlar bu makalenin akdeniz sanat adlı dergide belirtilen isim sıralaması ile yayınlanmasını onaylamaktadırlar.

7. Katkıda bulunan yazar(lar)ın veya varsa yazar(lar)ın işverenin; a) patent hakları, b) yazar(lar)ın gelecekte hazırlayacakları kitap veya diğer çalışmalarında makalenin tümünü ücret ödemeksizin kullanma hakkı, c) makaleyi satmamak koşuluyla kendi amaçları için çoğaltma hakkı gibi fikri mül-

kiyet hakları saklı kalmaktadır. Bununla birlikte çoğaltma, sergileme, başkalarına verme ve diğer dağıtım durumlarında işbu makalenin tümüyle veya kısmen bir ortamda kullanımında akdeniz sanat'a atıf yapmaları gerekmektedir.

II. Yayıncı / editör / hakemler için:

1. Bağımsız ve tarafsız davranır,
2. Dürüst davranmak, doğruyu söylemek, gizlilik ilkesine riayet etmede hassasiyet gösterir,
3. Eşitlik ilkesine uygun hareket eder,
4. Ön yargılı davranmaz, tutarlı hareket eder, bilimsel değerlendirmelerde tanımlayıcı, net ve açık olur,
5. Kendine verilen değerlendirme süresine uyar; değerlendirme süreçlerinde sadece eleştiri yapmaz, yapıcı geri bildirim ve önerilerde bulunur,
6. Hakemlik görevlerini esinlenmeler, fikir hırsızlıkları yaparak kötüye kullanmaz; haksız çıkar sağlamaz,
7. Bilimsel gereklilikler dışında bir makalenin yayınına engellemez ya da geciktirmez
8. Hakem belirlemelerinde bilimsel gereklerin dışına çıkmaz, alanla ilgili çalışanların hakem olarak belirlenmesine özen gösterir,
9. Alanı dışındaki değerlendirme taleplerini reddeder.

ARAŐTIRMA MAKALELERİ İÇİN TELİF HAKKI DEVİR FORMU

(Formu lütfen elle doldurup imzalayın ve elektronik olarak iletiniz.)

Makale BaŐlığı

Yukarıda baŐlığı verilen makalenin yazar(lar)ı olarak, yayınlanması amacıyla makalemizi Akdeniz Sanat'a gönderiyor ve aŐağıdaki Őartları kabul ediyoruz:

Bilimsel araŐtırmanın yapılmasında yeterli birikim ve donanıma sahip yazarların açık, dürüstlük, Őeffaflık ilkelerine baėlı, ilgili alanda (konuda) araŐtırma yapmış ya da yapmakta olanlara saygılı olmaları beklenir.

Tüm makaleler, özgün bir konu (sorun) ile ilgili; bilimsel bir metodolojiye dayalı ve araŐtırma etiğine uygun olmalıdır. Bu bağlamda;

Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,

BaŐkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,

Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan

Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak deėiŐtirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiŐ gibi sunmak, bilinçaltı yanılsama aşırma biçimlidir) kesinlikle kaçınılmalıdır.

Yayının içeriğinin yansız olması, kişisel çıkarlar, kaygılar, politik görüşler ve inançların yayını etkilememesi, yayında yararlanılan bütün kaynakların atıf yapılarak belirtilmesi, yayındaki bilginin üretilmesinde, derlenmesinde, ölçülmesinde ve yayına hazırlanmasında payı olanların teŐekkür edilerek anılmasıdır.

Ulusal / uluslararası indekslere girebilmenin ya da düzeyli bir araŐtırma makalesinin temel Őartlarından biri de makale kaynak(ça)larında (bibliyografyalarda) atıf(lar) almıŐ, etki faktörleri olan (yahut en azından google scholar'da bulunan) yayınlara öncelik vermektir. **Akdeniz Sanat**'a makale kabulünde bu durum öncelikli onay sebeplerindedir.

Bir kongre veya toplantıda yayınlanan bir yayının özeti, yayının basılmak üzere sunulmasını engellemez. Ancak bu yayının toplantı veya kongrelerde sunulmuş olduėu o yayının basılmak üzere yapıldığı başvuruda mutlaka belirtilmelidir.

Yazarlar bu makalenin Akdeniz Sanat adlı dergide belirtilen isim sıralaması ile yayınlanmasını onaylamaktadırlar.

Katkıda bulunan yazar(lar)ın veya varsa yazar(lar)ın işvereninin;

a) patent hakları,

b) yazar(lar)ın gelecekte hazırlayacakları kitap veya diğer çalışmalarında makalenin tümünü ücret ödemeksizin kullanma hakkı,

c) makaleyi satmamak koşuluyla kendi amaçları için çoğaltma hakkı gibi fikri mülkiyet hakları saklı kalmaktadır. Bununla birlikte çoğaltma, sergileme, başkalarına verme ve diğer dağıtım durumlarında işbu makalenin tümüyle veya kısmen bir ortamda kullanımında Akdeniz Sanat'a atıf yapmaları gerekmektedir.

	Adı Soyadı*	ORCID No	Katkı Oranı %	Tarih	İmza
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

* Lütfen tüm yazarların isimlerini yazınız.

Sorumlu Yazar		Tarih/İmza
Adı Soyadı		
Adres		
Telefon		
e-posta		

ÇIKAR ÇATIŞMASI BİLDİRİMİ

Yukarıda listelenen yazarlar, bu makalede çalışma konusu veya materyallerle herhangi bir finansal ya da finansal olmayan çıkarı olan herhangi bir kuruluşla hiçbir bağlantısı veya ilgisi olmadığını onaylarlar.

Yukarıda listelenen yazarlar, bu makalede tartışılan konu veya materyallerle finansal veya finansal olmayan bir çıkarı olan bir kuruluşla bağlantı veya katılım hakkında aşağıdaki ayrıntıları bildirmektedir.

Çıkar Çatışması Olan Yazarlar

Yazar	Adı Soyadı**	Çıkar çatışmalarının ayrıntıları	İmza
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**Çıkar çatışması olduğunda, şirket unvanını ve yazar ile olan ilişkiyi belirtiniz.

ÇEVİRİ ESERLER İÇİN TELİF HAKKI DEVİR FORMU

(Formu lütfen elle doldurup imzalayın ve elektronik olarak iletiniz.)

Makale Başlığı

.....
.....
Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar.

I. Yazarlar için:

Akdeniz Sanat Dergisine gönderilecek çeviri metinlerin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını çeviri metnini göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

Çeviri metin alanında önemli katkı yapmış veya yapma potansiyeli bulunan, özgün, bilimsel ve sanatsal araştırma yöntemlerini doğru bir biçimde uygulayan bir yayımın çeviri için esas alınan diline ve metnine sadık kalınarak yapılmıştır.

Yayınlanması için gönderilen çeviri metin çevirisi yapılan orijinal yayım ile Akdeniz Sanat Dergisi editörleri veya görevlendirilecek bir çeviri hakemi ve/veya redaktör tarafından konunun uygunluğu ve çevirinin doğruluğu ve akıcılığı ölçütleri esas alınarak değerlendirilir. Yapılacak değerlendirme sonucuna göre çeviri kabul edilebilir, düzeltme istenebilir veya reddedilebilir.

Çevirmen gerek orijinal metnin çevirisinde, gerek çeviri metne düştüğü çevirmenin notlarında gerekse çeviri metin ile ilgili verdiği her türlü bilgiye ilişkin olarak,

Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,

Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,

Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan

Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak vb.) kesinlikle kaçınır.

4. Yazarlar bu makalenin Akdeniz Sanat adlı dergide belirtilen isim sıralaması ile yayınlanmasını onaylamaktadırlar.

5. Katkıda bulunan yazar(lar)ın veya varsa yazar(lar)ın işverenin,

a) patent hakları,

b) yazar(lar)ın gelecekte hazırlayacakları kitap veya diğer çalışmalarında makalenin tümünü ücret ödemeksizin kullanma hakkı,

c) makaleyi satmamak koşuluyla kendi amaçları için çoğaltma hakkı gibi fikri mülkiyet hakları saklı kalmaktadır. Bununla birlikte çoğaltma, sergileme, başkalarına verme ve diğer dağıtım durumlarının

da işbu makalenin tümüyle veya kısmen bir ortamda kullanımında Akdeniz Sanat'a atıf yapmaları gerekmektedir.

	Adı Soyadı*	Katkı Oranı %	Tarih	İmza
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

* Lütfen *tüm yazarların isimlerini yazınız.*

Sorumlu Yazar		Tarih/İmza
Adı Soyadı		
Adres		
Telefon		
e-posta		

KİTAP ÖZETLERİ (BOOK REVIEW) İÇİN TELİF HAKKI DEVİR FORMU

(Formu lütfen elle doldurup imzalayın ve elektronik olarak iletiniz.)

Makale Başlığı

.....
.....
Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar.

I. Yazarlar için:

Akdeniz Sanat Dergisine gönderilecek kitap özetlerinin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını kitap özetlerini göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

Özeti yapılan yayım alanında önemli katkı yapmış veya yapma potansiyeli bulunan, özgün, bilimsel ve sanatsal araştırma yöntemlerini doğru bir biçimde uygulayan eser olmalıdır.

Yayınlanması için gönderilen özet metin Akdeniz Sanat Dergisi editörleri veya görevlendirilecek bir hakem tarafından konunun uygunluğu ve özet metnin doğruluğu ve akıcılığı ölçütleri esas alınarak değerlendirilir. Yapılacak değerlendirme sonucuna göre özet kabul edilebilir, düzeltme istenebilir veya reddedilebilir.

Yazar özet metin ile ilgili verdiği her türlü bilgiye ilişkin olarak,

Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,

Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,

Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan

Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak vb.) kesinlikle kaçınılmalıdır.

4. Yazarlar bu makalenin Akdeniz Sanat adlı dergide belirtilen isim sıralaması ile yayınlanmasını onaylamaktadırlar.

5. Katkıda bulunan yazar(lar)ın veya varsa yazar(lar)ın işverenin;

a) patent hakları,

b) yazar(lar)ın gelecekte hazırlayacakları kitap veya diğer çalışmalarında makalenin tümünü ücret ödemeksizin kullanma hakkı,

c) makaleyi satmamak koşuluyla kendi amaçları için çoğaltma hakkı gibi fikri mülkiyet hakları saklı kalmaktadır. Bununla birlikte çoğaltma, sergileme, başkalarına verme ve diğer dağıtım durumlarında işbu makalenin tümüyle veya kısmen bir ortamda kullanımında Akdeniz Sanat'a atıf yapmaları gerekmektedir.

Yazışmadan Sorumlu Yazar			Tarih/İmza
	Adı Soyadı*	Katkı Oranı %	İmza
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

* Lütfen **tüm yazarların isimlerini yazınız.**

Sorumlu Yazar		Tarih/İmza
Adı Soyadı		
Adres		
Telefon		
e-posta		

AKDENİZ SANAT YAZIM VE YAYIN KURALLARI

1. Dergi, "Ulusal Hakemli Dergi" statüsüne uygun, Ocak ve Temmuz aylarında olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanmaktadır. Gerekli hallerde Yayın Kurulu'nun salt çoğunluğuyla Özel Sayı olarak da yayınlanabilir.

2. Dergiye gönderilen makaleler daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da yayımlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır.

3. Dergiye yayınlanmak için gönderilen yazılar makaleler ve makale dışı yazılar olarak ikiye ayrılır:

3. 1. Makaleler:

a. Orijinal çalışma: Bilim ve sanatsal araştırmalara katkıda bulunan, daha önceki tezleri çürüten veya yeni bir bakış açısı getiren, yeni belgeler ortaya koyan çalışma,

b. Derleme: Tartışmalı veya muğlak halde olan bir konuda, ilgili literatürü gözden geçirerek bir sonuca bağlayan çalışma,

3. 2. Makale-dışı Yazılar:

a. Editöre Mektup: Akdeniz Sanat Dergisi'nde daha önce yayınlanmış yazılara ilişkin yorum, eleştiri ve düzeltmeleri içeren çalışma,

b. Değerlendirme Yazıları: Sergi, proje tanıtım yazıları, film eleştirileri, toplantı/festival değerlendirmeleri ve ilgili alanlarda yayınlanan kitaplara ait bilimsel formatta hazırlanmış değerlendirme yazıları,

c. Çeviri Makaleleri: İlgili alanlara önemli katkısı olduğu düşünülen Editör'ün ya da Yayın Kurulu'nun belirlediği ya da seçtiği özgün makalelerin Türkçe çevirileri,

d. Söyleşi Yazıları: Alanlarında akademik ve sanatsal açıdan öne çıkmış kişilerle gerçekleştirilecek söyleşiler de derginin yayın kapsamı içerisinde.

4. Dergide yayınlanan yazıların, telif hakkı dergiye aittir. Yazar, dergide yayımlanmasına onay verilen yazısının her türlü telif hakkını Akdeniz Sanat Dergisi'ne devretmiş olduğunu kabul eder.

5. Yazardan düzeltme istenmesi durumunda, düzeltinin en geç 15 gün içinde yapılarak, dergiye DergiPark (dergipark.gov.tr) üzerinden ulaştırılması gerekmektedir. Editör gerekli gördüğü durumlarda bu süreyi kısıtlı olarak uzatabilir.

6. Yazar(lar) unvanlarını, görev yaptıkları kurumları, haberleşme adresleri, ORCID numaraları ile telefon numaralarını ve elektronik posta adreslerini mutlaka bildirmelidir. Bu bilgiler, hakeme gönderilmeyecektir.

7. Yayınlanacak makalelerde esasa ilişkin olmayan düzeltmeler sekreteryaya tarafından yapılabilir.

Yazım Kurallarına İlişkin Esaslar:

Dergide yer alacak makaleler, aşağıdaki maddelerde yer alan kuralları taşıyor olmalıdır:

1. Dergide, derginin içeriğiyle ilgili özgün ve bilimsel nitelik taşıyan tüm makalelere, hakem kurulunun değerlendirmeleri neticesinde yer verilmektedir. Çalışma, Yazım Kuralları'na uymadığı takdirde, düzeltilmek üzere yazara geri gönderilecektir. Makaleler yazar tarafından düzeltildikten sonra hakem değerlendirme sürecine girecektir. Dilbilgisi ve anlatım yönünden yüksek oranda hata içeren makaleler değerlendirilmeye alınmayacaktır.

2. Yazım dili Türkçe ve İngilizcedir. Yazım ve noktalamasında ve kısaltmalarda Türk Dil Kurumu İmla Kılavuzu'nun en son baskısı esas alınır. Gönderilen yazılar dil ve anlatım açısından bilimsel ölçütlere uygun, açık ve anlaşılır olmalıdır.

3. Yazılar; Word programında A4 boyutunda, Times New Roman yazı karakteriyle 12 punto, 1,5 satır aralıklı olarak ve iki yana yaslanmış biçimde (blok) yazılmalıdır. Sayfa kenar boşlukları; sağ kenar 2,5, sol kenar 2,5, üst kenar 4, alt kenar 3 cm olacak şekilde ayarlanmalıdır. Sayfa numaraları sağ alt köşeye 10 punto olarak yazılmalıdır. Her paragraf, soldan 1 cm içeriden (satır başından) başlamalıdır. Yayınlanmak üzere gönderilen yazılar, öz ve kaynakça hariç yaklaşık 8.000 kelimedenden fazla olmamalıdır.

4. Başlığın tamamı büyük harflerle Times New Roman yazı karakteri ile 12 punto olmalıdır. Makalenin ana bölümlerinde yazı karakteri; Öz/Abstract Times New Roman (11 punto), ana metin Times New Roman (12 punto) yazılmalıdır.

5. Belgenin ilk sayfasında başlık, yazar adı (sağ köşeye, italik koyu, 11 punto), yazarın unvanı, görev yeri, ORCID numaraları ve elektronik posta adresi (dipnotta (*) işareti ile 10 punto), metnin Türkçe özeti (max. 250 kelime) ve anahtar kelimeler (5 adet) bulunmalıdır. Eklenen her anahtar sözcüğün ilk harfi büyük yazılmalıdır. Özet yerine Öz ifadesi kullanılmalıdır. Özde, denklem, atıf, standart dışı kısaltmalar, vb. yer almamalıdır. Makalenin İngilizce özetinde (abstract) başlık, anahtar kelime ve yazarın künyesi mutlaka bulunmalıdır. Ayrıca ilk sayfada, varsa çalışmayı destekleyen kurum/kuruluşlar, yazı başka herhangi bir yerde (konferans, sempozyum vb.) özet bildiri olarak sunulmuş ise bu bilgi ilk sayfada dipnot (**) verilerek belirtilmelidir. Diğer açıklamalar için yapılan dipnotlar metin içinde verilmelidir.

6. Belgenin ikinci sayfasında ilk sayfada yer alan tüm bilgilerin İngilizce çevirileri olmalıdır. Yazım dili İngilizce olan metinlerde Türkçe öz yazımı zorunlu değildir.

7. Makalede kullanılan bölüm başlıkları ve alt başlıklar 12 punto ile yalnızca ilk harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, numaralandırılarak yazılmalıdır.

8. Dipnotlar, rakam(1) simgesi ile otomatik numaralandırma verilerek, tek satır aralığında, 9 punto ile yazılmalıdır. Dipnotlara yalnızca ana metni bağlayıcı zorunlu açıklamalar için başvurulmalıdır.

9. "Destek ve Teşekkür Beyanı" var ise kaynakçadan önce yer almalıdır.

10. Makaleler, bilgisayar ortamında "Word for Windows"un değişik sürümlerinde (.doc uzantısı olarak) Dergi Park'tan gönderilmelidir.

Metin İçinde Referans ve Göndermelerin Yazımına İlişkin Esaslar:

1. Dergiye gönderilen tüm yazılan metin içi referansları APA (American Psychological Association) sistemine uygun olarak düzenlenmelidir. Makalelerde metin içi atıflarda ve metin sonunda kaynakça gösteriminde APA-6 Publication Manuel yayın ilkelerine göre yapılır.

Yazım kuralları için bakınız:

1. https://www.tk.org.tr/APA/apa_2.pdf
2. <https://www.apastyle.org>

2. Doğrudan yapılan uzun alıntılar (3 satırdan fazla); ayrı bir paragraf şeklinde ana metinden kopararak, 11 punto ile soldan 2 cm içeride verilmelidir.

Kaynakça Yazımında Uyulacak Esaslar:

1. Metinde yer verilen her kaynağın (ilgili mevzuat dışında) mutlaka “Kaynakça”da yer alması gerekir. “Kaynakça”da yer verilen bir kaynağın da metin içinde gönderme bağlantılarının bulunması gerekir. Kaynağın metin içindeki bilgileri ile “Kaynakça”da yer alan bilgileri tutarlı olmalıdır. Verilen bilgilerin doğruluğundan yazar sorumludur. Atıfta bulunulan kaynağın tam kimliği verilecektir. Atıfta bulunulmamış eserler kaynakçada gösterilemez.

2. Kaynakça başlığı yeni bir sayfada, büyük harfle, ortalı, bold şekilde yazılmalıdır. Kaynaklar yazım alanının sol kenarından başlayarak yazılmalıdır. Kaynakça alfabetik sıraya göre düzenlenmelidir.

Belge, Tablo, Şekil ve Grafiklerin Kullanımında Uyulacak Esaslar:

1. Ekler (belgeler), yazımın sonunda verilecek ve altında belgenin içeriği hakkında kısa bir bilgi ile bilimsel kaynak gösterme ölçütlerine uygun bir şekilde kaynak yer alacaktır.

2. Diğer ekler (Tablo ve Şekil) normal yazı dışındaki göstergelerin çok olması durumunda tablo, şekil ve grafik için başlıklar; Ek Tablo: ve Ek Şekil: 7 gibi yazılmalı; ekler, kaynaklardan sonra verilmelidir.

3. Bu eklere metin içerisinde yapılan atıfların mutlaka Ek Tablo: 1 veya Ek Şekil: 7 şeklinde yapılmalıdır. Tablo ve şekil alıntı yapılmışsa, mutlaka kaynak belirtilmelidir.

4. Metin içinde kullanılan şekillerin alt bilgileri (sanatçının adı, eserin adı, tarihi, malzeme/teknik, ölçü, türü, video çalışması ise süresi, bulunduğu koleksiyon, müze vb.) eksiksiz bir biçimde 9 punto ile görsellerin hemen altında ortalı şekilde yazılmalıdır.