



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2018 SAYI: 22



GSSF

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

SID sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2018 SAYI:22

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

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

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



Sahibi

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

Editör

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

Editör Yardımcısı

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

Yayın Kurulu

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

Yazı İşleri Müdürü

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

Kapak Tasarımı

ve İç Kapak Fotoğrafı

Prof. Çiğdem Demir
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

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

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

Düzeltili

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

İletişim

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

Hakem Kurulu

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

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

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

Prof. Dr. Hakkı Acun- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Üniversitesi
(Türkiye)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Prof. Dr. Bekir Eskici- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar

Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

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

Prof. Dr. Atilla İlkyaz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

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

Prof. Dr. Rahmi Karakuş - Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Milay Köktürk - Pamukkale Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serdar Öztürk- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Pehlivan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Poyraz - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mustafa Sever - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Adnan Tepecik - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Zeynep Uludağ - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. İncilay Yurdakul - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mustafa Ağatekin- Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Zeliha Akçaoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Şeniz Aksoy - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Canan Atalay - Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar

Fakültesi (Türkiye)

Prof. Reşat Başar - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hatice Bengisu - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Kaan Canduran - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rıdvan Coşkun - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Turhan Çetin - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Elif Çimen - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Çiğdem Demir - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mümtaz Demirkalp - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Emine Yıldız Doyran - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Refa Emrali - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Binnur Eraldemir - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hayri Esmer - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Emre Feyzoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Veysel Günay - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Suat Karaaslan - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Sibel Kedik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. CebraİL Ötgün - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Ferhat Özgür - İstanbul Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mümtaz Sağlam - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Remzi Savaş - Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Sevil Saygı - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Aysel Soysaldı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rifat Şahiner - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rüchan Şahinoğlu Altınel - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Tansel Türkdöğün - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Tefvik Fikret Uçar - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Pelin Yıldız - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mehmet Yılmaz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Dilek Akbulut - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Gültekin Akengin - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Ali Akın Akyol - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Şule Atılğan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Aysun Altunöz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Pelin Avşar - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Fatih Başbuğ - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Günseli Bayraktutan - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Birsan Çeken - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Muharrem Çeken - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Naile Çevik - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Pelin Göçmen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

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

Doç. Dr. Sevgican Yağcı Aksel - Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Emine Koca - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Bülent Salderay - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hürrem Sinem Şanlı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Lale Özgenel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Aydan Özsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Esra Aliçavuşoğlu - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Ahu Antmen - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Armağan Gökçeaslan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tefvik İnanç İlisulu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Kağan Olguntürk - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Deniz Onur Erman - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Feyza Özgündüğü - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

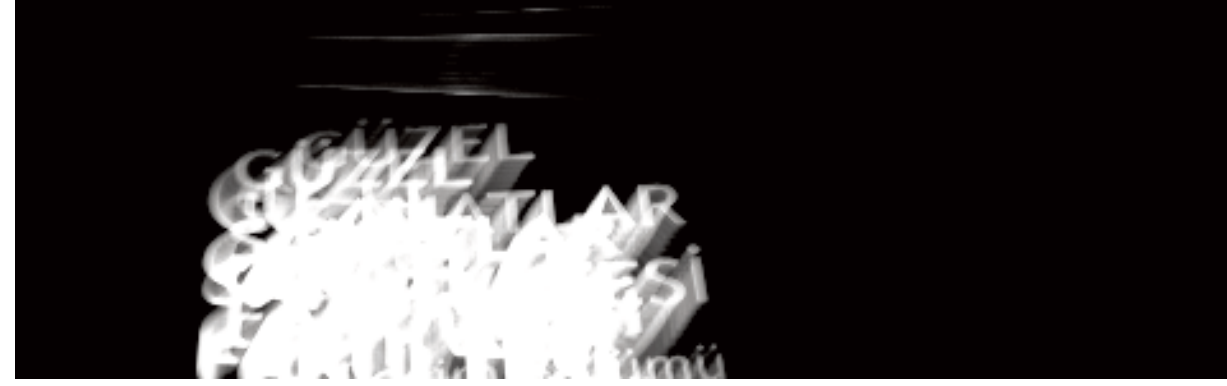
Doç. Serdar Pehlivan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Özden Pektaş Turgut - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

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

Dr. Öğr. Üyesi Nalan Okan Akın - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Özçelik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Lütfi Özden - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi İsmail Tetikçi - Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Hatice Tozun- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Halime Türkkkan - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Elif Varol Ergen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Önder Yağmur - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nahide Yılmaz- Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi V. Ertan Yılmaz - Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Yılmaz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Aydın Zor - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

SID



SİD SANAT VE TASARIM DERGİSİ

Adres

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

Fax: (312) 425 34 10

E-posta: sanattasarim2017@gmail.com

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

e-ISSN 2149 - 6595

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

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

Yayın İlkeleri

A) Yazım Kuralları

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

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

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

B) Görsel Kullanımı

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

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

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

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

Sanat eseri için künye bilgisi aşağıdaki gibi olmalıdır:

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

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

C) Kaynakça

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

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

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

Kaynakça:

Görsel Kaynaklar:

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

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

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

Kitap

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

Çok Yazarlı Kitap

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

Çeviri Kitap

Hollingsworth, R. S. İlköğretimde Öğretim Yöntemleri (çev. S. Gürkan, E. Gökçen

ve M. N. Güler) Gazi Üniversitesi Yayınları. No:214.

Bir Kurumun Yazarı ve Yayıncısı Olduğu Kitap

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

Bir Editör (veya editörler) Tarafından Hazırlanmış Kitap

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

Bilimsel Dergi Makalesi

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

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

Yazarı Belli Olmayan Makale

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

Yayımlanmış Tez

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

Yayımlanmamış Tez

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

Söyleşi / Röportaj / Doğrudan İletişim

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

Ansiklopedi veya Sözlük

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

Editörler Tarafından Yayına Hazırlanmış Bir Kitapta Makale ya da Bölüm

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

Sempozyum Bildiri Metinleri

• Bildiri/Yayımlanmış

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

• Yayımlanmamış

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

İnternet Kaynağı

• Yazarı Belli Olan Makale

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

• Yazarı Belli Olmayan

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

SID

Sunuş

Değerli Okuyucular,

2008 yılından bu yana kesintisiz olarak yayın hayatını sürdüren Sanat ve Tasarım Dergisi'nin Aralık 2018 / 22. sayısını sunmaktan mutluluk duyuyoruz.

Daha önce Gazi Üniversitesi bünyesinde çıkartmakta olduğumuz dergimizin bu sayısından itibaren, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak okuyucu ile buluşmaktayız. Bu sayımızda da birbirinden kıymetli makalelerle sizlerle birlikteyiz.

Sanat ve Tasarım dergisine Akademisyen ve Sanatçıların göndermiş oldukları makaleleri, neredeyse dizginin son gününe kadar hızlı bir şekilde değerlendirmeye alarak uygun bulunanların yayınlanabilmesi için büyük bir gayretle çalışmaktayız. Buna rağmen dergimize gösterilen yoğun ilgi-den dolayı sayılarımızı zamanında yetiştirebilmek için makale gönderimine ilişkin tarihleri sınırlamak ihtiyacı doğmuştur. Söz konusu tarihleri siz değerli okurlarımız ve yazarlarımızla tekrar paylaşmakta yarar görüyoruz. Dergimizin Haziran sayısı için makale gönderme tarihi en son 15 Nisan, Aralık sayısı için ise en son 15 Ekim olarak belirlenmiştir. Yıl boyunca makalelerinizi gönderebileceğiniz dergimizde bu tarihlerden sonra gönderilecek makaleler bir sonraki sayıda değerlendirilecektir. Bu hususu dikkatinize sunarken, bu vesile ile öncelikle dergimize göstermiş oldukları teveccühten dolayı yazarlarımıza ve makalelerin yayına hazırlanma sürecinde bizlere destek olan hakemlerimize teşekkür ederiz.

Dergimiz, sanat ve tasarım alanına yönelik makalelerin yanı sıra; sanat tarihi, sanat felsefesi, sanat sosyolojisi gibi alanlarda yazılmış makalelerin, edebiyattan müziğe, resimden mimariye kadar genişleyen sanatın bütün alanlarındaki akademik çalışmaların takip edilebileceği seçkin bir yayın olarak okuyucu ile buluşmaya devam edecektir.

Yayın hayatını "e-dergi" formatında devam ettiren dergimize DergiPark Açık Dergi Sistemi üzerinden ulaşılabilir.

Prof. Dr. Fulya Bayraktar
Editör

- 33 “Robert Rauschenberg, Ressam ve Eseri Üzerine Eğlenceye Dönüşen Sanat Pratiği, Resim”
“On Robert Rauschenberg, Artist and His Work Art Practice Turning into Entertainment, Painting”
Salih Bayçu
- 49 “Batılı Bir Sanatçının Yorumuyla Şam İşi Üslubunda İznik Çinileri: William De Morgan”
“Damascus Style İznik Tiles Interpreted by a Western Artist: William De Morgan”
Timur Bilir
- 71 “Tasarım ve Günlük Yaşam Kuramları Bağlamında Türkiye’de 1982-2017 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi ve Analizi”
“Investigation and Analysis of Graduate Studies Conducted in Turkey between the Years of 1982-2017 in the Context of Design and Everyday Life Theories”
Betül Aybala Çakmakçioğlu, Nazmiye Öztürk

97 “Plastik Sanatlardaki Üretimlerde Ele Alınış Biçimiyle Göç Olgusu”

“The Case of Migration as Handled in the Production of Plastic Arts”

Tansel Çeber

111 “Disiplinler Arası Etkileşimler Kapsamında Alternatif Malzemeler Ve Seramik-Baskı Resim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar”

“Individual Applications on the Convergence of the Alternative Materials and Ceramic Printmaking within the Scope of the Interdisciplinary Interactions”

Naile Çevik

135 “Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme”

“An Evaluation on Completion Methods in Ceramics Restoration”

Bekir Eskici

155 “Yaratıcı Endüstriler, Yaratıcı Emek ve Özerklik: Özgürlük mü? Denetim mi?”

“Creative Industries, Creative Labour and Autonomy: Freedom or Control”

Dilek Evirgen

175 “Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları ile Yeni Medya Reklam Tasarımı”

“New Media Ad Design with Augmented Reality Applications”

Pelin Öztürk Göçmen

193 “Katılımcı Tasarımın Felsefi Kökenlerine Dair Bir Soruşturma Ve Hartmann’ın Yeni Ontolojisi”

“An Inquiry about the Philosophical Foundations of Participatory Design and Hartmann’s New Ontology”

Hatice Sever Kesti, Serkan Güneş

211 “Bakü’de İnşa Edilen Çok Katlı Konut Yapılarının Cephe Biçimlenişler”

“Facade Configurations of Multi-Storey Residential Buildings in Baku”

Tural Sadigli, Yasemin Erkan Yazıcı

227 “Tekerlekli Sandalyenin Sinemasal Rolü: Koolhaas’ın İzinden Bir Ev Yaşamı

“The Cinematic Role of a Wheelchair: A Houselife from Tracing of Koolhaas”

Seçil Seçal Sarıgül, Açelya Allmer

255 “Sanatsal İmgenin Coğrafi Boyutu ve Özgün Uygulamalar ile İncelenmesi”

“The Investigation of Geographical Extent of the Artistic Image with Individual Practises”

Ufuk Tolga Savaş

273 “Ören Yerlerinde Artırılmış Gerçeklik Standlarının Kullanımı: Ankara Roma Hamamı ARtur Örneği”

“The Use of Augmented Reality Stands in Archeological Sites: Ankara Roman Bath ARtur Sample”

Evren Sertalp

291 “Seramik Heykel Sanatında Kullanılan Çamurların Elle Şekillendirme Açısından İncelenmesi”

“An Analysis of Clay Used in the Art of Ceramics Sculpture in terms of Hand Shaping”

Sıdika Sibel Sevim, Cihan Kayalıoğlu

305 “Kültür, Sanat ve Beşeriyet İlişkisi ”

“The Relationship of Art, Humanity and Culture”

Aysen Soysaldı

317 “Açık hava Reklamları ve New York Times Meydanı Açık hava Reklamlarının İncelenmesi”

“Analysis of Outdoor Advertising and Outdoor Advertising at Times Square, New York”

Merve Tunçel

343 “Resimleme Dilinde Alternatif Bir Yaklaşım: Kaligrafi ile Resimleme”

“An Alternative Approach in Illustration Language: Illustration with Calligraphy”

Banu Bulduk Türkmen

Robert Rauschenberg, Ressam ve Eseri Üzerine Eğlenceye Dönüşen Sanat Pratiği, Resim

Öğr. Gör. Salih Bayçu

Makale Geliş Tarihi: 11.10.2018
Yayına Kabul Tarihi: 26.11.2018

Özet

Bu çalışma John Cage'in ilk kez Metro, Milano, Mayıs 1961'de yayınlanan; Robert Rauschenberg, Ressam ve Eseri Üzerine başlıklı denemesi üzerine bir metin okumadır. Cage ve Rauschenberg'in kendisinden hareketle aralarındaki ilişki boyutu değerlendirilmiştir. Bu bağlamda metin okuması yapılmaya çalışılmıştır. Her iki sanatçının da farklı sanat pratiklerinde eserler ortaya koyduğu aşikardır. Fakat onları ortak paydada birleştiren düşünceleri olmuştur. Cage ve Rauschenberg'in birbirinin çağdaşı ve yakın arkadaş olması, paylaşımlarının seviyesini daha da yükseltmiştir. Onlar hakkında en başta söylenebilecek şey, sanatsal üretimlerinde "Raslantı"ya önem vermeleridir. Bunun yanı sıra Cage sanat eserini oluşturma ve alımlamaya yönelik –malzeme, izleyici, mesaj, duyu, nesne, simge- başlıkları çerçevesinde Rauschenberg'in sanat hakkındaki düşüncesini açığa çıkarmak istemektedir. Bir anlamda Rauschenberg'in "Resim hem sanatla hem hayatla ilişkilidir. İkisi de yapılamaz." sözünün asıl mesaj olduğunu vurgulamaya çalışır gibidir.

Anahtar Sözcükler: Cage, Rauschenberg, Rastlantı, İzleyici, Simge

ON ROBERT RAUSCHENBERG, ARTIST, AND HIS WORK ART PRACTICE TURNING INTO ENTERTAINMENT, PAINTING

Abstract

This study is a text reading over John Cage's On Robert Rauschenberg, Artist, and His Work which was published in 1961 in Metro, Milano. With reference to Cage and Rauschenberg, their relationship was assessed. In this context, text reading was attempted. It is obvious that both artists have exhibited works in different art practices. But it has been their thoughts that unite them in common. The fact that Cage and Rauschenberg lived in the same period and were close friends raised the level of their sharing even further. The first thing that can be said about them is that they give importance to "coincidence" in their artistic productions. In addition to this, Cage wants to reveal Rauschenberg's thoughts about art in the context of creating and receiving artwork within the titles of the material, the viewer, the message, the emotion, the object, and the symbol. In a sense, he is like trying to emphasize that the true message is Rauschenberg's quote "Painting relates to both art and life. Neither can be made."

Keywords: Cage, Rauschenberg, Coincidence, Viewer, Symbol

Giriş

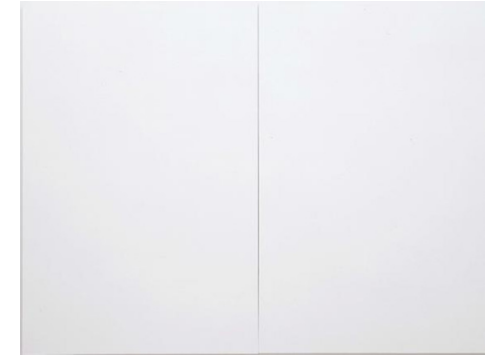
John Cage ve Robert Rauschenberg farklı sanat pratikleri içerisinde yapıtlar ortaya koymuş olsalar bile, her iki sanatçının 20. yüzyıl sanatına yön verdiklerinden bahsetmek mümkündür. "Cage yaptığı tanımda dünyada var olan her türlü sesi müzikal ses olarak kabul edilebilir, algılanabilir olarak tanımlamıştır" (Erdal, 2013: 53). Tabii ki Cage müzik ve ses üzerine düşünen ilk sanatçı değildir. Öncesinde Richard Wagner'in bütünsel sanat düşüncesi ve Arnold Schoenberg'in atonal müzik anlayışı bulunmaktadır. Ayrıca Fütürist müzisyenler "(...) geleneksel müziğin reddini savunmuş, makinelerden esinlenerek deneysel sesler üretme amacı gütmüşlerdir. Makineli silahlar, buharlı düdüklü, sirenler ve farklı gürültü yapıtları için müzikler yazmışlardır" (Cebe, 2014: 313).

Cage'i 20. yüzyıl sanat ve müzik anlayışında önemli bir figür yapan iki şeyden bahsetmek mümkündür. Birincisi, "sanat ve yaşam arasındaki sınırı yok etmek"; (...) John Cage'in kariyerinin başlangıcından beri benimsediği sloganıdır" (Caux, 2004: 138). İkincisi, O'nun için "rastlantı"nın çalışmalarında öncelikli olarak aranan şey olmasıdır. Umberto Eco, Cage'den şöyle bahseder; "O müziksel düzen bozuculuğun peygamberi ve rastlantının başpapazıdır; yeni atonal müziğin neredeyse bilimsel bir kararla hedeflediği geleneksel yapıların yıkılması işlemi, Cage'de sınırsız bir tahrip olarak karşımıza çıkar" (Eco, 1962/2016:251). Bu tahribat o kadar büyüktür ki O, klasik batı müziğinin bütün değerleri ile oynarken müziğin icrası noktasında dinleyici ile arasındaki ilişkiyi sarstığı görülebilmektedir. Artık izleyici Cage'in performansında aktif rol alarak yapıta eklenmiştir. Cage'in izleyiciyi yapıta dahil etmesi ile boyut olarak zamansal değerlendirmeye sahip olan müziğe, mekansal bir değer kazandırdığı değerlendirilebilir.

Bu söylemi açığa çıkaran şey ise Cage'in en ünlü yapıtı olan 4'33"lük piyano performansıdır. Shiner; "Hiç kuşkusuz, Cage'in 4'33"si XX. yüzyılın en önemli sanat/karşı sanat anlarından biri olarak Duchamp'ın Fıskiye'sinin hemen yanında yer alacağından" bahsetmektedir (Shiner, 2001/2013: 386). Bir anlamda bu yapıtın, Fıskiye'nin sanatçı/sanat eserini yerle bir etmesi gibi, klasik müziği tahrip ettiğinden söz etmek mümkün olabilir.

Cage'in bu yapıtının oluşumunda Rauschenberg'in beyaz resimlerinin etkisi büyük olmuştur (Görsel 1.1.-1.2.). 4'33"lük performansın oluşumundan önce Rauschenberg beyaz resimlerini 1951 yılında ilk kez Betty Parsons'un galerisinde sergilemiştir. Daha sonra 1952 yılında Cage, bu resimleri Theater Piece No. 1 konserinde sahnede kullanmıştır. Beyaz resimlerin Cage'in üzerinde etkisi o kadar güçlü olmuştur ki, O, Rauschenberg'in

beyaz resimlerine ilişkin görüşte dahi bulunmuştur. Bu da göstermektedir ki, Cage bu denemeyi yazmadan önce de Rauschenberg'in resimleri hakkında görüşe sahiptir. Cage şöyle ifade eder; "Rauschenberg, sanki insan eliyle dokunulmamış ve hatta eserlere doğrudan müdahalesi olmaksızın yeniden oluşturulmasına izin verilmiş gibi olan resimler yapmak istemiştir. Tamamen beyazla boyanan bu tuvaler ışık ve gölgelerdeki tesadüfi değişimlerin etkisini yansıtır."¹ Aynı zamanda "Cage bu resmi ışıkları ve gölgeleriyle -ya da kara sineklerle- bir "iniş pisti"ne benzetmiştir. Aslında etraftaki gürültülerin dahil olduğu sessiz bir müzik parçası kavramına ilham veren bu beyaz resim olmuştur" (Danto, 2013/2015: 34).



Görsel 1.1. Robert Rauschenberg, Beyaz Resim, 2 Panel, 1951, 182.9 x 243.8 cm.



Görsel 1.2. Robert Rauschenberg, Beyaz Resim, 4 Panel, 1951, 182.88 x 182.88 cm.

¹ www.tate.org.uk/rules-of-rauschenberg adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.

Rauschenberg, John Cage, dansçı Merce Cunningham sanatçı Robert Whitman mühendis Fred Waldhauer, mühendis Billy Klüver gibi birçok farklı disiplinden insanlarla tanışmıştır. Sanatsal görüşünden etkilendiği veya etkilediği kişiler olmuştur. Bu kişiler Rauschenberg'in üzerinde resimin yanında, dans, müzik, şiir, performans sanatı gibi pek çok sanat disipliniyle diyalog kurmasında çok önemli etkileri olmuştur (Yılmaz, 2012: 114).

Bu süreç içerisinde Rauschenberg'in sanat/sanatçı/sanat eseri/izleyici üzerinde belirginleşen dört farklı görüş çerçevesinde hareket ettiği görülmekte ve şu şekilde ifade edilmektedir.

- Bir sanat eserinin tanımını ve sanatçının rolünü sorgulamakla meşgul olan Rauschenberg; özgün fırça vuruşunu sanatçının iç dünyasının yansıması olarak tanımlayan dünyadan, çağdaş dünyada benzersiz bir sanatsal görüşü yansıtan popüler medya ve seri üretim mallarıyla bir etkileşim olduğu kavramsal bir bakış açısına kaydı.
- Rauschenberg, duvar resimlerine, kendine mal ettiği fotoğrafların ve kentsel atıkların eklenmesi olan "kombine"lerine, hem geleneksel malzemeyi hem de bulunan nesnelere ekleyerek kitsch ve güzel sanatların alanlarını bir araya getirdi.
- Rauschenberg, "resim hem sanatla hem hayatla ilişkilidir. İkisi de yapılamaz" olduğuna inandı. Bu inançla, O sanat tarihi ile beraber izleyiciler ve dünya ile sürekli diyalog halinde bu alanlar arasında hareket ederek eserler oluşturdu.
- İşlerin yorumunu izleyicilerine bırakmayı tercih eden Rauschenberg, öncesinde belirlenmiş olan ya da saklı anlamların olmadığı eserlerin dışında yer ve farklı bulunan görüntü ve nesnelere birleşimini belirleme şansına izin verdi².

Cage ve Rauschenberg arasındaki yakın ilişkinin sanata bakışlarını ve üretimlerini etkilediğinden söz etmek mümkündür. Eserlerinin oluşumunda birbirlerine etkileri olmuştur. Doğaldır ki bu durum söylem ve görüşlerine de yansımıştır. Rauschenberg'in "resim hem sanatla hem hayatla ilişkilidir. İkisi de yapılamaz." ifadesi, Cage'in sloganlaşan ifadesi ile benzerlik taşımaktadır. Her iki sanatçının benzer ifade kullanması ve uygulamaya dönüştürmeleri, sanata karşı avangard bir tavır aldıklarını göstermektedir. Onların amacı, sanat ve yaşam arasında kaybolan ilişkinin yeniden kurulması olmuştur. Gösterdikleri avangard tavır Amerikan Soyut Dışavurumculuğu sonrası, hayatın kültürel değerleri içerisinde sanatı ve onun nesnesini Neo-Dada anlayışı çerçevesinde yeniden sorgulamaktır.

² www.theartstory.org/artist-rauschenberg-robort.htm adresinden 17 Ekim 2017'de alınmıştır.

Dada'nın sanatı yok sayma anlayışına karşın, Neo-Dada izleyiciyi sanat eserinin oluşumuna dahil etmiştir. Ayrıca görsel ve işitsel olan birçok donanım ve malzeme Neo-Dadacılar tarafından sanatsal üretimlerinde kullanılmıştır. Bunlara ek olarak Cage'te müzikal anlamda boyutsal(mekansal) değişim yaşanırken, Rauschenberg'in resim sanatı anlayışında zamansallık vurgusu ağırlık kazanmıştır. Böyle bir tutum göstermeleri esere bütünsel bir yapı kazandırma fikrini güçlendirme isteğinden kaynaklanabilir. Rauschenberg'in beyaz resimleri bu anlamda önemli çalışmalardır. Onlar her iki sanatçının da beslendiği eserler olmuştur. Beyaz resimler üzerinde oluşan "ışık ve gölgelerdeki tesadüfi değişimlerin etkisi" "gerek konu, gerekse malzeme anlamında gündelik hayatın kültürel verileri" ile örtüşmektedir (Antmen, 2010:161). Geleneksel malzeme "gündelik hayatın kültürel verileri" ile kombine edilmiş, fakat bunlar izleyicinin sanatsal üretimin içerisinde rol alması ile farklı oluşum ve anlama maruz kalmıştır.

Bu çalışma ile amaçlanan; ikili arasındaki ilişkinin boyutunu ortaya koyduğu düşünülen deneme çerçevesinde, Cage tarafından Rauschenberg'in çalışmalarına yapılan yorumlara bağlı olarak Rauschenberg'in sanat anlayışının izlerini takip etmek olmuştur. Bir anlamda Cage'in okumaları üzerinden bir okuma yapılmıştır.

Bütün Resim Girişimleri İyidir

Cage denemesine sanatta güzel olanın, estetiğin terk edilmesini eleştiren bir cümleyle başlamıştır. (Güzellik artık nereye baksak ayaklar altında.) Aslında Cage Dada'yı eleştirmektedir. Duchamp'ın resim için kullandığı "terebentin zehirlenmesi" sözü Cage'in eleştirisini haklı kılacak nitelikte olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla Dada anlayışı ile sanatın hayat içerisinde tamamen koparılıp atıldığını, sanat adına ne varsa her şeyin dışlanmış ve varolan bütün değerlerin terk edildiğini açıklayıcı bir ifade olarak kabullenilebilir.

Neo-Dada'nın, Dada'dan bir anlayış devraldığından bahsedilebilir. Fakat Neo-Dadacıların anlayışında Dada'nın yapmak istediği gibi sanatı ortadan kaldırmak yoktur. Dada'nın yıkıcılığına sahip olmalarına rağmen, onlar sanat ve hayatla arasındaki sınırı kaldırmayı amaçlamaktadır. Bunu gerçekleştirmek için, geleneksel olan şeylerden o kadar uzaklaşmadığı görülmektedir. Dada anlayışında olup, onların sanat ve sanat eseri hakkında avantgard tutumlarını benimsemiş olmaları Dadacıları ve en başta Duchamp'ın tepkisini çekmiştir. Duchamp Hans Richter'e yazdığı bir mektupta Neo-Dadacıları hem şikayet eder hem de yaklaşımlarını eleştirmektedir. Duchamp mektubunda;

Bugün Yeni Gerçekçilik, Pop Sanat, Asemblaj gibi terimlerle anılan Neo-Dada'nın kökeni Dada'dır düpedüz; bugünün sanatçılarına da kolay bir çıkış yolu oluşturmaktadır. Ben hazır-nesneyi keşfettiğimde estetik olgusunu yerle bir etmeyi amaçlamıştım. Neo-Dadacılar ise benim hazır-nesnelere estetik güzellik buluyorlar! Şişeliği ve pisuarı meydan okumak için suratlarına fırlatmıştım, ama bak onlar bunları estetik açıdan övüyorlar! demektedir (Antmen, 2010: 161).

Cage, Neo-Dada anlayışında güzel olanın dışlanmadığını vurgulamıştır. Bir anlamda Dada'nın bıraktığı yıkıntının içinden çıkılacaksa o güne kadar oluşmuş değerleri yok sayarak değil, sanat ve yaşam arasındaki sınırı yok ederek çıkılabilir, demektir. Resim pratiği anlamında örnek vereceği kişi çağdaşı Rauschenberg'tir.

((Bu bir Amerikan keşfi.) Rauschenberg bir fikre baktığında öyle mi? Daha çok sabitlenmezliği öven bir eğlence gibi.[...])

Bu tanımlamadan sonra Cage Rauschenberg'in Dante -Dante'nin Cehennemi İçin Çizimler- seri üretim eserleri üzerinden okumalar yapmaya başlamaktadır (Görsel 2.1.-2.2.). Seri 34 parçadan oluşmaktadır. Akla şu sorular gelmektedir. Cage neden serinin tam adını kullanmadı? "Dante" ismi yaratım sürecinde bir imge olarak mı kabul edilmeli? Yoksa yüzeyde resmedilen bir nesne mi? Metin üzerinden okuma yapıldığında "Dante" ismi onun için herhangi bir nesnenin ismini çağrıştırmaktadır. Öyle ise Cage "Dante" ismini bir ironi olarak kullanmış olabilir. Çünkü isim artık "tavuk ya da eski bir gömlek kadar yararlı, çoğaltma olanağı sağlayan bir özendirici" olmuştur (Cage, 2016:777). Esere atfedilen isim özendirici olarak kabul edildiğinde, serinin her bir parçasının izleyiciye yeni karşılaşmalar ve yeni sorular sunma ihtimali yüksektir. O halde, o eser karşısında artık "sabitlenmezlik ve eğlence"nin varlığından bahsedilebilir (Cage, 2016:777). Cage'in "sabitlenmezlik ve eğlence" ifadesinin karşılığını Rauschenberg'in ifadesinde bulmak mümkündür. O der ki; "sanatın zihinleri ve kalpleri değiştirmek için enerjisi olduğunu biliyorum. Sanat gerçeğin ve eğlencenin güç kaynağıdır."³

(Resimler değiştikçe basılı malzeme resim gibi odak değişimlerine yol açan bir konu olmaya başladı (Çalışmalarım da gazeteler kullanmaya başladım): Üçüncü bir palet. Güçsüz konu diye bir şey yoktur (Bütün resim girişimleri iyidir)). Cage Rauschenberg'in bu açıklamasına bağlı olarak eserlerin oluşum sürecini tanımlamaya çalışmaktadır. İşlemi "Dante'nin Cehennemi

İçin Çizimler" serisi üzerinde okuma yaparak gerçekleştirmektedir. Rauschenberg'in üçüncü palet dediği şey; "gündelik hayatın kültürel verileri" olan gazete, fotoğraf, kentsel atıklar ve doldurulmuş hayvanlardır. (Boş tuval hiç boş kalmaz.) Rauschenberg'in resim serüveninde geleneksel malzemelerle, kendine mal ettiği fotoğrafları, kentsel atıkları ve doldurulmuş hayvanları kombine boyamaları ile bir araya getirmiştir (Görsel 2.3.-2.4.). Bu da O'nun modern sanat pratiklerinden malzeme ve uygulama anlamında ayrıldığını göstermektedir. Artık her türlü malzeme sanat eserine dahil edilebilmektedir. "Kitch" olan da dahil.



Görsel 2.1., Robert Rauschenberg, Canto I, 1958, 36.8 x 29.2 cm.



Görsel 2.2., Robert Rauschenberg, Canto XXXIV, 1959-60, 36.8 x 28.9 cm.

³ www.tate.org.uk/rules-of-rauschenberg adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.



Görsel 2.3., Robert Rauschenberg, *Monogram*, 1955-59, 106.6 x 160.6 x 163.8 cm.



Görsel 2.4., Robert Rauschenberg, *Kanyon*, 1959, 207.6 x 177.8 x 61 cm.

Cage de metin içerisinde her türlü malzemenin sanat eserine uygun olduğunu belirtmek için bir çift çorap sözcüğünü kullanmıştır (Cage, 2016: 779). Aslında Rauschenberg'in "Resim yapmak için bir çift çorap da en az ahşap, çivi, terebentin, yağlı boya ve tuval bezi kadar uygundur" sözüne atıfta bulunmaktadır (Danto, 2015: 33).

Konu her ne olursa olsun Rauschenberg'in resme dahil ettiği malzemelerin bir araya getirilmesini kolaj ve assemblajı kullanarak görünür kılmıştır. Bunlar resmin temel ögesi olan boya ile birleştirilmiştir. Sonuçta ortaya çıkan kombine boyamalar olmuştur. Ve Rauschenberg ile birlikte kolaj farklı bir yere taşınmıştır. (Boş tuval hiç boş kalmaz.) "Ama şunu biliyoruz ki, Rauschenberg; Braque, Picasso, Schwitters ve Duffet gibi kolajı sorgulayan son halkalardan biridir. Braque ve Picasso'nun kullandığı gazete, paket kağıtları ve sigara paketleri. Ayrıca Schwitters'da otobüs bileti, etiket, konserve kapağı, tanıtım ilanları ve yırtık zarf gerçek yaşama ait ansıtmalardır" (Batur, 2002: 324-327). Cage'in de vurguladığı gibi; "(...) gazeteler tuvale üst üste yapıştırılır ve kara boyalar uygulanır, konu bir anda birkaç yerden resmi üretmek üzere büyü gibi belirir" (Cage, 2016: 777).

Cage resimleri izleyen birisi olarak resimler üzerinde düşünmenin zorunlu olmadığından bahsetmektedir. Görmenin yeterli olacağını vurgularken, eylemin gerçekleşmesi içinde en iyi ressamı bulmanın gerekliliğini vurgular. (yani en iyi ressamı: O sizi iyileştirir.)

Cage rastlantının etkisi ile Rauschenberg'in resimlerine zamansallığı dahil ettiğini vurgulamaktadır. Bunu sağlayan ise izleyicinin sanat üretimine dahil edilmesidir. O, bazı şeyleri değiştirebilir ya da ekleyebilir. (Bazen Rauschenberg'in isteğine bağlıdır). (Doğum, ölüm, temizlik, ya da kekemelik gibi nedenlerle yerine bir başkası gelebilir.) Resme dahil olan her şey ya "bir masada ya da havadan görülen bir kentteki gibi"dir (Cage, 2016: 777). İzleyenle eser arasında oluşan boşluk, resimdeki şeyler arasında oluşan boşluktan daha belirgindir. Aynı zamanda bir o kadar da değişkendir. Yani Rauschenberg'in beyaz resimlerindeki ışık ve gölgelerin tesadüfi değişimleri gibi. Aynı zamanda bu resimlerde; boşluk, zamansallık ve her şeyin değişebilir olduğu anlam bulur. McEvelley ise beyaz resimleri "metafiziğe dayanan kutsal doluluk-boşluk geleneği" ile ilişkilendirmiştir (Giderer, 2003: 130). (Tanrısal olan) Acaba Rauschenberg'in Betty Parsons'a 1951 yılında yazdığı mektupta beyaz resimleri ile bağlantı kurduğu söz müdür? "Tanrı gibi beyazım"⁴

Ve Cage Rauschenberg için şöyle diyor; "O bir şey demiyor; resmediyor" (Cage, 2016: 777).

Dante'nin Cehennemi için Çizimler ile ilgili olarak Cage kendisine sorar. Rauschenberg ne diyor? Fakat bu soruya cevap veremez. Çünkü bu seriden

⁴ www.sfoma.org/artwork/98.308.A-C/research-materials/document/WHIT_98.308_034 adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.

bir mesaj elde etmenin mümkün olmayacağını görmüştür. Zaten resimleri değerlendirirken başta söylemiştir. (Düşünceler zorunlu değildir.) İzleyicide böyle bir etkinin oluşmamasını Cage, Rauschenberg'in aynı şey üzerinde belirli bir esin kaynağını koruyamadığına bağlamaktadır. (Bir tuvalde olup bitenleri değiştiriyor, ama tuvalin resim için kullanılma yolunu değiştirmiyor.)

Aynı zamanda Dante resimlerinde dikkat çekmeyen bir simetri anlayışının var olduğu görülmektedir. Bahsedilen simetrik yapıyı aynı fotoğraf ya da poster parçalarının tekrar tekrar kullanılması sağlamaktadır. Fakat her bir parça yüzey üzerinde farklı yerlerde ve farklı oluşumlar halinde kullanılmıştır. "Her koşulda, en azından, bakmanız istenen yere değil, herhangi bir yere bakma şansınız" bulunmaktadır (Cage, 2016: 778). Bu resimler için sonuçta söylenen, "imgelerin ikileştirilmesi", simetriyi oluşturmaktadır (Cage, 2016: 778).

Bu seri resimlerden sonra Rauschenberg'in sanat anlayışının izlerini sanat pratiklerinin sanat ve sanat eseri üzerinden oluşturulmak istenen algılar üzerinden hareket etmektedir. Doğanın taklit edilmesi ya da sanat eserinin oluşumunda insan duygularının yansıması ile Rauschenberg arasında bir bağ kurulabildiğini söylemektedir. Aynı zamanda izleyiciye aktardığı duyguların varlığını açıklar. Doğa ve insani duygular sanatın konusu olurken, aynı zamanda da bir gazete sayfasındakinden daha çok konunun olamayacağından bahseder.

Bunlardan mesaj elde etmenin mümkün olmadığını vurgulamaktadır. Zaten Rauschenberg eserlerinde saklı anlamların olmadığından bahsetmiştir. Diyelim bir mesaj var. Nasıl alınacak? Peki ya mesaj değilse? Cage, Rauschenberg'in resimlerini ezberlemenin mümkün olmadığını görmüştür. (Sabitlemezlik ve eğlence)

Cage deneme boyunca mesaj aramış durmuştur. Denemenin sonlarına doğru mesajla neyi kastettiğini açıklamıştır. (Resim hem sanatla hem hayatla ilişkilidir. İkisi de yapılamaz. (İkisi arasındaki boşlukta hareket etmeye çalışıyorum.)) Mesaj Rauschenberg'in sözüdür. Cage bu tanımlamayı açıklar; "aradaki hiçlik, insanın o şekle sokmak için cidden vakit harcadığı uygulamaya dönük her şeyin tümüyle sebepsiz yere döküntüleri canlandırdığı, artık bizim sandığımız gibi dipte olmaktan çıktıkları yerdedir" (Cage, 2016: 779).

Denemenin son paragrafında, nerede başlar güzellik ve nerede sona erer? der. Cevap; "sona erdiği yer sanatçının başladığı yer olmuştur" (Cage, 2016: 780).



Görsel 2.5., Robert Rauschenberg, Tılsım, 107 x 71.1 x 11.4 cm.

(Elbette nesnelere var. Kim söyledi olmadıklarını. Konu şu ki, göremiyor olsak da bakan kişinin biz olduğunu hızla kavradığımız zaman amacı anlarız. Ve nesne de, olgudur, simge değil.) Eğer bir şey üzerinde düşüncenin var olabilmesi mümkünse bunun oluşmasını Rauschenberg'in Tılsım adlı resminin sağlaması gerekir (Görsel 2.5.). Eğer bir düşünce de açığa çıkarılacaksa kavanoz uygun bir nesnedir. Asıl olan "düşünceler değil olgular" (Cage, 2016: 780).

Sonuç

Rauschenberg, Cage'in düşüncelerinin netleşmesinde önemi olan ve onunla aynı görüşü paylaşan bir sanatçıdır. Ayrıca, Cage'in kendisinden farklı bir sanat pratiği alanında üretimde bulunması, O'nun görüşlerinin sağlamlığını destekleyici olmuştur. Cage'in, Rauschenberg'in resimleri üzerine eleştirilerinin bu denemenin öncesinde de bulunduğu belirtilmişti. Buradan şu anlaşılabilir. Cage'in Rauschenberg üzerinde uzun soluklu bir takibinin olduğudur. Bu bağlamda Cage'te, Rauschenberg'in yukarıda belirtilen dört görüşü üzerinden hareket ederek denemesini gerçekleştirmiştir. Rauschenberg'in seri resimlerinden biri olan "Dante'nin Cehennemi İçin Çizimler"i ve kombine boyamalarından birkaçı görüşlerini destekleyen örnekler olarak seçilmiştir. Cage "Dante'nin Cehennemi İçin Çizimler" ismi yerine metin içerisinde Dante ismini kullanmıştır. Onun için yapıt ismi "tavuk ya da eski bir gömlek kadar yararlı, çoğaltma olanağı

sağlayan bir özendirici" olarak görülmektedir. Serinin her bir parçasında hemen hemen aynı görsellerin tekrar kullanımı görülse de, esere atfedilen ismin özendiriciliği izleyici için farklı değerlendirmelere yol açabilir. Şöyle ki izleyici her bir parçada yeni karşılaşmalar ve ifade durumları içerisinde kendini bulabilir. Bu durumda izleyici için yapıt karşısında artık "sabitlenmezlik ve eğlence"nin varlığından bahsetmek mümkündür. Cage'te varolan "sabitlenmezlik ve eğlence" düşüncesi; Rauschenberg'in resimlerinin ezberlenememesine bağlanır. Aynı zamanda Rauschenberg'in "sanatın zihinleri ve kalpleri değiştirmek için enerjisi olduğunu biliyorum. Sanat gerçeğin ve eğlencenin güç kaynağıdır." sözü ile ilişkilendirilebilir.

Cage'in 4'33" lük performansında olduğu gibi Rauschenberg'in Beyaz işlerinde de izleyicinin yaratım sürecine dahil olduğu görülmektedir. Bu düşünce; yani izleyicinin yaratım sürecine dahil edilme görüşü, her iki sanatçının da benimsediği bir görüştür. Fakat, Rauschenberg bu oluşumu kendi isteğine bırakmıştır. Her çalışmasına izleyicinin dahil olmasını istememiştir.

İzleyici her iki sanatçı için neden önemlidir? Çünkü eserin oluşumunda belirsiz olan bölümler izleyici ile tamamlanmak istenir. Belirsizlik ise yapıtın oluşturulduğu mekanla ilişkilidir. Belirsizliğin ortadan kalkması o an için geçerli olan tesadüfi gelişimlerle mümkündür. Yani, her iki sanatçının da benimsemiş olduğu temel ilke; "rastlantı" ile. Yapıt karşısında "sabitlenmezlik ve eğlence"li olanı sağlayan da bu kavram denilebilir. Bu iki ilke (izleyici/rastlantı) ile, sanatçı/sanat yapıtının tartışılır hal alması yüksek ihtimaldir. Ki, Galard; Cage üzerinden rastlantının öncelenmesi ile ilgili bir eleştiri getirmiştir. "Rastlantılarla oynama, yapıt düşüncesini yıkılabilecek gibi bir durumu koyar, zira yapıt düşüncesi, yapan/yaratan düşüncesini içerir ve rastlantı yaratan rolünü oynayamaz" diyerek eleştiri getirmektedir. Sonuçta, "sanatçının egemen olmadığı ve dolayısıyla da sonucun bir yapıt olmadığı bir sanatı harekete geçirir" (Galard, 2011:29).

Cage'in resimler üzerine kendinden eklediği şey ise, "nesnede, olgudur, simge değil" sözü olmuştur. "Bu söz üzerine Roland Barthes bir değerlendirmede bulunmuştur. Fakat O, Neo-Dada anlayışını Pop Art olarak değerlendirmiş ve onunla ilişkilendirerek açıklama getirmiştir. (Neo-Dada ve Pop Art iç içe geçen anlayışlardır. Makale içerisinde sürekli Neo-Dada ifadesi kullanılırken, Barthes'ın kullanımı Pop Art yönünde olduğundan okuyucuda rahatsızlık oluşturmaması istenmiştir). Rauschenberg'den Cage'in ifadesini destekleyici resim hakkındaki bir görüşünü alıntılamıştır. O, "bir tuvalin olmadığı şeye benzemesini istemem. Olduğu şeye benzemesini isterim" demektedir. Barthes bu sözün saldırgan olduğunu söylemiştir. Çünkü sanat

gerçeklik karşısında doğru bir tanımlama getirememiştir. Ve salt gerçeklik onun için temel problem olmamıştır. Sanat gerçekliğin hep kıyısında dolaşmıştır. Aslında, sanatsal ifade; görünür dünyanın subjektif yargılara ve anlamlandırmalara bağlı eğretilmeler, betimlemeler ve metaforlar yoluyla izahı olmuştur. Öyle olunca Barthes, Cage'in "nesne de, olgudur, simge değil." sözüyle, bir uzama sahip olan nesnenin anlam titreşimleri yayamayacağını kabul edilmesi anlamına geldiğini açıklamaktadır. O'na göre Pop Art nesnesini tüm köklerinden ve etrafındakilerinden koparmış olarak sunmaktadır. Öyle olunca sanatçı da yapıtının arkasında duramaz ve kendisinin de derinliği yok olur. Sonuç olarak kitle kültüründe, olgu artık görünür dünyanın bir ögesi değildir; olgu olarak görünen şey stereotiptir" (Barthes, 1992/2017:186-187).

Cage'in Rauschenberg'in yapıtlarında aradığı mesaj; "Resim hem sanatla hem hayatla ilişkilidir. İkisi de yapılamaz. (İkisi arasındaki boşlukta hareket etmeye çalışıyorum.)" şeklinde ifade bulan Rauschenberg'in sözü olmuştur (Cage, 2016:779).

Kaynakça

Antmen, A. (2010). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Caux, D. (2004). *İsyankar Yüzyıl Yirminci Yüzyılın Başkaldırı Sözlüğü*. E. de Waresquiel (Editör). (Çev. İ. Yerguz). *Cage (John)*. İstanbul: Sel Yayıncılık. (Eserin orijinali 1999'da yayımlandı).

Barthes, R. (2017). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*. (Çev. A. Koş ve Ö. Albayrak). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Eserin orijinali 1992'de yayımlandı).

Batur, E. (2002). *Modernizm Serüveni*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Cage, J. (2016). *Sanat ve Kuram*. J.Harrison, C. ve Wood, P. (Editörler). (Çev. S. Gürses). *Robert Rauschenberg, Ressam ve Eseri Üzerine*. İstanbul: Küre Yayınları. (Eserin orijinali 2003'te yayımlandı).

Cebe, R. (2014). *Fütürizm'in Müziğe Etkileri ve Yeni Çalgılar*. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 312-323.

Danto, A. C. (2015). *Sanat Nedir*. (Çev. Z. Baransel). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Eserin orijinali 2013'te yayımlandı).

Eco, U. (2016). *Açık Yapıt*. (Çev. T. Esmer). İstanbul: Can Sanat Yayınları. (Eserin orijinali 1962'de yayımlandı).

Erdal, G. G. (2013). *1945- 1970 Arası Müzikte Avangard Akım ve Avangard Besteciler*. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 2(1), 53-57.

Galard, J. (2011). *Yapısız Sanat*. *Sanat Dünyamız*, (121), 26-32.

Giderer, H. E. (2003). *Resmin Sonu*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Shiner, L. (2013). *Sanatın İcadı Bir Kültür Tarihi*. (Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 2001'de yayımlandı).

Yılmaz, S. (2012). *1950 Sonrası Sanat Akımlarının Gelişiminde Robert Rauschenberg'in Etkileri*. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(12), 113-127.

Görsel Kaynakları

Görsel 1.1., Robert Rauschenberg, Beyaz Resim, 2 Panel, 1951, 182.9 x 243.8 cm. <https://www.moma.org/audio/playlist/40/639> (Erişim Tarihi: 18 Ekim 2017)

Görsel 1.2., Robert Rauschenberg, Beyaz Resim, 4 Panel, 1951, 182.88 x 182.88 cm. <https://www.theartstory.org/artist-rauschenberg-robort.htm> (Erişim Tarihi: 17 Ekim 2017)

Görsel 2.1., Robert Rauschenberg, Canto I, 1958, 36.8 x 29.2 cm. https://www.moma.org/collection/works/36718?artist_id=4823&locale=en&page=1&sov_referrer=artist (Erişim Tarihi: 18 Ekim 2017)

Görsel 2.2., Robert Rauschenberg, Canto XXXIV, 1959-60, 36.8 x 28.9 cm. https://www.moma.org/collection/works/36746?artist_id=4823&locale=en&page=1&sov_referrer=artist (Erişim Tarihi: 18 Ekim 2017)

Görsel 2.3., Robert Rauschenberg, Monogram, 1955-59, 106.6 x 160.6 x 163 cm. <https://tr.pinterest.com/pin/99994054207063128/> (Erişim Tarihi: 17 Ekim 2017)

Görsel 2.4., Robert Rauschenberg, Kanyon, 1959, 207.6 x 177.8 x 61 cm. <https://tr.pinterest.com/pin/213076626104166162/> (Erişim Tarihi: 17 Ekim 2017)

Görsel 2.5., Robert Rauschenberg, Tılsım, 107 x 71.1 x 11.4 cm. <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/talisman> (Erişim Tarihi: 17 Ekim 2017)

İnternet Kaynakları

www.sfoma.org/artwork/98.308.A-C/research-materials/document/WHIT_98.308_034 adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.

www.tate.org.uk/rules-of-rauschenberg adresinden 18 Ekim 2017'de alınmıştır.

www.theartstory.org/artist-rauschenberg-robort.htm adresinden 17 Ekim 2017'de alınmıştır.

Batılı Bir Sanatçının Yorumuyla Şam İşi Üslubunda İznik Çinileri: William De Morgan

Öğr. Gör. Timur Bilir

Makale Geliş Tarihi: 13.07.2018
Yayına Kabul Tarihi: 18.11.2018

Özet

Sanayi Devrimi'nin seri üretimine karşı tepki olarak ortaya çıkan Arts & Crafts akımının temsilcileri, sanat ve endüstriyellemenin bağdaştırılması sorununa çözüm aramışlardır. Akımın öncü ismi William Morris'in şirketinde tekstil, duvar kağıdı, mobilya, vitray, kitap gibi ürünler ortaçağın malzemeye ve el emeğine saygılı anlayışıyla üretilmiş, şirketin seramik üretimini William De Morgan üstlenmiştir. Hem bilimsel düşünme kabiliyeti, hem de sanatçı yönü olan De Morgan, Lord Leighton'un malikânesindeki Arap Salonu'nun çini düzenlemesi ile görevlendirilmiş ve bu sayede doğu seramiklerini yakından inceleme fırsatı bulmuştur. İslam seramiği üzerine araştırmaların erken döneminde nitelikli olan bütün sanat eserleri İran tarzı olarak adlandırılrsa da, De Morgan'ın ilham kaynağı, Leighton koleksiyonunun da büyük kısmını oluşturan Şam İşi üslubundaki İznik çini ve seramikleridir. Doğu seramiklerinin cazibesine kapılarak kopyalarını üreten pek çok tasarımcının aksine, De Morgan onları kendine özgü sanat anlayışı ile yorumlamış ve günümüzdeki sanatçılara örnek olacak nitelikte çalışmalar yapmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanayi Devrimi, Arts & Crafts Akımı, Seramik, William De Morgan

DAMASCUS STYLE IZNIK TILES INTERPRETED BY A WESTERN ARTIST:
WILLIAM DE MORGAN

Abstract

Representatives of the Arts & Crafts movement, which emerged as a reaction to the mass production of the Industrial Revolution, sought solutions to the problem of reconciling art and industrialism. In the company of William Morris, the pioneer name of the movement, products such as textiles, wallpaper, furniture, stained glass and books were produced with respect to medieval materials and handicrafts. William De Morgan produced the company's ceramics. De Morgan, who have a scientific and artistic mind, was assigned to arrange the tiles of the Arab Hall in Lord Leighton's house, where he had the opportunity to closely examine the eastern ceramics. Although all qualified works of art as called Iranian style at the early period of Islamic ceramic research, the inspiration of De Morgan, Iznik tiles and ceramics in the style of Damascus forming the majority of the Leighton collection. Contrary to the many designers who made the copies of eastern ceramics, De Morgan has interpreted them with his own sense of art and has done the work will be a model for today's artists.

Keywords: Industrial Revolution, Arts & Crafts Movement, Ceramic, William De Morgan

Giriş

19. yüzyıl İngiltere'sinde yaşamış olan William De Morgan ve eserlerine geçmeden önce, dönemin sosyokültürel yapısını anlamak için Sanayi Devrimi'ne ve Arts & Crafts akımına genel hatlarıyla değinmek gerekir.

18. yüzyılda İngiltere'de başlayan Sanayi Devrimi, kısa sürede Avrupa'nın diğer ülkeleri ve Amerika'ya yayılmış, yeni icatların hayata girmesiyle enerji ve hammadde kaynaklarında değişiklikler meydana gelmiştir. İnsan ve hayvan gücünün yerini buhar enerjisiyle çalışan makineler almıştır. Kırsal kesimlerden kentlere göç artmış, bunun neticesinde yeni yerleşimler kurulmuştur. Daha fazla tüketicinin ihtiyacına cevap verebilecek seri üretim artmış, el üretimi yapan küçük atölyeler, yerini fabrikalara bırakmıştır. Daha önceleri varlıklı kişiler tarafından satın alınabilen el sanatı ürünler, endüstriyelikleşmeyle yeni alıcı kitlelerine ulaşmış, fakat üretimde kalite düşmüştür. Bu durum, kendini finanse edemeyen el sanatları atölyelerinin kapanmasına ve bu sanatların yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasına neden olmuştur.

Sanatçılar ve resmi kuruluşlar, bu durum karşısında kapsamlı bir reform hareketine girişme gerekliliğini duymuşlardır (Sezgin,2008:183). Bu gelişim sürecinde sanat okulları kurulmuş, 1835'te üretimde standartın ve kalitenin yükseltilmesi için kurulan devlet okulunda John Ruskin ve Ön Rafaelocu sanatçılar öğretmenlik yapmışlardır. İngiliz yazar, şair, sanat ve toplum eleştirmeni olan John Ruskin'in(1819-1900) "Seven Lamps Of Architecture" ve "The Stones Of Venice" adlı eserleri, endüstriyel üretimin kalitesizliğine karşı bir tepki olarak oluşan Arts & Crafts hareketinin düşünsel temelini oluşturmuştur (Aslan,2014:10).

Temel sanat ve tasarım ilkelerinin temellerinin atılmasını sağlayan bu hareket, daha sonra gelecek olan Art Nouveau ve Art Deco akımlarına da esin kaynağı olmuştur. Ruskin, sanat ve el sanatlarının önemini vurgulamış ve bunlar arasında zayıflayan bağların güçlendirilmesiyle ilgili önerilerde bulunmuştur. Bu akımın en önemli ismi William Morris (1834-1896), Ruskin'in fikirlerinin etkisinde kalmıştır. Kraliçe Viktorya tahtına çıktığında daha üç yaşında olan Morris, çeyrek yüzyılda dekoratif sanatların yönünü değiştirmeyi başarmıştır. Sanatçı, aynı zamanda seri üretimin kalitesizliğine karşı insan emeğine ve malzemeye saygının hakim olduğu ortaçağ düşüncesine göre yaşamaya çalışmış, döneminde etkili olan farklı üsluplardan alınan öğelerin bir arada kullanıldığı Eklektisizm Üslubu'na karşı, milli üslup olarak Gotik tarzı benimsemiştir. Morris, 1860 yılında arkadaşı Philip Webb'in tasarladığı Gotik mimariye sahip "The Red House" (Kırmızı Ev) adındaki evine taşınmış ve burası akımın kalesi

haline gelmiştir. William Morris, 1861'de Morris, Marshall, Faulkner & Co. adlı şirketi kurduğunda Ruskin'in düşünceleri pratikte uygulanmaya başlamıştır. Şirket, duvar kağıdı, baskı ve dokuma tekstil, vitray, kitap ve seramik üretmiştir. Tasarımlar sanatçının kendine, Philip Webb, Dante Gabriel Rossetti ve Edward Burne-Jones'a aittir (Thompson,1967:88).

Sanayi Devrimi döneminde, yeni icatların tanıtılması, ulusal tarzların ve uluslararası ticaretin teşviki için Avrupa devletleri ve dünyanın diğer bölgelerinden gelen ülkelerin katıldığı fuarlar düzenlenmiştir (Ergüney,Pilehvarian,2015:224). Endüstriyel alanda meydana gelen yeniliklerin yanı sıra bu fuarlarda, farklı kültürlere ait sanat eserleri de tanıtılmıştır. İlki 1851'de Londra'da düzenlenen ve dünyanın dörtbir yanından ondörtbinin üzerinde katılımcıyla açılan Büyük Fuar için Prens Albert, Owen Jones'u (1809-1868) görevlendirmiştir. Renk kullanımı ile ilgili teorilerini burada cesurca kullanan sanatçı, önceleri eleştirilse de, şehrin ozamanki nüfusunun üç katı olan altı milyon kişinin ziyaret ettiği fuar sonunda büyük takdir ve beğeni toplamıştır(Mc Dowall,2013).

Jones'un egzotik kültürlerin sanatları ile ilgili yaptığı araştırmalar sonucunda yayınladığı eserleri arasında yer alan "Plans,elevations,sections and details of Alhambra" ,1834-37 yılları arasında yayımlanmıştır. Bu kitap, sanatçının 1832'de Kraliyet Akademisi'ndeki eğitimini tamamladıktan sonra Avrupa ve Orta Doğu'ya yaptığı seyahatlerden esinlenerek hazırlanmıştır. Aynı zamanda doğuyu ziyaret eden başka gezgin ve sanatçıların da bu konuda kitapları bulunmaktadır. Bunların arasında en önemlileri Christopher Dresser, Albert Racinet ve Achille Prisse D'Avennes'in çalışmalarıdır.

Jones'un en önemli çalışması ise,1856 yılında yayınlanan "The Grammar of Ornament" dir (Yıldız,2002:564/580). Mezopotamya, Bizans, Antik Yunan, Mısır ve diğer egzotik iklimlerin antik şehirleri, sanat formlarını detaylarıyla anlatan bu eser, hem İngiltere'de, hem de tüm dünyada endüstriyel çağ kültürünün tasarımcı ve ustalarına ilham ve motivasyon kaynağı olmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. Türk Süsleme Örneği (Jones, 1986: Pl.37)

1.1 Arts & Crafts Akımında Duvar Karosu Üretimi

1851'deki Büyük Fuar, makine üretiminin avantajlarını gösterdiği gibi, sanat ile sanayinin nasıl bağdaştırılacağı sorununa da dikkati çekmiştir. Kaliteyi yükseltmek isteyen üreticiler, dönemin önde gelen tasarımcılarıyla çalışarak bu sorunun üstesinden gelmeyi başarmıştır. Böylece, seri üretimle de iyi ve kaliteli işler yapılabileceği kanıtlanmıştır. Bununla birlikte, seri üretime karşı çıkararak daha kaliteli olan el dekoru üretimi savunanlar da vardı. Sanayi Devrimi ile İngiltere ve Avrupa'nın diğer ülkelerinde, mimaride demir ve cam kullanımının yanı sıra, hem hijyen, hem de dekoratif bir görüntü sağlayan duvar seramiklerinin kullanımı da artmıştır. Duvar karosu tasarımı yapmak, birçok sanatçı ve mimarı cezbetmişti. Bunlardan bazıları kopya olarak vasat işler üretse de 19. yy'ın ikinci yarısında öne çıkan yaratıcı tasarımcılar da vardı.

Büyük Britanya'da bu dönemde duvar seramiği üzerine çalışan tasarımcılardan en önemlileri Owen Jones, Walter Crane, William Wise, John Moyr Smith, William Morris, William De Morgan, C.F.A. Woysey, Sir Edward John Poynter ve William J. Neatby'dir.

2. William De Morgan (1839-1917)

16 Kasım 1839'da Fransız kökenli bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelen William Frend De Morgan, Arts & Crafts akımının en önemli seramik

sanatçısıdır. Matematiksel zekası ve bilime yatkınlığı, Londra'da matematik profesörü olan babası Augustus De Morgan'dan ona miras kalmıştı. 1859 yılında Kraliyet Akademisi'ne kabul edilen sanatçı, burada kendisini William Morris'e takdim eden vitray sanatçısı dostu Henry Holiday ile tanıştı. Kariyerine ressam olarak başlayan De Morgan, vitray sanatında kazandığı tecrübe sonrası, Morris'in de yönlendirmesiyle seramik üzerine çalışmaya başlamıştır. En büyük sanatsal başarısı, kaybolmuş olan lüster sanatını yeniden keşfetmesi ve dönemin seri üretim piyasasının ihtiyacını karşılamak için dekorlamada yeni bir transfer tekniği geliştirmesidir.

Sanatçının çalışmaları, üç dönem olarak incelenir. Morris & Co. için üretim yaptığı Fitzroy Meydanı'ndaki atölyesinde, İslam seramiğiyle ilgili sayısız denemeleri sırasında ciddi bir yangın çıkması sonucunda, ilk dönemi olarak bilinen Cheyne Row-Chelsea'daki atölyesine taşınmıştır (1872-1881). Artık bağımsız bir çini üreticisi olan sanatçı, ilk olarak burada başladığı lüster çalışmalarının ilk dönemlerinde yalnızca gölge şeklinde, daha sonraları karo ve seramiklerde aynı tasarım üzerinde bakır kırmızısı, altın ve gümüş renkleri kullanmayı başarmıştır. İkinci dönemi olan Merton Abbey'de (1882-1888), Hispano - Moresk ve İran işlerinden esinlenen altın, gümüş ve mavi - gri lüster boyalı seramik çeşitleri üretmiştir. Mimar Halsey Ricardo ile ortaklık kuran sanatçı, "Moonlight Suite" adını verdiği ikili ve üçlü lüster etkileri görülen çalışmalarını (Görsel 2) üçüncü dönemi olan Fulham atölyesinde üretmiştir (1888-1907).



Görsel 2. William De Morgan, Moonlight Kalyon, 1873-1907, Lüster, R:35 cm.

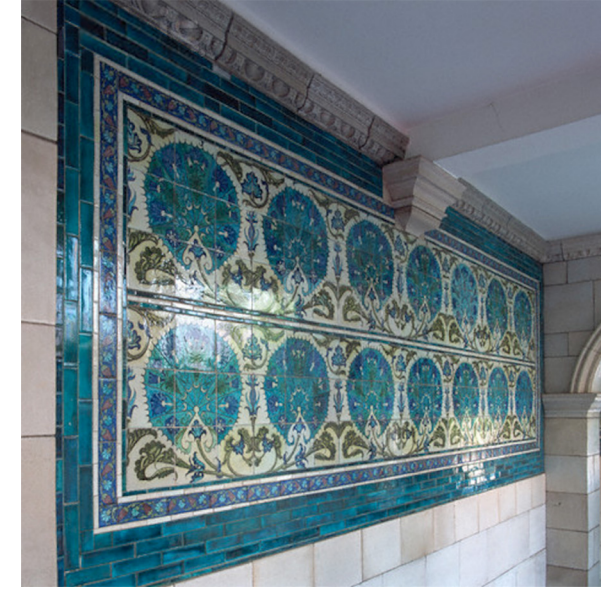
Kariyeri boyunca görkemli malikanelerin çini tasarımları ve Rus Çarı'nın yatının dekorasyonu gibi önemli projelerde çalışmıştır. Sanatçının portföyündeki projelerden en önemlisi, Kraliyet Sanat Akademisi Başkanı ve aynı zamanda sanat eserleri koleksiyoneri olan Sir Frederick Leighton tarafından mimar George Aitchison'a yaptırılan Leighton House için yaptığı çalışmadır(www.demorgan.org.uk). Yapının odak noktası, Leighton'un yirmi yıllık Orta Doğu seyahatleri neticesinde topladığı yüzlerce parçadan oluşan çini koleksiyonunun sergilendiği Arab Hall'dur. 1877-81 yılları arasında Lord Leighton'ın çini koleksiyonunun düzenlenmesi ve restorasyon çalışmaları için sanatçıyı davet etmesi, onun Türk, Suriye ve İran çinilerini yakından incelemesi için büyük bir fırsat oldu. Koleksiyon, 13. yy Kaşan, 17. yy Kubaçi ve 16-17. yy Şam İşi tarzında çinilerden oluşuyordu (Görsel 3). De Morgan, bu çinilerle düzenli bir süsleme programı oluşturmak amacıyla, eksik olan kısımları tamamlayacak restorasyon parçaları ve tek renk turkuaz sırlı karolar üretmiştir. Sanatçının bu mekan için yaptığı restorasyon parçaları o kadar başarılıdır ki, orijinallerinden ayırt etmek oldukça zordur.

Orta Doğu seramikleri konusundaki başarısı neticesinde 1895 yılında Mısır Hükümeti tarafından ülkede düşüşe geçen seramik endüstrisinin tekrar canlandırılması için davet edilmiştir. 1918-19 yıllarında De Morgan'ın otuz kasa dolusu çinisi ve seramik fırını çizimleri, Arts & Crafts akımının öncü isimlerinden C.R.Ashbee tarafından Kudüs'teki Kubbet-üs Sahra'nın çini restorasyonu için görevlendirilen David Ohannesyan'a gösterilmek üzere İngiliz vali Sir Ronald Strass'a gönderilmiştir (Raby, 1989: 71).



Görsel 3. Leighton House Arab Hall

De Morgan'ın çinileriyle bezeli diğer bir önemli yapı, mimar Halsey Ricardo tarafından Sir Ernest Debenham için tasarlanan malikanedir. Bizans tarzını anımsatan ve "Tavus Kuşu Evi" olarak da bilinen bu yapı, William De Morgan atölyesinde üretilen seramik karo ve panolarla dekore edilmiştir. Ricardo, evin alt yarısını çevresini saran ağaçların yeşilini yansıtan yeşil çinilerle, üst kısmını ise bacaya kadar adeta gökyüzüne yükselen turkuaz çinilerle dekore ederek, Londra'nın sisli ve yağmurlu havasıyla bir karşıtlık oluşturmaya çabalamıştır. (Görsel 4).



Görsel 4. Debenham's House çinilerinden

1900'lere gelindiğinde egzotik tarzdaki tasarımlara ilginin azaldığı görülür. Bu dönemde sağlık sorunları bulunan Morgan, yılın büyük bir kısmını Floransa'da geçirmeye başlamıştır. Günümüzde büyük takdir gören eserlerinden zamanında fazla bir gelir elde edemeyen sanatçı, en büyük maddi başarısını 65 yaşındayken yazdığı romanlarla sağlamış ve bu sayede yaşlılık dönemini rahat geçirmiştir. Yazar, mucit ve sanatçı olan Morgan'ın çalışmaları içinde en çok beğenilenleri, zengin çeşitteki duvar karoları ve seramikleri olmuştur.

Sanatçının çalışmalarında İznik çiniciliğinin üçüncü evresi olan Şam İşi üslubunun etkileri açıkça görülür. İznik çinilerinin tasarımında kullanılan neredeyse tüm motif çeşitleri bu tasarımlarda görülse de, De Morgan'ın çinilerinde İznik örneklerindeki kurallı kompozisyon anlayışı yoktur. Onun

tasarımları, daha ziyade ikiyüz yıldan fazla Osmanlı egemenliğinde kalan Şam İşi üslubundaki çinilerin tasarım anlayışına daha yakındır.

Sanat tarihi araştırmalarının erken döneminde Şam İşi olarak nitelendirilen çiniler, Suriye'nin Şam kentindeki yapıları süsleyen örneklerle benzerliklerine ithafen bu şekilde adlandırılmıştır. Bunların başlangıcına ilk örnek, Kanuni Sultan Süleyman'ın Kubbet-el Sahra'ya vakfettiği Musli imzalı cami kandilidir (Görsel 5).



Görsel 5. Kubbet-el Sahra Kandili (British Museum)

1964 yılında Prof. Dr. Oktay Aslanapa başkanlığında İznik'te başlatılan kazılar neticesinde bulunan bol miktarda imalat artığı kaplar, bu türdeki çinilerin İznik'te üretildiklerini ortaya koymuştur (Altun ve diğerleri, 1998:93-94). Osmanlı Dönemi'nde Şam'da üretilen çiniler, 15. yüzyıl Memluk hakimiyeti dönemindeki mavi-beyaz ve 16-17. yüzyıl İznik etkili örnekler olarak iki dönemde incelemiştir (Millner, 2015:16). 1535-1560 yılları arasında yeni renk ve motiflerle görülen bu çinilerin kompozisyonlarında hatayi-bulut üslubunun yanı sıra, doğadan stilize gül, sümbül, lale, nar, müge çiçeği, süsen, enginar gibi motifler özgür bir anlayışla kullanılmıştır. Balık pulu dokusunun bazen zeminde, bazen de kapalı form gibi

alanlar içinde kullanılması da bu üslubun karakter özelliklerindedir. Bu dönemin renk paleti kobalt mavisi, turkuaz, siyah, yeşilin farklı tonları, patlıcan moru ve eflatundan oluşur (Turan, 2002: 358-365)

Şam İşi üslubunun karakter özellikleri, Osmanlı örneklerinde çiniden ziyade seramiklerde kendini gösterir. Bu üslubun form tipleri, büyük boy ayaklı kase, askı topu, maşrapa, şişe ve vazo gibi açık ve kapalı kaplardır. Tabakların desenlerinde bazen cetvel çizgisiyle bordür alanı ayrılmaksızın desenin tüm yüzeyi kapladığı görülür (Görsel 6).



Görsel 6. Şam İşi Üslubunda Tabak (Louvre Müzesi)

Osmanlı mimarisinde Şam İşi üslubundaki çinilerle bezeli olarak nitelenen iki yapı bulunmaktadır. Bunlardan ilki, Bursa Yeni Kaplıca Hamamı'nın 1540'lı yılların ortalarına tarihlendirilen altıgen çinileri (Görsel7), diğeri İstanbul Silivrikapı'da bulunan Hadım İbrahim Paşa Camii'nin pencere alınlıklarıdır (1551).



Görsel 7. Bursa Yeni Kaplıca Çinilerinden Altıgen Plaka (Ömer M. Koç Koleksiyonu)

2.1 Sanatçının Duvar Karoları ve Seramikleri

Yaşamı boyunca Arts & Crafts akımının öncüsü ismi William Morris ile dostluğu süren William De Morgan, onun "Doğayı takip edin, tarihi inceleyin, kendi tasarımlarınızı yapın" ilkesini benimseyerek, nadir olarak çalıştığı birebir kopya desenler dışında tamamen kendi özgün tarzında tasarımlar yapmıştır.

Evelyn De Morgan, eşinin ölümünden sonra 1248 yapraktan oluşan seramik karo ve formları için hazırlanmış desen tasarımlarını Victoria & Albert Müzesi'ne bağışlamıştır. Bu tasarımların 820 adedi seramik karo ve duvar panoları, diğerleri çeşitli seramik formlar içindir. Kağıt üzerine çizilerek renklendirilmiş olan bu tasarımlar, sanatçının geliştirdiği transfer tekniği ile atölyesinde çalışan uygulamacılar tarafından kolayca seramiklere aktararak boyanabiliyordu.

Sanatçı, desen kurgularını hem serbest, hem de simetrik olarak hazırlamıştır. Simetrik olarak tasarlanan ulama tarzındaki karolar, müşterilere birçok farklı kombin yapabilmeye imkanı verdiği için oldukça popüler olmuştur (Görsel 8-9-10-11-12). De Morgan'ın çok sevilen tek renk turkuaz sırlı karoları, başta Leighton House'un Narcissus Hall'u ve Debenham's House'un dış cephesi gibi birçok mekanının dekorasyonunda kullanılmıştır. Geniş alanları dekore etmeye imkanı veren ulama karolarla birlikte De Morgan panolar da tasarlamıştır. Panoların tasarımları ağırlıklı olarak bitkisel motifler, bunların aralarında yer alan hayvan motifleri ve rumilerden oluşur. İznik ve Şam üretimi çini panolarda görmeye alışkın olduğumuz şemse, köşebent

ve tepelik dizisi gibi biçimler de yine sanatçı tarafından kendine göre yorumlanmıştır (Görsel 13-15).



Görsel 8. William De Morgan, Bedford Park Daisies, 1888-1897, Sıraltı, 15x15cm



Görsel 9. William De Morgan, BBB, 1882-1888, Sıraltı, 15x15 cm



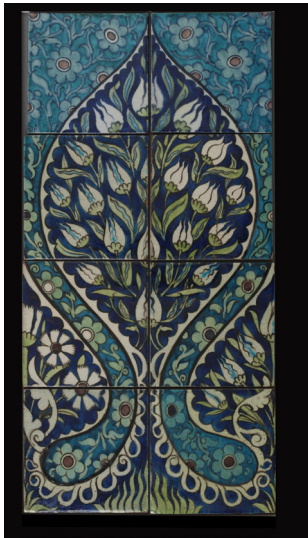
Görsel 10. William De Morgan, Mongolia, 1898, Sıraltı, 15x15 cm



Görsel 11. William De Morgan, Double Carnation, 1888-1897, Siraltı, 20x20 cm



Görsel 12. William De Morgan, Persian Flower , 1888-1897, Siraltı, 15x15 cm



Görsel 13. William De Morgan, Sutlej (P&O Liners), 1882, Siraltı, 30x60 cm.



Görsel 14. William De Morgan, Manganese Fan , 1872-1907, Siraltı, 49x49 cm.



Görsel 14. William De Morgan, Manganese Fan , 1872-1907, Siraltı, 49x49 cm.



Görsel 16. William De Morgan, Snake & Parrot, Sıraltı

2.2 Malzeme ve Teknik

De Morgan, malzeme olarak erken üretimlerinde Hollanda'dan satın alınan kalayla opaklaştırılmış sırlı karoları kullanmıştır. Bunun yanında, Wedgwood ve Craven Dunhill gibi yerli firmaların hazır karolarını da ticari işlerinde kullanmıştır. Standart bir üretim imkanı veren bu karolar, mimarlar tarafından tercih edilmiştir. Sanatçının kendi üretimi olan karolar ise, büyük bir kare tabaka olarak kilden şekillendiriliyor ve daha sonra harp benzeri çoklu bir sistemle dilimlere ayrılıyordu. Kurumaya bırakılan karolar, deforme olmaması için cam levhalar arasında tutuluyordu. Daha sonra kenarları düzeltilip yüksek ısıda bisküvi pişirimleri yapıyor ve dekorlamanın yapılacağı kuvarslı bir astarla kaplanıyordu (Haslam & Whiteway, 2010:5). Çini ve seramiklerin yapımında teknik olarak sıraltı, lüster, mayolika ve kabartma tekniği kullanılmıştır.

Desenlerin yüzeye geçirilmesi için ince bir kağıda çizilen tasarımın iğneyle delinerek kömür tozuyla aktarıldığı tamponlama tekniğinin yanı sıra, sanatçının kendi buluşu olan transfer tekniği de kullanılmıştır. Bu teknikte, ışığı geçirecek ince bir cam levhanın bir yüzüne kontürleri belirginleştirilmiş desen, diğer yüzüne ince bir kağıt yapıştırılıyordu. Ana tasarım üzerinden kontürlenerek boyanan desen, soda silikattan oluşan bir astarla kaplanan yüzeye yerleştiriliyor ve toz sırla sırlanıyordu. Sır pişirimi esnasında kağıt tabaka karbonlaşma ile yok olarak sır ile dekor kaynaşıyordu (Van Lemmen, 1993: 145).

2.3 Renk ve Desenler

De Morgan'ın "İran Renklerim" olarak bahsettiği pastel tonlardaki elma ve haki yeşil tonları, turkuaz, kobalt ve mangan moru, İran'dan ziyade 16. yy Şam İşi üslubunda çini ve seramiklerin renkleridir (Görsel 17).

Orjinallerinde genelde lekese ve iki boyut etkisiyle uygulanan bu renkler, sanatçının işlerinde bazen tonlamalı olarak yorumlanmıştır.



Görsel 17. William De Morgan, Renk Deneme Karosu, 1888-1897, Sıraltı, 15x15 cm.

Sanatçı, seramiklerinde ağırlıklı olarak bitkisel motifler kullanmıştır. İlk dönem çalışmalarında Morris'in tekstil tasarımlarının etkisinde olan Bedford Park Daisies (Görsel 8) gibi desenleri, yüzyılın sonuna kadar üretilmeye devam etmiştir. Doğu etkili olan tasarımlarında, Osmanlı çinilerinde görülen hatayi üslubundaki stilize çiçek motiflerini ve saray nakkaşı Karamemi'nin yarı stilize üslup çiçeklerini severek kullanmıştır. Bunların arasında lale, gül, karanfil ve birçok doğal çiçeği sayabilirsek de, De Morgan'ın favorisi şüphesiz birçok türünü çalıştığı karanfildir (Görsel 4,11,14). Bitkisel motiflerin tamamlayıcısı olarak kullanılan rumiler ve bulutlar da yine sanatçı tarafından kendi tarzıyla yorumlanmıştır.

De Morgan'ın desen repertuarında kendine özgü mizah anlayışı ile ele aldığı stilize hayvan figürlerine de sıkça rastlanır. Yaklaşık altmış farklı hayvan motifini tasarımlarında kullanmıştır. Tamamen hayal ürünü olan kuşların yanı sıra, papağanlar ve tavus kuşları bazen serbest, bazen de heraldik pozlar oluşturacak şekilde bitkilerle birlikte tasarımlarda yerini alır (Görsel 16,18). Sanatçının desenlerinde yer alan hayvanlar, bazen birbirine saldırır şekilde tasvir edilirken, organik formlarıyla her alana güzelce adapte

olabilen balıklar ve yılanlar barışçıl bir şekilde betimlenmiştir (Görsel 19). Tasarımlarda görülen bir başka konu ise açık denizlere yelken açmış İspanyol ve Tudor kalyonlarıdır.



Görsel 18. William De Morgan, *Fantastic Peacock*, 1888-1907, Sıraltı, R: 35 cm



Görsel 19. William De Morgan, *Fish Punch Bowl*, 1872-1907, Sıraltı, R:37/H: 26 cm.



Görsel 20. William De Morgan, *Islamic Inspired Jardiniere*, 1888-1907, Sıraltı, R:32/H:33 cm.

Sonuç

Avrupalıların Osmanlı çini ve seramiklerine hayranlığı neticesinde, 19. yy'da birçok koleksiyoncu Osmanlı çinileri toplamaya başladı. İngiliz koleksiyoner Frederick Du Cane Godman, İran, İznik Çinileri ve Hispano-Moresk seramikler toplamıştır. Godman'ın British Museum'a bağışladığı koleksiyon, Avrupa'daki en değerli Osmanlı çini ve seramikleri koleksiyonlarından biridir. Paris'teki Cluny Müzesi için konsolos Auguste Salzmann tarafından 1865-78 yılları arasında Rodos'tan satın alınan 582 parçalık koleksiyon, bugün Ecoen'deki Rönesans Müzesi'nde sergilenmektedir. Salzmann'ın bu alışverişi nedeniyle, 20. yy başında bu tür seramikler yanlış olarak "Rodos işi" olarak adlandırılmıştır. İskenderiye'de yaşayan Rum cemaatinden Anthonis Benaki, sahip olduğu koleksiyonu Atina'daki kendi adını taşıyan müzeye aktarmıştır. En önemli koleksiyonlardan biri Calouste Güldenkyan tarafından oluşturulmuştur. Güldenkyan Koleksiyonu, Portekiz'in Lizbon şehrindeki vakıf müzesinde sergilenmektedir.

Bu sanat eserlerini toplayan ve çoğunluğu sanatçı olan meraklılar da vardı. İslam seramikleri ile ilgili ilk büyük sergi, bu koleksiyonlardan ödünç alınan parçalarla 1862'de daha sonra Victoria & Albert Müzesi'ne dönüşen South Kensington Müzesi'nde açıldı. Burlington House'da 1885'de toplanan

ikinci kapsamlı sergide South Kensington ve British Museum'a bağışlanan ya da bunlar tarafından satın alınan seramikler çoğunlukta idi. Eserleri sergilenmek üzere ödünç veren kişiler, dönemin sanat dünyasının tanınmış isimleri Lord Leighton'un yanı sıra, Frank Dillion, Augustus Wollaston Franks, F. Du Cane Godman, Holman Hunt, William Morris, George Aitchison, Vincent Robinson, George Solting, Henry Wallis ve Charles Drury Edward Fortnum'dur. Sergi küratörlüğünü V&A Müzesindeki çok sayıda Memluk çinisinin tedarikçisi ve amatör eğitmen olan Henry Wallis yapmıştır.

Iznik seramikleri, 16. yüzyıldan itibaren Avrupa'luların ilgisini çekmiş, 19.yüzyılın ikinci yarısında birçok Avrupalı sanatçı tarafından taklitleri üretilmiştir (Bilgi,2009:493). Osmanlı çinilerinin yapım yöntemlerini tekrardan canlandırmaya çalışan sanatçıların en ünlüleri arasında Sevres Porselen Fabrikası için çalışan Theodore Deck, yapıtlarını Arapça "Sin" harfi ile imzalayan Emile Samson, Léon Parvilleé ve Edmond Lachenal'i sayabiliriz. Floransa'da Giuseppe Cantagalli, İngiltere'de , daha sonra yakından inceleyebilmek için Paris ve İstanbul'dan çiniler satın alan Colin Minton ve Osmanlı desenlerinden faydalanarak özgün tasarımlar yapan ve Lord Leighton'un muhteşem malikanesi için çiniler tasarlayan William De Morgan bu sanatçılar arasındadır.

Geleneği çok iyi etüdedip sanayi çağının seri üretimine yönelik yeni teknikler geliştiren, atölyesindeki fırınlar ve diğer ekipmanları bizzat tasarlayıp inşa eden De Morgan'ın miras bıraktığı işler, günümüzdeki sanatçı ve bu konuda eğitim alan sanatçı adaylarına örnek olacak niteliktedir.

Kaynakça

- Altun,A. (Editör) (1998). *Osmanlı'da Çini Seramik Öyküsü*. İstanbul: Creative Yayıncılık
- Aslan, E. (2014) .“Arts & Crafts Hareketi ve Çağdaş Türk Seramik Sanatı Başyazarları”. *Erciyes Sanat*, 2
- Atasoy, N. - Raby, J. (1989) . Iznik. London: Alexandria Press
- Bilgi, H. (2009). *Ateşin Oyunu* . İstanbul: Sadberk Hanım Müzesi Yayını
- Ergüney, Y.D.- Pilehvarian, N.K. (2015). “Ondokuzuncu Yüzyıl Dünya Fuarlarında Osmanlı Temsiliyeti”.*Megaron*, 2
- Hashlam & Whiteway Ltd. (2010). *Tiles by William De Morgan- The John Catleugh Collection*
- Jones, O. (1986). *The Grammar of Ornament*. London: Studio Editions
- Millner, A. (2015). *Damascus Tiles*. London : Prestel Verlag
- Sezgin, F. (2008). *İslamda Bilim ve Teknik- Cilt 5*. İstanbul: İBB Yayınları
- Thompson, P.(1967). *The Work of William Morris*. London : Heinemann
- Turan, S.(2002). “Osmanlı Döneminde Şam Üretimi Çiniler”. *Türkler*, 12, Yeni Türkiye Yayınları
- Van Lemmen, H. (1993). *Tiles in Architecture*. London: Laurence King Publishing
- Yıldız,N.(2002). “İngiliz Kültüründe Osmanlı Etkileri”.*Türkler*, 15, Yeni Türkiye Yayınları

İnternet Kaynakları

- Mc Dowall,C. (2013). “The Grammar of Ornament-Inspiring a taste for the exotic”,
<https://www.cultureconcept.com/the-grammar-of-ornament-inspiring-a-taste-for-the-exotic>
- www.demorgan.org.uk/de-morgans/william-de-morgan

Görsel Kaynakları

- Görsel 1. Jones, O. (1986), *The Grammar of Ornament*
- Görsel 2. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=37>
- Görsel 3. <https://lookup.london/leighton-house-arab-hall/>
- Görsel 4. <http://thebeautifulnecessity.blogspot.com/2012/05/snuff-box-debenham-house.html>
- Görsel 5. http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=239020&partId=1&searchText=iznik&page=5
- Görsel 6. <http://islamic.arts.org/2011/iznik-and-ottoman-ceramics/>
- Görsel 7. Bilgi, H. (2009). *Ateşin Oyunu* . İstanbul: Sadberk Hanım Müzesi Yayını
- Görsel 8. <http://www.demorgan.org.uk/node>
- Görsel 9. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=2>
- Görsel 10. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=31>
- Görsel 11. <http://www.demorgan.org.uk/node>
- Görsel 12. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=2>
- Görsel 13. <http://collections.vam.ac.uk/item/O233189/tile-panel-william-de-morgan/>
- Görsel 14. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=6>
- Görsel 15. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=7>
- Görsel 16. <https://www.royalacademy.org.uk/article/ra-recommends-28-may-4-june>
- Görsel 17. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=18>
- Görsel 18. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=31>
- Görsel 19. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=33>
- Görsel 20. <http://www.demorgan.org.uk/node?page=15>

Tasarım ve Günlük Yaşam Kuramları Bağlamında Türkiye’de 1982-2017 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi ve Analizi*

Betül Aybala Çakmakçıoğlu
Dr. Öğr. Üyesi Nazmiye Öztürk

Makale Geliş Tarihi: 14.04.2018
Yayına Kabul Tarihi: 18.06.2018

Özet

Günlük yaşam, özne ve nesneye bağlı ilişki biçimlerini ve bu doğrultuda günlük eylemleri içinde barındırdığı gibi tasarıma da zemin oluşturmaktadır. Nesnelere kurulan ilişkiler, nesnelere yüklenen anlamlar ve onları kullanma biçimleri bağlamında günlük yaşamın tasarım pratiğiyle doğrudan bağlantılı olduğu söylenebilir. Bu bağlantıya dayanarak, bu çalışmada tasarım ve günlük yaşam bağlamında Türkiye’de 1982-2017 yılları arasında gerçekleştirilen lisansüstü tezler araştırılmıştır. Bu konunun özellikle endüstriyel tasarım yazını üzerinden lisansüstü çalışmalardaki yeri ve ele alınış biçimleri incelenmiştir. Yapılan araştırma ve inceleme sonunda elde edilen bulgular değerlendirilerek, tasarım ve günlük yaşam ilişkisinin lisansüstü çalışmalardaki mevcut durumu ortaya konmuş, çeşitli yorum ve öneriler getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Günlük Yaşam Kuramları, Tasarım, Endüstriyel Tasarım, Eğitim, Lisansüstü Çalışmalar

INVESTIGATION AND ANALYSIS OF GRADUATE STUDIES CONDUCTED IN TURKEY BETWEEN THE YEARS OF 1982-2017 IN THE CONTEXT OF DESIGN AND EVERYDAY LIFE THEORIES

Abstract

Everyday life creates a basis for design as well as it contains many forms of relationship between subject and object, and daily actions in this context. It can be said that in various contexts such as the relations established with objects, the meanings loaded on objects, and the way they are used, daily life is closely related to design practice. Departing from this idea, for this article, graduate theses conducted in Turkey between the years of 1982-2017 in the context of everyday life and design were investigated. This issue has been examined in the context of graduate studies through industrial design literature. Through the evaluation of the findings obtained at the end of this research and analysis, the present situation of design and everyday life relation in the graduate studies is presented and various comments and suggestions are made.

Keywords: Everyday Life Theories, Design, Industrial Design, Education, Graduate Studies

Betül Aybala Çakmakçıoğlu, E-posta: aybalacak@gmail.com
Dr. Öğr. Üyesi Nazmiye Öztürk, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
E-posta: nazozturk@eskisehir.edu.tr

*Bu çalışma, Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Yüksek Lisans Programı kapsamında, danışmanlığını Dr. Öğr. Üyesi Nazmiye Öztürk’ün yaptığı, B. Aybala Çakmakçıoğlu tarafından hazırlanan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1. Giriş

Günlük yaşam, bugüne dek çoğu sosyolog, kuramcı ve düşünür tarafından çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. Günlük yaşamın, sosyolojik kavramlar içinde tanımlanması hayli zor bir kavram olduğunu ifade eden Featherstone (1995: 55) bunun, günlük yaşamın, bütün kavramsallaştırmalarımıza, tanımlamalarımıza, anlatılarımıza nihai zemin sağlayan bir yaşam dünyası olmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Tanımlanmasının zor olduğuna ilişkin bu türden vurgular, “günlük yaşam”ın sözel bir kavram olmayıp, bir olgu/zaman aralığında yer aldığına işaret etmektedir. Kültürel, toplumsal ve somut olmayan değerlerin bir anlamda görünür hale geldiği yere işaret ettiği de söylenebilir. Bu yüzden günlük yaşamdan alınan herhangi bir kesit, yaşamın içinden sayısız konuda fikir vermektedir. Günlük yaşam, tüketim, üretim, kapitalizm gibi kavramlarla kuvvetli bağlantıları olan tasarım alanıyla da sürekli etkileşim halindedir.

Bu çalışmada konuyla ilgili önemli addedilen eserler başta olmak üzere birçok kaynaktan yararlanılarak, başlıca günlük yaşam kuramları ve eleştirilerinden ana hatlarıyla bahsedilmekte, bu kaynaklarda yer alan önemli kavramlar tanımlanmaktadır. Daha sonra çalışmanın asıl amacına uygun olarak günlük yaşam ile ilgili lisansüstü tezler gerçekleştirildiği anabilim dalları, tasarım temel alanı ve endüstriyel tasarım alanında yapılan çalışmalar olmak üzere incelenmekte ve elde edilen verilerle çeşitli çıkarımlarda bulunulmaktadır. Endüstriyel tasarım lisansüstü yazınında günlük yaşam konusunun yerini kavramak üzere; özellikle bu anabilim dalında gerçekleştirilen çalışmalar ayrıntılı olarak içerik, kapsam, yöntemler gibi nitel özellikleri yönünden de analiz edilmektedir. Sonuç ve öneriler bölümünde, elde edilen bulgular değerlendirilerek, gelecekte yapılabilecek tasarım araştırmaları, uygulamaları veya lisansüstü çalışmalar için önerilerde bulunmaktadır.

1.1. Çalışmanın Amacı

Çalışma temel olarak, günlük yaşam kavramının lisansüstü tezlerde sıklıkla hangi alanlarda ele alındığını, tasarım temel alanı ve endüstriyel tasarım alanında bu konuda yapılmış çalışmaların nicelik ve niteliklerini tespit ve analiz etmeyi amaçlamaktadır. Böylelikle, günlük yaşam kuramlarının akademik çalışmalarda disiplinler arası ortak bir zemin sunduğuna ve günlük yaşamın tasarım alanını besleyen niteliklerine dikkat çekmek hedeflenmektedir. Çalışmanın amacı, zamansal sınırları olmayan bir araştırma konusu olarak günlük yaşamın tasarım çalışmaları, pratikleri ve eğitiminde yer almasına teşvik etmek, bu konudaki çalışmalara perspektifler sunmaktır.

1.2. Yöntem ve Sınırlılıklar

Yapılan araştırma günlük yaşam sosyolojisine dayanan kuramsal bir temel üzerine oluşturulmuştur. Kuramsal ve kavramsal geliştirmeyi hedefleyen, anlama, detaylı tanımlama, açıklama, ilişkilendirme gibi amaçlarla yapılan temel araştırmalar türündedir. Çalışmada veri toplama yöntemlerinden ağırlıklı olarak literatür taraması kullanılmıştır. Araştırmada lisansüstü tezlerin incelendiği bölüm için zaman aralığı, Türkiye’de ilk olarak endüstriyel tasarım lisansüstü programının kurulduğu 1982 yılı (Irkdaş Doğu vd., 2015, s.46) ile tez çalışmasının yürütüldüğü 2017 yılı olarak belirlenmiştir. Lisansüstü tez çalışmalarına Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanı aracılığıyla erişilmiştir. Dolayısıyla araştırmanın sınırlılıklarını bu veri tabanında kullanılan kriterler belirlemektedir. Bu sınırlılıklar bölüm içerisinde, veri tabanında yapılan taramalarda kullanılan anahtar sözcükler ve sözcüklerin arandığı alanlar gibi detaylarıyla birlikte açıklanmaktadır. Araştırma kapsamında Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanından ulaşılan tez bilgilerinin güncel, eksiksiz ve doğru olduğu varsayılmıştır.

2.1. Günlük Yaşam Kurallarına İlişkin Önemli Kavramlar

Günlük yaşam, yaratımı destekleyen olanaklarla dolu, farkında olalım veya olmayalım ürettiğimiz, tükettiğimiz her şeyde ve her eylemimizde tutduğumuz, her olguyu tanımlarken referans gösterdiğimiz esnek bir koordinat sistemi gibidir. Her an değişebilen, bireyin ve toplumun hem etkilediği hem de etkilendiği tüm durumları kapsar. Günlük yaşam sosyoloğu ve filozofu olarak nitelendirebileceğimiz Lefebvre de günlük yaşamı üzerinde yürüdüğümüz besleyici, verimli bir toprağa benzetir (Lefebvre, 2015: 93). Lefebvre’nin günlük yaşamın olası tanımını tartıştığı bir metin onu kavramada oldukça yardımcıdır:

Gündelik hayat bir ilk anlam küresi, üretici (yaratıcı) etkinliğin yeni yaratımları olanaklı kılacak bir biçimde hazır tutulduğu bir zemin midir? Bu alan, bu zemin, ne felsefecilerin özneliği tarafından belirlenmiş (veya üst belirlenmiş) bir şey olarak, ne de kategoriler halinde (giyecekler, yiyecekler, mobilyalar vs.) sınıflanmış nesnelere nesnel (veya nesnesel) betimlenmesi olarak özetlenebilir. Bunlardan daha öte ve daha başka bir şeydir o: Ne bir düşünüş yönüdür ne de bir engelleyici ya da durdurucudur; aynı anda hem bir alan hem de bir ara istasyondur, bir aşamadır ve bir atlama tahtasıdır, anlardan (gereksinimler, iş, zevk; ürünler ve yapıtlar, edilgenlik ve yaratıcılık; araçlar ve amaçlar, vs.) oluşan bir andır, olanaklı olanı (olanaklar bütününü) gerçekleştirmek için kendisinden yola çıkmanın kaçınılmaz olduğu diyalektik bir etkileşimdir (Lefebvre, 2016: 24).

Günlük yaşam, insanların hayatlarını sürdürmek üzere gerçekleştirdikleri

eylemleri ve rutinleri içeren, var olma uğraşlarını; duyguları, düşünceleri, deneyimleri, çıkarımları ve anlamlandırma süreçleriyle birlikte gerçekleştirdikleri bir mecradır. Bu konu üzerine tartışmalar kimi zaman yaşamı kolaylaştırmak, kimi zaman anlamlandırmak, çözümlenmek kimi zaman da güç ve otorite elde etmek gibi amaçlarla günümüze dek süregelmiştir (Şahin ve Balta, 2001:186). Günlük yaşam kuramları bireyin yaşam içerisindeki eylemleri, pratikleri, bireyin kurumsal yapılarla güç ilişkileri gibi kavramları içermektedir. Günlük yaşam ile ilgili bugüne dek birçok tanım yapılmış, farklı düşünce ve yaklaşımlar geliştirilmiştir.

2.2. Tarihsel Olarak Günlük Yaşam Kuramları

2.2.1. Modernist Sosyoloji Bağlamında Sistemler Yaklaşımı

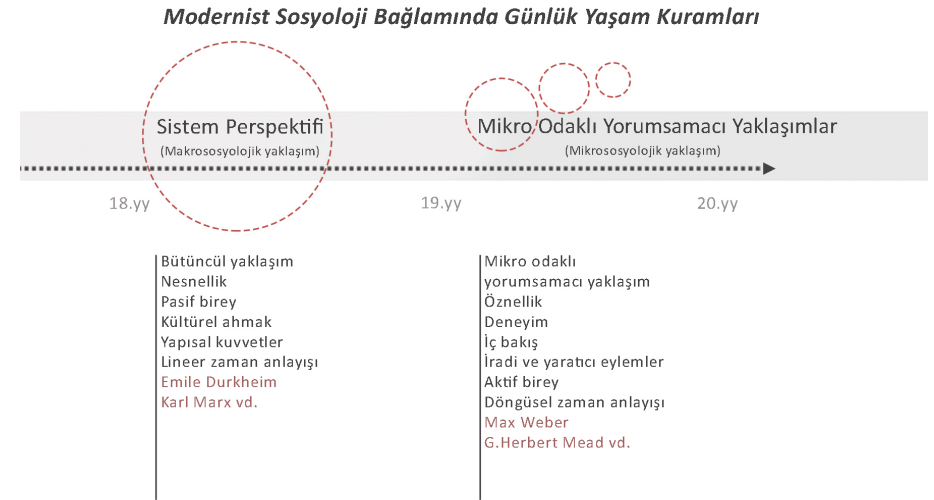
Genel olarak bakıldığında, modernist sosyoloji dahilinde, 18. yy. felsefesinden, 19. yy. klasik dönemine ve ardından savaş sonrası zamana dek gelen süreçte günlük yaşamla ilgili 2 temel yaklaşım olmuştur. Bunlar sistemler yaklaşımı ve mikro odaklı yorumsamacı¹ yaklaşımlardır (Swingewood, 1998). Bu yaklaşımlara temel oluşturan en önemli sorulardan biri günlük yaşamda belirleyici olanın bireylerin kendi iradesi mi yoksa yaşam içerisindeki iktisadi yapılar gibi yapısal faktörlerin mi olduğudur (Aman, 2017: 17). Sistem perspektifi ya da sistemler yaklaşımı, genel olarak toplumsal yapıyı bütüncül bir bakışla ele almış, eylemleri altında gizlenen yapısal oluşumların bir çıktısı olarak görmüştür. Sistemler yaklaşımında günlük yaşam tamamen toplumsal aktörlerin kontrolü dışında, yapısal kuvvetlerin güdümündedir (Bennett, 2013: 12). Sistem kuramı rasyonel bir yaklaşımdır ve tüm toplumsal yapıyı bir makro sosyoloji olarak ele almaktadır. Ancak, bu tür yaklaşımlar zaman içerisinde yetersiz kalmış, günlük yaşamı anlamak için yapılan çalışmalar farklılaşmıştır. Özellikle 19. yüzyıl sonlarında bu bakış açısına muhalif görüşler çoğalmış, salt yapısal değerlendirmelerin bireyleri ve toplumu anlamada yeterli olmadığı düşüncesi ağırlık kazanmaya başlamıştır. Morris'in (1977) de ifade ettiği gibi;

Yaratıcı sosyolojik yaklaşımların altında yatan temel varsayım, insanların yalnızca toplumsal gerçekler ve güçler etkisi altında hareket etmedikleri; kendi sosyal dünyalarını başkalarıyla sürekli olarak etkileşim içerisinde biçimlendirip ve yarattıkları dolayısıyla bu eşsiz insani süreçleri araştırmak ve anlamak için özel yöntemlere ihtiyaç duyulduğudur (Morris'den aktaran Brinkmann vd., 2014).

¹ Yorumsamacılık, aslen dini metinlerin özgünlüğüne ilişkin anlaşmazlıkları karara bağlamakla ortaya çıkmış daha sonra genel olarak yazıyı anlama aracına dönüşmüş ve nihayetinde yazı dışında insan eylemlerinin anlaşılması için kullanılan bir yöntem haline gelmiştir. On dokuzuncu yüzyılda, yorumlama öne çıkan bir felsefi geleneğe dönüşmüştür. Yorumsamacı yaklaşımlar, toplumsal olguların anlaşılması için doğa bilimlerinin tersine, öznel anlamlandırmaların, toplumsal ve kültürel bağlamın hesaba katılması gerektiğini vurgular. Sosyal olguları, nesnel durumları dışarda tutarak, bireyin perspektifinden yorumlar (Turner, 2006).

2.2.1. Modernist Sosyoloji Bağlamında Mikro Odaklı Yorumsamacı Yaklaşımlar

Sosyolojide bireyin günlük yaşamdaki eylemde bulunma yetisine karşı görüşler zamanla klasik sosyolojiden uzaklaşarak mikro odaklı perspektife yaklaşmıştır. Böylece günlük yaşam önceden belirlendiği kabul edilen kalıplardan kurtulmaya başlamıştır. Bu aşamada, kuramcılar daha çok pratikler, bedensel deneyimler, bireysel duygular ve sezgilere yani öznelliklere eğilimlerdir (Gardiner, 2016). Bireylerin toplumsal düzenin etkisinde her daim pasif kalmadıkları, onların aktif birer özne oldukları düşüncesi günlük yaşam tartışmalarının merkezine alınmıştır. Böylece günlük yaşam, bireyin çeşitli güç ilişkileriyle yönlendirildiği bir ortam olarak görülmekten uzaklaşmıştır. Günlük yaşam kuramlarında yaşanan bu süreç her ne kadar kesin sınırlarla ayrıştırılamasa da farklılaşan nitelikler görülebilir (Bkz. Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Modernist Sosyoloji Bağlamında Günlük Yaşam Kuramları

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

2.2.3. Neo-Marksist Akım

Karl Marx ve Friedrich Engels'in 1848'de ele aldığı komünist manifestoda ifade edildiği gibi toplum tarihini, sınıf mücadeleleri tarihiyle eş anlamlı ele alan Marksizm, sınıf çatışması üzerinden günlük yaşamı, üretim ve üretim ilişkilerini materyalist bir yaklaşımla ele almıştır (Marx ve Engels, 1997). Günlük yaşamı ve toplumsal yapıyı bütün olarak tanımlayan ve etkisi günümüze kadar devam eden bu teori, zaman içinde marksist düşünürler tarafından temel düşünce ve kavramları korunmakla beraber, yeni düşüncelere evrilmiştir. Bu kuram ekonomi başta olmak üzere, toplum ile bağlantılı olan sosyoloji, siyaset bilimi, iletişim, mimarlık ve tarih gibi disiplinlere nüfuz etmiş ve bu alanların içeriklerine bağlı olarak çeşitlenmiştir. Bu noktada, önceki başlıkta açıklanan sistem perspektiflerine karşı, günlük yaşamı daha eylem odaklı olarak ele alan Weber gibi düşünürlerin kuramlarından ve kavramlarından faydalanan, marksist yaklaşımı reddetmeyen ancak eleştiren, dönüştüren ve zamana uyarlayan neo-marksist yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Neo-marksist yaklaşımların temelinde Frankfurt okulu eleştirel kuramı gibi kapitalizm karşıtı, marksizmi farklı kavramlar ve kültürel çalışmalarla birleştiren teoriler de önemli bir yer tutmaktadır (Bovone, 1989: 42). Burris'in (1987) Marx ve Weber tartışmasının ele alındığı bir yayında yer alan çalışmada görülebileceği gibi, neo-marksist yaklaşım marksizmin aksine yapıya değil eyleme, tahakkümden ziyade egemenliğe, çok boyutluluğa ve piyasa kavramlarına ağırlık vermiştir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2. Marksizm ve Neo-Marksist Yaklaşımlara Ait Kavramlar

2.2.4. Fenomenolojik Yaklaşım

Fenomenoloji², yirminci yüzyılın önemli düşünürlerinden Edmund Husserl'in geliştirdiği bir felsefi kuramdır. Bir toplum filozofu Alfred Schutz, Husserl'in bu kuramının tanınmasına katkıda bulunmuş, fenomenolojiyi G. H. Mead'in düşünceleriyle bir araya getirmiştir ve böylece fenomenoloji, yorumcu bir sosyolojiye evrilmiştir. Fenomenolojik sosyoloji, sosyal bilimlerdeki pozitivist yaklaşımlara karşıt bir konumda yer almış ve etnometodoloji³, eleştirel kuram gibi yorumcu yaklaşımların da önünü açmıştır (Slattery, 2008: 231).

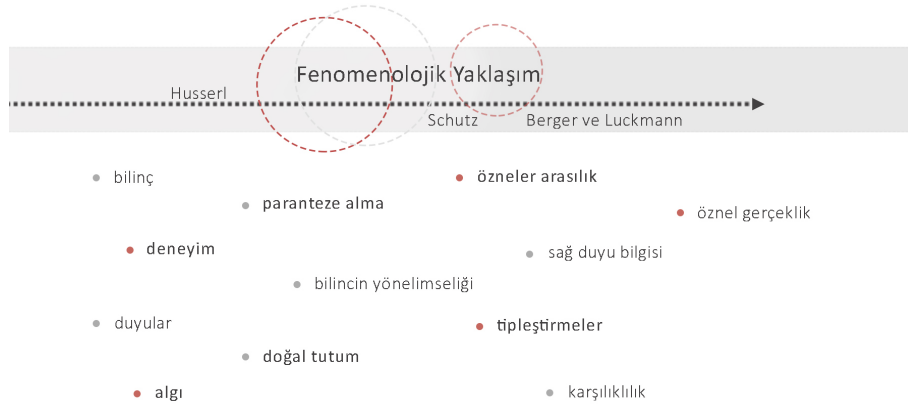
Fenomenolojik yaklaşım, toplumun ve bireyin birbirinden ayrı düşünülmemeyeceğini savunan, bireylerin kendilerine ait dünyaları yaratma yollarına yoğunlaşan bir düşüncenin ürünüdür. Yaklaşımın temelini oluşturan fenomenolojinin odağı bilincin işleyişidir ve burada çoğunlukla 'yaşanılan dünyanın aslında zihinlerde yaratıldığı düşüncesi' kabul görmektedir (Tatlıcan, 2011: 112). Sosyal olguların fizik nesnelerin tersine bireylerin algıları ve anlamlandırmalarına bağlı olduğunu savunan fenomenolojik yaklaşım, olguların bireyler tarafından nasıl algılandıkları incelenirken birey tarafından deneyime ilişkin tüm öğelerin ve ön kabullerin "fenomenolojik indirgeme" olarak tanımlanan süreç aracılığıyla paranteze alınmasını, etki alanından uzak tutulmasını önermektedir (Tatlıcan, 2011: 113; Cevizci, 2012: 651). Fenomenolojiye göre kişiler, fiziksel varlıkları duyuşsal olarak algılar ve kendi anlayışlarıyla yorumlayarak tekrar yaratırlar (Slattery, 2008). Fenomenoloji maddesel dünyanın bireylerin anlamlandırmalarına dayalı, görelî bir alan olduğunu savunmaktadır. Sosyal düzenin, günlük yaşamda gerçekleştirilen eylemler, etkileşimler ve ortak değerler üzerinden yeniden üretildiğini belirtmektedir. Aynı şekilde bu yaklaşımı temel alan düşünürlerin günlük yaşamı tanımlamaları da deneyime ve etkileşime referans vermektedir:

² Yirminci yüzyılın seyrinde öne çıkan felsefi bir okuldur, etimolojik olarak bakıldığında, fenomenoloji, "duyularla algılanabilen her şey" olarak tanımlanan fenomenlerin bireye nasıl görüldüğüne dair yapılan araştırmalarla ilgilidir ve deneyimlerin yapısını inceler. Fenomenolojik sosyoloji, yorumlayıcı sosyolojinin bir türüdür (Turner, 2006:438). Sosyal psikolojide gözlemcinin önyargılarını askıya almaya ve bireyin davranışındaki fenomenleri gözlemlemeye, açıklamaya, algıyı ve bilinci arttırmaya çalışan bir yaklaşım olarak tanımlanır (Theodorson, 1969: 298).

³ Amerikan sosyolog Harold Garfinkel'in çalışmalarıyla temellenen, günlük yaşamdaki pratik eylemleri konu alan, iletişimin günlük yaşamda nasıl işlediğini, toplumsal normların günlük yaşamdaki etkinliklerde nasıl kullanıldığı araştıran bir yaklaşımdır (Tatlıcan, 2011: 147-148). Garfinkel'in "Studies in Ethnomethodology (Etnometodolojide Araştırmalar)" kitabında görüldüğü gibi (1967: 1), "pratik etkinlikler, pratik ortamlar ve pratik sosyolojik yargılama deneysel araştırma konuları olarak ele alınmış ve günlük yaşamın en yaygın etkinliklerine genellikle sıradışı durumlar gibi odaklanılarak onlar hakkında bilgi edinilmeye" çalışılmıştır.

Yaşantı-dünyası ne benim özel dünyam ne senin özel dünyandır ne de senin ve benim özel dünyamın basitçe bir araya gelmesidir, aksine ortak deneyimler dünyamızdır (Schutz ve Luckmann, 1973: 68).

Ortak değerlerin oluşumu ve birey-toplum ilişkisi noktasında ise ortak sağduyu bilgisi, tipleştirmeler, karşılıklık gibi Schutz'a ait bazı kavramlar ön plana çıkmaktadır. Fenomenolojik yaklaşım birçok düşünür tarafından günlük yaşamı araştırmada temel alınmış ve yeni kavramlarla geliştirilmiştir (Bkz. Şekil 2.3).



Şekil 2.3. Fenomenolojik Yaklaşım Ait Kavramlar

Kısaca ifade edildiğinde, fenomenoloji yalnızca felsefi bir sistem olmayıp, şeylerde gizlenmiş özün bilgisini araştıran bir yöntemdir. İncelediği konu nesnel gerçeklikten ziyade insanın bu gerçeklik ile ilişkisinde etkin olan bilinç ve algı sürecidir (Erbaş, 1992: 160). Bu noktada denebilir ki fenomenoloji konu bağlamında, bireylerin günlük yaşamı nasıl algıladıklarını ve deneyimlediklerini incelemeyi, yaşantı dünyasının derinlerine inerek ondaki özü ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

2.2.5. Kuzey Amerika Mikro Sosyolojisi

19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyılın başında Kuzey Amerika'da kurulan yeni bir sosyolojik gelenek olan Kuzey Amerika sosyolojisi, Avrupa'daki günlük yaşam yaklaşımlarından farklı olarak bireyin kendisine daha fazla odaklanmıştır. Chicago Üniversitesi sosyoloji bölümü -daha çok Chicago okulu olarak bilinir- Kuzey Amerika sosyolojisinin temelini oluşturmuştur

(Ritzer ve Stepnisky, 2014, s.204). Bu düşünce okulu, bir yandan fenomenolojiyle bağlantılı olup gündelik ve yüz yüze ilişkilere olan ilgisiyle öne çıkmış, bir yandan da kendine has kavramsal araçlar sunan özgün bir yöntem izlemiştir. Kuzey Amerika mikro sosyolojisi içinde iki temel eğilim ayırt edilmektedir. Bunlardan biri G.H. Mead tarafından başlatılan bir geleneğe referans veren, en önemli figürlerinden biri Erving Goffman olan sembolik etkileşimcilik, diğeri ise Harold Garfinkel tarafından kurulan etnometodolojidir (Bovone, 1989: 46) (Bkz. Şekil 2.4).



Şekil 2.4. Kuzey Amerika Mikro Sosyolojisi Ait Kavramlar

Klasik sosyolojide görülen bilimsel tutumu yadsıyan sembolik etkileşimci yaklaşım, toplumu içeriden analiz ederek, bir durum veya yaşam tarzına ilişkin bireyleri etkileyen başlıca faktörleri araştırır. Mead'in çözümlemesinin temelinde toplumsal sınıflardan ziyade birey ve bireyin yorumlama becerisi yer almaktadır. Sembolik etkileşimcilik toplumu tanımlamak yerine grup etkileşimi veya psikolojisine yakın durmakta, sosyal eğilimlerden çok bireyin davranışının 'iç dinamikleri' ile alakalı çözümlemelerde bulunur. Mead'e göre, toplumda kesintisiz bir yeniden üretme, yorumlama ve müzakere etme söz konusudur (Slattery, 2008:334-336).

Sembolik etkileşim kuramında, semboller anahtar unsurlardır ve toplum içinde öğrenilirler. Sözcükler, nesnelere ya da eylemler birer sembol olabilir. Ritzer ve Stepnisky (2014:355) tüm toplumsal nesnelere başka şeylerin anlamına gelmediğini ama başka şeylerin anlamına gelen tüm nesnelere bir sembol olduğunu belirtmişlerdir. Bu yaklaşıma göre, bireyler genellikle

kendileriyle ilgili bir şeyi diğerlerine aktarmak için sembolleri kullanırlar.

Goffman gerçeklik olarak kabul ettiği sosyal yapının içeriğini oluşturan günlük yaşamı performans olarak tanımlanmış, günlük hayattaki etkileşimi dramaturjik bir yöntemle ele almıştır. Sosyal rollerin benimsenmesiyle açıklanan günlük yaşam pratikleri vasıtasıyla, bireylerin 'sahne önü ve sahne arkası benlikler' oluşturarak rollerini yönettiklerini iddia etmiştir. Bu şekilde bireyler yaratıcı biçimde yaşamlarını idare etmekte, konformist (uymacı) eğilimlerini törpülemek amacıyla farklı uzamlar oluşturup günlük yaşamı daha katlanılabilir kılmaktadırlar (Goffman, 2016; Bennett, 2013:14). Goffman, günlük yaşam ve birey arasındaki ilişkiyi, toplumsal roller ve benlikler üzerinden tanımlamıştır.

Kuzey Amerika sosyolojisinde, Bovone'nin (1989) de işaret ettiği, bir diğer temel eğilim ise etnometodolojidir. Etnometodoloji, temelde günlük yaşamın analizinde kullanılan yöntemlerdir. Bu perspektif, fenomenolojik yaklaşımdan çokça etkilenen Harold Garfinkel tarafından oluşturulmuştur. Etno, kişilerin ulaşabileceği ortak bilgi birikimini; metodoloji, aktörün toplumsal yaşamı kavramasını ve keşfettiği anlamı iletmesini sağlayan stratejileri ifade etmektedir (Swingewood, 1998). Garfinkel (1967:4), etnometodolojiyi öznel ifadelerin ve gündelik yaşamın devamlı olası edinimleri gibi diğer pratik eylemlerin incelenmesi olarak tanımlar. Etnometodoloji sosyal yaşamda bireylerin deneyimledikleri olgu ve olayları nasıl anlamlandırdıklarını deneysel yaklaşımlarla mercek altına almaktadır. Bu nedenle, kendisine bireylerin gündelik etkileşimlerinde yarattıkları gerçekliği deneysel olarak araştırarak bir alan belirlemiştir (Poloma, 1993: 241).

2.3. Günlük Yaşam Kuramlarında Öne Çıkan Düşünürler

Sıradanın filozofu olarak tanınan sosyolog ve filozof Henri Lefebvre, neo-marxist bir günlük yaşam kuramcısıdır. Günlük yaşam üzerine uzun yıllar çalışarak bu alana önemli katkılar sağlamıştır. Çalışmalarında marksizm ve fenomenoloji gibi çeşitli kuram ve yaklaşımlarla üretken ilişkiler kurarak günlük yaşam araştırmalarına önemli kavramlar ve perspektifler kazandırmıştır (Gardiner, 2016:107) (Bkz. Şekil 2.5). Lefebvre, günlük yaşam çalışmalarında boş zaman, günlük yaşamın ritimleri, modernizm, yabancılaşma, kimlik gibi temaları ele almıştır. Günlük yaşamı çok yönlü ele alması ve özgün düşüncelerinin hala etkili olması, onu bu tartışmalar içinde özel bir yere konumlandırmıştır. Lefebvre'nin çalışmaları genellikle modernitenin bir kritiği niteliğindedir. Günlük yaşamda öznenin giderek kaybolduğunu, nesnenin öne çıktığını ifade eden Lefebvre nesnenin salt nesnel gerçeklik olarak değil, 'saf bir biçim olarak' da ele alınması gerektiğini

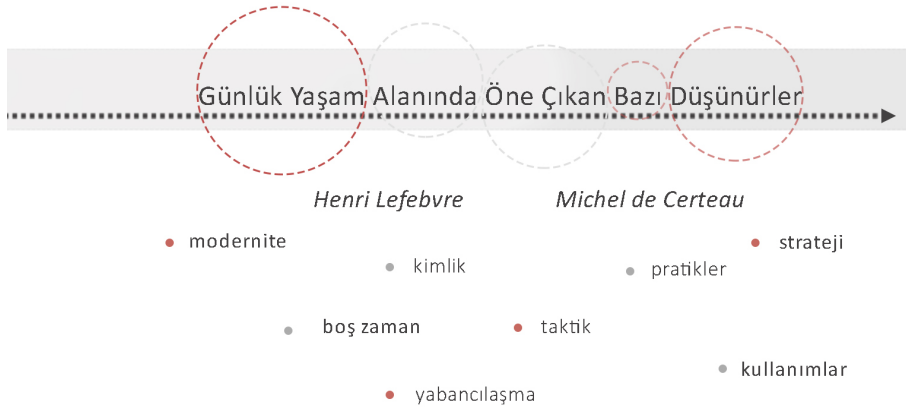
belirtir ve günlük yaşamı nesne üzerinden şu şekilde açıklar:

... herhangi bir nesne alacağım. Onu titizlikle tasvir etmeye girişeceğim, gündelik olanın içinden alınan bu nesneyi inceleyeceğim, onun dökümünü yapacağım; ele aldığım şey bir maşrapa, bir portakal, bir sinek olabilir. Neden şu camdan süzülen su damlası olmasın? Bu damla üzerine bir sayfa, on sayfa yazabilirim. Bu damla benim için gündelikliği bir kenara atarak gündelik hayatı temsil edecek, zamanı ve mekânı ya da zaman içindeki mekânı gösterecek, yok olmakta olan bir damla olarak aynı zamanda dünyanın ta kendisini temsil edecektir (Lefebvre, 2016:16).

İşte bu tutum, Lefebvre'ye ait görüşleri; günlük yaşam kuramları içinde, sadece özneyi ya da özneler arası ilişkiyi değil, nesneyi ve nesnelere kurulan ilişkiyi de araştırma girişiminden dolayı değerli kılmakta ve düşüncelerinin üretken doğasını da göstermektedir.

Günlük yaşamda öne çıkan diğer düşünür ise Fransız kuramcı ve tarihçi Michel de Certeau olmuştur. De Certeau günlük yaşam kavramlarını derinleştirirken, detaylara odaklanmış, somut günlük yaşam pratiklerini incelemiştir. Sıkça görülen soyut ve düşünsel kuramsallaştırmaya karşın, somut olarak gözlenebilen eylemlere ve rutin pratiklere eğilmiştir. Çoğunlukla bireyi merkezine almış, güç ve otorite unsurlarının baskısına direnmenin mümkün olduğunu vurgulamıştır (Gardiner, 2016: 217).

Günlük yaşamda yaygın olarak kullanılan 'strateji' ve 'taktik' kavramları onun çalışmalarının büyük bir kısmını oluşturmuştur (Bkz. Şekil 2.5). De Certeau'nün sosyolojisiyle bütünleşen kavramlardan strateji, güç ilişkileriyle ortaya çıkan, idareye imkân veren bir yere ait olan uygulamalardır. Stratejiler bir kurum ya da mekâna ait olup, güç ilişkileriyle desteklenir, bu ilişkiler nesnel ekonomik veya politik hesaplamalar arkasına gizlenir. Taktik ise bir yere ait olmayan, zamana bağlı, zayıf, öteki olandır. Bu yüzden devamlı tetiktedir ve üzerindeki güçlerden kazanç elde etmeye, kendi çıkarına fırsatlar yaratmaya çalışır. Taktikler, günlük yaşamdaki mücadeleler ve onlardan alınan haz ile birlikte düşünülmalıdır (De Certeau, 2009: 54-55).



Şekil 2.5. Günlük Yaşam Alanında Öne Çıkan Bazı Düşünürlere Ait Kavramlar

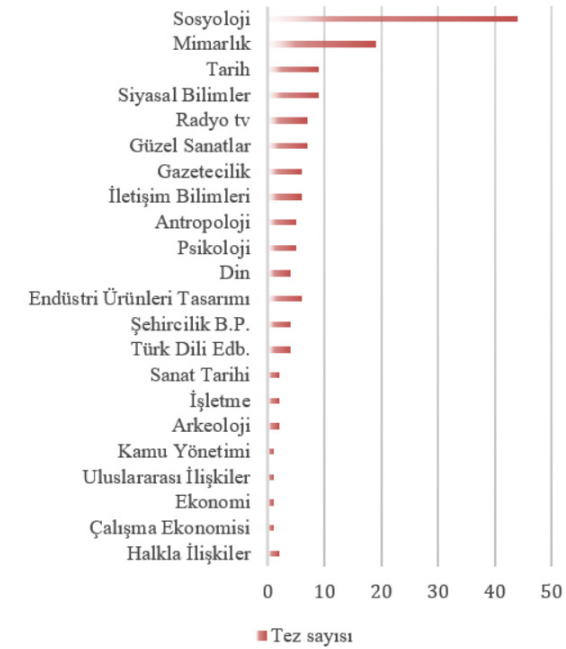
3. Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi

Çalışmanın bu bölümünde temel olarak, günlük yaşam kavramının lisansüstü tezlerde sıklıkla hangi alanlarda ele alındığını, tasarım temel alanı ve endüstriyel tasarım alanında bu konuda yapılmış çalışmaların nicelik ve niteliklerini tespit ve analiz etmek üzere taramalar yapılmıştır. Bu araştırma, Türkiye’de hazırlanan tezler için; Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanında günlük yaşam ve günlük yaşamla ilişkili bazı kavramlarla çeşitli anahtar sözcükler belirlenerek yapılmıştır.

3.1. Günlük Yaşam Lisansüstü Çalışmalarının Yapıldığı Ana bilim/Ana sanat dallarına Göre İncelenmesi

Günlük yaşam ile ilgili tez çalışmalarına ulaşmak amacıyla, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanında ilk olarak “Günlük yaşam” veya “Gündelik hayat” veya “Everyday life” anahtar sözcükleri ile tarama yapılmıştır. Sözcüklerin aranacağı alanın tez adı olarak belirlendiği taramadan elde edilen sonuçlarla aşağıdaki tablo oluşturulmuştur (Bkz. Tablo 3.1).

Tablodaki görüldüğü üzere, günlük yaşam konusundaki lisansüstü eğitimde en fazla çalışma yapılan ana bilim/ana sanat dallarının sosyoloji, mimarlık ve tarih alanları olduğu görülmektedir. Belirlenen anahtar sözcüklerle yapılan aramada; sosyoloji alanında 44 çalışma, mimarlık alanında 19 çalışma ve endüstri ürünleri tasarımında ise 6 çalışma olduğu tespit edilmiştir. Başka bir ifadeyle, bu taramada ulaşılan tezlerin yaklaşık %30’u sosyoloji, %13’ü mimarlık ve %4’ü endüstri ürünleri tasarımı alanında gerçekleştirilmiştir.



Tablo 3. 1. “Günlük Yaşam”, “Gündelik Hayat” ve “Everyday Life” Anahtar Sözcükleri ile Yapılan Taramada Ulaşılan Tez Sayılarının Alanlara Göre Dağılımı

Burada elde edilen bulgular yorumlandığında; toplum ve bireyin yaşantısıyla yakından ilgili olan günlük yaşam konusunun, ağırlıklı olarak toplum bilimi olarak tanımlanan sosyolojide çalışılmış olması beklenen bir sonuçtur. Diğer taraftan sosyolojiyi mimarlık alanındaki çalışmaların takip etmesi, tasarım disiplinlerinin sosyal bilimlerle etkileşim içinde olduğuna ve günlük yaşamda yer edindiğine işaret etmektedir. Nitekim günlük yaşamın mimarlık alanında ele alınması, diğer tasarım disiplinleri için de teşvik edicidir.

3.2. Tasarım Temel Alanında Yapılan Günlük Yaşam Lisansüstü Çalışmalarının İncelenmesi

Ulusal Tez Merkezi’nde “Günlük Yaşam/Gündelik Hayat ve Tasarım” anahtar sözcükleri ile tarama yapıldığında, bu terimlerin aynı anda tez başlığında geçtiği bir tez çalışmasına ulaşılamamaktadır. Ancak bu anahtar sözcükler tez özetlerinde arandığında karşımıza çeşitli tasarım disiplinlerinde yapılan günlük yaşam çalışmaları çıkmaktadır. Bu tezlerin hangi tasarım disiplinlerinde gerçekleştirildiği, çalışıldığı alanlara göre dağılımı ve sayıları aşağıdaki tabloda gösterilmektedir (Bkz. Tablo 3.2). Taramada ulaşılan çalışmaların konuyla ilgileri, özetleri ve içerikleri üzerinden kontrol edilmiştir.



Tabloda görselleştirildiği gibi, günlük yaşam ve tasarım anahtar sözcüklerinin bir arada yer aldığı çalışmalar sayıca az olmakla birlikte, oransal olarak Tablo 3. 2 "Günlük Yaşam/Gündelik Hayat ve Tasarım" Anahtar Sözcükleriyle Yapılan Taramada Ulaşılan Tez Sayılarının Alanlara Göre Dağılımı

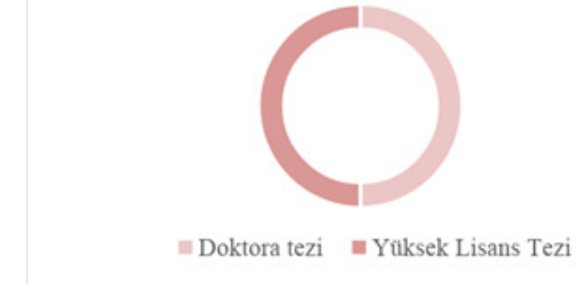
yaklaşık %50 si mimarlık %20 si endüstri ürünleri tasarımı alanında yer almaktadır.

Elde edilen bulgulara göre -her ne kadar taramalar anahtar sözcükler ve onların yer alacağı alanlarla sınırlansa da- günlük yaşam ve tasarım konularının kesiştirildiği çalışmaların sayıca az olduğu yorumu yapılabilir.

3.3. Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalında Yapılan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi

Bu bölümde çeşitli anahtar sözcüklerle (gündelik hayat, günlük yaşam, everyday life, tasarım, design vb.) ve bu anahtar sözcüklerin farklı kombinasyonlarıyla yapılan taramalarda ulaşılan, endüstri ürünleri tasarımı alanındaki tüm tezler detaylı olarak incelenmiştir. Bu çalışmalar arasında tez başlığında veya tez özetlerinde günlük yaşam kavramıyla karşılaşılan tezler olmuştur. Tez başlığında anahtar sözcüklerin bulunmadığı çalışmaların içerikleri, anahtar kelimeleri ve özetleri incelenerek günlük yaşam konusu aranmıştır. Sonuç olarak bu çalışmada günlük yaşam kavramı veya kuramlarıyla çeşitli düzeylerde ilgili olan toplam 8 çalışma tespit edilmiştir. Günlük yaşam konusunun ele alındığı ya da bir kuramsal çerçeve oluşturduğu bu tez çalışmalarının yarısının doktora tezi olduğu görülmektedir (Bkz. Şekil 3.1).

Şekilde görselleştirildiği gibi günlük yaşamla ilgili tez çalışmalarının yarısı



Şekil 3.1. Endüstri Ürünleri Tasarımında Günlük Yaşam Lisansüstü Çalışmaları

doktora tezi, diğer yarısı ise yüksek lisans tezidir. Endüstri ürünleri tasarımı ve günlük yaşam arakesitinde yer alan ve günlük yaşam teorilerinden yararlanan bu çalışmaların içerikleri ve önceki bölümlerde açıklanan kuramlarla ilişkilendirmeleri incelenmiştir.

İlk olarak yüksek lisans tezleri arasında, plastik malzemenin günlük hayattaki anlamlarının araştırıldığı, malzemenin sosyal yaşamdaki yerinin incelendiği bir çalışmaya ulaşılmıştır (Dolmaz, 2009). Bu çalışmada plastik malzemenin üretim ve tüketim tarihi ele alınmış, malzemenin günlük yaşamda karşılık geldiği kullan-at gibi kavramlar modernizm olgusu ile paralel olarak irdelenmiştir. Malzemenin kullanıcıyla ilişkisi mutfak alanında kullanılan plastik nesnelere üzerinden araştırılmıştır. Gözlem ve yüz yüze görüşme gibi yöntemlerin kullanıldığı bu çalışmada malzemenin kullanıcı tarafından algılanışına dair çeşitli bulgular ortaya konmuştur (Dolmaz, 2009). Bu çalışmanın içeriğinde günlük yaşam kuramları ile örtüşen kavram ve desenler tespit edilmiştir. Özellikle günlük yaşama büyük etkisi olan önemli sosyo-ekonomik gelişmelerin, modernizm ile eşzamanlı ortaya çıkan kavramların günlük yaşama etkisinin incelenmesi, sistemler kuramındaki yapısal kuvvetler ile ilişkilendirilebilir. Günlük yaşam kuramları açısından bir diğer örtüşme ise, modernizmin ve tüketim kültürünün de eleştirisini içinde barındıran neo-marksist yaklaşımlarda bulunabilir. Son olarak çalışmada günlük yaşam pratikleriyle ilgili belirli bir objenin kullanım ve anlamlandırılmalarının araştırılması pratik eylemlerin incelenmesi açısından etnometodoloji yaklaşımına, bedensel deneyim ve algıya yer verilmesi ile de fenomenolojiye referans vermektedir.

Günlük yaşamla ilişkili bir diğer yüksek lisans tezinde, günlük yaşamdaki dini pratiklerden dua sayma pratiği konu edilmiştir. Kullanıcılarla görüşmeler yapılarak dua sayma nesnelere olan zikirmatik ve tespihler, günlük yaşamı düzenleme rolü üzerinden değerlendirilmiş, kullanım biçimleri, günümüz

teknolojisine adaptasyonları, kültürel uyarlamaları incelenmiştir (Tönük, 2011). Bu noktada, çalışmanın kapsamlı bir teorik çerçeve içerdiği ve bu çerçeve oluşturulurken günlük yaşam kuramlarında bahsedilen yapı-aktör ikiliğinden yani bireyler üzerinde etki gösteren yapısal güçler ve bireylerin özgür iradeleri arasındaki ikilikten söz edildiği görülmüştür. Bu bağlamda çalışma, incelediği ürün kullanıcı ilişkileri, yaratıcı kullanım biçimleri ve uyarlamalar bağlamında günlük yaşam kuramlarına, özellikle de De Certeau'ye ait strateji ve taktik kavramlarına göndermeler yapmaktadır (Tönük, 2011:7-15). Nesnelere ile günlük yaşam pratiklerinin birbirini dönüştürme potansiyeline de dikkat çeken bu tez çalışması, araştırma metodu olarak etnografik araştırmayı kullanmasıyla gündelik pratiklere işaret eden etnometodoloji ile ilişkili görülebilir.

Endüstri ürünleri tasarımı alanında yapılan günlük yaşam ile ilgili yüksek lisans tez çalışmalarından biri de modernizmin kavramsal çerçevesi içinde İskandinav tasarımını incelemektedir. İskandinav kültürü ve günlük yaşamını temel alan çalışmada, günlük yaşamın ve modernizmin tasarım anlayışını nasıl etkilediği ve dönüştürdüğü araştırılmıştır. Tez çalışmasında yer alan etnografik alan çalışmasında ağırlıklı olarak katılımcı gözlem yöntemi kullanılmıştır. Bu sayede seçilen alanda günlük yaşamın, geleneklerin ve değer sistemlerinin gözlemlenmesi mümkün olmuştur (Öcal, 2012). Çalışmada günlük yaşamın etkin olarak incelendiği ve kuramsal arka planda modernizm ve eleştirisine ağırlık verildiği görülmüştür. Çalışmanın günlük yaşamın İskandinav tasarımına etkisinin ele alındığı bölümünde Lefebvre ve onun gündelik yaşam felsefesine değinilmiştir (Öcal, 2012:39). Bu açıdan çalışmada, günlük yaşam kuramları kapsamında, özellikle modernizmin ve dönüşen gündelik yaşamın eleştirisini yapan Lefebvre'ye atıfta bulunulduğu görülmüştür.

Yine etnografik araştırmanın yöntem olarak kullanıldığı bir tez çalışmasında, ev içindeki günlük yaşam, çeşitli nesnelere üzerinden incelenmektedir. Bu çalışmada kullanıcı ve nesne ilişkisi; kullanıcının nesneye gösterdiği kabul etme, direnç gösterme veya reddetme gibi davranışlarla birlikte ele alınmaktadır. Küreselleşme ile birlikte, farklı kültürlerde gündelik yaşama dahil olan ürünlerin, kullanıcı tarafından adaptasyonları da gözlemlenmiştir (Taşkın, 2016). Bu bağlamda, tez çalışmasının yine De Certeau'ye ait günlük yaşam perspektifine ve günlük yaşam pratiklerine odaklandığı, etnografik araştırmalarla yöntemsel olarak günlük yaşam kuramlarından etnometodoloji yaklaşımına yakın olduğu görülmektedir. Bahsedilen yüksek lisans tez içerikleri özetlenerek görselleştirilmiştir (Bkz. Şekil 3.2).



Şekil 3.2. İncelenen Yüksek Lisans Tez Çalışmaları İçerik Analizi Diyagramı

Doktora tez çalışmalarının kapsamlarına bakıldığında ise, ilk olarak Nasır'ın (2016) günlük yaşamda eve ait bir mekân olarak salonu, salona ait pratikleri, salon mobilyalarını ve bunların farklılaşan kullanımlarını ele aldığı çalışması görülmektedir. Bu çalışmada günlük pratiklerin gözlemlenmesinin yanı sıra mobilyaların farklı kullanımları ardındaki dinamiklerin de incelenmesi söz konusudur. Bu noktada Lefebvre'nin mekânı tanımladığı üçlü diyalektik kuramından yararlandığı ve bu çerçevenin çalışmaya uyarlandığı görülmektedir (Nasır, 2016: 17). Nitel bir araştırma olan bu çalışmada, 'yeni orta sınıf' olarak tabir edilen katılımcılara ait evlerde gözlem ve görüşme yöntemleriyle alan araştırılması yapılmıştır (Nasır, 2016: 60). Tüm bu nitelikleriyle çalışma, günlük yaşam kuramlarıyla sıkı bir ilişki içerisindedir. Özellikle, modernizmle değişen sosyal yapıyı ve toplumsal sınıfları sorunsallaştıran neo-marksist yaklaşıma hem sınıf hem de nesne kullanımlarında görünürleşen öznellik kavramı bağlamında yakın durmaktadır. Nesnelere kullanımlarının yanı sıra onları edinme dinamiklerinden de bahsetmesiyle çalışma, statü, kimlik ifadeleri, semboller üzerinden gerçekleşen grup etkileşimleri dolayısıyla sembolik etkileşim yaklaşımı ile bağlantılı görülebilir.

Bir başka doktora tezinde ise, günlük yaşam sosyo-ekonomik dönüşümler dahilinde ele alınmakta ve modernizm, küreselleşme gibi olguların gündelik nesnelere olan oyuncak tasarımı ve üretimlerine etkisi irdelenmektedir. Oyuncak üretiminin endüstrileşmesi ve küreselleşme olgusuna karşı oyuncak firmalarının geliştirdiği taktikler, ürünlerde görülen kültürel uyarlamalar ve dönüşümler araştırılmıştır (Gürpınar, 2014). Çalışmada yine endüstrileşme ve küreselleşme üzerinden yapısal dış kuvvetlerle dolayısıyla sistemler kuramıyla bir örtüşme görülse de çalışmanın asıl odağı bu kuvvetlere karşı direnen yaratıcı uyarlamalar ve alternatiflerdir. Bu noktada da yine De

Certeau'nün kavramları kuramsal bir dayanak noktası olmuştur.

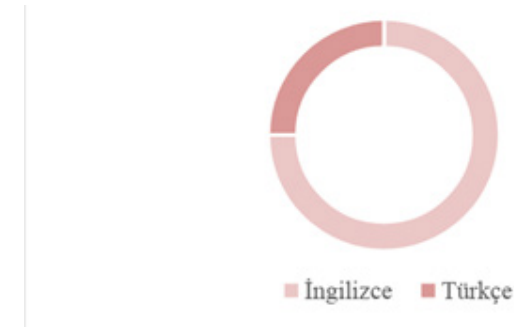
Doktora çalışmalarından Çelikoğlu'na (2015) ait tez ise diğer örneklerden farklı olarak tamamen, günlük yaşamı tüm pratikleri ve detaylarıyla kavramaya yardımcı olan araştırma yöntemlerinden etnografi üzerine kuruludur. Bu çalışmada etnografik araştırma yöntemlerinin ve bunlarla elde edilen günlük yaşam verilerinin tasarım sürecine olası getirileri araştırılmakta, verilerin tasarım fikri oluşturmada etkin olarak kullanılabilmesi adına bir yöntem önerisi sunulmaktadır (Çelikoğlu, 2015). Bu tez çalışmasının kuramsal temelini Kuzey Amerika mikro sosyolojisi içinde etnometodolojiye dayandığı görülmektedir. Çalışmada günlük yaşam pratikleri, ürün kullanıcıları olarak bireylerin birbirleriyle ve çevreleriyle olan etkileşimleri incelenmiş, bunların tasarımcı bireyler tarafından tasarım girdisine dönüştürülme süreci araştırılmıştır.

Son olarak, günlük yaşam ve tasarım arasındaki ilişkiye dikkat çeken doktora tezinde Aytaç (2015), günlük yaşamda bireylerin çevrelerini dönüştürmede kullandıkları benimseme/kendileme edimini, banyoya ait pratikler üzerinden incelemektedir. Yüz yüze görüşme yöntemleriyle elde edilen verilerden çeşitli kendileme yöntemlerine ulaşılan çalışmada, tasarımcıların tasarım süreçlerinde kullanabilecekleri bağlamlar araştırılmıştır (Aytaç, 2015). Bu doktora çalışmasında özellikle kendileme bağlamında De Certeau'nün strateji ve taktik kavramlarıyla ilişki kurulmaktadır. Günlük yaşam nesnelere üzerinden maddi kültürle ilişki kuran çalışma, nesnelere kullanım biçimleri ile de günlük yaşamın mikro odaklı yaklaşımlarına referans vermektedir. Kullanıcıların günlük yaşamını gözlemlemede kullandığı yöntem etnometodoloji yaklaşımıyla örtüşmektedir. Burada bahsedilen doktora tez çalışmalarının içerikleri aşağıdaki şekilde özetlenerek görselleştirilmiştir (Bkz. Şekil 3.3).



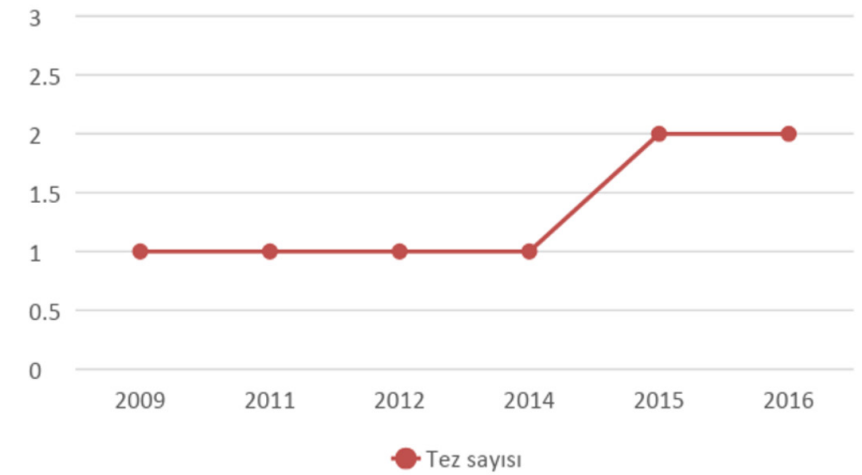
Şekil 3.3. İncelenen Doktora Tez Çalışmaları İçerik Analizi Diyagramı

Tez çalışmaları incelenirken; konuların ele alınış biçimleri, günlük yaşama nasıl ve ne kadar değinildiğinin yanı sıra çalışmaların dili de dikkate alınmıştır. Endüstri ürünleri tasarımı alanında yapılan tez çalışmalarının hem yüksek lisans hem doktora düzeyinde %75'inin İngilizce olduğu görülmüştür (Bkz. Şekil 3.4). Bu bulguya dayanarak bu konuda Türkçe literatüre katkı sağlanması gerektiği de görülmektedir.



Şekil 3.4. Endüstri Ürünleri Tasarımında Günlük Yaşam ile İlgili Tezlerin Dili

Endüstri ürünleri tasarımı alanında günlük yaşam ile ilgili yürütülen lisansüstü tezlerin yapıldığı yıllara göre dağılımı da aşağıdaki tabloda görülmektedir (Bkz. Tablo 3.3). Bu tabloya göre günlük yaşam çalışmalarına ilginin, Tez Merkezi üzerinden ulaşılabilen tezler kapsamında, artan bir eğilime sahip olduğu söylenebilir.



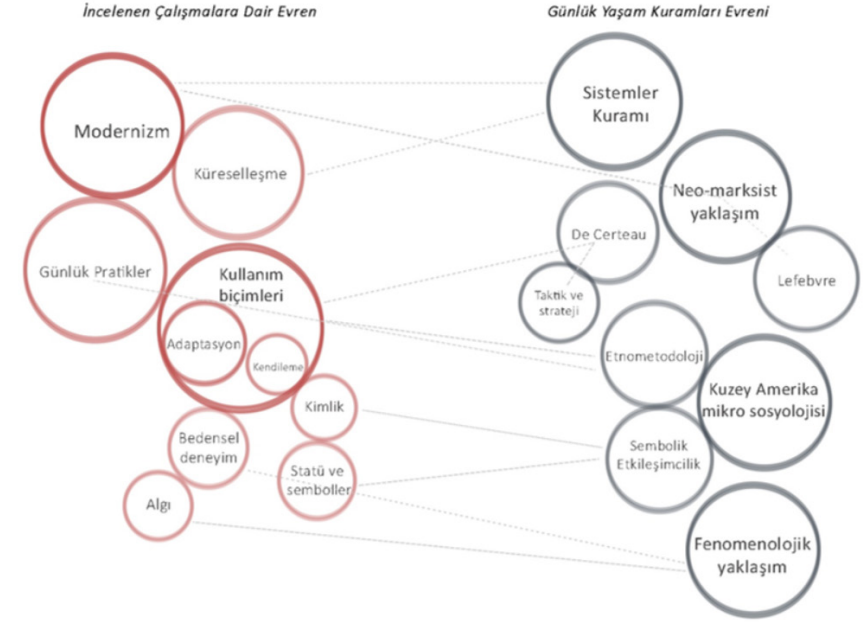
Tablo 3.3. Endüstri Ürünleri Tasarımında Yapılan Günlük Yaşam Lisansüstü Tezlerinin Yıllara Göre Dağılımı

4. Lisansüstü Tez Çalışmalarına İlişkin Değerlendirme ve Öneriler

Günlük yaşamla ilgili lisansüstü tez çalışmalarına dair yapılan bu araştırmadan en genel olarak, konu evreninin oldukça geniş ve disiplinler arası çalışmalara elverişli olduğu çıkarımında bulunulabilir. Tasarım temel alanında yapılan günlük yaşam çalışmalarına bakıldığında; şehircilik ve bölge planlama, mimarlık gibi anabilim dallarında günlük yaşamın çoğunlukla kent yaşamı bağlamında mekân ile ilişkilendirildiği görülmüştür. Bu tür bağlantıların özellikle modernizm ve endüstri devrimiyle değişen günlük yaşamdan kaynaklandığı söylenebilir. Tasarım disiplinleri arasında günlük yaşam çalışmalarının görece mimarlık alanında ağırlıkta olmasında, Lefebvre gibi mekân üzerine de düşünen kuramcıların etkisi yadsınamayacak düzeydedir.

Endüstri ürünleri tasarımı alanında yapılan çalışmalarda ise, günlük yaşamla ilişkilerin genellikle maddi kültür ve ürün-kullanıcı etkileşimi üzerinden kurulduğu, gündelik bir pratiğe ya da günlük yaşamdaki bir nesne grubuna odaklandığı görülmektedir. Araştırmalar kuramsal bir çerçeveye sunarak günlük yaşam kuramlarıyla ilişki kurmuş fakat ağırlıklı olarak -gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılarak- günlük pratiklerle ilişkilendirilmiştir. Bu anlamda incelenen çalışmalar günlük yaşamın tasarımıyla ilişkilendirilebileceğine dair örnek teşkil eden önemli çalışmalardır. Ancak bunların yanı sıra oldukça geniş ve besleyici bir konu olan günlük yaşamdan, endüstri ürünleri tasarımına dair kuramsal bilgi üretiminde de yararlanması önerilmektedir.

Günlük yaşamın kuramsal temelinin, doktora çalışmalarında yüksek lisans tezlerine göre daha detaylı olarak ele alındığı ve çalışma strükturelerinin doğrudan gözlenebilir şekilde bu kuramlar veya kavramları üzerine kurulduğu belirlenmiştir. Tez çalışmaları kapsam olarak yalnızca bir ürün grubu veya bir pratiği inceleseler de çeşitli kavramlar üzerinden günlük yaşam kuramlarıyla ortaklıklara sahip oldukları söylenebilir. Bu ortaklık ve ilişkiler genel bir diyagramla görselleştirilmiştir (Bkz. Şekil 3.5). Bu görselleştirme, incelenen çalışmalarda en fazla karşılaşılan kavramları daha baskın renkte ve büyük boyutta göstermekte ve bağlantılı oldukları günlük yaşam kuramlarıyla çizgisel olarak birleştirmektedir. Elbette bir kavram birçok kuramla birden ilişkili görülebilir fakat burada en açık ve baskın olarak görülen örtüşmelere işaret edilmektedir.



Şekil 3.5. İncelenen Tezler ve Günlük Yaşam Kuramları İlişkisi

Görselde de görüldüğü üzere, bir önceki bölümde incelenen ve günlük yaşam kuramlarıyla ortak noktaları araştırılan tezlerin çoğunluğunda modernizm ve küreselleşme temaları önemli unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu gibi makro ölçekte gerçekleşen sosyo-ekonomik gelişmeler ilk bölümde kısaca bahsedilen günlük yaşam kuramlarından sistemler kuramının kapsamına girmektedir. Bu noktada çalışmalar; sistemler kuramında bahsedilen, bireylerin karşısında pasif kaldığı yapısal kuvvetler ile ilişkili kavramsal örüntüler içermektedir. Çoğu çalışma günlük yaşamı ve gündelik nesnelere, modernizm ve küreselleşme gibi yapısal kuvvetlerin sebep olduğu dönüşümlerle ele alsa da çalışmaların asıl odağı bu kuvvetlere karşı koyma biçimlerindedir. Bu anlamda tasarım alanında yapılan lisansüstü çalışmalarının sistemlere yaklaşımından çok, bireye ve öznelliklere eğilen mikro odaklı yorumsamacı yaklaşımlara yakın olduğu söylenebilir. Çalışmaların büyük çoğunluğunda kullanıcıların günlük yaşamda nesnelere üzerinden gerçekleştirdikleri yaratıcı uyarlamalar, kendileme edimleri incelenmiştir. Dolayısıyla günlük yaşam kuramlarında yer alan kavramlardan en fazla De Certeau'ye ait strateji ve taktik kavramları kullanılmıştır.

Ağırlıklı olarak ev yaşantısını ele alan tez çalışmalarının, günlük pratiklerde

kullanıcı ve nesne arasındaki ilişkileri incelediği görülmektedir. Bu kullanıcı ve pratik odaklı yaklaşımlar gündelik pratikleri incelemeyi merkezine alan etnometodoloji yaklaşımına referans vermekte, bu yaklaşımın ilkelerinden yararlanmaktadır. İncelenen çalışmalarda diğer kuram ve kavramlara oranla çok daha az olmak üzere, beden ve algıya değinilen çalışmalarda fenomenolojiye de bir ilgi görülmüştür. Yine diğerlerine oranla daha az olmakla birlikte kimlik, statü gibi kavramlar üzerinden odağında benlik çeşitleri, grup etkileşimleri ve semboller olan sembolik etkileşim yaklaşımına da atıfta bulunulmuştur.

Tüm bunlar göz önüne alındığında günlük yaşam sosyolojisinin kavramlarından kısmen yararlandığı dolayısıyla bütünsel ve kapsayıcı bir kuramsal çalışmanın tasarım alanında eksikliği saptanmaktadır. Daha çok nesne ve kullanımına odaklanan çalışmalar yapıldığı, günlük yaşamın ve kuramlarının, tasarlama eyleminin kendisi ve tasarım süreciyle veya tasarım felsefesiyle ilişkilendiği çalışmaların eksikliği görülmektedir.

Toplumbilimi tartışmalarının önemli bir kısmını oluşturan günlük yaşam kuramları, birey ve grupların kurumsal yapılarla, nesnelere ilişkileri, deneyimleri, algılama ve anlamlandırma biçimleri ile ilgili zengin bir kaynaktır. Tasarım, günlük yaşam içerisinde gerek toplumsal roller dahilinde gerekse de üretim mekanizmaları ve ekonomik sistemlerin bir unsuru olarak, farklı ölçeklerde karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda nesne tasarımı alanında günlük yaşam ve kuramları üzerine çalışmaların artması beklenmektedir. Günlük yaşama doğrudan dahil olan nesne tasarımının, akademik yazında da günlük yaşam ile buluşması disiplinler arası çalışmalara zemin sağlamakla birlikte, tasarım alanını da zenginleştirecektir. Günlük yaşamın tasarım çalışmaları, pratikleri ve eğitiminde daha fazla yer almasını sağlamak hem sosyal bilimler hem de endüstriyel tasarım alanına yeni perspektifler kazandıracaktır.

Kaynakça

- Aman, F. (2017). "Sosyoloji Teorilerine Aktörler-Faktörler Bağlamında Bir Bakış Denemesi", *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 17-28.
- Aytaç, A. (2015). *Appropriation of the Bathroom in Everyday Life: Towards a Cultural Analysis of the Contemporary Bathroom and Its Elements*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bennett, A. (2013). *Kültür ve Gündelik Hayat*. (Çev. N. Tokdoğan, B. Şenel ve U. Y. Kara). Ankara: Phoenix (İlk Baskı: 2005).
- Bovone, L. (1989). "The Sociology of Everyday Life", *Current Sociology*, 37 (1), 41-59.
- Brinkmann S., Jacobsen M. H. ve Kristiansen S. (2014). *Historical Overview of Qualitative Research in the Social Sciences*. P. Leavy (Ed.). *The Oxford Handbook of Qualitative Research* içinde (s.17-43). NewYork: Oxford University Press.
- Burris, V. (1987). *The Neo-Marxist Synthesis of Marx and Weber on Class*. N. Wiley (Ed.), *The Marx-Weber Debate* içinde, (s. 67-90), London: Sage.
- Cevizci, A. (2012). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say.
- Çelikoğlu, Ö. (2015). *Inviting Ethnographic Conversations to Inspire Design: Towards a Design Research Method*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- De Certeau, M. (2009). *Gündelik Hayatın Keşfi I*. (Çev. Lale Arslan Özcan). Ankara: Dost (Orijinal Baskı: 1990).
- Dolmaz, Ö. (2009). *Gündelik Hayatta Plastik Malzemenin Anlamları: Mutfak Objeleri Üzerine Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erbaş, H. (1992). "Sosyolojide Fenomenoloji", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 14, 159-166.
- Featherstone, M. (1995). *Undoing Culture: Globalization, Postmodernism and Identity*. London: Sage.
- Gardiner, M. (2016). *Gündelik Hayat Eleştirileri*. (Çev. D. Özçetin, B. Taşdemir ve B. Özçetin). Ankara: Heretik.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Goffman, E. (2016). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev. B. Cezar). İstanbul: Metis.

Gürpınar, A. (2014). *Toys in a Globalizing City: Contemporary Production Networks and Design Characteristics of Toys in Istanbul*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

İrkdaş Doğu, D., Timur Öğüt Ş., Er H. A., (2015). "Characterizing Industrial Design Education in Turkey: A Current Synthesis for Future Directions", *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, 39-50.

Lefebvre, H. (2015). *Gündelik Hayatın Eleştirisi I. (Çev. Işık Ergüden)*. İstanbul: Sel (Orijinal baskı:1958).

Lefebvre, H. (2016). *Modern Dünyada Gündelik Hayat. (Çev. I. Gürbüz)*. İstanbul: Metis (İlk baskı:1968)

Marx K., Engels F. (1997). *Komünist Parti Manifestosu. (Çev. M. Erdost)*. Ankara: Sol (İlk baskı:1848).

Nasır, E. (2016). *Salon Mobilyalarının Dönüşümlerinin İncelenmesi: Gündelik Yaşamda Salon Fikri, Mobilya Edinme Dinamikleri ve Kullanım Pratikleri*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Öcal, M. (2012). *The Role of Tradition and Everyday Life in Scandinavian Modern Design*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Poloma, M. M., (1993). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları. (Çev. Hayriye Erbaş)*. Ankara: Gündoğan.

Ritzer, G., Stepnisky, J. (2014). *Sosyoloji Kuramları. (Çev. H. Hülür)*. Ankara: De Ki.

Schutz A. ve Luckmann T. (1973). *The Structures of the Life World. (Çev. Richard M. Zaner, H. Tristram Engelhardt)*. Illinois: Northwestern University Press.

Slatery, M. (2008). *Sosyolojide Temel Fikirler. (Çev. Özlem B., Gülhan D., Hacer H., Cevdet Ö., Şebnem Ö. ve Ümit T.)* İstanbul: Sentez (Orijinal baskı:1991)

Swingewood, A. (1998). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi. (Çev. Osman Akınhay)*. Ankara: Bilim ve Sanat.

Şahin Ö. ve Balta E. (2001). "Gündelik Yaşamı Dönüştürmek ve Marksist Düşünce", *Praksis*, (4), 185-217.

Taşkın, B. (2016). *Daily Life Objects, Interaction of Cultures and The Selected Izmir Homes*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir İleri teknoloji Enstitüsü Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Tatlıcan, Ü. (2011). *Sosyoloji ve Sosyal Teori Yazıları*. Bursa: Sentez.

Theodorson, G. A. (1969). *A Modern Dictionary of Sociology*. New York: Barnes and Noble Books.

Tönük, D. (2011). *The Practice Of Counting Prayers: Use of Tespih and Zikirmatik in Everyday Life in Turkey*, Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Turner, B. S. (2006). *The Cambridge Dictionary of Sociology*. Cambridge: Cambridge University.

Plastik Sanatlardaki Üretimlerde Ele Alınış Biçimiyle Göç Olgusu

Dr. Öğr. Üyesi Tansel Çeber

Makale Geliş Tarihi: 24.07.2018
Yayına Kabul Tarihi: 23.10.2018

Özet

Göç olgusu tarih boyunca toplumların oluşumunda ve kültürel değişimlerinde başat bir rol oynamıştır. Sanat ise hayata dair her türlü veriyi içinde barındıran ve yansıtan bir olgudur. Sanat her ne kadar öznel bir tavrın yansıması olsa da o öznel tavrın oluşmasında toplumsal oluşumların etkisi yadsınmaz bir gerçektir. Dolayısıyla, toplum içinde yaşayan ve toplum yapısından doğrudan etkilenen sanatçının üretimi de göçten etkilenen toplumun da yansıması olacaktır. Toplum ve kültür yapısının biçimlenmesinde önemli bir yeri olan göç olgusunun sanat üretimi üzerindeki etkisi, özellikle az gelişmiş ülkelerden gelişmiş ülkelere göç eden sanatçıların çalışmalarında belirgindir. Göç konusunu ele alan sanatçıların çalışmalarında, yeni coğrafyalarda kimliksizleşme, kimlik çatışmaları, yer edinme çabası ve uyum sorunlarını ele aldıkları görülür. Bu bildiri, farklı kültürlerden göç etmiş sanatçılar ve onların göç konusunu ele alan plastik sanatlar alanındaki çalışmaları üzerine odaklanarak sanatçıların çalışmalarındaki göç sorununu örneklerle incelemeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda Türk asıllı Alman sanatçı Nasan Tur, Afrikalı-Amerikalı sanatçılar Gleen Ligon ve Kara Walker, Azerbaycanlı sanatçı Faig Ahmed, Doğu-Batı çatışmasını ele alan Türk sanatçılar Halil Altındere ve Şener Özmen'in çalışmaları üzerinden göç olgusunun sanattaki yeri irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Plastik Sanatlar, Göç, Göç Sorunları, Kimlik, Toplum.

THE CASE OF MIGRATION AS HANDLED IN THE PRODUCTION OF PLASTIC ARTS

Abstract

Migration has played a dominant role in the formation of societies and cultural exchanges throughout history. Art is a phenomenon that reflects and reflects all kinds of data about life. Although art may reflect a subjective attitude, the influence of social formations in the formation of that subjective attitude is an irrefutable truth. Therefore, the production of the artist living in society and directly influenced by society will also be reflected in the affected society. The impact of the phenomenon of migration on art production, which has an important role in shaping the structure of society and culture, is evident in the work of artists who migrate to developed countries, especially from underdeveloped countries. In the work of immigration artists, it is seen that in the new geographies they deal with the problems of identity loss, identity conflicts, struggle for space and adaptation problems. The purpose of this paper is to examine the problem of immigration in the works of artists by focusing on the studies on artists who have migrated from different cultures and the plastic arts that deal with them. In this context, Turkish-born German artist Nasan Tur, African-American artists Gleen Ligon and Kara Walker, Azerbaijani artist Faig Ahmed, Turkish artists Halil Altındere and Sener Ozmen who deal with the East-West conflict examine the place of immigration.

Keywords: Plastic Arts, Migration, Problems of Migration, Identity, Society.

Dr. Öğr. Üyesi Tansel Çeber, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Ankara.

E-posta: tanselceber@hotmail.com

Göç Olgusunun Sanatta Etkisi

Sanat yapısı gereği hayattan, hayattaki her türlü değişimden etkilenen bir olgudur; sanat eserini üreten kişi yani sanatçı toplum içinde yaşayan ve toplumdaki beslenerek gelişen ve değişen bireydir ve bu birey kendi yaşamını, içinde bulunduğu toplumun özelliklerini sanat üretimine yansıtır. Dolayısıyla hayattaki değişimler sanatçıya ve onun üretimi olan sanat eserine doğrudan yansır. Bu yüzden ki sanat eseri üretildiği zamanın sosyolojik, psikolojik, ekonomik ve teknolojik değişimlerinin aynasıdır. Sanat eserinin üretildiği zaman içinde göç olgusu sanatçının hayatında bir yer edinmişse bu durum, sanatçının ürettiği eserde de ortaya çıkabilir.

Dünyanın birçok bölgesinde, özellikle de sömürü coğrafyalarında ve tarihin büyük savaşlarının gerçekleştiği coğrafyalarda, zorunlu göçler ve bu göçlerin etkileri hissedilmiştir. Göç eden insanlar genellikle yeni coğrafyalarında mevcut toplum tarafından kabul edilmekte zorlanırlar, göç alan toplumlarda göçmenler normal olmayan yabancılar olarak algılanırlar; "(...) toplum kendi normallliğini tanımlamak için normallığın karşısını, anormallığı kuruyor, onu aşağılıyor ve böylece kendi üstünlüğünü yaratıyor" (Çabuklu, 2006: 99). Böylelikle milliyetçilik duygusuyla ötekileştirilen göçmenler için uyum sorunu üzerine kabul edilmeme sorunu da ekleniyor. Devletler her ne kadar göçmenlerin kültürel, sosyal ve ekonomik entegrasyonu için çalışmalarda bulunsalar da bu girişimler daha çok göçmenleri kontrol altına alma, yönetme denemeleri olarak kalıyor (Harvey, 2013: 68). Sonuçta göç eden insanların mevcut toplum tarafından ötekileştirilmesi ve devletlerin onları kontrol altına alma çabası, bu insanların sorunlarını katlayarak artırır.

Plastik Sanat Üretimlerinde Göç Olgusu

Göç olgusunun izleri kendine verimli topraklar arayan ilk çağ insanlarının mağara resimlerinden başlayarak günümüz sanat üretimlerine kadar birçok farklı biçim ve anlatım tarzıyla sanatta kendini gösterir. Bu sanat çalışmalarında, göç olgusu, göçün insan hayatına getirdiği zorlukların ve değişimlerin yansımaları oldukça belirgindir. Sanat üretimlerinde göç ile ilgili ele alınan konular, genellikle birey ve toplulukların yeni coğrafyada yaşadıkları uyum ve kimlik sorunları, yabancılaşma, yer edinme ve kendini kabul ettirme çabaları, kültürün deformasyonu, mevcut toplum tarafından dışlanma ve bunların birey üzerindeki etkileri konularına odaklanmıştır. Bildiri kapsamında ele alınan sanatçılar göç olgusunun ve etkilerinin belirgin yaşandığı farklı coğrafyalardan seçilmiş kişilerdir.

Afrika kıtasından başlayan insan yolculuğunun dünyaya dağıldığı geçiş yollarından biri olan, tarih boyunca birçok kültürü barındıran ve barındır-

maya da devam eden Anadolu toprakları, göç olgusu açısından önemli bir coğrafyadır. İçinde bulunduğumuz coğrafya çevre coğrafyalardan göç aldığı kadar diğer coğrafyalara da göç veren bir konumdur. Bunun temel sebepleri ekonomik, politik ve sosyolojiktir. Türkiye'nin en çok göç verdiği ülke Almanya'dır. Almanya genellikle Doğu Avrupa ülkelerinden sağladığı iş gücünü II. Dünya Savaşı sonrası sağlayamaz ve bu açığı güney ülkelere sağlamayı hedefler. 30 Ekim 1961 tarihinde Almanya ile Türkiye arasında imzalanan "İş Gücü Alımı" anlaşması ile Almanya iş gücü açığını Türkiye'ye işsizlik oranlarının azaltılmasını hedeflemiştir. 1961 senesinden sonra işçi göçü ve orada bulunan ailelerin genişlemesiyle Almanya'da olan Türk göçmen sayısı günümüzde üç milyon civarına ulaşmıştır (Erkayhan, 2008: 60). Türk kökenli ama Almanya'da doğmuş üçüncü nesil olarak adlandırılan Türk göçmenlerin genç kuşağı farklı meslek gruplarında iş bulmuş ve Almanya'yı memleket olarak benimsemişlerdir. Ancak gerek Alman milliyetçilerinin göçmenleri istememesi gerekse her ne kadar Almanya'da doğmuş olsalar da başka bir ülke topraklarında yaşamamın getirdiği yabancı olma duygusu bu göçmenlerin farklı uyum sorunları yaşamasına sebep olmuştur. Almanya'ya işçi göçünün yanı sıra 1970'li yıllarda sanatçı göçü de gerçekleşmiştir. Sanatçı göçü, Türkiye'nin sanatçıları yurt dışında sanat eğitimi aldıkları ve sonrasında Türkiye'ye dönerek sanat eğitimi vermeleri için gönderdiği burs imkanlarıyla gerçekleşmiştir. Bu burslarla birçok sanatçı Almanya'da eğitim görmüştür, ancak işçilerden farklı olarak sanatçılar Almanya'nın üst sınıfına entegre oldukları için uyum ve kimlik sorunlarını daha az yaşamışlardır.

Türkiye'de –Çoğu durumda- yüksek okul eğitimi alarak Almanya'ya sanat kurumlarında öğrenci olarak giden ve sonrasında sanat piyasasında aktif olan sanatçılar entelektüel bir çevreye dahil olmuşlar ve toplumun en alt tabakasında mücadele eden işçilerin Almanya'da çektikleri büyük zorlukları, topluma dahil olamama sorunlarını –en azından bu derece- yaşamamışlardır (Erkayhan, 2008: 62).

1972 yılında, henüz iki yaşındayken gazeteci olan babasının işi dolayısıyla Almanya'ya göçen bir ailenin kızı olan Anny Öztürk ve kardeşi Almanya'da doğan Sibel Öztürk sanatsal çalışmalarını birlikte üretirler. Tüm akrabalarının Türkiye'de olmaları sebebiyle Almanya'da yalnız olmaları çalışmalarında belirgin bir Türkiye özlemini içinde barındırır, dolayısıyla Almanya'da göçmen olmanın çeşitli kişisel, toplumsal yönleri ve Türkiye'ye olan bağlar konuları yapıtlarında yer edinmektedir. Çocukluk hatıraları ekseninde Türkiye anılarını, buradaki olayları ve çevreleri konu alan kardeşler, çalışmalarında göç, kimlik, mekan, farklı durumlarda insan ve gerçekliklerin çarpıtılmasını konu alırlar.

Öztürk kardeşler 2004 yılında gerçekleştirdikleri enstalasyon çalışmalarında çocukluk yıllarında arabayla yaptıkları Almanya-Türkiye yolculuklarını konu alırlar. Bu enstalasyonda kardeşler, uçakla yolculuğun yaygın olmadığı yıllarda, her Türk Almanya göçmeninin bildiği, yaklaşık üç gün süren bu araba yolculuğunun rotasını harita üzerine çizip yolculuklardan kalan fotoğrafları kullanmışlardır. Enstalasyonun diğer parçası ise o yıllara ait eski model bir Alman arabası ve arabanın üzerine koyulan bavul ve halıdır. Bu derme çatma taşıma hali Alman göçmenlerin yersiz yurtsuz, arada kalma durumuna gönderme yapmaktadır (Erkayhan, 2008: 344-346). (Görsel 1,2)



Görsel 1, 2. Anny ve Sibel Öztürk, *Direksiyonunu Arkasında/Behind the Wheel*, 2004, Enstalasyon.

Çalışmalarında Türklerin Almanya'da yaşadığı sorunları, kimlik arayışını, yabancılaşma ve kültür çatışmalarını ele alan bir diğer önemli sanatçı, işçi bir ailenin çocuğu olarak Almanya'da dünyaya gelen, üçüncü nesil Türk göçmen kuşağından olan sanatçı Nasan Tur'dur. İlk olarak Berlin'de yaptığı, ardından farklı ülkelerde tekrar ettiği performansında Tur, Almanya'da bulunan Türk göçmenlerin sokak duvarlarına sprej boya ile yazdıkları yazıları toplar ve bu yazıları sanat galerisinin duvarına tekrar yazar. Galeri duvarında kırmızı sprej boyayla duvar yazılarını üst üste gelecek şekilde yazan Tur'un performansında, yazılar üst üste bindiği için bir süre sonra yazılar okunmamaya başlar ve sonunda duvarda hiçbir yazının okunmadığı anlamsız bir kırmızı dikdörtgen biçim kalır. Burada Tur, Almanya'da yaşayan Türk halkının Alman toplumu içinde yer edinme çabasını, kamusal alanlara yazılan duvar yazılarında aramış ve bu çabanın kültürel çatışmalar sebebiyle anlamsızlaştığını performans sonucunda ortaya çıkan anlamsız kırmızı dikdörtgen biçim ile vermeye çalışmıştır. (Görsel 3)¹



Görsel 3. Nasan Tur, *Berlin Söylüyor/Berlin Says*, 2009. Performans.

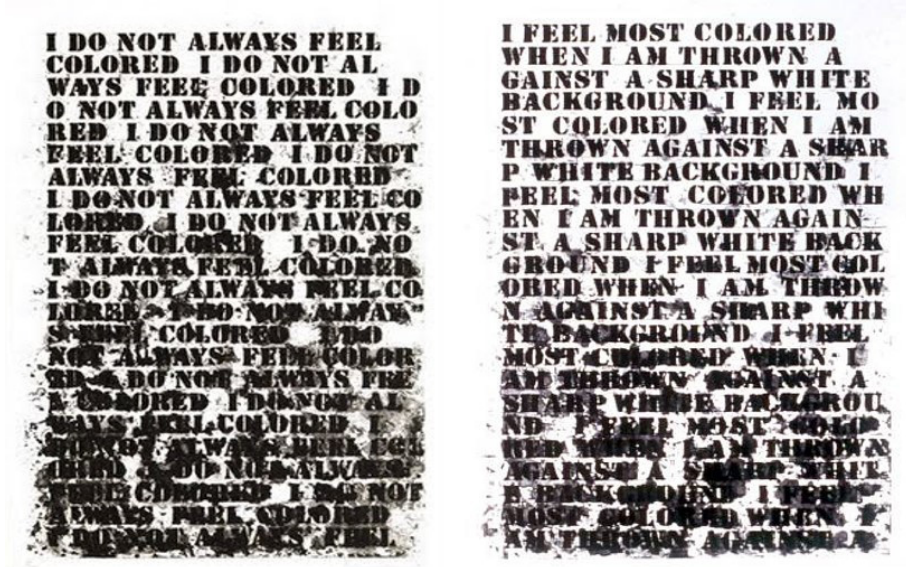
Çalışmalarında yazıyı kullanarak göçün getirdiği kimlik ve kabul edilmeme sorunu üzerine çalışan bir diğer sanatçı Afro-Amerikalı Gleen Ligon'dur. Ligon'un Amerika'ya göçü ise Nassan Tur'dan farklı olarak zorunlu bir göçtür. 1492 yılında Amerika kıtasının keşfi ile birlikte kıtaya yerleşip söz hakkı edinen İngiltere, Fransa ve İspanya devletleri 16. yüzyıldan 19. yüzyıl ortalarına kadar Afrika kıtasının birçok yerini sömürgeleştirmiş ve Afrika'dan aldıkları siyahi insanları Amerika'da köleleştirerek kullanmışlardır. 1619

¹ Tur, Nasan. www.nasantur.com adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.

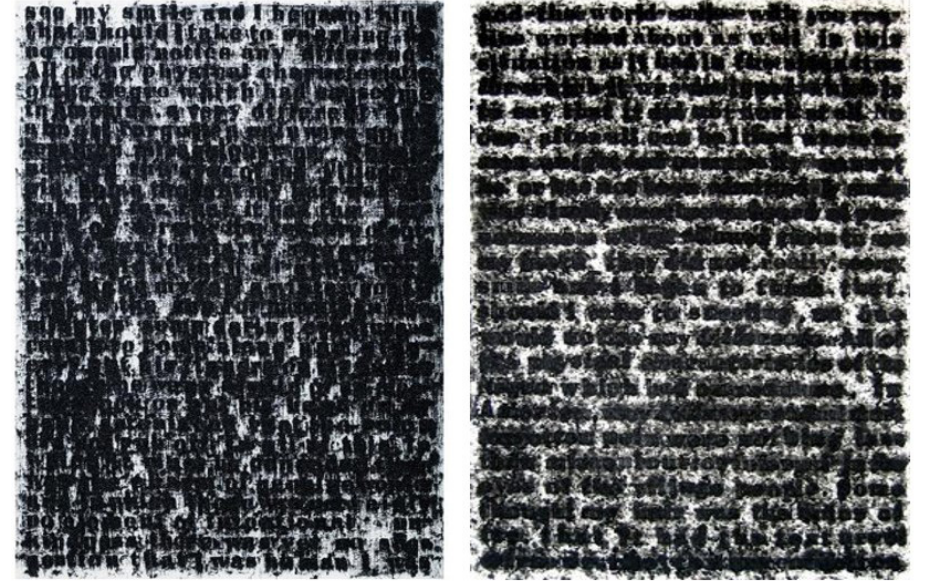
yılında getirilen ilk siyahi köleler 1861 yılında özgürlüklerini, 1868 yılında da vatandaşlık haklarını alabilmiştir. Ancak siyahilerin Amerika'da beyazlarla aynı haklara sahip olmadığı ve eşit muamele görmedikleri çeşitli olaylarla günümüze kadar belgelenmiştir (Erkayhan, 2008: 10).

Ligon'ın ailesi de köleleştirilerek Amerika'ya getirilen siyahilerdendir. Ligon her ne kadar 1960 yılında özgür bir Amerika vatandaşı olarak doğmuş olsa da Amerika'da siyahi olmanın zorluklarını yaşamıştır. Ligon Amerika'da 'Amerika'nın kabul etmediği ya da edemediği' bir siyahi olarak doğmanın zorluklarını ve yaşadıklarını defterlere yazarak günlükler tutmuş ve sanatsal çalışmalarında bu yazılarından yararlanmıştır.

Çalışmalarında Nasan Tur'a benzer bir şekilde yazıları üst üste bindirerek okunabilirliğini bozan Ligon, genellikle beyaz galeri duvarı ya da beyaz renkte bir fon kullanır. Ligon için kullandığı bu beyaz zemin beyaz ırka ait Amerika kıtasını, beyaz zemin üzerine uyguladığı siyah renkte yazılar ise siyahileri temsil etmektedir. Günlüklerinden aldığı yazıları üst üste yazarak okunmasını bozan Ligon için Amerika'daki siyahilerin durumu aynen beyaz zemin üzerindeki siyah harflerde olduğu gibi iç içe geçmiş, belirsiz, karmaşık ve karamsardır (Berwick, 2011: 120-131). (Görsel 4,5,6,7)



Görsel 4.5. Gleen Ligon, Benim Rengimde Olmak Nasıl Hissettiriyor/ How It Feels to Be Colored Me, 1989, Kağıt Üzeri Baskı



Görsel 6,7: Gleen Ligon, Benim Gibi Siyah/Black Like Me Serisinden, 1992, , Kağıt Üzeri Baskı

Amerika'da yaşayan siyahilerin kimlik ve kabul edilmeme sorunlarını ele alan bir diğer sanatçı da Kara Walker'dır. Walker da Ligon'a benzer bir şekilde beyaz Amerikalıların dünyası olarak gördüğü sanat galerisinin beyaz duvarlarını kullanır. Duvarlara yaptığı siyah figüratif lekelerde siyahi insanların beyaz insanların karşısındaki konumlarını, hor görülüp aşağılanmalarını, cinsel bir nesne olarak görülüp kullanılmalarını grafiksel bir tarzda resmeder. Yarattığı imgeler tarihi belgeler ve romanlardan alınan bilgilere dayanır, bu çalışmalar gerçek hayatta siyahilere karşı oluşan Amerika ırkçılığının tarihini betimler niteliktedir. İzleyici için rahatsızlık verici imgeler izleyiciyi ırk eşitsizliğinin kökenlerini ve Amerika'da yaşanan geniş sosyal ve ekonomik eşitsizlikleri keşfetmeye davet eder.² (Görsel 8)

Azerbaycanlı sanatçı Faig Ahmed yaptığı çalışmalarında göçten kaynaklı etkileşim sonucunda oluşan Batı kültürünün kendi kültürü üzerinde yarattığı deformasyonu konu alır. Kendi kültürünün Azerbaycan el dokuma halısıyla temsilini sunan Faig, halının üzerinde gerçekleştirdiği oynamalarla deformasyonu gösterir. Bu çalışmalarda halılar aynen kültür üzerinde gerçekleşen deformasyon gibi bozulmalara uğratılmıştır. Faig çalışmalarını şöyle anlatır; "Desenler ve işlemler kültürler arası farklılıkları ve benzerlikleri ortaya koyuyor. Onları okunabilir, anlaşılabilir kelimeler olarak

² Martinik, Elena. (27 Ağustos 2016). Who are the Biggest Contemporary Black Artists?. Web: <https://www.widewalls.ch/black-artists/> adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.

görüyorum” der ve halının yapıldığı çağı temsil ettiğini söyler; “Halı, çağın sonucudur. 2500 yıl önce bile benzer desenler benzer teknikler vardı. Merkez ve sınırlar bildiğimiz her şeyin fikrini veren bir toplumsal yapıya benziyorlar.”³



Görsel 8: Kara Walker, Köpek Balıkları İçin Kurtçuk Zenci Halkı İçin Ayrıcalık / Group of Sharks A Concession to the Negro Populace, 2004, Yağlıboya Resim.

Faig 2014'te yaptığı “Akıcı/Liquid” adlı çalışmasında SSCB'nin yıkılışının Azerbaycan üzerinde yarattığı olumsuz etkileri anlatırken (Görsel 9), 2010'da yaptığı Geleneksel Pixel/Tradition Pixel çalışmasında günümüzde bilgisayar ekranındaki pixel kavramını halıların düğümleriyle eşleştirir. Halıların çağın koşullarını tarihsel bir süreç içerisinde gelecek kuşaklara aktardığı için bir tür iletişim aracı olduğunu söyler (Görsel 10).



Görsel 9: Faig Ahmed, Akışkan/Liquid, 2014, Halı Dokuma

³ İnternet: Cocozza, Paula. (13 Kasım 2016). Magic Carpets:the Art of Faig Ahmed's Melted nd Pixellated Rugs. Web: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/nov/13/magic-carpet-art-faig-ahmed-rugs-azerbaijan> adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.



Görsel 10: Faig Ahmed, Geleneksel Pixel/Tradition Pixel, 2010, Halı Dokuma

Göç bir ülkeden başka bir ülkeye gerçekleştiği gibi ülke içinde de gerçekleşebilmektedir. Söz konusu, içinde birçok kültür ve farklılıklar barındıran Türkiye olduğunda göç ve göçün getirdiği olumlu ve olumsuz birçok etkiden bahsedilebilir. 20. yüzyıl ortalarında Türkiye’de sanayinin artmasıyla başta İstanbul, Ankara ve İzmir olmak üzere metropol şehirler oluşur ve tarım hayvancılıkla geçinen halkın önemli bir bölümü sanayi üretiminin getirdiği maddi kazançtan pay edinebilmek için bu metropollere göçer. Ülkenin batısına göre ekonomik olarak geri olan Doğu illerinden metropollere göç, sanayi üretiminde istihdam sağlar ve ülke kalkınmasının ilerlemesinde önemli bir rolü olur. Ancak kültürel, sosyolojik ve politik olarak oldukça farklı olan Doğu-Batı ilişkisi bağlamında, doğudan metropollere göç eden insanlar süreç içerisinde ciddi kimlik ve uyum sorunları yaşar. Bu sorunlar üzerine çalışmalar veren sanatçılardan Halil Altındere ve Şener Özmen Doğu-Batı çatışmasını ele alır.

1971 yılında Mardin’de doğan Halil Altındere İstanbul’da yaşamakta ve çalışmaktadır. Kültürel kimlik, kimlik çatışması, ulus, devlet, milliyetçilik, şovenizm ve otoriter yapı eleştirisi yapan çalışmaları aynı zamanda sanatın ne olduğunu sorgulatmaktadır. Genellikle kamusal alanda üretim yapan sanatçı, komik denilebilecek ama aynı zamanda ironik ve kavramsal çalışmalar üretir. Altındere’nin en bilinen çalışmalarından olan “Tabularla Dans” üzerinde oynanma yapılması, değiştirilmesi veya deforme edilmesi yasak olan, üzerinde nereli olduğundan dini inancına kadar kişiyi tanımlayan

nüfus cüzdanı üzerine bir çalışmadır. Bu çalışmada Altındere kendisinin 6 adet büyütülmüş nüfus cüzdanı kopyasını yan yana sıralamış ve üzerlerindeki vesikalik fotoğrafları değiştirmiştir. Sanatçı sosyal, kültürel ve politik kodları manipüle eden, devletin resmi belgesini yeniden tanımlayan ve tartışmaya açarken “ben devlete göre kimim, kim olmalıyım” sorusunu sorar. Mardin’de doğan olma kimliği ile İstanbul’da yaşayan ve üreten bir sanatçı olarak Altındere, Doğu-Batı ilişkisini ve Doğudan Batıya göçü devletin yaptığı tanımlama üzerinden sorgular (Görsel 11).



Görsel 11. Halil Altındere, Tabularla Dans/ Dans With the Taboos, 1997, Enstalasyon

Altındere 2016 yılında açtığı “Uzay Mülteci” adlı sergisinde ise günümüzde revaçta bir konu olan ve milyonlarca insanı etkileyen Suriye iç savaşı sonucu dünyanın farklı ülkelerine dağılan mültecileri konu alır. Sergide hiçbir ülkenin kabul etmediği/etmek istemediği mültecilerin nereye gidecekleri sorusunu sorar ve milliyetçilik kavramlarını alaycı bir dille eleştirir. Sergide bulunan çalışmalarından “Köfte Airlines” ta sanatçı İstanbul-Tekirdağ yolu üzerinde bulunan bir uçak restorandı kullanır. Sanatçı restorana çevrilmiş eski uçağın üstüne anlaştığı 45 mülteciyi çıkararak fotoğraflar. Nereye gittiği belli olmayan bir uçağın üzerinde, o şekilde yolculuk yapması mümkün olmayan mültecilerin görüntüsü izleyiciyi yersiz yurtsuz olan göçmenlerin sorunları üzerine düşündürür. (Görsel 12)



Görsel 12: Halil Altındere, Köfte Airlines, 2016, Fotomontaj

Sonuç

Göç sosyolojik, kültürel, ekonomik ve politik birçok alana olumu ve/veya olumsuz etki ettiği gibi hayattan beslenen sanat içinde de önemli bir yer tutar. Genellikle göçün etkilerinden doğrudan etkilenen sanatçıların ele aldığı konular göçün olumsuz yansımaları olan kimlik edinme, kimlik çatışmaları ve yeni coğrafyada kendini kabul ettirme çabaları olarak ortaya çıkar. Bu konular sanatçıların kendi sanat görüşleri ve üretme pratikleriyle farklı biçimlerde ele alınmış ve çalışılmıştır. Sanatçıların göçün getirdiği sorunları ele alışı, bu sorunların tespiti ve çözümleri konusunda önermeleri toplum önünde görünür duruma getirmekte ve çözüme katkı sağlamaktadır. Julia Kristeva bir yere yabancı olanın mekanla ilişkisini ait olmama üzerinden ele alır; yabancı “hiçbir yere, hiçbir zamana, hiçbir sevgiye ait değildir. Yabancıнын mekanı hareket halindeki bir tren, uçuşta bir uçak, durma imkanını yok eden bir geçiştir” (Kristeva, 1996: 14). Yukarıdaki örnek işlerde de görüldüğü gibi, göçü konu edilen sanat eserlerinde yolculuk, yersiz-yurtsuzluk dikkat çekici bir görsellik kazanmaktadır.

Kaynakça

Berwick, Carly. (2011). *Stranger in America*. New York: Burnet Editions.

Çabuklu, Yaşar. (2006). *Bedenin Farklı Halleri*. İstanbul: Kanat Kitap.

Erkayhan, Şafak. (2008). *1980 sonrası Almanya'da Türk Sanatçılar: Göç ve Kültürel Kimlik*. İstanbul: İTÜ Sosyal Bil. Ens. Der.

Harvey, David. (2013). *Asi Şehirler*. İstanbul: Metis Yayınları.

Martinik, Elena. (27 Ağustos 2016). *Who are the Biggest Contemporary Black Arstist?*. Web: <https://www.widewalls.ch/black-artists/> adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.

Kristeva, Julia. (1996). *Yabancı için Tokkata ve Füg*. (Çev. İskender Savaşır). *Defter*, no 28. İstanbul: Nadir Kitap.

Sennett, Richard. (2010). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Cocozza, Paula. (13 Kasım 2016). *Magic Carpets:the Art of Faig Ahmed's Melted nd Pixellated Rugs*. Web: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/nov/13/magic-carpet-art-faig-ahmed-rugs-azerbaijan> adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.

Tur, Nasan. www.nasantur.com adresinden 05.06.2017'de alınmıştır.

Disiplinler Arası Etkileşimler Kapsamında Alternatif Malzemeler Ve Seramik-Baskı Resim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar

Doç. Dr. Naile Çevik

Makale Geliş Tarihi: 21.09.2018
Yayına Kabul Tarihi: 21.10.2018

Özet

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra plastik sanatlar içerisinde yer alan tüm disiplinlerin birbirleri ile etkileşimi kökten bir değişime uğramıştır. Bu değişim zaman zaman plastik sanatlar alanlarında malzeme, biçim, konu, imge, vurgu, söylem vb. gibi alanlarda gözle görülmeyen sınırların varlığı üzerine sanatçıyı ve izleyiciyi düşündürmektedir. Plastik sanatların bir dalı olan seramik sanatı da disiplinlerarası yaklaşımların arttığı bu çağın içinde diğer sanat disiplinleri ile görsellik, teknik, ve malzeme gibi birçok açıdan etkileşim ve iletişim içerisinde olmuştur. Zamansal süreç içerisinde geleneksel ve dekoratif kimliğinden uzaklaşmış olan çağdaş seramik sanatında teknolojik olanakların da gelişmesi sonucunda alternatif malzemelerin ve uygulamaların kullanılmaya başlandığı gözlenmektedir. Bu anlamda çağdaş seramik sanatında organik ve inorganik alternatif malzemelerin kullanımına olanak sağlamıştır. Bu araştırma; Disiplinlerarası yakınlaşmalar bağlamında eser ortaya koyan çağdaş seramik sanatçıları ve bu sanatçıların çalışmalarını örneklendirmenin yanı sıra bu kapsamda seramik ve baskı resim yakınlaşmaları üzerine bireysel uygulamaları içermektedir. Bu çalışma, seramik ve baskı resim alanında gerçekleştirilen özgün eserlerin, plastik sanatlardaki disiplinlerarası etkileşimin bir sonucu veya başlangıcı olarak sanatçıya ve izleyiciye yeni bir perspektif sunabilmesi amacıyla oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Çağdaş Seramik Sanatı, Baskı Resim, Alternatif Malzemeler, Disiplinlerarası Sanat.

INDIVIDUAL APPLICATIONS ON THE CONVERGENCE OF THE ALTERNATIVE MATERIALS AND CERAMIC-PRINTMAKING WITHIN THE SCOPE OF THE INTERDISCIPLINARY INTERACTIONS

Abstract

After the second half of the twentieth century, the interactions between all the disciplines partaking in the plastic arts have revolutionized. This change occasionally makes artists and viewers think on the existence of invisible boundaries such as material, form, subject, image, emphasis, discourse, etc. in the fields of plastic arts. Also ceramic art which is a branch of plastic arts, in this age of increasing interdisciplinary approaches, has been in interaction and communication with many other art disciplines such as visuality, technique and material. It has been observed that alternative materials and applications have begun to be used as a result of the development of technological possibilities in contemporary ceramic art, which has moved away from its traditional and decorative identity in the course of time. In this sense, it enabled the use of organic and inorganic alternative materials in contemporary ceramic art. This research; as well as exemplifying the artists reflected in contemporary ceramic art in the context of interdisciplinary approaches and works of these artists, contains individual practices on ceramic and printmaking convergences. The unique works produced in the field of ceramic and printmaking, are designed to present a new perspective to artists and viewers as a result or initiative of interdisciplinary interaction in plastic arts.

Keywords: Ceramic, Contemporary Ceramic Art, Printmaking, Alternative Materials, Interdisciplinary Art.

Doç. Dr. Naile Çevik, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Heykel Bölümü, Ankara.
E-posta: nailesalman@gmail.com

1. Giriş

1.2 Seramik ve Çağdaş Seramik Sanatı

Genel bir tanımlama ile seramik; "Organik olmayan malzemelerin oluşturduğu bileşimlerin, çeşitli yöntemler ile şekil verildikten sonra, sırlanarak ve ya sırlanmayarak sertleşip dayanıklılık kazanmasına varacak kadar pişirilmesi bilim ve teknolojisidir" (Arcasoy, 1998:1).Seramiğin ilk hammaddesi balçık adı ile tanınan çok ince taneli koyuca kıvamlı çamur birikintileridir. İlk seramik kaplarda balçık ile sıvanmış sepetten oluşan kaplardı. Bu balçıkla sıvalı sepetlerin ateşle buluşup sertlik kazanmalarının sonucu oluşan kaplar, kullanışlı kap kaçakları oluşturmuştur (Yardımcı, 1993: 3).

Ana hammaddesi kil olan seramik, insan zekâsının bir sonucu olarak ortaya çıkan, günlük yaşamda, ileri teknoloji ürünlerinde ve en önemlisi sanat alanında kullanılan oldukça önemli bir malzemedir. En basit tanımı ile kilin su ile yoğrulmuş plastiklik özelliği kazanmasından sonra belli yöntemlerle kullanım amacına göre şekillendirilip, kurutulup ve son olarak dayanıklılık kazanıncaya kadar pişirilmesidir (Özel, 2007: 130).Seramik hammaddelerinin pişirme işlemleri sonucunda dayanıklılık kazanma özelliği, seramiği antik dönemden günümüze kadar insan yaşamının neredeyse her alanında vazgeçilmez bir malzeme olarak kullanmasına olanak tanımıştır.

Seramik bünyeler, seramiğin zamana ve doğa koşullarına karşın yüksek direnç göstermesi nedeni ile hakkında yazılı belgelerin olmadığı antik uygarlıklar döneminde bile insanların yaşayış biçimleri, dinsel inanışları ve toplumsal süreçleri hakkında detaylı ve etkili bilgiler edinebilmemizi sağlayacak arkeolojik belge niteliği taşımaktadır (Çevik, 2010: 36).

Dönemsel açıdan bakılacak olursa endüstriyel olanakların hızla gelişmesi sonucu kullanıma yönelik, seri üretim seramikler sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Seramik, üretimindeki bu çeşitlilik sayesinde hem sanatsal hem de bilimsel üretim alanlarında iki veya üç boyutlu uygulamalara olanak sağlamıştır. Seramiğin kendini "Sanat Seramiği" olarak 20. yüzyıl içerisinde kabul ettirmesi diğer plastik sanat dallarına göre yeni bir disiplin olarak nitelendirilmesinin nedenidir. "Sanat Seramiği" olarak adlandırılan bu çalışmalar heykel sanatının biçim ve içeriğinin yanında resim sanatının da renk öğesini bünyesinde barındırmaktadır (Sönmez, 2002: 178-179).

Sanat dalı yanında bilim dalı da olan seramik, günümüz teknolojisi ile

inanılmaz olanaklar sunmaktadır. En yaygın bilineni uzay araçlarının dışının yüksek ısıya dayanıklı seramik yüzeyle kaplanmasıdır. Yoksa uzay dönüşü atmosfere çarpan kapsülün bu hızla almış olduğu ısının enerjisi onu yakabilirdi. Günümüzde bükülebilen, görevi bitince de yok olabilen seramikler yapılmaktadır (Çolakoğlu, 1998: 22).

Çağdaş sanat anlayışı ile birlikte yoğunluk kazanan disiplinlerarası ilişki, çağdaş seramik sanatının oluşumunda da kendini etkili bir şekilde göstermiştir. Sanatın farklı alanlarından birçok sanatçı bir ifade aracı olarak seramikten etkilenmiş ve uygulamalarında ana ve/veya yardımcı malzeme olarak seramik malzemesini kullanmışlardır. Çağdaş sanatın her alanından çok önemli sanatçılar bu seramik kullanımları sonucunda seramik sanatını da disiplinlerarasılık anlamında etkilemişler ve seramik alanına ayrı bir değer/anlam katmışlardır.

1.3.Baskı Resim ve Teknikleri

Resmin bir yüzey sorunu olma durumu elbette insanlık tarihi kadar eskidir. Fakat bugüne kadar resim yüzeyi defalarca deforme edilmiş, kesilmiş, hatta kimi zaman tamamen terk edilmiştir. Günümüzde resim sanatı hala açık bir deney alanı olarak karşımızda durmaktadır (Saray, 2007: 39).

Baskı resim, duyu ve düşüncenin kalıplar aracılığıyla başka bir yüzeye aktarımı ve birden fazla kopyanın elde edilebilirliği esasına dayanır. Çoğaltım temeline dayanan bu sanat alanında, aktarılmak istenen görselin geçtiği aşamalar, kaç tane baskı elde edildiği ve bütün baskı aşamalarını yöneten sanatçının tasarımcı kimliği çok önemlidir (Fırıncı, 2013: 128). "Özgün baskı resim sanatı çalışmalarında, sanatçı resmin kalıbını oluşturur ve yaratma olayını sürdürerek özgün bir baskiresim elde eder. Bu resimden birden çok baskı yapar veya kendi denetiminde baskı yaptırır, bu baskıları sıraya göre sayılandırır ve imzalar. Kendi tespit ettiği sayıdan çok baskı yapmaz ve yaptırmaz" (İçmeli, 1985: 61-66). Bu işlemler, bir takım kalıpların dışına çıkılamayacak alt yapılaraya sahip olduğu düşünülen baskı resim sanatını farklı kılan önemli özelliklerdir ve bu kurallar dizgesi uluslararası düzeyde kabul edilen kurallar olarak bilinmektedir. Ancak disiplinlerarası yaklaşımlarla birlikte belli kurallar dizgesi içinde çalışılan bu alanda önemli değişimler gözlenmiş ve farklı ortam ve kuralların sürece dahil edildiği uygulamalara rastlanmıştır (Fırıncı, 2013: 128).

Sanat tarihine baktığımızda baskı resmin tarihini yazının (M.Ö.3000) ve

kâğıdın (M.S.105) bulunmasından sonra olduğunu görmekteyiz. Bilinen ilk baskı M.S. 868 yıllarına ait 5 metrelik ünlü Diamond Sutra isimli çalışmadır (Resim 1). Budist inancına yönelik yapılmış Çinlilere ait ilk ağaç baskı denemesidir. Kutsal inancı tasvir eden bu dönemin ağaç baskılarında, sanatsal bir kimlik olmamasına karşın bu çalışmalar erken dönem halk sanatı eserleri olarak daha sonraki uygulama ve tekniklerin gelişiminde önemli rol oynamışlardır. Doğu'da gelişen bu uygulama daha sonra ticari ilişkilerin gelişimi ile Batı kültürüne yayılmış olup Avrupa'ya ve Japonya'ya ulaşmıştır. Bu sayede 15.yüzyıldan itibaren plastik sanatların içinde yer alan Özgün Baskiresim Sanatı, resim çoğaltma tekniği olarak Avrupa'da da kullanılmaya başlanmıştır (Ayan, 2007: 22-23).



Görsel 1. Budist Kitabı, Diamond Sutra, M.S. 868.

1450'lerde matbaanın keşfinden sonra baskı alanında yeni bir dönem başlar. Yazının matbaa ile basıldığı bu zamanlarda ağaç baskı süsleme ve resim alanında bağımsız bir yeni alana dönüşür. Doğu'da ve Batı'da ekip halinde yapılan ağaç oyma ve çizim kopyacılığının bir meslek olarak yapılması, çizimi yapan sanatçının duygu ve heyecanının kalıba aktarılmasına ve oyma işini yapan kişinin hünerinin ön plana çıkmamasına neden olmuştur. Bu nedenle baskı sanatçıları oyma işini, uzun bir süre zanaatçılara bırakmışlardır. Ayrıca ülkeden ülkeye farklı şekillerde kendini göstererek değişik halk sanatlarının doğmasını sağlamıştır. Çin'de ve Japonya'da duvar resimleri, olarak bilinen teknik Anadolu'da "yazmacılık", Almanya'da "Zeydruck", Fransa'da "L'estampage" ve İngiltere'de "Block Printing" gibi isimlerle anılmaktadır (Akalan, 2000: 16-18).

Baskı Teknikleri

Mono Baskı (Monotype)

Cam yüzeye sürülen mürekkebin üzerine yerleştirilen baskı kâğıdının arkasından yapılan çizim sonucu elde edilen baskı çeşididir. İşlem esnasında kalemle çizilen yerlerde görüntü oluşmaya başlar ve kâğıt yüzeyindeki görüntü ara sıra kontrol edilerek şekillendirilir. Baskı kalıp kullanılmadan tamamen elle çizildiği için, bire bir aynı görüntüyü tekrar elde etmek olanaksızdır. Bu nedenle bu baskı türü "Mono (Tek) baskı" olarak adlandırılmıştır (Ayan, 2007: 11). 19. yüzyıla gelindiğinde Degas'ın da bu teknikle üretimler yaptığı bilinirken ülkemizdeki uygulayıcıları arasında Mustafa Aslier, Nevzat Akoral, Muammer Bakır, Mürşide İçmeli, Süleyman Saim Tekcan bulunmaktadır (Akalan, 2000: 119).

Ağaç ve Linol Baskı (Yüksek Baskı)

Teknikteki ilk denemeler Mısır ve Mezopotamya'da görülmüştür. Kâğıdın keşfi ile Çin'de kâğıt üzerine yapılan uygulama örneklerini öğrenen Japonlar ağaç baskıya büyük ilgi duymuşlardır. Japonlar, Çinli keşişlerden öğrendikleri baskı yöntemini geliştirip yüzyıllardır sürdürmüşlerdir (İşler,2004: 14). Avrupa'da resim yapma ve çoğaltma tekniği olarak kullanılması ise Ortaçağ döneminde gerçekleşmiş ve günümüze kadar devam etmiştir. Türkiye'de ilk kullanımı, 1559 yılında Tunuslu Hacı Ahmet tarafından basılmış Türkçe yazılı düzlem küre dünya haritası ile başlamıştır. Doğu'da ve Batı'da kullanılan ağaç baskı, Türk kültüründe "yazmacılık" olarak da bilinmektedir. Ağaç ve linol baskıda uygulanan yöntem benzerdir. Tasarlanan çalışmada çizgilerin oluşması için ilk önce istenilen dokuda beyaz alanlar oyularak çıkarılır ve daha sonra kalıp yüzeyinde kalan yüksek kısımlara merdane ile boya verilerek kâğıda basılır. Baskının kağıda geçirilmesi pres yardımıyla olabileceği gibi, kâğıdın arkasından tahta bir kaşık yada ağaç silindir sürtülerek de yapılabilir (Yalçın, 2012: 52).

Gravür (Çukur Baskı)

Bakır yönteminden yola çıkılarak kullanılan metal kalıplar ise 15.yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkmıştır. Bu dönemin önemli isimlerinden Lucas Granach ve Albrecht Dürer, dini kitaplara çizdikleri resimlerde metal ile ağaç kalıbı kullanarak ilk üretimlerini vermişlerdir. 20.yüzyıla gelindiğinde ise teknoloji ve savaşların etkisinde grafik sanatlarına olan ilgi artmış, baskı sanatları ön plana çıkmıştır. Özellikle gravür ve yüksek baskı teknikleri, toplumsal

işlevinin daha yaygın olmasından ötürü sanatçıların daha çok tercih ettikleri bir uygulama alanı haline gelmiştir (Yalçın, 2012: 52-53). Kuru kazıma (Drypoint), Akvatinta (Aquatint), Asit Yendirme (Offort), Mezotinta (Mezzotint) ve Gofre gibi çeşitleri bulunan gravür baskının ağaç baskı ve linol baskıya oranla daha çok tercih edilmesinin sebebi, gravürün detayları daha iyi vermesidir (Akalan, 2000: 31).



Görsel 2. Naile Çevik, Frida'nın Güncesi, 2014, Gravür.



Görsel 3. Naile Çevik, Boyutsal, 2014, Gravür.

Taşbaskı-Litografi/Litography (Düz Baskı)

Adından da anlaşılacağı gibi kalıp olarak kullanılan taşlar, binlerce yıllık mikroskobik deniz hayvanlarının kabuklarından oluşan özel kalkerli kireç taşlarıdır. 19. yüzyılın başlarında keşfedilen taşbaskı Alman müzisyen Alois Senefelder'in yazdığı müzik notalarını basmak için yaptığı denemeler sonucu keşfettiği bir yöntemdir. Daha sonraları teknik geliştirilip, baskı kalitesi artırılarak diğer alanlarda da kullanılmaya başlanmıştır (Yalçın, 2012: 55). Tekniğinin uygulama aşamasında, baskı yapmaya uygun taş seçildikten sonra düz yüzeyi üste gelecek şekilde temizleme tezgâhına yerleştirilir. Pürüzsüz yüzeye sahip olan bir taş ile tezgâhta bulunan taş ince kum ya da zımpara tozu yardımı ile birbirine sürtülerek temizleme işlemi yapılıp kurutulur. Sonra taşın yüzeyine çeşitli derecelerdeki yağlı kalem ve mürekkeple desen çizilir. Bu yağlı kalem ile mürekkep bekledikçe taşın içine nüfuz eder. Bekleme sürecinde Arap zımpası ve asitle hazırlanmış kimyasal karışımla işlem uygulanır. Baskıya hazır hale gelen taşta deri merdaneyle boya verilir ve pres yardımı ile kâğıda basılır (Ayan, 2007: 14-15).



Görsel 4. Edvard Munch, Eva Mudocci, 1903, Litografi-Taş Baskı. (Solda)



Görsel 5. Hasan Pekmezci, Özgürce, 1992, Serigrafi. (Sağda)

Serigrafi/Silk-Screen (Elek Baskı)

Bu baskı yöntemi, benzeri baskı teknikleri içinde ağaç baskı, metal baskı, taş baskı, ofset vb. gibi geçmişte en az bilinendir. Japonlar yüzyıllar önce bir bakıma bugünkü eleklerle yapılan baskının ilk örneklerini oluşturmuşlardır. Saf ipek dokumalı eleklerin kullanılması ile teknik çok büyük kullanım kolaylıkları kazanmıştır. 1915 yılında ilk fotografik yöntemin bulunması ile ipek baskı yeni bir hayat kazanmıştır. Tekstil endüstrisi bu yeni yöntemi özellikle ele almıştır (Pekmezci, 1992: 12). Serigrafi baskı sistemi genel anlamda, bir kasnağa gerilmiş ipek üzerine emülsiyon yardımıyla desenin pozlandırılarak aktarılması ve mürekkebin ragle yardımıyla baskı yüzeyine transferi olarak tanımlanabilir ve diğer tekniklerle baskı yapılması imkânsız olan yüzeylere (plastik, cam vb.) baskı yapılabilmesi mümkündür (Yalçın, 2012: 57).

1.4. Disiplinlerarası Sanat

Savaş'a göre disiplinler arası kavramına Eski Mısır ve Yunan Sanatından sonra Rönesans Sanatında rastlamaktayız. Rönesans döneminde hem sanat hem de bilim disiplinlerinin bir arada kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Savaş, 2010: 6).

Disiplinlerarasılık kavramı ve disiplinlerarası ilişki çok farklı boyutlar taşıdığından dolayı sanat alanında bu kavramdan bahsederken verilebilecek en önemli ve belki de ilk örnek Leonardo da Vinci'dir. Onlarca bilimin kurucusu olarak kabul edilen ve sanatı üzerine birçok kitap yazılan Leonardo da Vinci, günümüz sanatçı görüntüsünü ve yaklaşımını yaklaşık olarak 500 yıl önce fazlasıyla göstermiş, sanat tarihinin en önemli sanatçısı olarak kabul edilmiştir (Özel, 2007: 2). O, neredeyse Rönesans adına tanımlanan her şeyin temsilcisiydi; ressam, heykeltıraş, müzisyen, mühendis, mucit, anatomist, botanikçi, mimar...

Endüstri Devrimi ve buna bağlı olarak yaşanan makineleşme sanatçıya malzeme ve konu çeşitliliği bakımından da yeni bir bakış açısı sunmuştur. Bu dönem sanatçıların çalışmalarında bireysel yaklaşımların daha fazla hissedildiği bir zaman dilimini işaret etmektedir. Özellikle sanatta yeni ve farklı olanaklarının ortaya çıktığı bu dönemde Marcel Duchamp ve Dada Hareketi'nden de söz etmek gerekir. Geleneksel kalıpların ve öngörülen sınırların pençesinden kurtulan sanat, birçok farklı alandan beslenebilmekte ve kendi içinde evrimsel bir sürece girmektedir ki bu süreç hala plastik

sanatlarda mihenk taşı niteliğindedir.

Malzeme açısından geleneksele bağlı kalmakta ısrarcı olmamaları bu sanatçıların ortak belirleyicidir. Günlük hayattaki sıradan malzemeler malzemeler kullanılmıştır. Kolaj, asamblaj ve fotomontaj gibi teknikler yaygındır. Üretilenler, sanata ve geleneğe karşı bir karakter taşıdıkları için ne heykel, ne resim belki ne de birer "sanat" yapıtıdır. Bu sanatçıların sanata karşıtlıklarının ifadesi aynı zamanda hazır nesne (ready-made) sergilemeleriyle de ortaya çıkmaktadır. Hazır nesnelere, meydana gelen şeyin ardındaki anlamla belirginleştiği için fikrin yani kavramın ortaya çıkmasıyla örtüşür ve bu da Kavramsal Sanat için belirleyici olur (Akgün, 2012: 24).

Dada hareketi içerisinde yer alan ve çalışmalarında mekân-yapıt ilişkisini sorgulayan sanatçılardan biri de Kurt Schwitters'tır. Çalışmalarında gazete, dergi parçaları, etiketler, kırık tahta parçaları, biletler gibi atık malzemeler kullanarak kolajlar ve konstrüksiyonlar oluşturan sanatçı çalışmalarıyla günümüz enstalasyon sanatının ilk adımlarını atarak Pop-Art'ın, Happening'lerin, Conceptual Art'ın, Fluxus'un ve multimedia sanatın öncülerinden olmuştur (Savaş, 2010: 8). Bu açıdan fotoğrafın keşfi, Kübizmin etkileri ve özellikle 1950-1960 sonrası hemen hemen her şeyin sanat malzemesi olarak kullanılması ve teknolojinin getirdiği disiplinler arası yaklaşımı yadsınamaz bir biçimde ortaya çıkarmıştır.

Sanat yapıtının yeniden çoğaltılması sanat yapıtının biricikliğini yok etmekle birlikte, sanatın el becerisi ile sınırlandırılmasını da ortadan kaldırmıştır. Artık sanatta eskisi gibi biriciklik, aura gibi kavramlara yer yoktur. Bu anlamda 1960-1970'li yıllardan itibaren Performans Sanatı, Kavramsal Sanat, Yoksul Sanat, Fluxus vb. gibi sanatta biçimciliğe karşı çıkan, düşünceye önem veren anlayışlar ortaya çıkmıştır. Bu anlayışlarla birlikte sanatlar arasındaki ayırım çizgileri de yok olmaya başlamıştır (Aydoğan,2008). Sadece el işçiliğini konuşturan zanaatçı, kimliğini, tasarlayan, düşünen ve düşündüren, tasarladığını en uygun hangi malzemeyle dile getirebileceğini sorgulayan bir sanatçı kimliğine bırakmıştır (Kara, 2003: 108).

Hızla yaygınlaşarak uluslararası arenaya yayılan kavramsal sanat, 1960 sonrasında gelişen hemen tüm akımların yolunu açmıştır. Sanatın ne olduğuna dair yeni önermeler getiren ve yetenek yerine sınırsız yaratıcılık düşüncesini savunan Kavramsal Sanat, çok çeşitli akımlar/eğilimler/oluşumlar halinde günümüze kadar uzanmış, günümüzde resim, heykel gibi daha geleneksel türlerin de kavramsallaşmasında rol oynamıştır (Antmen,

2008: 196). Çağdaş sanat anlayışında ortaya çıkan yaklaşımlar ise sanat disiplinlerinin iç içe geçtiğini, önemli olanın estetik duyarlılık olduğunu ve ortaya çıkan sanat nesnelere kullanılan malzemenin ne olduğundan çok içeriğin ne olduğunun önem kazandığını göstermiştir (Kılıç, 2005: 66).

Toplumsal, ekonomik ve teknolojik olarak değişen dünya aracılığı ile sanatsal yaklaşımlarda da kökten bir değişim ve dönüşüm yaşanmıştır. Bu sürecin bilimsel ve teknolojik gelişmelere paralellik göstermesinin yanı sıra 21. yüzyıl insanının kendini, yakın ve uzak çevresini, doğayı, düşüncelerini, niyetlerini zaman ve mekân kavramlarının ötesinde tüm disiplinlerin birbiriyle yoğun, çok yönlü ve güçlü bir etkileşim içinde olduğuna işaret etmektedir.

Özellikle plastik sanatlar alanında kurulan bu disiplinlerarası etkileşimin bir başlangıcı veya sonucu olarak çağdaş sanat anlayışında sanatçının bireysel, duygusal ve kurgusal ifadesini güçlendirebilecek her türlü malzemenin kullanımına yönelik özgürlüğün ve özgünlüğün vurgusu ön plandadır. Disiplinlerarası uygulamalarda farklı disiplinlerden araştırmacılar/sanatçılar kendi disiplinlerinin çalışma yöntemlerini veya sınırlılıklarını/sınırsızlıklarını özgürce paylaşmaktadır. Farklı disiplinlerin birlikte çalışması veya zaman içerisinde iç içe geçmesi sonucunda bir anlamda melez disiplinlerde ortaya çıkmaktadır.

1.5. Çağdaş Seramik Sanatında Alternatif Malzemeler

Plastik sanatlarda farklı malzeme kullanımının en genel tanımı, birden çok malzemenin sanat nesnesi olarak sanat eserine dâhil olması şeklinde açıklanabilir. İngilizcede mixed-media, Türkçede ise karışık malzeme ya da farklı malzeme olarak ifade edilmektedir (Yücel, 2010: 56). Görsel sanatlarda farklı malzemenin ilk kullanıldığı disiplin resim sanatı olmuştur. Sanatçılar, kolaj ve asemblaj tekniklerini uygulamışlardır. Kolaj, "Sanat dışı malzemelerin (gazete, muşamba, duvar kağıdı, ahşap vs.) çizim ve boyamaya ek olarak resimsel öğe olarak tuvale monte edilmesidir (Keser, 2005: 189).

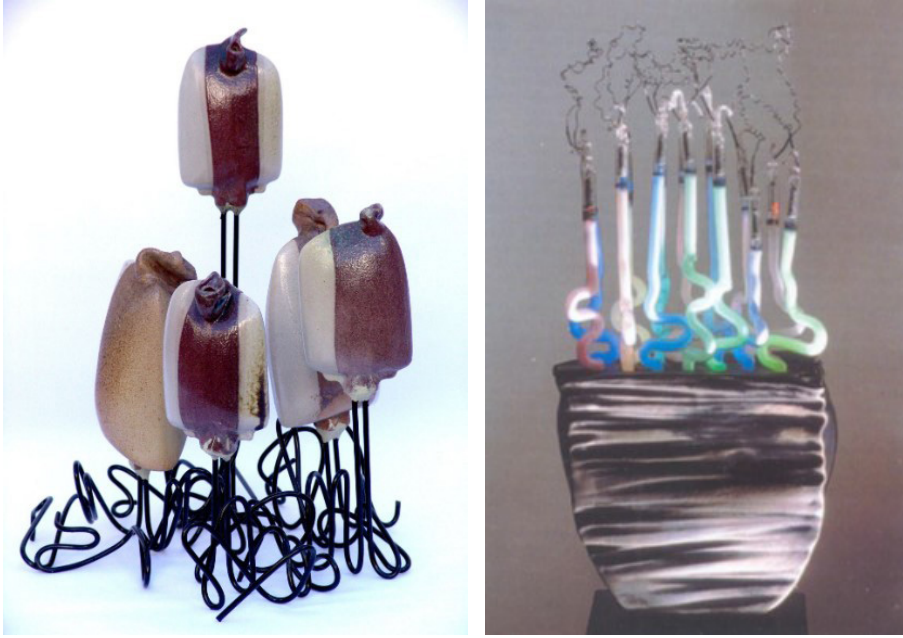
Yirminci yüzyıl başlarında temsile dayalı sanat anlayışından sıyrılarak farklı/alternatif malzeme kullanımı ile devrim yaratan kübizmin en önemli temsilcileri Braque ve Picasso'dur. Çağdaş dönemin en bilinen sanatçılarından olan bu sanatçılar tuvallerinde farklı renk pigmentlerinin yanı sıra gazete kağıdı, kibrit çöpü, metal tozu, kül, kum taşı vb. gibi daha önce bu alanda

hiç kullanılmamış farklı/alternatif malzemeleri kullanmışlardır. Bu öncü sanatçılar sadece resim yapmamışlar aynı zamanda heykel ve seramik alanlarının da olanaklarını çalışmalarında cesurca kullanmışlardır. Bu cesur yaklaşım Dadaizm akımında da görülmektedir. Üretilen çalışmalarda kullanılan makine parçaları, kâğıtlar, danteller, şifonlar gibi gündelik malzemeler aracılığı ile asıl amaç estetik bir etki oluşturmaktan öte sanatçı ve izleyici için yeni ve farklı ifade olanaklarının araştırılmasıdır. Araştırılan ve tekrar tekrar tecrübe edinilen bu ifade olanakları sanatın her alanıyla veya bilim/teknoloji ile olan mesafelerini neredeyse yok ederek karşılıklı ve koşulsuz etkileşim olanakları sunarken disiplinlerarası boyutu da anlamlandırmaktadır.

Sanat alanları arasında yaşanan bu karşılıklı ve sınırsız ilişki hatta neredeyse işbirliği olarak değerlendirilebilecek olan bu disiplinlerarası süreç çağdaş seramik sanatının yaygınlaşması ve gelişmesi konusunda olumlu sonuçlar doğurmuştur. Endüstriyel ve sanat seramiği alanlarında seramik üretimlerinde gözlemlenebilen bu disiplinlerarası yaklaşım sayesinde seramik sanatı; görsel, estetik, teknik ve bilimsel yönleriyle daha büyük ve katmanlı bir derinlik alanı kazanmıştır.

Bu anlamda zaman içinde çağdaş seramik sanatı geleneksel ve dekoratif kimliğinden uzaklaşmıştır. Teknolojik gelişmelerin sanata yeni ve uygulanabilir olanaklar sağlaması sonucunda alternatif malzemelerin seramik çalışmalarında da kendisini göstermeye başladığı gözlenmiştir. Seramik sanatında metal, cam, ahşap, plexiglass, ip, keçe, tahta, çimen, su gibi akla gelebilecek alternatif malzemelerin kullanımında amaç hem izleyiciyi düşünmeye zorlamak hem de sanatçıların alışılmışın dışında çalışmalar ortaya koyarak kendini mevcut olan düşünce ve malzeme kalıplarının sınırları dışında özgün/özgür üretimlerde bulunmasını sağlamaktır. Bu anlamda ülkemizde ve dünyada çağdaş sanatçıların alternatif malzemeleri çalışmalarında kullandıkları ve disiplinlerarası bir dil oluştukları gözlenmektedir.

Sanatçıların çalışmalarından örnekler şöyledir;



Görsel 6. Kaan Canduran, Yerden Kopmuş, Seramik. (Solda)

Görsel 7. Füsun Kavalcı, Arabesk, Seramik (Sağda)

Resim 6'da görülen "Yerden Kopmuş" adlı çalışma şişe formunun figüratif soyutlamaya geçişidir. Canduran bu çalışmasını tuz pişiminde yapmıştır. Bir arada duran seramikler yerden kopmak istercesine zeminden kaldırılmış ve bir ritim yaratmaya çalışılmıştır. Çizgisel bir etki ile desteklenen birimlerin arasında zıtlık bütünlük oluşturulacak biçimde tasarlanmıştır (Yücel, 2010: 64).

Resim 7'de seramik sanatçısı Füsun Kavalcı, yaptığı üç boyutlu seramik çalışmalarında kullandığı neon ışıkları ile çalışmalar gerçekleştirmektedir (Özel, 2007: 182). Çağdaş sanatın geçirdiği evrelerin seramik sanatı için de geçerli olduğunu ve seramiğin çağdaş anlamda bir sanat alanı olarak, uygulama teknikleri bakımından resme, heykelle ve grafiğe göre daha zengin anlatı olanaklarına sahip olduğunu belirten Füsun Kavalcı, seramiğin çok yönlülüğü ve ilişkileri için şu ifadeleri kullanmaktadır: "Seramik yüzey, bir tuval ve seramik çamuru bazen bir heykeldir. Kimi grafiksel bir anlatımda, kimi mimari bir anlatımda kimi mimari yapı ya da çevre mekân ilişkisi içinde sanatsal bir iş olarak karşımızdadır" (Kavalcı, 1998: 38).



Görsel 8. Naile Çevik, Kadın, Lüster Pişirimi, Seramik ve Yüksek Isıya Dayanıklı El Yapımı Çivi, h:50 cm. (Solda)

Görsel 9. Naile Çevik, Kültür Katmanları, Raku Pişirimi, Seramik ve Doğal İp, h:60 cm.

Resim 8'de görülen "Kadın" adlı çalışması ile Çevik elle şekillendirme ile figüratif bir çalışmaya odaklanmıştır. Bu çalışmada Çevik, kadın imgesi özelinde varoluş, engeller, imkânlar, düşünceler ve hayaller üzerine odaklanan bir anlatıma yönelmektedir. Alternatif malzeme olarak ham kil üzerine uygulanan yüksek ısıya dayanıklı el yapımı çivi aracılığı ile ilk algının ötesinde bir delme, zorlama, kırma, yok etme sorunsalından öte daha çok bir dizilim halinde yeniden yapılanma hatta yeniden varoluş sorunsalı üzerine gönderme yapmaktadır. Özellikle kırmızı renk vurgusu lüster pişirimin efektleri aracılığıyla katı değil ancak kesin bir ayakta duruş vurgusunu sağlamaktadır.

Resim 9'de görülen "Kültür Katmanları" serisinden olan çalışmada Çevik özellikle geçmişin bugüne bağlanmasına odaklanmak amacı ile doğal ip kullanmıştır. İp kullanımının yalın anlamı bağlamak/bağlanmak bakımından birincil düşünce olarak korunmuştur. Çevik özellikle bu çalışmasında renk unsurundan kaçınarak raku pişirimi kullanmıştır. Burada temel vurgu sadeliğin sınır tanımayan zenginliğidir. Çevik, seramiğin kadim üretimlerinden çağdaş üretim olanaklarına kadar geçen uzun süreç boyunca kültürel

düzlemde eski ve yeninin birbirinin içinden doğması durumuna kullanılan ipler aracılığı ile gönderme yapmaktadır. Çizgi filme büyük destekleri olan karikatür sanatçıların yarattığı tipler, Haziran 2003'te VitrA Seramik Sanat Atölyesinin gerçekleştirdiği "Çizgi Kahramanlar Sokakta" projesiyle seramik sanatı ile buluşmuştur (Resim 10). Çok farklı disiplinlerle etkileşim ve ilişki içerisinde olan çizgi film, bu projeye karikatür ve seramik sanatı ile bir bağ oluşturmuştur. Oğuz Aral, Turhan Selçuk, Tan Oral, Semih Balcıoğlu, Bedri Koraman, Necati Abacı, Gürbüz Doğan Ekşioğlu, Selçuk Erdem, Bahadır Baruter, Birol Bayram, Latif Demirci gibi birçok önemli karikatüristin eserlerinin dönüştürüldüğü seramik heykeller İstanbul sokaklarında izleyicilerle buluşturulmuştur (Özel, 2007: 124-125).

1.6. Seramik-Baskıresim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar



Görsel 10. Çizgi Kahramanlar Sokakta Sergisinden Örnekler, 2003.

Plastik sanatlar çağın koşullarına ve gerekliliklerine göre değişim gösterirken değişen sanat anlayışlarında da ilk hareket noktalarını oluşturmuştur. Günümüzde plastik sanatların değişik alanlarında görülen pek çok eser ya da etkinliğin algılanmasında, artık geleneksel anlamda bir görüntü algılaması yetmemekte, bunlar dayandıkları düşünce ve yorumlarla yeni bir içerik ve değer kazanabilmektedir (Akdeniz, 1995: 9-10). Baskıresim bugünkü anlamıyla çağa uygun ve toplumun, modernizmle birlikte ulaştığı noktada sanat eserlerine yeni bir görünüm sağlamayı başarmış bir alandır (Yalçın, 2012: 58). Çağdaş sanatta baskı resmin yerinin ve öneminin, teknolojik

gelişmelere verilen cevapla, geleneksel ve çağdaşla birlikte kurulan ve değişken benzersiz bir hareketlilikle ortaya koyulacağı düşünülmektedir. Alışılmış olanın dışında, yeni algılayışlar ve görsellik adına belki de biraz risk almak, baskı resim alanını daha da zenginleştirecektir (Fırıncı, 2013: 134).

Fırıncı'nın da belirttiği gibi "alışılmış olanın dışında, yeni algılayışlar ve görsellik adına belki de biraz risk almak" durumu hatta eylemi plastik sanatların her alanında mümkündür. Bu temel yaklaşımın odağında özellikle çağımızın değişen algısı aracılığı ile sanat alanları arasındaki keskin sınırların ortadan kalkmış olmasının bir sonucu olarak Naile Çevik, seramik ve baskıresim alanlarında deneysel çalışmalarla özgün ifade olanaklarına ve düşünme biçimlerine ulaşmaya çalışmaktadır.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü'nde bundan 20 yıl önce lisans eğitimine başlayan Çevik, sadece bölümün seramik atölyelerinde değil heykel, baskı resim ve fotoğraf stüdyosunda da oldukça fazla zaman geçirmiştir. Sanatçı, özellikle ana branşı olan seramiğin alternatif malzeme olanaklarını deneysel yolla keşfetmenin heyecanını yaşarken temel fotoğraf ve baskıresim tekniklerini de öğrenmiştir. Baskı resim alanında ulusal ve uluslararası alanlarda bir duayen olan Prof. Hasan Pekmezci'den baskı resim teknikleri alanında dersler almış Pekmezci'nin büyük katkıları sonucunda seramik ve baskıresim karşılıklı/iç içe kullanma denemeleri açısından çalışmalar gerçekleştirmiştir.

Aşağıdaki çalışmalar Çevik'in öğrencilik yıllarında sezgisel kurgulamalar olarak ortaya çıkan ancak sonraları profesyonel sanatsal/akademik üretim dönemlerinin bir birikimi ve yansıması olarak oluşturduğu çalışmaları kapsamaktadır.



Görsel 11-12. Naile Çevik, İsimsiz, 2016, Karışık Teknik (Seramik-Gravür), 35x50 cm.

Resim 11-12'de özellikle gofre etkisi yaratabilmek amacı ile gravür baskı tekniğini tercih edilmiştir. Selçuklu motiflerinden esinlenerek oluşturulmuş desenleri metal plaka üzerine tam, yarım ve çeyrek formlarda tasarlamayı tercih ederek özellikle yaşanan duygusal süreçte ilgiyi "yaşama dair söylemlere" odaklanılmıştır.

Pazarlıoğlu'na (2016) göre de tasarım süreci, yaşama dair hayatın bir kesitidir. Bir başlangıcı olan, sıkıntılı arayışlarla ilerleyip kimi zaman tıkanılan kimi zaman kendinden akıp giden, küçük buluşlarla mutluluğu yaşatan ve bir sonu olan. Bu süreç yaşamın bir parçası olduğu kadar yaşamın bir yansıması da olabilir (Pazarlıoğlu, 2016: 359-360).

Asit indirme işlemleri esnasında birkaç kez derinlik sağlanması amacıyla asit işlemi kontrollü olarak uygulanmış ve gravürün gofre etkisi vurgulanmıştır. Seramik uygulamaların neredeyse tipografik bir unsur olarak gravürlerle etkileşimi kompozisyona ritimsel bir unsur kazandırmıştır. Bu noktada kültürel bir yansıma işaret edilen bu çalışmalarda sık sık kullanılan kişisel mühür ve antik dönem figürinleri yorumlanmıştır. Seramik-baskı resim yaklaşmasının yeni bir ifade olanağı sağlaması yakın ve uzak hedefi ile geçmişin bugüne, bugünün de geleceğe yansımalarını aktarmaktadır.

Özellikle Selçuklu motiflerinin soyut yazı imgeleriyle tamamlanması üzerine oluşturulan serilerde kültürel dinamizmi ve zenginliği vurgulamak amacı ile çarpıcı renkler tercih edilmiştir.



Görsel 13-14. Naile Çevik, İsimsiz, 2017, Karışık Teknik (Seramik-Gravür), 50x70 cm.

Resim 13-14'de seramik-baskı resim çalışmalarında geniş bir arka plan oluşturarak kompozisyona kurgusal bir mekan kazandırmayı amaçlamaktayım. Bu noktada geniş baskı alanını mavi renk ana ekseninde yazı ve doku imgeleriyle çeşitlendirerek gravür baskı tekniği tercih edilmiştir. Özellikle bireysellik ve kadına ait gerçeklik temaları üzerinde şekillenen seramik uygulamaların yanı sıra merdiven temasına gönderme yaptığım bu çalışmalarda ulaşma/erişme anlamları birincil vurgudur. Kurgusal olarak figüratif unsurların kullanıldığı mekanlarda iç içe geçen sarmallar ve kişisel mühürler aracılığı ile seramiğin kadim sürecinden günümüze insanla ve insan için aktarılan kültürel süreçlere de dikkat çekmeyi amaçlamaktayım.



Görsel 15. Naile Çevik, İsimlessiz, 2016, Karışık Teknik, (Seramik-Gravür), 70x100 cm.

Görsel 16. Naile Çevik, İsimlessiz, 2016,), Karışık Teknik, (Seramik-Gravür), 50x70 cm.

Resim 15-16'deki çalışmalarda seramik ile gravür baskı sanatının karşılıklı ilişkisini yansıtmaya çalıştım. Geniş yüzeylerde hem baskı resim alanında hem de seramik kullanımının sağladığı çeşitlilik sayesinde yer yer kolaj yer yer rölyef etkisi yaratan çalışmalar sunulmaktadır. Resim 15'da özellikle Hitit çivi yazısı görsellerinden esinlenerek oluşturulan geniş yüzeylerde ince detayların baskıda çıkabilmesi amacıyla gravür baskı tekniği tercih edilmiştir. Mavi tonlarının hakim olduğu bu çalışmada zamansızlık vurgusu altında sonsuz ve sonsuzluk kavramları üzerinde yoğunlaşmıştır. Ayrıca seramik uygulamalar açısından değerlendirildiğinde çalışmalarımda sık sık kullandığım antik dönem uygarlıklarının simgelerine yönelik ana tanrıça ve ikiz idol figürlerini kullandım. Kültürlerin sarmal etkisini vurgulamak amacıyla kompozisyon içten dışa oluşturulmuştur. Seramik parçalarda üçüncü pişirimde lüster uygulaması yapılarak renk ve doku çeşitliliği sağlanmak istenmiştir. Resim 16'da kadın imgesinin tek parça halinde vurgulanması amacı ile linol baskı tekniğinden faydalanılmıştır. Zeminde kullanılan biçimlerin tesadüfi olması ana hedefi ile gravür tekniği kullanılmıştır. Metal plaka keskin sınırlara sahip olmaksızın asitte indirilmiştir. Kaligrafik simgelere gönderme yapan seramik uygulamalar özellikle aktif

renklerle temsil edilen daireler içine yerleştirilmiştir. Bu şekilde kurgusal mekânların yaratılması ve bu mekanların sınırlılıkları/sınırsızlıkları üzerine düşünceler aktarılmıştır.

1.7. Sonuç ve Değerlendirmeler

Her alanda olduğu gibi seramik sanatı da çağın koşullarının değişimi sonucu karşı konulamaz bir değişim ve dönüşüm sürecine girmiştir. Bir anlamda disiplinlerarası bir kimlik kazanan seramik sanatı farklı, yeniyi, yaratıcılığı ve özgünlüğü daha fazla ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu çabalar doğrultusunda çağdaş seramik sanatı içinde bulunduğu süreçte diğer sanat ve bilim dalları ile yakınlaşmalar içine girmektedir kuşkusuz.

Değişen sanat anlayışlarına ve çağın koşullarına göre şekillenen sanatçı ve izleyici bellekleri beslediği disiplinlerarası yaklaşımların desteği ve alternatif malzemeler aracılığı ile de özgün üretilere ulaşabilmektedir. Bu noktada sanatçıyı ve izleyiciyi konu ve uygulama alanları bakımından da şaşırtan uygulamalara yön veren seramik-baskı resim yakınlaşmaları çağdaş sanatta kavramsal süreçte bir değişimi ve dönüşümü anlamlandırmaktadır. Özellikle kavramsal süreç ve uygulama açısından bakıldığında zaman durum sadece farklı malzemelerin kullanımının da ötesinde düşünsel bir süreci de işaret etmektedir. Bu süreçte amaç, hem sanatçının hem de izleyicinin alışmış olduğu kalıpları yıkarak yeni bakış açıları sunabilmektir. Bir anlamda disiplinlerarası bir kimlik kazanan seramik ve baskı resim alanında sınırlar neredeyse eriyip yok olmuştur. Sonuç olarak değerlendirildiğinde yaratıcılık ve özgünlük ekseninde seramik-baskı resim yakınlaşması sayesinde günümüz sanat eğilimlerinin düşünsel temelleri daha da zenginleşecektir.

Kaynakça

Akalan, G. (2000). *Gravür*. İstanbul: Kale Seramik Sanat Yayınları.

Akdeniz, H. (1995). "Plastik Sanatlarda Günümüz Sanat Eğilimlerinin Düşünsel Dayanakları ve Bunun Çağdaş Türk Sanatına Yansımaları Üzerine Bir Değerlendirme", *Anadolu Sanat*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, 862, 9-34.

Akgün, Açıkalin, S. (2012). *Modern Kaygılar; 20. Yüzyıl Sanatında Hazır Nesne Kullanımı ve Tüketim Toplumuna Eleştirel Bir Bakış*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arcasoy, A. (1998). *Seramik Teknolojisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayınları.

Ayan, M. (2007). *Sosyolojik Açısından Özgün Baskıresim Sanatının Bugünkü Durumu İle İlgili Profesyonel Sanatçıların Görüşlerinin İncelenmesi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aydoğan Bolat, K.E. (2008). "Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı", *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi Art-E*, 1, 1-17.

Çevik, N. (2010). "Çağdaş Seramik Sanatında Resimsel Yönelimler", *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6, 35-45.

Çolakoğlu, H. (1998). "Günümüz Seramik Sanatı ve Konumu", *Türkiye'de Sanat Plastik Sanatlar Dergisi*, Sayı:33.

İçmeli, M. (1985). "Çağdaş Açısından Türk Grafik Sanatçıları, Türkiye'de Sanatın Bugünü ve Yarını", *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları* 1, 61-66.

İşler, A.Ş. (2004). "Sanat Eğitiminde Disiplinlerarası Tematik Yaklaşım", *Milli Eğitim Dergisi*, 163, 1-10.

Kara, D. (2003). "Sanat Eğitiminde Disiplinlerarası Sanat", *Yapı Mimarlık ve Kültür Sanat*, 260, 108-109.

Kavalcı, F. (1998). "Türkiye'de Seramik Sanatı", *Türkiye'de Sanat Dergisi*, Sayı: 33.

Keser, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. İstanbul: Ütopya Yayınevi.

Kılıç Kapar, S. (2005). "Yaratmak Üzerine", *Rh+ Plastik Sanatlar Dergisi*, Sayı 20.

Fıncı, M. (2013) "Dijital Çağda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme)", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 127-135.

Özel, S. V. (2007). *Plastik Sanatlarda Disiplinlerarası Etkileşimler ve Seramik Sanatına Yansımaları*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Pekmezci, H. (1992). *Tüm Yönleri İle Serigrafi İpekbaskı*. Ankara: İlke Yayınları.

Pazarlıoğlu Bingöl, M. (2016). "Temel Tasarım Eğitiminde Kavramdan Üç Boyuta Geçiş Yönelik Bir Uygulama Örneği", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(21), 339-362.

Saray, Ç. (2007). *Günümüz Sanatı ve Disiplinlerarasılık Bağlamında Kırmızı Oda: Sekanslar*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İstanbul.

Savaş Angın, R. (2010). *Disiplinlerarası Sanat Etkileşimlerinin Seramik Sanatı ve Eğitimine Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Sönmez, N. (2002). *Nesne, Sanatçı ve Seramik Sanatı İlişkisi*, *Anadolu Sanat Dergisi*, Sayı: 13, 175-183.

Yalçın, S. (2012). *Sanayi Devriminden Günümüze Özgün Baskıresim Sanatının Önemi ve Yükseköğretimde Özgün Baskıresim Sanat Eğitiminin Sosyo-Kültürel Yansıma Açısından İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Yardımcı, İ. (1993). *Anadolu'da Başlangıcından Günümüze Seramik-Metal Teknik ve Biçim Etkileşimleri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Yücel, M. (2010). *Açık Kamusal Mekânlarda Seramik Heykel Uygulamalarında Farklı Malzeme Kullanımı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.

Görsel Kaynakları

Görsel 1: <http://www.bookofdaystales.com/tag/diamond-sutra/>

Görsel 2: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 3: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 4: https://www.1stdibs.com/art/prints-works-on-paper/portrait-prints-works-on-paper/after-edvard-munch-madonna-eva-mudocci-brooch/id-a_1204043/

Görsel 5 : <http://www.hasanpekmezci.com/calismalari/baski-resimler/>

Görsel 6: <https://tr.pinterest.com/pin/548102217149342935/>

Görsel 7: <https://tr.pinterest.com/pin/548102217149311637/>

Görsel 8: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 9: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 10: <http://v3.arkitera.com/v1/sanat/2003/06/mercekalti/>
<http://arsiv.ntv.com.tr/news/219567.asp>

Görsel 11: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 12: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 13: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 14: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 15: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Görsel 16: Naile Çevik arşivinden alınmıştır.

Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme*

Prof. Dr. Bekir Eskici

Makale Geliş Tarihi: 02.03.2018
Yayına Kabul Tarihi: 04.04.2018

Özet

Kazı yoluyla elde edilen arkeolojik seramikler çoğunlukla parçalar halindedir. Bu tür seramiklerin artistik bütünlüğünü sağlamak için birleştirme ve tamamlama yapılır.

Bütünleme (tümleme, tamamlama), bünyesinde eksilmeler meydana gelen bir objenin özgün görünümünün kazandırılması ve/veya ayakta durmasının sağlanması amacıyla yapılan önemli bir koruma işlemidir. Bir objenin fiziksel bütünlüğünde meydana gelen eksilmeler benzer veya farklı niteliklerdeki malzemelerle tamamlanır.

Bütünleme objenin durumuna, önemine ve eksik alanların boyutu ve niteliğine göre farklı şekillerde yapılır. Bunlara bir de bu uygulamaları bizzat gerçekleştiren konservatör/restoratörlerin aldıkları eğitim doğrultusunda benimsedikleri ilkeler, yaklaşımlar, sahip oldukları estetik duyarlık ve beğeni gibi unsurlar eklenmektedir.

Bu makalede, dünyanın değişik müzelerinde sergilenen örneklerden yola çıkarak, seramik onarımlarında görülen farklı tümleme yöntemlerine ilişkin bir değerlendirme yapılmıştır. Kuşkusuz bu değerlendirmeleri örnekleri çoğaltıp farklı bakış açılarıyla çeşitlendirmek, farklı şekillerde ele almak mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Boyalı Seramik, Restorasyon, Konservasyon, Bütünleme/Tamamlama

AN EVALUATION ON COMPLETION METHODS IN CERAMICS RESTORATION

Abstract

The ceramics obtained through excavations are mostly broken in pieces. For providing the artistic unity of this kind of ceramics, assembling and completing is made.

Completing is a significant conservation procedure applied for bringing the original outlook of an object in which there are falling-offs and/or providing that it stands.

The fall-offs occurring in the physical unity of an object is completed with materials having similar or different characteristics.

In this paper, by departing from examples displayed in various museums of the world a review is made about different completion methods seen in ceramic repairs. Undoubtedly it is possible to diversify these reviews with different perspectives by increasing the number of examples and addressing them through different means.

Keywords: Ceramics, Painted Ceramics, Restoration, Conservation, Completion

1. Giriş

Son yıllarda giderek artan bir polemik konusudur restorasyon: Yanlış uygulamalardan yola çıkılarak genelde restorasyon, özelde bütünleme uygulamalarının gerekli olup olmadığı, veya nereye kadar gerekli olduğu mimariden heykele, resimden küçük objeye tartışılan bir konudur. Tarihi bina kalıntılarını, kazı buluntularını veya müze koleksiyonlarını dolduran objeleri tümel bir yaklaşımla hiç onarmadan oldukları gibi korumak veya hepsini bütünleyle onarmak düşüncesi pratik karşılığı olmayan bir tutumdur. Buna karşın, hiç restore etmemektense gerekli müdahaleleri minimal düzeyde tutma fikri gittikçe benimsenerek taraftar bulan bir koruma yaklaşımı, daha rasyonel bir tavır olarak öne çıkmaktadır.

Her nesnenin kendine özgü koşulları ve bu koşulların gerektirdiği müdahaleler söz konusudur. Kırık dökük vaziyette ele geçmiş hasarlı buluntuların, özgün biçimlerinin anlaşılması, ele alınıp tutulması, bir yerden bir yere nakledilebilmesi, ayakta durmalarının sağlanması ve nihayetinde sergilenerek ziyaretçiye sunulması gibi nedenlerle az ya da çok restorasyon müdahalelerine ihtiyacı bulunmaktadır. Kuşkusuz bu müdahalelerin derecesi, boyutu ve niteliğini belirleyen çeşitli etkenler söz konusudur. Koleksiyonların niteliği, azlığı - çokluğu, objelerin sahip olduğu teknik, arkeolojik ve sanatsal özellikleri, ortaya koydukları korunmuşluk durumları gibi. Bunlara bir de bu uygulamaları bizzat gerçekleştiren meslek elemanlarının aldıkları eğitim doğrultusunda benimsedikleri kriterler, yaklaşımlar, sahip oldukları estetik duyarlık ve beğeni gibi unsurlar eklenmektedir. Uygulamaların niteliğinde belirleyici rol oynayan bütün bu unsurlar, restorasyonun bütün uygulamalar için matematiksel formüllerle ifade edilebilecek mutlak standartlara bağlanamayacağını, buna karşın uluslararası geçerliliği olan bir takım prensiplerle disipline edilebileceğini ortaya koymaktadır. Mesleki standartlaşmaya ve temel ilkeleri belirlemeye yönelik oluşturulan uluslararası tüzükler, yönetmelikler, meslek elemanlarına rehberlik edici temel çerçeveler çizmekte, ancak bu çerçevenin içini doldurmak restoratör/konservatörün bilgi ve becerisine kalmaktadır. Bu noktada, tarihsel veya sanatsal öneme sahip herhangi bir obje üzerinde herhangi bir müdahalenin yapılıp yapılmayacağına veya ne tür müdahalenin yapılacağına ilişkin en uygun kararı "eğitilmiş", "bilgili" ve "deneyimli" restoratörler/konservatörlerin vereceğini bilmemiz gerekmektedir. Konservatörün buradaki görevi, hasar görmüş nesnelere sahip oldukları tarihi, sanatsal ve belgesel önemlerini kavrayarak, onların estetik ve tarihi bütünlüklerini olabildiğince ve anlaşılır bir şekilde sağlamak olmalıdır¹.

¹ Konservatör&restoratörlerin görevleri, mesleki yeterlikleri, yetki ve sorumlulukları hakkında bkz. ICOM-CC, *The Conservator-Restorer: a Definition of the Profession*, Copenhagen, 1984. E.C.C.O. Professional Guidelines (I - III) The Profession, Promoted by the European Confederation of Conservator-Restorers' Organisations and adopted by its General Assembly, Brussels 1 March 2002.

Aşağıda, yukarıda söz konusu ettiğimiz etkenlere bağlı olarak, farklı zamanlarda farklı yaklaşımlarla yapılmış, dünyanın değişik müzelerinde sergilenen örneklerden yola çıkarak, seramik onarımlarında görülen farklı tümlleme yöntemlerine ilişkin bir değerlendirme yapılmıştır. Kuşkusuz bu değerlendirmeleri örnekleri çoğaltıp farklı bakış açılarıyla çeşitlendirmek, farklı şekillerde ele almak mümkündür.

2. Bütünlemenin Amacı ve Niteliği

Bütünleme, bünyesinde eksilmeler meydana gelen bir objenin fiziksel bütünlüğünün kazandırılması ve/veya ayakta durmasının sağlanması amacıyla yapılan önemli bir koruma işlemidir. Bir objenin fiziksel bütünlüğünde meydana gelen eksilmeler benzer veya farklı niteliklerdeki malzemelerle tamamlanır.

Bütünleme objenin durumuna, önemine ve eksik alanların boyutu ve niteliğine göre farklı şekillerde yapılır. Bir objenin tümlenmesi temelde iki farklı gerekçeyle yapılır:

- 1- Koruma (pratik gereklilik)
- 2- Görünüş (estetik gereklilik)

Koruma açısından bakıldığında tümlleme esasen pratik bir zorunluluktan kaynaklanır; öncelikli amaç objenin korunmasını sağlamak olduğundan estetik kaygı ön planda değildir. Bu bakımdan eksik bir obje tümlenerek formu belirgin hale getirilir. Böylece objenin hem yapısal olarak güçlendirilmesi; hem de ayakta durması, elde tutulup taşınması kolaylaştırılmış olur.

Görünüş açısından bakıldığında ise koruma amacıyla (pratik gerekçeyle) yapılan form bütünlüğünün yanında, dikkate alınması gereken bir de renk, doku ve dekoratif elemanlara ilişkin görsel uyum söz konusudur. Zira restorasyonun bir diğer amacı objeyle birlikte onun dekoratif görüntüsüne de bütünlük kazandırmaktır. Bu estetik açıdan gereklidir.

Hangi gerekçeyle olursa olsun taşınır veya taşınmaz varlıklar üzerinde yapılacak bütünleme işlemlerinin Carta Del Restauro² (1931), Venedik Tüzüğü³ (1964) gibi uluslararası tüzüklerde belirtildiği üzere, tahmin ve yoruma değil, izleyenleri yanıltmayacak şekilde bilgi ve belgeye dayalı

² Carta Del Restauro (Restorasyon Tüzüğü)'nun 2. maddesinde: "...Bir anıtın bütünlenmesi birtakım varsayımlara değil, anıtın sağladığı kesin verilere ve büyük ölçüde anıtın özgün öğelerine dayandığı takdirde gündeme gelebilir." ifadesi yer almaktadır. Bkz. İnternet: Carta Del Restauro (1931). web: http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_0997208001496825715.pdf 12 Ocak 2018'de alınmıştır.

³ Madde 12'de, "Eksik kısımlar tamamlanırken bütünle 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 bütünlemeye ilişkin ilkesel bir tutum sergilenmektedir. Bkz. İnternet: Venedik Tüzüğü (1964). Web: http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_0612886001496825607.pdf 12 Ocak 2018'de alınmıştır.

olarak gerçekleştirilmesi beklenir.

Tümlene uygulamalarında seramiklerin türlerine göre farklı malzeme ve yöntemler uygulanabilmektedir (Vaccaro, Prunas ve Somon,1989: 8-30; Elston, 1990: 69 – 80; Buys ve Oakley, 1993; Acton ve Mc Auley, 1996).



Foto. 1. Boyasız seramik (Sol Üstte)

Foto. 2. Boyalı seramik (Sağ Üstte)

Foto. 3. Sırlı seramik (Altta)

Üretim tekniklerinden süsleme yöntemlerine değin çeşitli özellikler gösteren seramik türleri bütünlemenin niteliğinde belirleyici rol oynayan önemli bir etkidir. Bütünleme yöntemlerinde belirleyici rol oynayan seramik türlerini başlıca "boyasız seramikler," "boyalı seramikler" ve "sırlı seramikler" olmak üzere üç grupta değerlendirmek mümkündür (Foto. 1-3). Bu seramik türlerinin her birini diğerlerinden ayıran temel özellik, üretim teknolojilerine

bağlı farklı yüzey rengine ve dokuya sahip olmalarıdır (Buys ve Oakley, 1993: 3-17; Başaran, 2000: 16 -18; Fabri, 2012: 152 -173). Üretim teknolojilerinden kaynaklanan bu farklılık, restorasyon uygulamalarında kullanılan malzeme ve yöntemlerde de farklılaşmalara yol açabilmektedir. Bu farklılıkları kısaca aşağıdaki şekilde özetlemek mümkündür.

Boyasız Seramikler

Boyasız seramikler çağlar boyunca her kültür ortamında sürekli üretilen, arkeolojik buluntular arasında en çok yer tutan malzeme grubunu oluştururlar (Foto. 1). Prehistorik ve protohistorik buluntular için tipik olan bu seramikler genelde düşük derecelerde pişirildikleri için ağır ve kaba dokuludur. Gövdeleri genelde tek renkli, yüzeyleri pürüzlü ve mat bir görünüme sahiptir.

Bu tür seramiklerin bütünlenmesinde formu tamamlayan dolgu, genelde hamur rengine göre renklendirilir. Dolgu malzemesi olarak çoğunlukla dışı alçısı, polyfilla / moltofill (calsiyum sülfat esaslı) vb. malzemeler kullanılır (Fabri, 2012: 189 ; Bekic, 2014: 38). Dolgu yüzeyinin renklendirilmesi alçı içine doğrudan pigment (toprak boya) ilave ederek veya boyama yöntemiyle elde edilir. Boyamada mat yüzey elde etmek için sulu boya, mat akrilik boya veya pigmentler tercih edilir.

Boyalı Seramikler

Boyalı seramikler kalkolitik çağ ve sonrasında üretimi yoğunlaşan, üzerilerindeki renk, desen ve figürlerle farklı uygarlıkların sanat ve zevk anlayışlarını yansıtan önemli kültür varlıklarıdır (Foto. 2). Genelde iyi derecelerde pişirildikleri için sert ve ince dokulu, yüzeyleri perdahlı ve parlaktır. Yüzeyde renk kontrastı (açık-koyu) dikkat çekicidir. Hamur ile yüzey rengi farklıdır.

Bu özellikleri nedeniyle, eksik kısımların sadece hamur renginde doldurulmasına dayanan bir tümlene yeterli değildir. Form bütünlüğünü sağlayan dolgunun yanında dikkate alınması gereken bir de dekoratif öğelere sahip renkli yüzey söz konusudur.

Bu tip kapların yüzeyi parlak olduğu için, boya olarak bu parlaklığa daha yakın olan vernik veya akrilik boyaların kullanımı tercih edilir (Buys ve Oakley, 1993: 143). Sulu veya pigment boyalar donuk bir yüzey oluşturduğu için uygun değildir. Boyamada en büyük güçlük, orijinalden hafifçe ayırt edilebilecek renk tonunu elde etmektir.

Sırlı Seramikler

Sırlı seramik kullanımı daha çok orta çağ ve sonrasında yaygındır. Bu seramikler üretim teknolojisi bakımından diğer seramik tiplerinden farklıdır (Fabri, 2012: 169 – 172). Uygulanan bezeme tekniklerine göre kap iki veya üç defa fırınlanır. Bu aynı zamanda ürünün dayanıklılığını artırır. Bisküvi pişirimi yapılan kap boyalarla dekore edildikten sonra yüzey sır tabakasıyla kaplanır. Obje tekrar fırınlanınca yüzeyde camsı ve parlak bir tabaka oluşur (Foto. 3). Bu nedenle gövde ile yüzey arasında hassasiyet ve renk farklılıkları söz konusudur.

Sırlı seramiklerde, renkli ve parlak yüzeye sahip olmaları nedeniyle hamur renginde gerçekleştirilen bir tümlenme yöntemi uygun değildir. Alçı veya polyfilla ile önce dolgu yapılarak form bütünlüğü sağlanır. Daha sonra, fondaki sır rengine yakın (daha açık tonda) bir tonla boyama yapılır. Dekoratif kompozisyon belirgin ise ve bir bütünlük verilebiliyor ise resimsel tamamlama yapılabilir. Boyamada yüzey parlaklığına daha uygun olan parlak akrilik, vernik boyalar veya özellikle porselenler için yağlı boya kullanılır (Acton ve Auley, 1996: 90-100 ; Başaran, 2000: 52 ; Eskici, 2004: 83). Gerekirse sır tabakasının parlaklığına yakın bir yüzey elde etmek için, boya üzerine silikonik veya akrilik esaslı bir koruyucu uygulanabilir. Tamamlamanın anlaşılabilmesi genellikle renk tonundaki farklılık ile sağlanır. Benzer yüzey özellikleri nedeniyle bu yöntemler porselen restorasyonunda da kullanılır.

3. Bütünleme Türleri

Seramik tümlenmelerinde, korumanın diğer alanlarında olduğu gibi, farklı zamanlarda farklı merkezlere ve ekollere bağlı olarak değişik malzeme ve yöntemler uygulanmıştır (Buys ve Oakley, 1993: 139-145; Fabri, 2012:188 -189).

Bütünleme objenin korunmuşluk durumuna, tarihsel, teknik ve sanatsal önemine, eksik alanların boyutu ve niteliğine göre farklı şekillerde uygulanır. Bütünleme uygulamalarını teknik açıdan üç ana başlık altında değerlendirmek mümkündür.

- 1- Kısmi veya destek tamamlama (yapısal tamamlama)
- 2- Biçimsel tamamlama (formun tamamlanması)
- 3- Dekoratif (cromatik / estetik) tamamlama

3.1 Kısmi veya Destek Tamamlama (Yapısal Tamamlama)

Tamamen pratik ve teknik gerekçelerle yapılır. Parça kaybı ve eksik alanı büyük olan veya özgün formu tam olarak bilinmeyen objelerin ayakta durmasını sağlamak, birleşecek parçaları desteklemek amacıyla yapılan bir tamamlama yöntemidir. Objenin tamamı değil, sadece belirli bir bölümü veya bölümleri tamamlanır (Foto. 4, 5). Onarımda minimal yaklaşım söz konusudur. Bazı durumlarda kap formu bilinse de bütünüyle tamamlama yoluna gidilmez (Foto.6). Tamamlanan alanların yüzey dokusu ve rengi biçimsel tamamlamalarda olduğu gibi obje türüne bağlı olarak düzenlenir. Bu tür uygulamalarda genelde dekoratif tamamlama yapılmaz.



Foto. 4. Paris Loure Müzesi (Sol Üstte)

Foto. 5. Beyşehir Kubad-abad Kazı (Sağda)

Foto. 6. Roma Cripta Balbi Müzesi (Sol Altta)

3.2 Biçimsel Tamamlama (Formun Bütünlenmesi)

Parça kayıplarına rağmen biçimi tanımlanabilen objelerin form bütünlüğünü sağlamak amacıyla yapılan tamamlama yöntemidir. Objenin tamamı özgün

biçimi oluşturulacak şekilde tamamlanır. Biçimi tamamlanan objelerde dekoratif tamamlama yapılmayabilir. Boyasız, boyalı veya sırlı hangi tür olursa olsun sadece biçimi hedefleyen bütünleme uygulamalarında ciddi bir belirtme tekniği kaygısı yaşanmaz. Özellikle boyalı ve sırlı seramiklerde dekoratif unsurlar boş bırakıldığı için tamamlanan kısımlar zaten kolayca ayırt edilebilmektedir (Foto. 7 – 11). Bu tür uygulamalarda dolgu yüzeyi genelde seramik türüne bağlı olarak objenin yüzey rengi veya hamur rengi esas alınarak renklendirilmektedir (Prunas ve Somon, 1989: 20 ; Eskici, 2001: 135,136)

Bazen de dolgu yüzeyinin hiç renklendirilmediği (beyaz alçı renginde bırakıldığı) uygulamalara da rastlanmaktadır (Foto. 12, 13). Estetik kaygı güdülmeksizin yapılan bu tür uygulamalar dikkati kendinde toplayan ve izleyiciyi rahatsız eden aşırı tezat görüntüsüyle pek benimsenmiş değildir.

Biçimsel veya yapısal amaçlı tamamlamalarda özgün yüzey ile dolgu yüzeyi genelde eşit seviyelerde (hem yüzey) tutulur.

Bununla birlikte bazı uygulamalarda dolgu (tamamlanan yüzey) seviyesini orijinal yüzeyin hafifçe altında bırakma (satıh derinliği) yöntemi ile de karşılaşılmaktadır. (Bkz. Foto.1, 4, 10, 11). Daha çok İtalya'da yaygın olmak üzere kullanılan bu tür uygulamada özgün yüzey ile dolgu yüzeyi arasında derinlik farkı (0,5 – 1 mm) oluşturularak, renk tonlaması ne şekilde olursa olsun, onarım güçlü bir şekilde belirtmek istenmektedir. Bu yöntem özellikle arkeolojik seramiklerin onarımında eski ile yeni arasındaki farkı vurgulamak için kabul gören bir uygulama olarak dikkati çekmektedir (Prunas ve Somon, 1989: 20 ; Eskici, 2001:135,136).

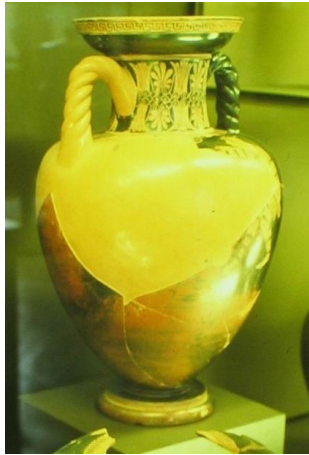


Foto.7. Paris Louvre Müzesi (Solda)



Foto.8. California Paul Getty Müzesi (Sağda)



Foto.9. Paris Louvre Müzesi (Solda)
Foto.10. Roma Cripta Balbi Müzesi (Sağda)
Foto.11. Roma Cripta Balbi Müzesi (Altta)



Foto. 12. Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Solda)



Foto. 13. Mardin Müzesi (Sağda)

3.3. Dekoratif (Cromatik / Estetik) Tamamlama

Obje üzerindeki tanımlanabilir renk, motif veya süslemelerin de tamamlanması yöntemidir. Daha çok estetik kaygıyla yapılan, objelere biçimsel ve dekoratif olarak görsel bütünlük kazandırmayı amaçlayan bir tamamlama biçimidir. Önce objenin fiziksel bütünlüğü, dolgu yoluyla sağlanır. Sonra, boyama yoluyla cromatik (renksel), resimsel tamamlama yapılır. Resim veya dekoratif kompozisyon bir bütünlük vermiyor ise resimsel tamamlama yapılmaz ve dolgunun yüzey rengi, objenin yüzey rengine göre (zemin veya fon siyah ise siyaha, kırmızı ise kırmızıya) renklendirilir (Elston, 1990:74 – 78).

Tekrarlardan ibaret dekoratif motiflerde, ayırt edilebilecek şekilde tamamlama yoluna gidilebilir. Boyamada ayırt edilebilirliği sağlamak için farklı tonlama yöntemi uygulanabilir.

Resimsel tamamlama uzun uğraş gerektiren, teknik ve etik bakımından polemik konusu yapılabilen bir müdahale biçimidir; bu nedenle arkeolojik seramiklerde pek tercih edilmez, ancak çok özel öneme sahip objeler için uygulanır.

Dekoratif ve renkli tamamlamalarda birkaç farklı yöntem (belirtme tekniği) uygulanmaktadır.

3.3.1. Çizgisel Tamamlama (Soyutlama)

Çizgisel tamamlamada desen veya figürlerin sadece ana hatları belirtilir, detaylar boş bırakılır (Foto. 17 – 18). Objeler üzerindeki dekorasyonun genel kompozisyonu hakkında fikir vermek amacıyla yapılır. Detaylarda yoruma gidilmeden soyutlama yapılarak anarım belirtilir.



Foto. 14. Paris Louvre Müzesi (Solda)

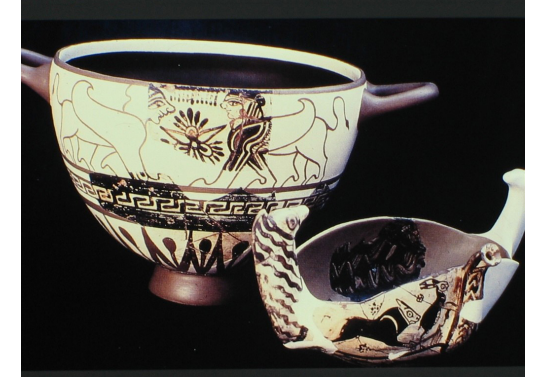


Foto. 15. Manisa Müzesi (Sağda)

3.3.2. Farklı Tonlama ile Tamamlama

Obje üzerinde özgün biçimleriyle tamamlanan desen, figür veya renkli yüzeylerin izleyiciyi yanıltmaması, belirli mesafeden ayırt edilebilmesi için yapılan tamamlama yöntemi, belirtme tekniğidir. Farklı tonlamayla yapılan tamamlamalarda tamamlanan kısımlar özgün yüzeyden daha farklı/açık (birkaç ton) renk tonuyla boyanır (Foto. 16, 17).

Daha çok birbirinin tekrarı niteliğinde geometrik ve bitkisel desenler tamamlanır, farklı yönlemlere ve hareketlere sahip değişik sahneleri canlandıran figürlü kompozisyonlar için tamamlama pek uygulanmaz.

Foto 21'deki uygulama istisnai bir durum olup, burada tamamlanan figürler detaylara gidilmeden ana hatlarıyla ve daha farklı tonda gölge (siluet) şeklinde verilerek belirtilmiştir.

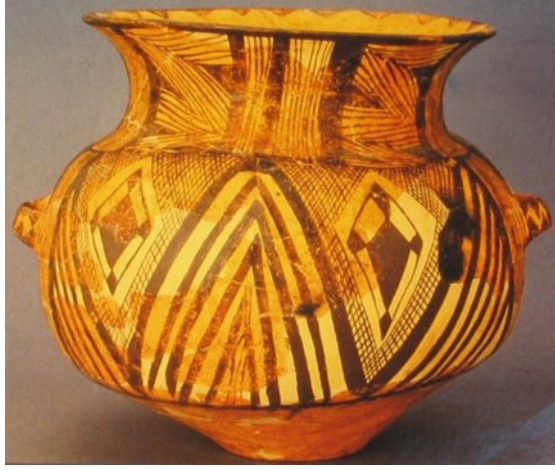


Foto. 16. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Üstte)

Foto. 17. California Paul Getty Müzesi (Altta)

3.3.3. Renkli Noktalama (Puntinato)ile Tamamlama

İtalyanca'da "puntinato" olarak isimlendirilen ve daha çok İtalya'da kullanımı yaygınlaşan bu yöntem renkli noktalama ile yapılan bir rötüş tekniğidir. Bu teknikte, tamamlama yapılan dolgu yüzeyine original tonlara yakın combine edilmiş açık-koyu renklerin püskürtme yöntemiyle küçük noktalar şeklinde uygulanması söz konusudur (Fabri, 2012:199). Yöntem,

uzaktan bakıldığında orijinal objeyle uyumlu, estetik bir görüntü oluşturur. Noktaların dokusu çok yakından bakıldığında fark edilebilmektedir. Boyalı ve boyasız seramik onarımlarında renkli veya dekoratif tamamlamalarda uygulanabilmektedir (Foto. 18, 19). Yöntemin olumsuz yönü uygulamanın çok zaman alıcı olmasıdır.

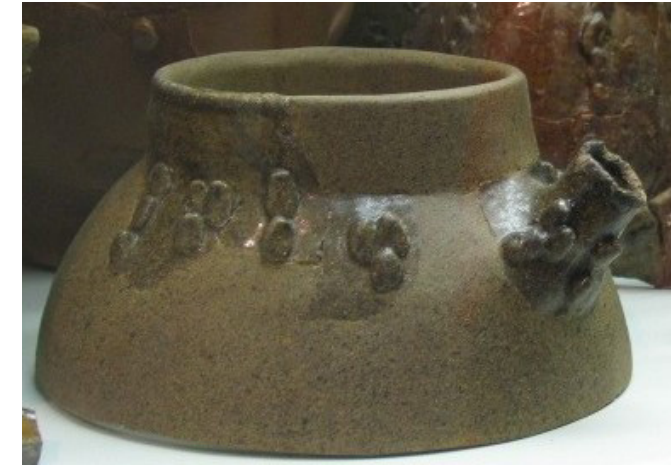


Foto.18. Roma Cripta Balbi Müzesi

Foto.19. Floransa Fucecchio Müzesi

3.3.4. Mimetik (Birebir / Taklitçi) Tamamlama

Pratik ve teknik gereklilikten çok tamamen estetik gerekçeyle yapılan bütünleme yöntemidir. Dekoratif unsurlar aynı renk ve doku kullanılarak özgününe benzer şekilde tamamlanır. Bu yöntem "taklitçi tamamlama",

“invisible (görünmez) restorasyon” kavramlarıyla da anılır (Buys ve Oakley, 1993:140 ; Başaran, 2000: 55 – 57). Tamamlanan kısımlarda ayırt edilebilirlik ilkesinin aksine onarımın hiç belli olmaması, gizlenmesi hedef alınır (Foto. 20a-b). Yanıltıcı olması nedeniyle konservasyon etiği bakımından özellikle arkeolojik seramiklerde kabul gören bir yaklaşım değildir. Etnografik nitelikli objelerde, daha çok koleksiyon sahiplerinin talebi doğrultusunda, zaman zaman uygulama alanı bulan bir onarım tekniğidir (Eskici, 2004: 83).



Foto. 20a. Dekoratif tamamlama öncesi

Foto. 20b. Dekoratif tamamlama sonrası

4. Sonuç

Görüldüğü üzere seramik tümlmelerinde, geçmişten bugüne farklı zamanlarda farklı ülkelere ve ekollere bağlı olarak değişik yöntemler uygulanmıştır. Bazı durumlarda pratik gereklilikten (yapısal zorunluluktan) kaynaklanan minimal müdahale, bazen de estetik kaygılardan kaynaklanan bütüncül müdahale yöntemleri öne çıkmıştır. Uluslararası platformlarda araştırmalar ve uygulamalar genişledikçe bu konuda farklı yönelişlerin ortaya çıkmaya devam edeceği muhakkaktır.

Bununla birlikte, yukarıda değerlendirmeye çalıştığımız seramik onarımlarındaki farklı uygulamaları da dikkate alarak, tümlmeye ilişkin temelde geniş kabul gören şu sonuçları çıkarmak mümkündür.

- 1- Özgün formu tam olarak bilinmeyen veya büyük bir kısmı (yarısından fazlası) kayıp olan objelerde tamamlama yapılmaz. Buna karşın, daha çok koruma kaygısıyla objenin ayakta durmasını sağlamak veya destek amacıyla kısmi tamamlama yapılabilir.
- 2- Eksik kısımlar objenin form bütünlüğünü bozmuyorsa, stabilite (denge) sorunu oluşturmuyorsa tamamlama hiç yapılmayabilir.
- 3- Formu tamamlanan objelerde, resim veya dekoratif kompozisyon bir bütünlük vermiyor ise dekoratif tamamlama yapılmaz. Dolgunun yüzey rengi, objenin yüzey (dip) rengine göre daha açık tonlarda renklendirilir; motifler/figürler işlenmez.
- 4- Tekrarlardan ibaret dekoratif unsurlarda veya renkli yüzeylerde onarımı belirtecek şekilde tamamlama, renklendirme yoluna gidilebilir. Objeye bakıldığında yapılan müdahale belirli bir mesafeden ayırt edilebilmelidir. Bu amaçla tamamlanan alanlarda renk tonlaması, düşük satır veya renkli noktalama (puntinato) gibi farklı belirtme teknikleri uygulanır.
- 5- Dekoratif veya renkli yüzey tamamlamalarında mimetik (birebir/taklitçi) uygulamalar objeyle tam olarak bütünleştiği ve izleyeni yanılttığı için konservasyon etiği açısından sakıncalıdır. Bu tür uygulamalar, özellikle arkeolojik objeler için önerilmez.

Kaynakça

- Acton, L. ve Mc Auley, P. (1996). *Repairing Pottery And Porcelain*, London.
- Barov, Z. (1988). "The Reconstruction Of A Greek Vase: The Kyknos Krater", *Studies In Conservation*, 33, p.165-177.
- Başaran, S. (2000). *Pişmiş Toprak Ve cam Eserlerin Konservasyon/Restorasyonu*, İstanbul.
- Buy, S. ve Oakley, V. (1998). *The Conservation And Restoration Of Ceramics*, Oxford.
- E.C.C.O. (2002). *Professional Guidelines (I - III) The Profession, Promoted by the European Confederation of Conservator-Restorers' Organisations and adopted by its General Assembly*, Brussels 1 March.
- Elston, M. (1990). "Technical And Aesthetic Considerations In The Conservation Of Ancient Ceramic And Terracotta Objects In The J. Paul Getty Museum: Five Case Studies", *Studies In Conservation* 35, p.69-80.
- Eskici, B. (2001). "ODTÜ Müzesi'ne Ait Bir Grup Pişmiş Toprak Objeleri Üzerinde Yapılan Restorasyon Konservasyon Çalışmaları", *Türk Arkeoloji Ve Etnografya Dergisi*, 2, s.129 – 136.
- Eskici, B. (2004). "Özel Koleksiyona Ait Bir Çini Sobanın Restorasyonu", *Türk Arkeoloji Ve Etnografya Dergisi*, 4, s. 77 – 84.
- Fabbri, B. ve Ravanelli C. (1993). *Il Restauro Della Ceramica*, Firenze.
- Fabri, B. (2012). *Science And Conservation Four Museum Collections*, Nardini Editore, Kermes Quaderni, Stampa Digitale, (www.nardinieditore.it)
- ICOM-CC. (1984). *Definition of the Profession*, Copenhagen.
- Bekic, L. (2014). *Conservation Of Underwater Archaeological Finds Manual*, II. edition, Zadar,
- Prunas, E. ve Somon M. (1989). "Metodologie Correnti Di Intervento E Nuove Proposte", *In Faenza LXXV Fasc. I-III*, pp.17-34.
- Smith, S. (1988). "British Bronze Age Pottery: An Overview Of Deterioration And Current Techniques Of Conservation At The British Museum", *In The Conservator* 22, p.3-11.
- Vaccaro M.A., Prunas E. ve Somon M. (1989). "La Reintegrazione Della Correnti Di Intervento E Nuove Proposte", *Faenza-Bollettino Del Museo Internazionale Delle Ceramiche In Faenza*, Fascicolo I-III, 8-30.

Vaccaro, M.A. (1989). "La Reintegrazione Della Ceramica Da Scavo", *In Faenza LXXV Fasc. I-III*, p.8-16.

Web: Williams, H., (Şubat-2015). "Es Devlin Interview: Meet Britain's Most Astonishingly Prolific Designer", <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/features/es-devlin-interview-meet-britains-most-astonishingly-prolific-designer-10029405.html> (Erişim tarihi: 25.01.2017).

Yılmaz, M. (2013). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. 127 Sanat Dizisi. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yılmaz, O. (2015). *Sanat Akımları Üzerinden Gelişen Disiplinlerarası Sanat*. *Electronic Turkish Studies*, 10 (10), 997–1012.

İnternet Kaynakları

İnternet: *Carta Del Restauro* (1931). Web:

http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_0612886001496825607.pdf 12 Ocak 2018'de alınmıştır.

İnternet: *Venedik Tüzüğü* (1964). Web: http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_0997208001496825715.pdf 12 Ocak 2018'de alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Foto. 1. Roma Cripta Balbi Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 2. California Paul Getty Müzesi (http://www.getty.edu/art/exhibitions/fragment_to_vase 26 Ocak 2018'de alınmıştır).

Foto. 3. New York Metropolitan Müzesi (Kent Severson arşivi)

Foto. 4. Paris Loure Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 5. Beyşehir Kubad-abad Kazısı (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 6. Roma Cripta Balbi Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 7. Paris Loure Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 8. California Paul Getty Müzesi (http://www.getty.edu/art/exhibitions/fragment_to_vase 26 Ocak 2018'de alınmıştır).

Foto. 9. Paris Loure Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 10. Roma Cripta Balbi Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 11. Roma Cripta Balbi Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 12. Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 13. Mardin Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 14. Paris Louvre Muzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 15. Manisa Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 16. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 17. California Paul Getty Müzesi (http://www.getty.edu/art/exhibitions/fragment_to_vase 26 Ocak 2018'de alınmıştır).

Foto. 18. Roma Cripta Balbi Müzesi (Bekir Eskici arşivi)

Foto. 19. Floransa Fucecchio Müzesi (Deniz Hepdinç arşivi)

Foto. 20a-b. (<http://www.nikias.gr/eng/categories/CERAMICS> 12 Ocak 2018'de alınmıştır).

Yaratıcı Endüstriler, Yaratıcı Emek ve Özerklik: Özgürlük mü? Denetim mi?*

Öğr. Gör. Dilek Evirgen

Makale Geliş Tarihi: 30.10.2018
Yayına Kabul Tarihi: 19.11.2018

Özet

1990'li yıllardan itibaren kültürel üretim alanı, küresel politikalarda yaratıcı endüstriler olarak tanımlanmaktadır. Esnek emek biçimlerinin eşlik ettiği yaratıcı endüstriler, yaratıcı çalışanlara demokratik ve özerk bir çalışma yaşamı vaad etmektedir. Bu makalede yaratıcı endüstriler ve yaratıcı emeğin özerklik koşulları tartışmaya açılmaktadır. İlk olarak, yaratıcı endüstriler politikalarının ortaya çıkışı ve karakteristikleri incelenmektedir. Ardından yaratıcı emek literatürü ve esnek çalışma koşullarında yaratıcı emeğin özerklik olanakları alanda yürütülen tartışmalar üzerinden değerlendirilmekte ve durum tespiti yapılmaktadır. Makalenin temel varsayımı ise, güvencesiz çalışma koşullarının emeğin üzerindeki denetim mekanizmasını arttırmasına rağmen, yaratıcılığın özgün doğası ve esnek koşulların, yaratıcı emeğin göreceli özerkliğine olanak sağlayan bir potansiyele sahip olduğu yönündedir. Bu olanak, demokratik, eleştirel ve yaratıcı toplumsal dönüşümler için yaşamsaldır.

Anahtar Sözcükler: Yaratıcı Endüstriler, Yaratıcı Emek, Özerklik

CREATIVE INDUSTRIES, CREATIVE LABOUR AND AUTONOMY: FREEDOM OR CONTROL?

Abstract

Since the 1990s, the field of cultural production has been defined as creative industries in global politics. Creative industries, accompanied by flexible forms of labor, promise creative workers a democratic and autonomous working life. In this paper, creative industries and the conditions of autonomy of creative labor are evaluated. First, the emergence and characteristics of the creative industries policies are examined. Then, in the creative labor literature and in flexible working conditions, the possibilities of autonomy for creative labor are evaluated and debated in the field. The basic assumption of the paper is that although the precarious working conditions increase the control mechanism over labor, the original nature of creativity and the flexible conditions have the potential to allow for relative autonomy of creative labor. This is vital for democratic, critical and creative social transformations.

Keywords: Creative Industries, Creative Labour, Autonomy

Öğr. Gör. Dilek Evirgen, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Ankara. E-posta: dilek.evirgen@hotmail.com

*Bu makale Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde çalışmakta olan "Türkiye'de Ulusal Televizyonlarda Yaratıcı Emek ve Özerklik: Bourdieu'nun Yapı-Eylem Kuramı İle Dizi Sektörü Örneği" başlıklı doktora tez çalışmasından üretilmiştir.

Giriş

1980'li yıllardan bu yana sosyal, kültürel, ekonomik, siyasal ve teknolojik boyutlarda küresel düzeyde yaşanan gelişmeler, birçok teorisyen tarafından yeni bir dönemi işaret edecek şekilde tanımlanmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin yarattığı ekonomik refahtan beslenerek gelişen yeni dönemde, kültürel üretim alanı, üretim, tüketim, emek ve çalışma biçimleriyle köklü dönüşümlere sahne olmuş, "yaratıcı endüstriler" tanımlamasıyla yeniden kavramsallaştırılmıştır. Neo-liberal politikaların etkisinde yaygınlaşan yaratıcı endüstriler; yaratıcılık, girişimcilik ve yenilik temalarıyla öne çıkmakta yaratıcı emeği de kalkınma ve demokratik dönüşümün merkezi aktörü olarak ütopyalastırmaktadır.

Çalışmada, yaratıcı endüstriler yaklaşımı ve yaratıcı emek süreçlerine ilişkin tartışmalar ele alınmaktadır. Kamu politikalarında ekonomik kalkınma vaadi sunan yaratıcı endüstriler yaklaşımı, yaratıcı emeği de yeniden kavramsallaştırmaktadır. Yaratıcılığın ayrıksı ve biricik karakterine yönelik vurguların terk edilerek, herkesin yaratıcı olarak tanımlandığı yeni yaklaşımda yaratıcı emeğin, esnek üretim süreciyle özerklik kazandığı ve eleştirel potansiyelini hayata geçirebileceği bir ortama kavuştuğu vurgulanmaktadır. Ancak, ekonomi ve yaratıcılığın birbirine tamamen zıt olan dinamiklerinde yaratıcı emeğin özerkliğinden ne oranda söz etmek mümkündür?

Makalenin temel hareket noktasını oluşturan bu soru, yaratıcı endüstrileri ve karakteristiklerini tanımlamaya çalışmakta, bu dinamikler içinde şekillenen yaratıcı emeğin özelliklerini tarihsel perspektif içinden tartışmaya açmakta, kuramsal betimlemeler ile izleğini sürdürmektedir. Esnek üretim koşulları ve yaratıcı emeğin özerkliği arasındaki ilişkiyi değerlendiren bu makale, betimleyici yöntem ile kuramsal tartışmalara dayanarak konuyu tartışmaya açmaktadır.

1. Yaratıcı Endüstrileri Tanımlamak: Kavramsal, Teorik ve Politik Zemin:

1990'lı yıllardan bu yana kültürel üretim alanını tanımlayan yaratıcı endüstriler kavramı, "sanatın kültürel, eğitimsel ve ruhani değerinden çok ekonomik değerine odaklanan yeni yaklaşımları ifade etmek için tercih edilmektedir" (Hesmondhalgh, 2010: 269). Kavram, 1960'lı yıllardan itibaren bilgi ekonomisinin yarattığı ekonomik refahın, 1980'li yıllarda neo-liberal politikaların genişlemiş bir kültürel üretim alanda sürdürülmesi için geliştirilen yaklaşımları ifade etmektedir. Dolayısıyla yaratıcı endüstriler, "teknolojik yakınsama, bilgi toplumu ve yeni ekonomiyi çevreleyen söylemlerle doğrudan eklenmektedir" (Flew ve Cunningham, 2010:

113). Yeni dönem kültürel üretim alanında, "yaratıcılık, demokratik ve kapsayıcı bir kavram olarak kucaklanırken, kültür elitist ve ayrıcalıklı olduğu fikriyle terk edilmektedir" (Galloway ve Dunlop, 2011: 69).

Yaratıcı endüstriler kavramının ilk olarak Avusturalya'da "Austuralian Creative Nation" adlı bir raporda kullanıldığı çeşitli kaynaklarda (Flew 2012, Lee 2013) belirtilmekle birlikte, "birçok yorumcuya göre (Hesmondhalgh, 2010; Flew, 2002; O'Connor, 2000; Pratt, 2004), terimin kamu politikalarında geçerlilik kazanması 1997'de, İngiltere'de Yeni İşçi Partisi'nin iktidara gelmesiyle olmuştur" (Galloway ve Dunlop, 2011: 69). Kavram, İşçi Partisi'nin 1997 yılında kurduğu Department of Culture, Media and Sport'un (DCMS) çalışmalarında kavramsal ve politik zemine kavuşmuş, uluslararası düzeyde ekonomi ve kültür politikalarında yaygınlaşmıştır.

DMCS, 1998 yılında hazırladığı "Yaratıcı Endüstrileri Haritalandırma Belgesi"nde yaratıcı endüstrileri, "fikri mülkiyetin üretilmesi ve kullanılması yoluyla iş ve servet oluşturma potansiyeline sahip, bireysel yaratıcılık, beceri ve yetenekten kaynaklanan endüstriler" (akt. Hartley, Potts, Cunningham, Flew, Keane ve Banks, 2018: 89) olarak tanımlamıştır. Tanım çerçevesinde sınıflandırmaya alınan sektörler, "reklamcılık, mimari, sanat ve antikacılık, el sanatları, tasarım, moda tasarımı, film ve video, interaktif oyun yazılımı, müzik, gösteri sanatları, yayıncılık, yazılım ve bilgisayar hizmetleri, televizyon ve radyo" (DCMS'den akt. Flew, 2012:10) şeklinde belirlenmiştir. Yaratıcı endüstrileri sınıflandırmaya ve tanımlamaya yönelik ilk çalışma olan bu raporda, "bireysel yaratıcılık", "fikri mülkiyet" ve "ekonomik refah" vurguları öne çıkarken, "geleneksel sanatlar, ileri endüstriyel ekonomilerde en hızlı gelişen sektörleri içeren ticari medya endüstrileri ile birlikte gruplandırılmıştır." (Hesmondhalgh, 2010: 14). "Kültürel üretim biçimlerinin dijital ve sanat formları ile birlikte tanımlandığı (bu karmaşık kültürel ekoloji" (O'Reagen'dan akt. Flew, 2012: 18) "her endüstriyi içine alabilecek bir anlam barındırmakta ve (bu durum) kavramın tanımlanmasını zorlaştırmaktadır" (Galloway ve Dunlop, 2011: 85).

Tanımsal zeminin muğlaklığına rağmen, İngiliz modeli yaratıcı endüstriler yaklaşımı, 2000'li yıllar boyunca uluslararası düzeyde hem bölgesel hem de ulusal politikalarda geniş yankı bulmuştur. Kavram çoşkuyla karşılanarak, "Kanada, Avusturalya, Yeni Zelanda, Tayvan, Güney Kore, Singapur, İskoçya, Çin gibi ülkeler ve Avrupa Birliği gibi oluşumlar (tarafından), yaratıcı endüstrilerin fikri mülkiyete dayalı refah üretme vurgusuna bağlı olarak ulusal yenilikçilik politikaları geliştirilmiştir" (Demir, 2014: 93-96). Ancak her bir coğrafya ve ekonomik-siyasal oluşumda "kavramın içsel dinamiklerinin taşıdığı öznel ve esnek tanımlamalar, çok sayıda ülke

ve kuruluşun farklılaşan yaklaşımları nedeniyle daha da karmaşık hale gelmiştir” (Cunningham, 2009: 16).

Terimlerin Kuzey Avrupa dışında ele alındığı birçok ülkede karmaşık tanımları nedeniyle peşinden gidilebilecek bir zemin yoktur. Bazı hükümetler, tanım ve politika yönelimi açısından “İngiliz modeli” yaratıcı endüstrilerini izlemiştir. Bazıları, Kuzey Avrupa kullanımlarına dayanan “kültürel endüstriler” terimini tercih ederken, tercüme ve yerel bağlam sorunları nedeniyle Avrupa’dan oldukça farklı çağrışımlara sahip olan tanımlara sahiplerdir (Hesmondhalgh, 2008: 17).

Kültür teorisyeni David Hesmondhalgh’ın da belirttiği gibi, Kuzey Avrupa’da yaratıcı endüstriler kavramı yerine çoğunlukla kültürel endüstriler kavramı kullanılmaya devam etmektedir. Her iki kavramın da “kültürel üretim ve dağıtım süreçleri” üzerine odaklanması, çeşitli araştırmalar ve pratiklerde, yaratıcı endüstriler ve kültürel endüstriler kavramlarının kimi zaman birbirlerinin yerine kullanıldığı, kimi zaman yaratıcının kültürel devami olarak kavramsallaştırıldığı, kimi zaman da yaratıcının kültürel bir sonraki aşaması olarak tanımlandığı karmaşık bir literatür yaratmıştır. Ancak, Marksist eleştirel ekonomi politik yaklaşımın varsayımları üzerine temellenen kültürel endüstriler kavramı, neo-liberal söylemlerden beslenen yaratıcı endüstrilerden kuramsal ve kavramsal zeminde tamamen farklılaşmaktadır.

Teorik zemini Frankfurt Okulu’nun kültür endüstrisi yaklaşımına dayanan kültürel endüstriler yaklaşımı, 1960’larda Avrupa’da Marksizmin revize edilerek kültürel üretim alanının yeniden kavramsallaştırılması ile tanımlanmıştır. Kavramın çoğulu olan, “kültürel endüstriler terimini kullanmayı tercih eden eleştirel ekonomi politikçiler, Frankfurt Okulu gibi kapitalist ekonominin bütüncül ve yekpare üretim modeline atıfta bulunmak yerine, bilgi ekonomisi, ekonomik yapının özel dinamikleri, sembolik üretim, dağıtım ve tüketim dinamiklerine vurgu yaparak, üretimin çeşitlenen boyutlarındaki çelişkilerini ortaya koymayı” (Garnham, 2005:18) tercih etmektedirler.

Marksizmin sınıfsal eşitsizlik önermesi çerçevesinde kuramsal zeminini oluşturan ekonomi politik yaklaşım, kapitalist üretim yapısında kültürel endüstrilerdeki sembolik üretimin özel karakterini, güç ve iktidar ilişkileri çerçevesinde ele almakta, üretim ve dağıtım süreçlerinin sınıfsal eşitsizliğin sürdürülmesindeki rolünü, üretimin mülkiyet ve kontrol yapılarında ara-maktadır. Bütüncül ve tarihsel bir perspektifle, kapitalist girişim ve kamusal müdahale arasındaki dengeye odaklanan ekonomi politik yaklaşım, eşitlik, adalet, kamu yararı gibi temel etik sorunlarla ilgilenerken ana akım ekonomi biliminden de farklılaşmaktadır (Golding ve Murdock, 1997: 53-68).

Yaratıcı yerine kültürel endüstriler kavramını kullanmayı tercih eden bu teorisyenler, yaratıcı endüstrilerin, “her şey yaratıcıdır” önermesinin kültürel üretim alanının sınırlarını belirsiz biçimde genişlettiğini, ekonomik potansiyeli yüksek olan her alanı “kültürel üretim alanı” içinde tanımladığını, kamusal yarara odaklanan sembolik üretim alanının neo-liberal yaklaşımın ekonomik kalkınma politikaları içinde eritilerek daha fazla metalaştırdığını, eşitsiz güç ve iktidar ilişkilerini arttırdığını belirterek eleştirmektedirler. Kültürel endüstrilerin eşitlikçi toplum ideali yaratıcı endüstrilerle, Hesmondhalgh’ın da belirttiği gibi, 1990’lardan itibaren “yirmi birinci yüzyılın endüstrilerinin giderek yaratıcılık ve yenilikçilik vasıtasıyla bilgi üretimine bağlı olacağına” dair temel bir mantık içinden şekillenen neo liberal bir ekonomik ilerleme-cilik anlatısına uyarlanmıştır (Hesmondhalgh’dan akt. Yörük, 2018: 54).

Ekonomi politik yaklaşımın teorisyenlerinden Nicholas Garnham (2005), 1990’lı yıllardan itibaren kültürel politikaları tanımlamada kültürel yerine yaratıcı terimine geçilmesinin ardında bilgi toplumu ve bilgi ekonomisinin yarattığı dönüşümler olduğunu ve yeni yaklaşımın ancak bu bağlamda anlaşılabilirliğini belirtmektedir. Garnham, yaratıcı endüstriler yaklaşımı için, Daniel Bell’in “post endüstriyel toplum” teorisinin temel savı olan “kapitalist gelişmelerdeki itici gücün, fiziksel sermaye yerine bilimsel bilgiye dayalı insan sermayesidir” kavramsallaştırmasının, kapitalist büyümenin merkezine teknolojik inovasyon fikrini koyan Schumpeterci uzun dalga teorisi ile birleştirildiğini ve yeni dönemde yenilikçilik fikrine yaslanan bilgi temelli sektörler ile yeni pazarların, ürünlerin ve üretim süreçlerinin gelişme gösterdiğini belirtmektedir. Riskleri barındırmasına rağmen yenilikçilik anlayışının yaratıcı endüstriler politikaları ile uyumlu bir ortam yarattığı iddiasındaki Garnham, hizmet ekonomisi ve post fordist üretim yapısının da yeni bir “yaratıcı sınıf” ve tüketim anlayışına eklenerek tüketim kalıpları ve yaratıcı sınıfın gelişmesinde rol oynadığını ortaya koymaktadır (Garnham, 2005: 24).

David Harvey’in (2010) öne sürdüğü gibi, postmodern küreselleşmede bilgi ve iletişim teknolojileri kapitalizmin esnek biçimler almasını sağlarken, Fredrick Jameson’un (2018) söz ettiği “geç kapitalizmin kültürel mantığı” olan bu dönemde kültürel üretim giderek daha büyük bir yoğunlukla, meta üretimine entegre olmakta, “gündelik hayat estetikleşmekte” (Featherstone, 2013) ve “gündelik yaşam endüstrisi giderek daha ve daha fazla kültür üretmektedir” (Lash ve Urry, 1994:123). Tüketimin geleneksel kalıpların dışına çıktığı bu dönemde, estetik göstergeler tüketiciler tarafından farklılık ve kimlik üretecek şekilde tüketilmekte, ürünler kullanım değerlerinden çok gösterge değerleriyle işlev kazanmaktadırlar.

Sanatın özgünlük ilkesinin terk edildiği postmodern zamanlarda, Benjamin'in tabiriyle sanatın mekanik reproduksiyonu yaygınlaşır. Öte yandan sanatın kavrama indirgenmesi de, sanatın bizzat sanatçı tarafından üretilmesi gereken bir yaratı olmaktan çıkartır (Artun, 2014: 19).

"Günlük yaşamın semitizasyonu" n (Lash ve Urry, 1994:61) arttığı; Baudrillard'ın deyiimiyle "sanatın tamamıyla tasarıma, bir metadesign'a" (2004: 249) dönüştüğü postmodern dönemde "tasarım ve sanatsal yaratıcılık ile üretim süreçleri birbirleriyle eklemlenmektedir" (Artun, 2014: 19).

...kültürel ekonomiler....aynı ürünün birden fazla versiyonunu, bir ürünün tasarımcı versiyonlarını...esas olarak aynı ögenin birden fazla satın alımını teşvik etmeyi amaçlıyorlar. Birden fazla ürünle birlikte, dağıtım ve reklamcılığın gerekli gelişimi beraberinde gelmektedir (Pratt, 2008:111).

Yaratıcı endüstriler yaklaşımı, Amerikalı ekonomist ve akademik danışman Richard Florida'nın "yaratıcılık" ve "yaratıcı sınıf" kavramlarından beslenerek teorik zeminini oluşturmuş, "John Hartley, Stuart Cunningham ve Terry Flew, gibi yetenekli ve enerjik bazı medya araştırmacılarının (yaratıcı endüstriler literatürünün gelişmesinde) imza" larıyla da (Hesmondhalgh, 2010: 15) geliştirmiştir. Stuart Cunningham, yeni dönemin internet ve dijitalleşmenin getirdiği teknolojik değişimin son aşaması olduğunu, sanat ve ticari medya üzerine odaklanan "kültürel endüstriler" kavramının sınırlarının aşıldığını belirtmektedir. Klasik kültürel endüstrilerin yirminci yüzyılın başlarındaki ilerlemelerden, yaratıcı endüstrilerin ise yirminci yüzyılın sonu ve yirminci yüzyılın başlarındaki teknolojik değişimlerin sonuçlarından ortaya çıktığını belirtmektedir. "Teknolojinin yeni yaratıcı uygulamaları ile toplum artık "eski sanayi kültürü" ve büyük şirket kitlesi tarafından üretilen eğlence ya da gerçek zamanlı kamusal tüketime bağımlı kalmamaktadır (Cunningham, 2002: 59).

Richard Caves, yaratıcı endüstrilerin ortak özelliklerini kavramsallaştırırken; deneyim ürünleri" olan ürünlerin öznel tatmin yarattığını, belirsiz bir tüketim süreci yaşandığını, birbirleri arasında geçiş yaratabilen sınırsız bir ürün yelpazesi oluştuğunu, üreticilerinin maddi olmayan bir motivasyonla hareket ettiğini, üretimin farklı yetenekleri olan yaratıcı ekiplerce, proje bazlı olarak, kısıtlı zamanda yürütüldüğünü, yaratıcıların düşey bir hiyerarşinin egemen olduğu organizasyon şeması içinde yer aldıklarını, ürün üretimi sonucunda uzun vadede telif getirisi oluştuğunu vurgulamaktadır (Demir, 2014: 92).

Yaratıcı endüstriler yaklaşımında, ekonomik kalkınma potansiyeli yaratan

sektör ve alanlar desteklenmekte, yaratıcılığın meta karakteri önem kazanmakta, bilgi, yenilik, yaratıcılık, girişimcilik gibi kavramlar öne çıkartılan temel değerler olmaktadır. Yaratıcı endüstriler döneminde sanat ve sanatçı profesyonel ve ticari hizmetlerin merkezinde olarak tanımlanırken,

Yeni dönemde, sanatçıların aşkın olma düşüncesi reddedilir ve bireysel deha kendi sosyal ve tarihsel bağlamına geri yerleştirilir. Kültürel üretimin kolektif toplumsal temelinin bu şekilde tanınması 'endüstri' kavramı için güçlü bir demokratik değer kazanmıştır (O'Connor, 2011: 28).

O'Connor'un da belirttiği gibi endüstrilerde bireysel yaratıcılık ve girişimciliğin desteklenmesi ile yaratıcıların eşit fırsat ve koşullarda hareket edebildiği, özgür bir ortamda çalışma fırsatı bulduğu söylemleri öne çıkmaktadır. Esnek ve özerk çalışma koşullarına sahip bu bireylerin geleneksel kalıplara yönelik eleştiri potansiyeli taşıdığı ve bunun da toplumsal arenada demokratik, eleştirel ve yeni ifade biçimleri yaratabileceği iddia edilmektedir. Peki ekonomik kalkınma vurgusu ile beslenen yaratıcı endüstriler özerk ve bağımsız karaktere sahip olması gereken yaratıcı emeğe ne ölçüde izin vermektedir?

2.Yaratıcı Emek Süreçleri ve Denetim

Son yıllarda yaratıcı emek tartışmalarının akademik literatürde daha fazla yer aldığı gözlenmektedir. Ancak bu literatür, ağırlıklı olarak eleştirel yaklaşımlardan beslenmekte, yaratıcı endüstriler yaklaşımı içerisinde yaratıcı çalışanların durumu dikkate alınmamaktadır. Mark Banks ve David Hesmondhalgh, bu duruma yönelik isteksizliğin ardındaki nedenin "yaratıcı endüstri emeğinin ilerici bir çalışma biçimi olarak sunulması" ndan kaynaklandığını belirtmektedirler (Banks ve Hesmondhalgh, 2009: 416). Buna karşılık eleştirel yaklaşımlar, kültürel üretim alanı ve yaratıcı emeğin özgün karakterine vurgu yaparak, emeğin koşullarını kapitalist üretim süreçleri içinde değerlendirmeye alırken, "yaratıcı endüstri emeğinin ilerici bir çalışma biçimi olarak sunulması" na mesafeyle yaklaşmaktadırlar (Banks, 2010; Ryan, 1992). Bu mesafelenmede sınırlar, bazı eleştirel teorisyenlerince, yaratıcı üretimin "yabancılaşma karşıtı bir istihdam fırsatı tanınması", "maddi zenginlik, kutsanma ve şöhret umudu vermesi" (Banks ve Hesmondhalgh, 2009: 417), "kısmi de olsa özerk üretime olanak vermesi" (Hesmondhalgh, 2009: 2013) gibi potansiyeller barındırması üzerinden esnetilmektedir.

Yaratıcı çalışanların yaklaşımlarda nasıl değerlendirildiği çok boyutlu bir tartışmadır. Tartışmanın önemi, yaratıcı ve kültürel üretimin özgün karakterinden kaynaklanmaktadır. Sembolik anlam üretiminin çeşitlenen, karmaşık yöntemlerle meta üretimine dönüştürüldüğü kültürel alanda, üretim

sürecine katılan bireylerin kimler olduğunu tanımlamak, tartışmaların da anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

a)Yaratıcı Emeğin Özel Karakteri

Yaratmak ve yaratıcılık kelimelerinin ontolojik kökenleri İncil'e dayanmakta, "evrende, kaostan-boşluk, ayrışma ve karışıklık-tan düzen ve varlık yaratan anlamında; bir yaratıcıya atfedilmektedir" (Hartley vd, 2018: 98). David Hesmondhalgh ve Sarah Baker da "bir şeyi oluşturmak" anlamına gelen yaratmak fiilinin "köken itibarıyla, ilahi bir anlam taşıdığını, on dokuzuncu yüzyıldan bu yana da sanat, düşünce ve eğitimle ilişkilendirildiğini" belirtmektedirler (Hesmondhalgh ve Baker, 2011:3).

Sanat kavramı ise, kökenini beceriklilik kavramından almış, tekniğe, mesleğe, beceriye dayalı etkinliklerin tümü olarak tanımlanmıştır. "Ortaçağ'da sanatta ayırımlar oluşmaya başlamıştır. Mekanik olan sanatlar ile liberal sanatlar ilk ayırımı oluşmuştur...17.yüzyılda sanatlarda zanaat ve bilim ayırımı yapılmıştır" (Göçmen, 2011: 5). 18. Yüzyılda modern estetik anlayışının gelişmesi ile birlikte, yaratıcı sanatçının işi teknik bir işe indirgenemeyen, düşünsel bir eylem olarak (Yörük, 2018: 44) yaratıcı deha anlayışı içinde tanımlanmıştır. Estetik felsefenin temellerini atan Immanuel Kant, "güzelin amacı amaçsız olmasıdır" (Artun, 2014: 11) diyerek sanatı faydası ve amacı olmayan bir etkinlik olarak tanımlarken, onu takip eden Romantizm döneminde gelişen estetik özerklik, sanatı rasyonelleştiren bütün kurum ve politikalara da karşı çıkan eleştirel bir yaklaşım benimsemiştir (Artun, 2006: 61-71). Sanatın estetik özerkliğinin¹ ve kurumsal özerkliğinin farklı zamanlarda kazanıldığını belirten Ali Artun, estetik özerkliğin sanatın piyasayı ve ardındaki para ekonomisinin egemenlerini tamamen reddeden bir anlayışa sahip olduğunu ve bu yaklaşımın ancak avangard sanatın gelişmesi ile pratik bulabildiğini ortaya koymuştur (Artun, 2006: 61-71).

19. Yüzyıl ile birlikte örgütlenerek kurumsal özerkliğini kazanan sanat, piyasaya eklenmiş, itibarı ile doruğa çıkarken, estetik özerkliğini -avangard sanat süreci dışında- koruyamaz hale gelmiştir. Raymond Williams'ın belirttiği gibi sanatçı tarihsel süreci içerisinde, piyasa dışı zanaatkâr emek biçiminden piyasa içi profesyonel ilişkilere, oradan da şirketlerde çalışan ücretli profesyonellere dönüşen bir süreç izlemiştir (Williams, 1993: 38-55). Pazar ekonomisi ile giderek artan bir bütünleşme ve eklenme süreci

¹ Çalışmada özerklik kavramı; "geniş anlamda özerklik; bireylerin özgür seçim yapma ya da takdir alma yetisi; özerk konular kendi yaşamlarını şekillendirme olanağına sahip olmak" (Banks, 2010:152) şeklinde tanımlanmıştır. Estetik özerklik kavramı çalışmada; "başka bir doğal nesne veya insan ürünü için geçerli olmayan, sanat eserlerinin özgürce üretilmiş kuralları" (Andrew Bowie'den akt. Hesmondhalgh ve Baker, 2011:62) olarak tanımlanır. Profesyonel özerklik kavramı da, gazetecilik etik değerlerinden biri olarak da tanımlanan, mesleki özgürlük, bağımsızlık olarak tanımlanmaktadır.

içindeki yaratıcı/kültürel/sanatsal emeğin, diğer emek biçimlerine göre özgün ve ayrıksı karakterine yönelik egemen kavrayışın emek kuramlarında da izlendiği gözlenmektedir.

Marx'ın işçiyi üretim sürecinde denetimden, yarattığı üründen, diğer işçilerden ve kendi özünden ayrı olarak tanımlayan yabancılaştırma kuramı, sanatçıyı/kültür/hizmet işçisini "üretken olmayan emek" olarak kavramsallaştırmış, onu artı-değer üretimine katılmayan bir biçimde formüle etmiştir. "Her emek sürecinin bitiminde, işçinin baştan tasarlanmış olduğu... bir sonuç ortaya çıkar. Oysa sanat tasarıma değil, arzuya hazza dayanır; işle değil oyunla ilgilidir" (Artun, 2014: 11). Marx'ın emek teorisinden hareket eden yaklaşımlarda da, başlıca faaliyetleri, "düşüncelerin işlenmesi ve yayılması" (Wayne, 2003: 32) olan entellektüellerin en önemli özelliği bilgi işçileri olmalarıdır. Gramsci'nin entelijansiya, Wright'ın da entellektüeller olarak tanımladığı bu grup, "ayrı bir sınıftan daha çok emek, sermaye ve küçük burjuvazi arasında kalan bir grup" (Wayne, 2003: 32) olarak tanımlanmaktadır. Tanımlamalarda artı-değer üretim sürecinin dışında bırakılmasına rağmen, özel ve ayrıcalıklı bir grup olarak, özerk koşulları gözardı edilmeden tasavvur edilmişlerdir. "Çalışma fiziksel olarak fabrikadan çıkarak yaratıcı ekonominin stüdyolarına, ofislerine ve ev eksenli çalışma mekanlarına doğru kaydıkça, Marx'ın (emek süreçleri) açıklamaları ya görmezden gelinmiş ya da demode bulunmuştur" (Cohen, 2014: 47). Gayri maddi emek tartışmaları içerisinde yaratıcı emek, iktisadi örgütlenme içinde meta üreten biçimiyle yeniden tanımlanmış, bunun yanında özgün üretim karakterine yönelik vurgu devam etmiştir.

Kültür endüstrisinin kültürel üretimi ve emeği tektipleştirici ve pasifize eden yaklaşımının tersine, kültür endüstrisi yaklaşımı kültürel üretimi "...tamamen olup bitmiş bir süreç olarak değil, kültürün nasıl üretileceği ve çalışmanın nasıl organize edileceğine ilişkin çatışmaların sonucunda ortaya çıkan bir süreç olarak değerlendirmektedir" (Cohen, 2014: 50). "Kültürel işi, orijinalin üretimine yönelik sanatsal eğilimli iş" (Banks, 2010:252) şekilde tanımlayan yaklaşım, kültürel ve sanatsal üretim yapan emeği de, "semboller üreten emek" (Kaya, 2016: 50) olarak sanatçı ve kültürel emeği birbirine birbirine yaklaştırarak kavramsallaştırmış, emeğin özgün ve özerk üretim karakterlerine vurgu yapmayı sürdürmüştür. Kültürel endüstriler yaklaşımını benimseyen eleştirel ekonomi politikçiler için "üretim personelinin görelî özerkliğini inkâr edilmez" ken (Golding ve Murdock'tan akt. Tansel İliç, 2014: 44) sermayenin egemenliğindeki kültürel üretimde son kertede altyapı belirleyici olarak tanımlanmaktadır. "Emek bir özerklik yanılması içinde yaşarken, aslında hakim kültürün değerleriyle sosyalize olup onları içselleştirmektedir (Tılıç'tan akt. Tansel İliç, 2014: 43). Bir diğer deyişle,

ekonomi politikçiler için sermaye tarafından geliştirilen çeşitli stratejiler ile emek sürekli denetim altına alınmaya çalışılmaktadır. “Yaratıcı emeğin özgüllüğü (özerkliği), yaratmaya dayalı etkinliğin kendiliğinden özgüllüğüne değil, bu emeğin sermayeyle ilişkilene biçiminden, sermayenin bu alanları üretken kılabilmek için uyguladığı özgül stratejiler ve bu stratejilere verilen tepkilerden kaynaklanır” (Kaya, 2016: 69).

b)Yaratıcı Endüstriler ve Ütopyalılaştırılan Emek

1990’lı yıllarda kültürel üretim alanında, üretimden tüketimin önemine kayan, kültürel alanın yaşamın tüm alanlarını yaratıcılık şemsiyesi ile kapsayacak biçimde dönüştüğü bir rota değişimi yaşanmıştır. Richard Florida’nın “hemen hemen hepimizde değişken derecelerin doğasında var olan bir kapasitedir” (Florida, 2012: 18-20) olarak kavramsallaştırdığı yaratıcılık, “özel, biricik, ayrık” doğasından kopartılarak, “hersey yaratıcıdır” tanımlamasıyla sınırlarının belirsizleştiği ve ekonomik değer yaratan herşeyin yaratıcı olarak kabul edildiği bir kültürel üretim sürecine geçilmiştir. Florida, esnek küresel üretim ve bilgi toplumu sürecinin toplumları değiştireceğine inanırken, bu değişimin aralarında bilim adamları, mühendisler, şair ve yazarlar, artistler, eğlence uzmanları, tasarımcılar, mimarlar, kültürel figürler, araştırmacılar, analistler ve fikir üreticileri (Florida, 2012: 38) gibi birbirinden farklılaşan sektörlerden gelen meslek gruplarının oluşturduğu “yaratıcı sınıf”ın sayesinde olacağını belirtmekte ve bu sınıfın demokratikleşme ve gelişmenin önünü açacağını savunmaktadır. Bilimsel ve teorik bir araştırma zeminine sahip olmayan Florida’nın yaratıcı sınıf yaklaşımı, yeni dönemin de emek süreçlerini tanımlar şeklinde kullanılmaya başlanmıştır.

Kültürel üretim alanının metalaşmasının coşkuyla karşılandığı yeni dönemde, “yaratıcı emek, faydacı ve işlevsel olmaktan ziyade, öncelikle estetik ve / veya sembolik, özgün ya da ayırt edici karakterdeki metaların üretimine yöneliktir (Banks ve Hesmondhalgh, 2009: 416) Yeni esnek üretim yapısında, endüstrilerin sınırlarını aşan geleneksel üretim anlayışı yerini tüketim sürecindeki üretime bırakırken, herkesin yaratıcı, yenilikçi, girişimci olabileceği, yaratıcılığı bir yanda özgün karakterinden ayırarak sıradanlaştıran, diğer yanda toplumsal gelişme ve kalkınma umutlarını yaratıcılığa yükleyen bir yaklaşımla yaratıcı sınıfı da ütopyalılaştırmaktadır (Banks ve O’Connor, 2009: 366). “Ütopik sunumunda yaratıcı çalışma, maddi zorunlulukla üstlenilen zorlu veya sorunlu bir yükümlülük yerine, yalnızca kendini geliştirme zevki olarak düşünülmemektedir” (Banks ve Hesmondhalgh, 2009: 417).

Yeni dönemde, “yönetim anlayışı hegemonikleşmiş, herkes birer girişimci

haline gelmiş, çalışma sürecinde mobilizasyon kolaylaşmış, ürün ve üretim sabit olmayan kategorilere dönüşmüş, işin niteliği ve işgücü ihtiyacı belirsizleşmiş, herkesin her işi yapabildiği bir üretim ortamı (Artun, 2014: 22-23) ortaya çıkmıştır. Yaratıcı çalışanlar artık, proje bazlı ekip çalışmalarında, entelektüel ve sanatsal yeteneklerini kullanmakta, serbest oldukları ve iş süreçleri üzerinde daha fazla kontrol sahibi oldukları işlerde çalışmaktadırlar. “Çalışanlar, yabancılaştırıcı olmayan, kendilerini ifade etmelerine ve geliştirmelerine katkı sunan bir çalışma biçimine dâhil olmakta, mutlu ve uyumlu çalışan işçiler de sermayenin sorunsuz bir emek süreci işletebilmesini sağlamaktadır” (Banks ve Hesmondhalgh, 2009: 417). Daha da ötesi yeni çalışma biçiminin özgürce seçilmiş olarak tanımlanması, yaratıcı çalışmanın cazibesini oluşturmada, “oyun” ahlaki içerisinde, iş ve eğlence arasındaki sınırlar ortadan kalkmaktadır.

“Yaratıcı emeğin ekonominin tüm alanlarına zerk edildiğini” (Gill ve Pratt, 2008: 2) savunan bu yaklaşımlarda, emeğin girişimci karakteri ile küçük girişimler ve bireysel yaratıcılık yoluyla kurumsal çalışma gelenek ve baskısından özgürleşmekte, yaratıcılığın özgürlük iddiaları normatif temele kavuşmaktadır (Demir, 2014: 102). Aynı zamanda eşit fırsat olanaklarına kavuşan emek ile serbest piyasa ekonomisinin demokratik karakteri de vurgulanmaktadır. Özgür, bağımsız, eşit fırsatlara sahip olan ve kendi işinin denetim ve kontrolünü elinde bulunduran yaratıcı emek, yaratıcı ve özerk üretimle doğasından gelen eleştirel yeteneğini daha kolay açığa çıkaracağı ve bunu toplumsal alanda yaygınlaştıracığı inancıyla kutsanmaktadır. Çünkü yaratıcı emeğin, egemen olan toplumsal düzeni ve kuralları özgürce sorgulama ve eleştirme potansiyeline sahip olduğu varsayılmaktadır. “Yurttaşlar gündelik siyasetle, yeni ve etkili yöntemlerle ilişki kurabilir çünkü yaratıcı endüstriler eleştirinin terk edilmesi değil eleştirinin uygulamaya konmasıdır” (Demir, 2014: 98). Bu sayede “kitleleri memnun eden, bilgilendiren ve aydınlatan ‘iyi iş’ potansiyeline sahip olan yaratıcı işler, sosyal adalet ve eşitliğin gelişmesini sağlayacaktır (Hesmondhalgh, 2009: 416).

İdealize edilerek ütopyalılaştırılan yaratıcı emek, beraberinde çeşitli şüpheleri barındırmakta ve eleştirileri de açığa çıkarmaktadır. Yaratıcılığın muğlak bir zeminde ve sınırlarının tüm yaşam alanını kapsayacak şekilde genişletilerek, ‘herkes yaratıcıdır’ gibi bireysel bir arzuyu yansıtan önerme olarak tanımlanması, yaratıcı sınıf kavramına yönelik bilimsel çıkarımlar yapmayı da zorlaştırmaktadır. Bu noktada kimler yaratıcıdır? Göstergeleri tüketerek yeni kimlikler üreten bireyler mi, bilgi ve fikir geliştirenler mi, yenilik ve girişimde bulunanlar mı, yoksa herkes mi? Eleştirel yaklaşımların da çalışma ve tartışmalarında ortaya koyduğu gibi tanımlamalarda önemli

boşluklar göze çarpmaktadır. Buna karşılık, “kültürel iş; orjinalin üretimine yönelik sanatsal eğilimli iş” (Banks, 2010), kültürel ve sanatsal üretim yapan emek de, “semboller üreten emek” olarak tanımlandığında tanımsal muğlaklığı aşmak mümkündür (O’Connor, 2000).

Yaratıcı endüstriler yaklaşımı, muğlak zemini ve vaad düzeyinde kalan önermeleriyle eleştirel yaklaşımın yoğun eleştirilerini üzerine toplamaktadır. Eleştirilerin yoğunlaştığı konuların başında da yaratıcı emeğin çalışma koşullarındaki denetim mekanizmaları ve özerklik olanakları gelmektedir.

Yaratıcı Emek ve Çalışma Koşulları: Özerklik mi? Bağımlılık mı?

Yaratıcı endüstriler yaklaşımının kavramsallaştırdığı yaratıcı emek, özerk karakteri ile idealize edilirken, kapitalizmin egemen üretim ilişkilerinden bağımsız biçimde tanımlanmaktadır. Eleştirel yaklaşımlar, buna karşı çıkararak yaratıcı emeğin üretim ilişkileriyle bütünleşerek sisteme uyumlulaştırıldığını, esnek üretim koşullarında denetim mekanizmasında hiledildiklerini, özerklik ve eleştiri potansiyellerini kaybederek sömürüye açık hale geldiklerini iddia etmektedirler. Ezgi Kaya, eleştirel yaklaşımların yaratıcı emeğin sermayeye tahakküm sürecinin dört biçimde gerçekleştiğini belirterek, eleştirel yaklaşımların önermelerini ana başlıklar altında sınıflandırmaktadır. Bunlar, vasıfsızlaştırma, özerklik, sömürü ve yabancılaşmanın arttırılmasıdır;

Yaratıcı emek, kapitalist emek süreci çerçevesinde kendine has vasıfsızlaşma biçimleri içerebilmektedir ve vasıf sermayenin tanımına tâbidir. Yaratıcı emek içeren sektörlerde gözlemlenen sıradışı özerklik, sermayenin yeni biçimlendirdiği bir denetim stratejisi olarak da görülebilir. Yaratıcı emeğin özellikle üretimin post-Fordist örgütlenme biçimlerinde maruz kaldığı zamansal ve mekânsal parçalanmalar, sınıfın üyeleri arasındaki yabancılaşmanın artmasına neden olurken kültürel iş formundaki parçalanmalar da ürüne ve üretici etkinliğe yabancılaşmanın sürmesini sağlamaktadır. Yaratıcı emeğin sömürülme biçimleri ise gönüllü bir görünümle beraber, sektördeki istihdam biçimlerinin çeşitlenmesi, geçiciliği ve güvencesizliğiyle beraber hem artmış hem de derinleşmiştir. Dolayısıyla hâlâ bu kavramlarla açıklanabilen bir emek sürecinde gerçekleşebilecek bir emek mücadelesi pratiğinin, sınıf siyasetinin araç ve stratejilerinden tamamen kopması ve yepyeni formlar oluşturması mümkün değildir (Kaya, 2016: 69).

Eleştirel yaklaşımlar için, esnek çalışma, yaratıcılara zaman, mekan ve gelenekselyönetim mekanizmalarının olmadığı bir serbest çalışma sunarken, istediği işi gönüllü seçme, şirket yönetimi baskısından uzaklaşma, kendi işinin kontrolüne sahip olma gibi demokratik ve eşitlikçi üretim koşulları vaad eder görünmektedir. Aynı zamanda iş ilişkilerindeki geleneksel katmanlaşmanın yerini yatay hiyerarşinin alması, yüz yüze kurulan ilişkilerin

artması, esnek yaratıcı işlerin “açık veya demokratik” bir yapıya sahip oldukları izlenimini doğurmaktadır (Kaya, 2016: 52). Buna karşın, esnek çalışma, serbest zamanı giderek yok ederken, emeğin 7/24 bir mesaide denetlendiği, işin tüm yaşamına yayıldığı bir düzeni de beraberinde getirmektedir (Raunig, 2014: 230). “İşyerleri artık Foucault’nun incelediği gibi kapalı bir disiplin mekanı değil, Deleuze’ün bahsettiği açık bir denetim mekan”larına (Artun, 2014: 16) dönüşmektedir. Raunig’e göre de “yaratıcı endüstrilerdeki esneklik ve özerklik despotik bir biçim almakta, bu esneklik ve özerkliğin gündelik hayatın bütün alanlarına zorunlu olarak yayılan bir kırılma üretmektedir” (Raunig, 2014: 232).

Raunig, çalışanların istekli olarak esnek çalışmayı seçmelerini eleştirmekte ve bunu, sömürüyü kabullenmek olarak değerlendirmektedir. “Kendi kendini güvencesizleştirme, yaratıcılığın ve hayatın her vechesinde sömürüyü kabullenmek demektir” (Raunig, 2014: 232). Güvencesizleştirme, kültürel işin merkezi özelliği haline gelmiştir” (Cohen, 2014:48). Hesmondhaghl ve Banks de yaratıcı çalışanların belirsiz kariyer beklentileri içinde olduklarını, ücretlerin eşit olmayan biçimlerde dağıtıldığını, sağlık ve sosyal güvencenin sınırlı olduğu dezavantajlı bir çalışma ortamında olduklarını ortaya koymaktadırlar (Banks ve Hesmondhaghl, 2009: 419).

Yaratıcı emeğin karşılaştığı diğer bir sıkıntı da alandaki işgücü fazlalığıdır. Birçok çalışan asgari geçim ücretlerinde ve düzensiz gelirlerle çalıştığı süreçte, sendika üyeliği, birlik oluşturma ve pazarlık gücü de istikrarlı bir biçimde azaltılmıştır (Banks ve Hesmondhaghl, 2009: 420). Günümüze gelindiğinde bireyselleşmenin erdemleri vurgulanırken, sendikalaşma ve kolektivizm duygusu yitirmeye yüz tutmaktadır. Bu durum, emeğin sermaye ve rekabet karşısında direnme ve özerklik potansiyellerini kaybetmeleri ile sonuçlanmaktadır.

Eleştirel yaklaşımlar içinde esnek çalışma koşullarının denetim mekanizmalarını nasıl biçimlendirdiğine ilişkin araştırmalar oldukça sık ele alınan bir konu olmuştur. Araştırmalar sonucunda yaklaşım içinde özerkliğin mümkün olmadığına yönelik ortak bir tavır gözlenirken, konuya daha mesafeli yaklaşan ve görece özerkliği savunan yaklaşımların da geliştiğini söylemek mümkündür (Banks, 2010; Hesmondhalgh, 2008, 2013; Ryan, 1992). Örneğin Hesmondhalgh’a göre (2008), son kertede sermayenin emek üzerindeki denetimi gözardı edilemez olsa da yaratıcı emeğin doğasından kaynaklanan özerkliğin esnek üretim koşullarında görece bir karaktere sahip olduğunu gözardı etmek, kaba bir indirgemeciliğe düşme riski barındırmaktadır. Mark Banks da, “kültürel ve yaratıcı endüstri üretiminde özerklik değer üretmenin bir ön şartıdır ve ihmal etmek

imkansızdır" (Banks, 2010: 251) sözleriyle özerkliğin üretim sürecinin temel dinamiği olduğunu vurgulamaktadır. Yaratıcı emeğin doğasından gelen özerk ve yaratıcı süreçler, "heyecan verici ve vazgeçilmez yeteneklere ve becerilere sahip bireylerin, yeni eserler ortaya çıkarmaları için gereklidir. Bir kural sisteminekolaylıkla indirilemez" (Ryan, 1992: 121).

Wayne, düşüncelerin ve anlamların işlenmesi ve yayılması alanında uzmanlaşmakla, üretim sürecinde nispeten bir miktar özerklik ve bağımsızlık kazanmak arasında yakın bir bağ olduğu düşüncesindedir. "Bunun nedeni...düşüncelerin içeriğinin insanların kafalarının içinden veya emek güçlerinin ayrılmaz bir parçası olan performanstan gelmesidir" (Wayne, 2003: 33). Wayne'in belirttiği, yaratıcı üretimin doğasından kaynaklanan özgün ve özerk karakteri sermayenin yaratıcı emek üzerindeki denetim mekanizması için her zaman sorunlu bir alanı işaret etmiştir. Garnham'a göre de kültürel ve entelektüel üretimin çoğunda modern kapitalizmin öncesinden beri varolan vasıflı emeğin kendi üretimi üzerinde sıkı denetime sahip olduğu zanaatkarlık tipi üretimin varlığını hala sürdürebilmesinin nedeni de bu (yaratıcı üretimin özerk doğası) dur (Wayne, 2003: 33). Ancak yaratıcı emeğin doğasından kaynaklanan özgüllüğü, kültürel üretimin metalaşma sürecinin bir parçası haline geldiğinde sermaye ile kurduğu ilişki içinde yeniden şekillenmekte, özerk doğası sermayenin onu denetim altına almak için yürüttüğü çeşitli stratejilerle biçimlenmektedir. Yaratıcı endüstrilerde kültürel üretim yekpare bir yapıda oluşan bir yapı değil, gerilim ve çatışmaların yarattığı çelişkileri barındıran dinamik bir üretim sürecidir. Bu üretim sürecinde Ray'ın belirttiği gibi, ne sermaye özerklikten tamamen yoksun bir tahakküm yürütmekte, ne de çalışanlar sermayenin gücünden bağımsız biçimde herşeyi yapabilmektedirler (Ray, 2014: 250). Ray'ın de belirttiği gibi;

Mutlak özerklik büyük bir yanılsamadır. Ama onun karşısı da öyledir. Özerklik yoksunluğu köleliktir. Özerlikten tam ve mutlak yoksunluk, potansiyel özerkliğin bile yok edilmesi ise mutlak bütünselleştirilmiş kölelik olur. O halde görelî özerklik hem direnmenin ön koşuludur, hem de çoğu zaman yürürlükte olan ön koşuldur. Yer konum ve konjonktür özellikleri açısından değişen ise, görelî özerkliğin kapsamı ve türüdür (Ray, 2014: 251).

Sonuç

Eleştirel yaklaşımların, esnek çalışma ve istihdam biçimlerinin; 'yaratıcı emeğin bağımlılık süreçlerini arttırarak özerkliğini yok etmeye yönelik stratejiler geliştirdiği' yönündeki önermesini paylaşmakla birlikte, yaratıcı üretimin doğasından kaynaklanan özerk karakterinin esnek üretim koşullarında tamamen yok edilmesi mümkün değildir.

Esnek yaratıcı çalışma, çalışanlara kendini ifade edebilme, kişisel olarak geliştirme, yaratıcılık kaynaklı motivasyon, şirket hiyerarşi ve denetiminde uzak bir çalışma ortamı sunmakta, şöhret ve prestij gibi avantajlar sağlamakta, zaman ve mekan özgürlüğü yaratarak uyumlu çalışma şartlarının oluşmasına potansiyel oluşturmaktadır. Düzenli bir gelire, sosyal güvence altında, standartlaştırılmış bir üretim sürecinin parçası olmaktansa, gelecek planlarını kendilerinin yaptığı, işlerinin kontrol ve denetimini daha fazla üstlenebildikleri üretim süreçlerinde çalışanlar, görelî ve kısmi özerklik potansiyeline sahip görünmektedirler. Zira görelî özerklik yaratıcı emeğin klasik yönetim ve üretim süreçlerinden bağımsızlaşmasını sağlayarak yabancılaşma deneyimini azaltan bir olanak da sağlamaktadır.

Yaratıcı üretim süreci, hem yaratıcılığın kendine has özgüllüğünden hem de esnek çalışma koşullarının yarattığı kısmi esnek koşullardan kaynaklı görelî özerkliğin işlediği, ancak karmaşık ve çeşitlenen koşullara göre derecesinin değişkenlik gösterdiği bir yapıyı tanımlamaktadır. Kapitalist üretim sürecinin çeşitlenen yapısı; özellikle medya endüstrisinin çatışmalı, dinamik ve özgün üretim koşulları, yaratıcı emeğin de üretim koşullarına eklenme ve özerkliğini elde edebilme sürecinin heterojen bir karakterde ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Görelî özerklik, yaratıcı emeğin bireysel direniş pratiklerinin de önem kazandığı öznel farklı form, biçim ve düzeylerde oluşmaktadır.

Görelî özerklik, aynı zamanda demokratik ve eleştiri potansiyeline sahip bir toplum vaadi sunması bakımından değerlidir. Ancak özgürleşme ve demokratikleşme projesinin toplumsal başarısı, üretim sürecinin özgürleştirici biçimde dönüştürülmesine bağlıdır. Bu amaca ulaşmasında, gücünü yitirmiş eleştirel öznelerin örgütsüz birliği kuşkusuz yetersiz kalacaktır. Dolayısıyla yaratıcı emeğin koşullarının farkında olarak örgütlü bir üretim sürecinde yürütmesi önem kazanmaktadır.

Kaynakça

Artun, A. (2006). *Modernliğin Sınırında Sanat – Eleştiri, Özerklik, Siyaset, Üç Konuşma*. İstanbul: MÜGSF Yayınları.

Artun, A. (2014). *Sanat Emeği*. A. Artun (Editör). *Sanat Emeği Kültür İşçileri ve Prekarite*. Sanat Emeği. İstanbul: İletişim, s.11-31

Banks, M. (2010). "Autonomy Guaranteed: Cultural Work And The 'Art-Commerce' Relation", *Journal for Cultural Research*, 14(3), 251–269.

Banks, M. ve Hesmondhalgh, D. (2009). "Looking For Work in Creative Industries Policy", *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 415-430.

Banks, M. ve O'Connor, J. (2009). "After The Creative Industries", *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 365-373

Cohen, N. S. (2014). *Bir Mücadele Alanı Olarak Kültürel İş: Freelance Çalışanlar ve Sömürü*. Vincent Mosco ve Christian Fuchs (Editör). *Marx Geri Döndü: Medya, Meta ve Sermaye Birikimi*. Ankara: Nota Bene, 45-82.

Cunningham, S. D. (2002). "From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy Implications", *Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources*, 102(1), 54-65.

Cunningham, S.D. (2009). "Creative Industries as a Globally Contestable Policy Field", *Chinese Journal of Communication*, 2(1), 13-24.

Demir, E. (2014). "Yaratıcı Endüstriler", *İlef Journal*, 1(2), 87-107.

Featherstone, M. (2013). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü* (çev.M. Küçük) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Flew, T. ve Cunningham, S. (2010). "Creative Industries After The First Decade of Debate", *The Information Society*, 26(2), 113-123.

Flew, T. (2012). *The Creative Industries: Culture and Policy*. Sage Publications: London.

Florida, R. (2012). *The Rise of the Creative Class*. Basic Books: New York.

Galloway, S. ve Dunlop, S. (2011). "Kamu Politikalarında Kültürel ve Yaratıcı Endüstri Tanımları Üzerine Bir Eleştiri", *Yeni*, 2(1), 67-91.

Garnham, N. (2005). "From Cultural to Creative Industries", *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15-30.

Gill, R. ve Pratt, A. (2008). "Precarity And Cultural Work In The Social Factory?"

Immaterial Labour, Precariousness And Cultural Work", *Theory, Culture & Society*, 25, 1-30.

Golding, P. ve Murdock, G. (1997). *Kültür, İletişim ve Ekonomi Politik*, S. İrvan (Editör). *Medya Kültür Siyaset*, (çev. D. B. Kejanlıoğlu). Ankara. Ark. S. 49-77.

Göçmen, Ö. P. (2011). "Sanatın Metalaşmasının Değişen Yüzü: Sanat Sponsorluğu", *1.Uluslararası Sanat Sempozyumu*, Ankara.

Hartley, J., Potts, J., Cunningham, S., Flew, T., Keane, M., ve Banks, J. (2018). *Yaratıcı Endüstrilerde Temel Kavramlar*. (çev: Ahmet Tolungüç, Senem Gençtürk Hızal, Nihan Gider Işıkman, Erman Demir). Ankara: Başkent Üniversitesi YAKEM Yayınları.

Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu*. Çev. Sungur Savran, Metis: İstanbul.

Hesmondhalgh, D. (2010). "Medya Endüstrisi Üzerine Yapılan Çalışmalarda Siyaset, Kuram ve Yöntem", *Mülkiye*, 2010, XXXIV (269), 11-28.

Hesmondhalgh, D. ve Baker, S. (2008) "Creative Work and Emotional Labour in the Television Industry", *Theory, Culture & Society*, 25(7–8), 97–118.

Hesmondhalgh, D. ve Baker, S. (2011), *Creative Labour Media Work in Three Cultural Industries*. Routledge:New York.

İliç, T. D. (2014). *Habercilikte Editöryal Bağımsızlık Sorunu: Türkiye'deki Anaakım Televizyon Kanalları Üzerine Bir İnceleme, Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Lash, S. ve Urry, J. (1994). *Economies of Signs and Space*, Sage:London.

Kaya, E. (2016). "Kapitalist Emek Sürecinin Ögeleri Ekseninde Kültürel Endüstriler ve Yaratıcı Emek" *İletişim : Araştırmaları*, 14(1), 43-74.

Pratt, A.C. (2008). "Creative Cities: The Cultural Industries And The Creative Class", *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 90 (2), 107–117.

Ray, G. (2014). *Kültür Endüstrisi ve Sanat Yönetimi*. A. Artun (Editör). *Sanat Emeği Kültür İşçileri ve Prekarite*. Sanat Emeği. İstanbul: İletişim, s.11-31

Raunig, G. (2014). *Kitlelerin Aldatılışı Olarak Yaratıcı Endüstriler*. A. Artun (Editör). *Sanat Emeği Kültür İşçileri ve Prekarite*. Sanat Emeği. İstanbul: İletişim, s.219-237.

Ryan, B. (1992) *Making Capital from Culture: The Corporate Form of Capitalist Cultural Production*, Walter de Gruyter: Berlin.

Yörük, E. (2018). "Yaratıcı Endüstriler Politikaları ve Yaratıcı Emek Üzerine Bir Tartışma", *Emek Araştırma Dergisi (GEAD)*, 9(13), 49-72

Wayne, M. (2003). *Marksizm ve Medya Arařtırmaları*. (çev. Barıř Cezar). Yordam: İstanbul.

Williams, R. (1993). *Kültür. İletişim*: İstanbul.

İnternet: Jameson, F. (Ekim 2018). 'The Cultural Logic of Late Capitalism' Web: <https://zwubbenablog.files.wordpress.com/2016/10/jameson-cultural-logic-of-late-capitalism1.pdf> adresinden 5 Ekim 2018 tarihinde alınmıřtır.

İnternet: Lee, D. (2013) "Creative Labour in the Cultural Industries", *Sociopedia.isa*, 1-13, <http://www.sagepub.net/isa/resources/pdf/CreativeLabour.pdf> adresinden 12 Ağustos 2018 tarihinde alınmıřtır.

Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları ile Yeni Medya Reklam Tasarımı

Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen

Makale Geliş Tarihi: 31.10.2018
Yayına Kabul Tarihi: 15.11.2018

Özet

Günümüzde yeni medyanın interaktif mecralarında kırılan tek yönlü iletişim, yerini, karşılıklı deneyim yaratan platformlara bırakmıştır. Böylelikle kullanıcı ilgili ürün hakkında anında bilgi sahibi olabilmekte ve tüm bu süreçte yeni deneyimler edinebilmektedir. Günümüzde rekabetin güçlenmesi, tüketicilerin bilinçlenmesi, markaların müşterisini anlayan, ona değer veren ve müşterilerine daha yakın konumda olmak istemesi nedeniyle markaların, yeni medya mecralarına taşınması gerekmektedir. Kullanıcı deneyimini ön plana alan yaratıcı tasarımlar ile markanın müşterisi ile iletişim kurması da kaçınılmaz olmaktadır. Bu yeni dünyaya taşınan markaların hedef kitleye en iyi nasıl ulaşacağı, tasarımlarının yapısının hedef kitlede hangi artı değeri yaratacağı, doğru mesajı vermek için kiminle, nasıl iletişim kurulması gerektiği gibi konulara her yeni gün en güncel cevaplar aranmaktadır. En yeni yaratıcı teknolojilerin, hangi çözümleri önerdiği ve yaratıcı sektörlerin bu çözümleri nasıl uyguladığı incelenmesi gereken bir konudur. Bu çalışmada, Lynx (Axe): Angels Will Fall, Top Gear Magazine Extra, Absolut Truths, Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter ile Coca-Cola and WWF: Arctic Home Kampanyaları incelenmiştir. Artırılmış gerçeklik altyapısı ile dünya çapında uygulanan reklam çözümlerinin, yeni medya reklamlarının geleceğine nasıl ışık tuttuğu ve müşteri açısından nasıl yeni deneyimler yarattığı tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Reklam, Artırılmış Gerçeklik

NEW MEDIA AD DESIGN WITH AUGMENTED REALITY APPLICATIONS

Abstract

The one-way communication, which is broken by the interactive media of the new media today, has left its place to the platforms that create mutual experience. The user can have immediate information about the relevant product and get new experiences in this process. Nowadays, it is not enough to move the brands to new media channels, because today's competition is strengthened, brands that understand the customers cares about them and they want to be closer to the customers. It is inevitable for the brand to communicate with the customer with the creative designs that prioritize the user experience. The most up-to-date answers are sought for each new day; such as how the brands those move to this new world will reach the target group in the best way. The solutions are the issues to be examined that latest creative technologies offer and how the creative sectors implement these. In this study, Lynx (Axe): Angels Will Fall, Top Gear Magazine Extra, Absolut Truths, Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter and Coca-Cola and WWF: Arctic Home Campaigns were examined. With the augmented reality infrastructure, it has been discussed how the advertising solutions implemented around the world shed light on the future of new media ads and create new experiences for the customer.

Keywords: New Media, Advertising, Augmented Reality

Giriş

1. Artırılmış Gerçeklik

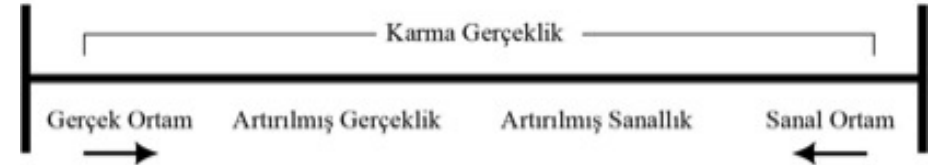
Artırılmış gerçeklik teknolojisi, sanal gerçekliğin yayılması ve bir adım öteye taşınmasıyla günlük hayatımızda hızla yerini almaktadır. Sanal gerçeklik, enformasyonun uzaysal mekanda dönüşümüdür. Gerçek ortamdan bağımsız, yapay bir ortam sunmaktadır. Artırılmış gerçeklikte ise ortama bağlı olarak sanal veriler sunulmaktadır.

Artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin bir varyasyonudur. Sanal gerçeklik, kullanıcıya çoklu sensör yöntemleri ile bilgisayar tarafından oluşturulmuş, üç boyutlu simülasyonlarla, etkileşimli ve gerçek zamanlı bir dünya sunan bilgisayar arayüzü olarak tanımlanmıştır (Hua, 2006: 28). Sanal gerçeklikte kullanıcı, çevresindeki gerçek dünyayı algılayamadığı yapay bir ortamdadır. Artırılmış gerçeklik ise dijital olarak bilgisayar tabanlı üretilmiş, imaj, ses, video gibi multimedya öğelerle zenginleştirilmiş verilerin gerçek zamanlı ortam üzerine çakıştırılmasıyla oluşturulur. Başka bir deyişle artırılmış gerçeklik, gerçek dünyadaki çevrenin ve içindekilerin bilgisayar tarafından üretilen ses, video, grafik ve GPS verileriyle zenginleştirilerek meydana getirilen canlı, doğrudan veya dolaylı fiziksel görünümüdür. Bu konsept kısaca gerçekliğin bilgisayar tarafından değiştirilmesi ve zenginleştirilmesidir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi, kişinin gerçekliğe bakış açısını zenginleştirme fonksiyonu görür. Bu zenginleştirme gerçek zamanlı olarak gerçekleşir ve çevredeki elementler ile etkileşim içerisindedir. Teknik olarak artırılmış gerçeklik beş duyumuzu da etkileyecek şekilde kullanılabilir ama günümüzde kullanımı daha çok görsel algımız üzerine yoğunlaşmaktadır (Kipper ve Rampolla, 2012: 4). Gelişen artırılmış gerçeklik teknolojisi sayesinde kullanıcı, çevresindeki veri ile etkileşime girebilir. Böylece veri dijital olarak zenginleştirilebilir hale gelmektedir.

1.1. Dünden Bugüne Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış Gerçekliğin ilk ortaya çıkışı MIT profesörü Ivan Sutherland'ın 1960'lardaki çalışmalarına dayanmaktadır. 1968 yılında ilk AG sistem prototipi olarak başa takılan göstericiyi sunmuştur. İlk başa takılan göstericinin ağırlığı çok fazla idi ve bundan dolayı tavan döşemesine bağlanarak kullanılmıştı (Sutherland, 1968: 758). Sutherland'ın prototipi artırılmış gerçekliğin teorik açılımı yapılmadan önce ilk sanal gerçeklik sistemi olarak görülmüştür. Öte yandan artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklikle her zaman yakın ilişki içerisinde olmuştur. Artırılmış gerçeklik terimi, 1990 yılında Boeing'deki bilgisayar sistemlerindeki araştırmacı Thomas Caudell tarafından uçak üreten çalışanların taktığı gösterici sistemi tanımlamak

için kullanılmıştır. Bu göstericileri takanlar, yapım aşamasındaki uçağın yüzeyleri üzerinde, kabloların nerelerden geçeceğini sanal diyagramlar halinde görebilmiştir. Gerçeklik -Sanallık sürekliliği arasındaki ilişki 1994 yılında Milgram'ın tanımladığı şekilde kabulünü korumaktadır (Görüntü 1).



Görüntü 1. Gerçeklik-Sanallık sürekliliği¹

Milgram'a göre gerçek ortam ve sanal ortam arası bir süreklilik tanımlanır. Bu sürekliliğin bir ucunda herhangi bir donanım kullanmadan çıplak gözle algıladığımız bir dünya yer alırken diğer ucunda tamamen bilgisayar üretimi bir dünya bulunmaktadır. Ara geçişler ise gerçek ve sanal ortam nesnelere bir arada sunulduğu karma gerçeklik olarak tanımlanmıştır (Milgram, 1994: 285). Artırılmış gerçeklikte gerçek ortam, sanal ortama göre daha baskın durumdadır. Sanal gerçeklikten farklı olarak artırılmış gerçeklik, kullanıcının, sanal objeleri, gerçek dünyaya entegre olarak algılamasına olanak tanır.

Azuma artırılmış gerçeklik sistemlerini; gerçek ortamda sanal ve gerçek objelerin kombinasyonu, gerçek zamanlı etkileşim, gerçek ve sanal objelerin birbirleriyle üç boyutlu ortamda hizalanması olmak üzere üç temel üzerine tanımlanmıştır (1997: 358). Azuma'nın bu tanımlaması, artırılmış gerçeklik üzerine en genel bakışı oluşturmasından ve çalışmaları sınırlamayan temel ilkeler sunmasından dolayı akademik dünyada geniş kabul görmüştür.

Azuma'nın ortaya koyduğu bu temel düşünülüğünde, örneğin filmlerde sanal ve gerçek objelerin biraraya getirilmesine rağmen etkileşimin yer almaması durumunda artırılmış gerçeklikten söz etmek mümkün olmamaktadır. Öte yandan bir maç yayınında dijital ortamda oluşturulan sanal çizgilerin görüntüyle etkileşim içerisinde gerçek zamanlı olarak sunulması ise artırılmış gerçeklik kapsamı içine girmektedir.

Azuma, çalışmasında tıbbi görselleştirme, üretim ve tamir, bilgi notları, robot yolu planlama, eğlence ve askeri havacılık olmak üzere 6 farklı alan üzerinde kullanımına dikkat çekmiştir (Azuma, R., Baillet, Y., Behringer, R.,

¹ Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., Kishino, F. 1994

Feiner, S., Julier, S., MacIntyre, B. 2001: 358). Zaman içerisinde artırılmış gerçeklik, bu alanların dışında reklamcılık ve eğlence sektörü alanında büyük ilerlemeleri de beraberinde getirmiştir.

1.2. Artırılmış Gerçekliğin Gerçekleşme Süreçleri

1999'da Hirokazu Kato ve Mark Billinghurst açık kaynak kodlu yazılım AR-ToolKit'i kullanıma sunmuştur. Basılı işaretçilerin kullanımıyla bu yazılım artırılmış gerçekliğin kişisel bilgisayarlar üzerinden görüntülenmesini sağlamıştır. Günümüzde web üzerinden sunulan Flash tabanlı birçok artırılmış gerçeklik uygulaması ARToolKit kullanılarak yapılmaktadır.

2000'lerde teknolojideki büyük gelişmeler artırılmış gerçeklik sistemlerinin kullanımını için önemli bir zemin hazırlamıştır. Telefonların GPS ve kamera gibi özellikleri üzerinde barındırması, kablosuz ağların geliştirilmesi ve sonuç olarak akıllı telefonların ortaya çıkışı, bu teknolojinin günlük hayata dahil olmasını sağlamıştır. Bu akıllı telefon üreticileri tarafından IOS ve Android gibi farklı platformlar üzerinden uygulamalar sunulmuştur. Günümüzde bu uygulamalar birçok insan tarafından kullanılmakta ve hayatımızı kolaylaştırmaktadır (Alem ve Tony, 2011: 87).

Artırılmış gerçeklik, sadece görsel algımızla sınırlı olarak düşünülmemelidir. Diğer duyarlarımızla gerçek ortam arasına bir katman olarak da eklenebilir. Ancak çalışmalar, daha çok veri sunulabilmesinden ve kullanım alanının genişliğinden dolayı, görsel ortam üzerine yoğunlaşmakta ve uygulamalar üretilmektedir (Reicher, 2004: 4).

Temelde artırılmış gerçeklik sistemi için gerekli olan elemanlar kameralar, takip duyarlılık sistemleri, işlemciler ve göstericilerdir. Böylelikle alınan görüntü üzerindeki işaretçinin tanınması, görüntünün işlenmesi ve nihai olarak istenen görüntülemenin, gerçek ortam üzerinde oluşması mümkün olmaktadır.

2. Geleneksel Reklam/Dijital Reklam

İnternet reklamcılığı, temel özellikleri açısından diğer reklamcılık türlerine benzemekle birlikte etkileşimi, ölçülebilirliği ve tüketicinin sürece dahil olabildiğini mümkün kılmaktadır. İnternet reklamcılığının sahip olduğu özellikler, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı ile geleneksel reklam mecralarına eklenilebilmektedir. Böylece, günden güne yeni teknolojiler karşısında gücünü kaybeden geleneksel mecraların dönüşümü sağlanmış olmaktadır. Ayrıca, ayrıntılı bilginin, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile geleneksel mecralara eklenmesi sonucu gerekli bütçe azalabilmektedir. Öte yandan hazırlanan mecra yazılımları ile pazarlama karmasının pek

çok faaliyeti eş zamanlı olarak tek merkezden yapılabilmekte; reklamlar, geleneksel medya üzerinde de internette mevcut olan özellikleri barındırabilmektedir.

Geleneksel reklam mecralarında reklamı kimin gördüğü tam olarak bilinemediğinden, ölçüleme de sağlıklı bir şekilde yapılamamaktadır. Oysa artırılmış gerçeklik uygulamaları ile reklamı gören kişinin tüm özellikleri reklamveren tarafından görülebilir, dolayısıyla reklam kolaylıkla ölçümlenebilir olmaktadır. Ayrıca bu platform, reklam ile tüketicinin etkileşimini mümkün hale getirdiğinden ilgi çekici yeni bir reklam mecrası olarak tüm dünyada kullanılabilmektedir.

Ancak dijital içeriklerin gerçek dünyaya eklenmesi ile mesajların tüketim süresi azalmaktadır. Tüm dijital platformlarda mesajların çok daha hızlı tüketiliyor olması, tasarımın önemini her geçen gün arttırmaktadır. Tasarımın, tüm tanıtım faaliyetlerine kattığı değer ortadadır. Hartley'e (2013:118) göre çağdaş tasarım, endüstriyel tasarım ve ürün tasarımının, iletişim tasarımı ile karşılıklı etkileşim içinde olması ile etki gücünü arttırmaktadır.

Banks'ın (2012) da belirttiği gibi dijital platformlarda içerik üretilmesini ve böylece varolan bir ürünün tasarımına, geliştirilmesine, üretimine, pazarlanmasına, dağıtılmasına asli bir unsur olarak katkıda bulunulmasını selamlamak için 2006 yılında Time Dergisi, yılın kişisi olarak "sen"i kutlamıştır. Burada vurgulanmak istenen, günümüz tüketicisinin, aynı zamanda birer içerik üreticisi olarak dijital mecralarda üstlendiği görevlerdir.

Tüketici, geleneksel mecralar üzerinde sanal platformlar ile etkileşimli hale getirilmiş reklam ile karşılaştığında sürece dahil olabilmektedir. Kullanıcıların da katkı sağlayacağı bilgi beslemeleri ile reklamveren tarafından verilen standart içeriğin, ağ alt yapısını kullanarak zenginleştirilmesi mümkün olmaktadır.

Dijital platformlarda popüler olan bir diğer reklam olgusu ise "advergaming" dir. Advergaming, ürün ve marka tanıtımı amaçlı olup, bunu kısa süreli oyun zemini içinde gerçekleştirmeyi sağlayan bir pazarlama ve tanıtım stratejisine verilen addır (Binark, 2007:29). Bu oyunlar genellikle ücretli değildir. Oyunun tüm aşamaları, reklamverenin istek ve ihtiyaçlarına göre düzenlenir. Advergaming örnekleri arasında Ülker/Cafe Crown arası, Efes Pilsen/Artemis'ten Kaçış, Coca Cola/Serinyer Kasabası, Turkcell Hazırkart/Özgür Kız ve Özgür Oğlan sayılabilir. Pokemon Go oyunu ise advergaming ile artırılmış gerçeklik teknolojisini birleştirmiş bir mobil oyun olarak tüm dünyada ilgi çekmiştir.

Reklam sektöründe 2010 yılından bu yana en hızlı büyüyen mecra dijital olmuştur. Dijital dünya kendi içindeki sosyal medya, display, search, video gibi platformlar ile her geçen gün reklam pazarından daha fazla pay almaya devam etmiştir. Interactive Advertising Bureau (IAB) Türkiye organizasyonu IAB Türkiye, dijital reklam harcamaları raporuna göre 2017 yılında ülkemizdeki dijital reklam yatırımları 2.163 milyon TL olmuştur. Dijital yatırımlar, büyümenin lokomotifi olmayı sürdürmektedir.

eMarketer tarafından yapılan araştırmaya göre ABD’de 2016 yılında 30,7 milyon olan artırılmış gerçeklik kullanıcı sayısının 2019’da 54,4 milyona yükselmesi beklenmektedir (Öney, 2017: 1).

3. Artırılmış Gerçeklik ve Reklam

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin farklı alanlardaki uygulamalarının tartışıldığı çalışmalar (Akman (2012); Bajura, Fuchs, Ohbuchi (1992); Bimber, Raskar (2005); Butchart (2011); Caudell, Mizell (1992); Chapman (2010); Feiner, MacIntyre, Seligmann (1993); Furth (2011); Huang, Alem, Livingston (2013); Papagiannakis, Singh, Magnenat-Thalmann (2008); Vekshyn, Tkachuk (2012); Wagner, Schmalstieg (2007); Weng, Cheng, Wang, Liu (2011); Zlatanova (2002); Zhou, Duh, Billinghurst (2008) vb.) artırılmış gerçekliğin reklamcılık alanındaki uygulamalarına da değinmekte, yeni önerilerde bulunmakta ve bu teknolojinin kullanımının sonuçlarına odaklanmaktadır.

Yurtdışında artırılmış gerçeklik teknolojisinin reklamcılık alanındaki uygulamaları oldukça yaygındır. Örneğin American Apparel markası artırılmış gerçeklik uygulamasını kullanarak, mağazadaki müşterilerine ürünün farklı renklerini görme ve ürünü almış olan diğer müşterilerin tecrübelerini okuma imkanı sağlamıştır. Volkswagen de lansman kampanyasını yürütmek için geleneksel bir mecra olan gazeteyi artırılmış gerçeklik uygulaması ile beraber kullanmıştır. Türkiye’de ise 2013 yılında Blippar’ın Milliyet ile yaptığı iş birliği ile Türkiye’de ilk kez bir gazete, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile interaktif hale getirilmiştir. Milliyet okuyucuları haberleri sadece okumakla yetinmeyip videolarını izleyebilmiş, fotoğraf albümlerine göz atabilmiştir. Aynı dönemde MediaCat dergisi kapağı da interaktif hale gelmiştir. Selçuk Erdem’in Blippar ve Cafe Crown iş birliği için özel olarak çalışmış olduğu karikatürler ile Cafe Crown da geleneksel mecralarını interaktif hale getirmiştir. Bu uygulamalara dünya çapında pek çok örnek vermek mümkündür.

3. Artırılmış Gerçeklik ve Reklam

Artırılmış gerçeklik, reklamcılıkta temelde altı farklı uygulama alanı bulmaktadır. Mobil telefonlarda, gerçek ürün üzerinde, gerçek mekanda sanal ürün ile, konum tabanlı ilişkilendirmelerle, yarışmalarda, gerçek dünyada sanal yerleştirmeler ile uygulamalar yapılmaktadır.

Mobil telefonlarda, marka ile özdeşleştirilen özçekimler ile karşılaşılmaktadır. Ön kamera ile çekilen özçekimlere, filtre olarak markaya ilişkin elemanın eklenmesi uygulamasına Pitch Perfect 3 örnek gösterilebilir.

Gerçek ürün üzerinde yapılan uygulamalarda ürün zenginleştirme, arka kamerada görüntülenen ürün üzerine sanal bilgi ekranı ekleyerek veya ürün üzerinde dijital deneyim sağlayarak yapılmaktadır. Şangay’da bulunan dünyanın en büyük Starbucks şubesinde, mağaza içindeki alanlar üzerine eklenen sanal bilgi ekranları ile müşterileri için yeni bir deneyimin kapılarını açmıştır.

Gerçek mekanda sanal ürün ile yapılan uygulamalarda, ürünün üç boyutlu renderları, gerçek görüntü üzerine, gerçek zamanlı olarak yerleştirilir. İkea ve Amazon’un, ürünlerin yerleştirilmesi planlanan mekanlarda nasıl görüneceğini gösteren örnek uygulamaları mevcuttur. Lacoste ise kıyafet ve aksesuar ürünlerinin, kişinin üzerinde sanal olarak nasıl görüneceğini gösteren bir uygulama kullanmaktadır.

Konum tabanlı ilişkilendirme uygulamalarında marka maskotu ve karakteri ile konum üzerinden etkileşim sağlanabilmektedir. Disney Park’ta bulunan artırılmış gerçeklik billboardı buna örnek gösterilebilir.

Yarışmalarda kullanılan coğrafi tabanlı konum işaretleme yöntemleri ile sokağa çıkmak teşvik edilmektedir. Markaya ilişkin oyun sıralarını, gerçek dünyada çözmeye çalışan katılımcılar marka ile sanal etkileşim halinde iken bir yandan da gerçek hayatla bağlarını devam ettirmektedir. Pokemon Go, yakın dönemde tüm dünyada dikkat çeken bir örnektir.

Gerçek dünyada sanal yerleştirmelerle markalar hem kullandıkları teknolojiye hem de yaratıcılıkla bir adım öteye gitmekte, hatta sınırları zorlayabilmektedir. Pepsi Max’ın otobüs durağında uyguladığı “Unbelievable Bus Shelter” kampanyası ile bir ilke imza atmıştır.

5. Reklamcılıkta Artırılmış Gerçekliğin Sınırlılıkları

Artırılmış gerçeklik teknolojisi pek çok alanda olduğu gibi reklamcılık alanında da bir yandan yeni fırsatlar sunarken bir yandan da yeni gereklilikler

doğurmaktadır. Bu gereklilikler aynı zamanda teknolojinin kullanımının sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

İlk sınırlılık, özel bir mobil uygulama gereksinimi olmasıdır. Bu reklamları deneyimlemek isteyen kişiler, Apple App Store veya Google Play Store üzerinden gerekli uygulamayı bulmalı ve telefonlarına indirmelidir. Bu, kısa da olsa zaman alan bir işlem olmakla birlikte farklı artırılmış gerçeklik reklamlarını deneyimlemek isteyenler için telefonlarında her birine özel farklı uygulamaları yüklü tutmak bir zorunluluk haline gelmektedir. Bazı tüketiciler sırf bu nedenle artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanmayı tercih etmezler. Blippar firması tarafından bu sınırlılığı ortadan kaldırmak için ARDP (Augmented Reality Digital Placement) medya formatı geliştirilmiştir. Herhangi bir uygulamaya gereksinim duymadan, sadece cep telefonu veya bilgisayar kamerası ile gerçekliği zenginleştirmek mümkün olmaktadır. Bu gelişme ile artırılmış gerçeklik reklamlarının daha erişilebilir olması beklenmektedir.

İkinci sınırlılık donanım kaynaklıdır. Reklamın öngördüğü deneyimin sağlanabilmesi için gerekli donanıma sahip bir cep telefonuna sahip olmak gerekmektedir. Yüksek kaliteli grafikler görüntülenemediğinde, beklenen deneyim de sağlanamamaktadır.

Üçüncü sınırlılık üretim sürecidir. Artırılmış gerçeklik reklamı tasarlayabilmek için ARSDK (Augmented Reality Software Development Kit) olarak kısaltılan özel bir artırılmış gerçeklik yazılım geliştirme kiti kullanılabilir. Ancak piyasada farklı çeşitleri bulunan bu kitlerin içinde doğru seçim yapmak gerekmektedir. Aynı zamanda bu kitleri kullanabilmek için üst düzey yazılım bilgisine sahip olmak gerekmektedir.

6. Reklamcılıkta Artırılmış Gerçeklik Uygulaması Örnekleri

6.1. Lynx (Axe): Angels Will Fall Kampanyası

İngiltere'de Lynx adını kullanan, ülkemizde Axe olarak bilinen marka, Londra ve Birmingham'da iki gün boyunca artırılmış gerçeklik deneyiminin yaşanabileceği bir kampanya düzenlemiştir. Dev ekranda sanal melekler ile etkileşim içinde olunan bu kampanya, açık hava ve medya kategorisinde Cannes Lion'da iki bronz ödül almıştır. Kampanya süresince ziyaretçilerin dijital ortamda tasarlanan ve gerçek insan boyutunda görüntülenen melekler ile etkileşim halinde olabilmesi amaçlanmıştır. Müşterilerine meleklerle dokunma, onlarla etkileşim halinde olabilme deneyimi yaşatarak basılı reklamlarında kullandıkları melek kanatları ile markanın özdeşleşmesini sağlamışlardır.



Görüntü 2. Ajans-Grand Visual, İngiltere. (2011)²

6.2. Top Gear Magazine Extra: Augmented Reality Magazine Kampanyası



Görüntü 3. Ajans-Engine Creative, İngiltere. (2011)³

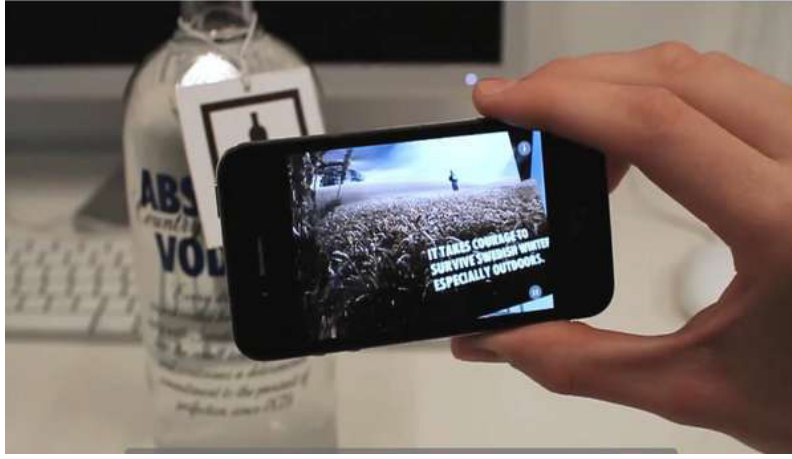
Top Gear dergisi, basılı dergide bulunan görseller üzerine artırılmış uygulama ile izlenebilen videolar eklemiştir. Araç telefon ekranında

² Tüm video için bakınız: <https://vimeo.com/26880682>

³ Tüm video için bakınız: <https://vimeo.com/46300008>

görüntülediğinde, ilgili videonun gösterimi sağlanmıştır. FIPP'de editör ve okuyucu ödülleri aldığı bu kampanya ile derginin içeriğinde bulunan araçların videolarının da eş zamanlı izlenmesi yoluyla içeriğin zenginleştirilmesi mümkün olmuş; okuyucu için ise yeni bir deneyim sağlanmıştır. Böylelikle dergi sayısına bakan kişiler, eş zamanlı olarak konuya ilişkin hazırlanmış videoları görebilmişlerdir. Tasarım açısından çok büyük bir yenilik getirmemesine rağmen mevcut müşterisine farklı bir deneyim yaşatmayı başarmıştır.

6.3. Absolut Truths Kampanyası



Görüntü 4 ve 5. Absolut Truths kampanyası için iřaretçi Ajans-Great Works, Avrupa. (2012)⁴

⁴ Tüm video için bknz: <https://www.youtube.com/watch?v=ewE05pwWwI8>

Bu kampanyada, cep telefonu uygulaması ile iřaretçi olarak tasarlanmış olan bilgilendirme kartının görüntülenmesi beklenmektedir. Artırılmış gerçeklik ile ilk olarak iřaretçi üzerinde İsveç'te küçük bir köy olan ve ürünün geldiđi Ahus'un üç boyutlu turu görüntülenmektedir. Kullanıcı bu deneyimi yaşarken, aynı zamanda ürünün kullanımı konusunda bilgi sahibi olmakta, ürünün üretim aşamaları hakkında bilgi almakta ve ücretsiz bir iřecek tarifini edinebilmektedir.

6.4. Coca-Cola and WWF: Arctic Home Kampanyası



Görüntü 6. Ajans-Lexis Agency, İngiltere. (2013) (2012)⁵

Coca Cola ile WWF ortaklığında hayata geçirilen bu kampanya ile kutup ayılarının yuvası olan kutupların korunması için farkındalık sağlamak ve fon oluşturmak amaçlanmıştır. Londra Bilim Müzesi'nde üç ay boyunca açık tutulan standda dev bir ekran yerleştirilmiştir. Ziyaretçiler, sanal kutup ayısı ailesi ile bu ekran üzerinde yakınlaşabilmektedir. Bu deneyim ile kutup ayıları ile duygusal bağın oluşması amaçlanmıştır. Bu süre içinde kampanya ile ilgili 900'ün üzerinde yorum, 400'e yakın medya görüntülemesi yapılmıştır.

6.5. Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter Kampanyası

Londra'da uygulanan bu kampanyada artırılmış gerçeklik teknolojisi ile otobüs durağının yere kadar cam olan yan yüzeyi, üç boyutlu animasyon ve videoyu, gerçek görüntünün üzerine ekleyen yüksek çözünürlüklü bir ekran olarak kullanılmıştır. Otobüs durağında beklerken cam yüzeyden dışarıya

⁵ Tüm video için bknz: <https://www.youtube.com/watch?v=h2Jg8ryVklk>

doğru bakan kişi, şaşırtıcı animasyonlar ile karşılaştığında durağın dışına bakma gereksinimi duyunca Pepsi Max reklamını görmüştür. “İnanılmaz” kavramı etrafında kurgulanan bu kampanya, yaşattığı inanılmaz deneyim ile pek çok ödüle layık görülmüş; kampanyanın videosu ise, 7 günde 2 milyondan fazla görüntülenmiş ve videonun 25 bine yakın paylaşımı yapılmıştır.



Görüntü 7. Ajans-AMV BBDO, İngiltere. (2014))⁶

7.Sonuç

Geçmişten günümüze çeşitli ürünlerin reklamlarını tüketici ile buluşturarak varlıklarını sürdüren reklam mecraları, yapıları gereği tek yönlü bir iletişim sağlayabiliyorlardı. İnternetin ve mobil iletişim cihazlarının büyük yol katetmesi, reklam mecrası olarak önemli roller edinmelerine neden oldular. Bunun başlıca nedeni ise iletişimde “etkileşim” sunmaları oldu. Artırılmış gerçeklik uygulamalarının 360 derece pazarlama entegrasyonu sağlaması ise yeni bir reklam platformunun tasarlanmasını zorunlu hale getirmiştir. Artırılmış gerçeklik donanımları kısa sürelerle yenilenmekte, yeni donanımlar sistem içerisine dahil olabilmektedir. Örneğin Azuma (1997: 356) artırılmış gerçeklik göstercilerini sınıflandırırken mobil göstercilerden bahsedememiştir. Bugün ise tablet ve akıllı telefonlar, en çok kullanılan artırılmış gerçeklik gösterici türlerindedir. Bu çalışmada, artırılmış gerçeklik altyapısı ile dünya çapında üretilen reklam çözümlerinin, yeni medya reklamlarının geleceğine nasıl ışık tuttuğu ve müşteri açısından nasıl yeni deneyimler yarattığı incelenmiştir. Örnek olarak ele alınan

kampanyalarda artırılmış gerçeklik teknolojisi ile kampanyanın yarattığı deneyimler oldukça yaratıcıdır. Lynx (Axe): Angels Will Fall, Top Gear Magazine Extra, Absolut Truths, Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter ile Coca-Cola and WWF: Arctic Home Kampanyaları bu çalışma kapsamında incelenmiştir. Lynx (Axe): Angels Will Fall, Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter ile Coca-Cola and WWF: Arctic Home Kampanyaları gerçekçi bilgisayar grafikleri, yaratıcı fikirlerinin özgün değerleri ve müşterilerine yaşattıkları farklı deneyimler ile dikkat çekmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı tüm bu reklamlarda, hedef kitlenin ilgisini çekecek, özellikle sosyal medya üzerinden bir nevi e-wom (electronic word of mouth) ile kampanyaların kulaktan kulağa yayılması esas alınmış; bu şekilde bilinirliğin artması bir yana satışların artışı da gerçekleşmiştir. Bu örnekler üzerinden, farklı deneyimler sunabilen, kullanıcı deneyiminin birincil öneme sahip olduğunun farkında olan, içeriği hayallerin ötesinde zenginleştirebilen ve yeni elektronik mecralar üzerinde gerçek kişilerin tanıtmaya katkı sağladığı faaliyetlerin, reklamcılığın geleceğinde de önemli rol oynayacağı söylenebilir.

⁶ Tüm video için bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=Go9rf9GmYpM>

Kaynakça

- Akman, O. (2012). *Robust Augmented Reality. (Doktora Tezi)* Delft: Technische Universiteit Delft.
- Alem, L., Tony, W. (2011). *Recent trends of mobile collaborative augmented reality systems.* New York: Springer.
- Azuma, R. (1997). *A survey of Augmented Reality. Teleoperators and Virtual Environments, Vol 6, No.4.* 355-385.
- Azuma, R., Bailiot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., MacIntyre, B. (2001). *Recent Advances in Augmented Reality, IEEE Computer Graphics and Applications, Kasım-Aralık 2001, sf 34-47.*
- Bajura, M., Fuchs, H., Ohbuchi, R. (1992). *Merging Virtual Objects with the Real World, Seeing Ultrasound Imagery Within the Patient. In Proceedings of SIGGRAPH '92, New York, ACM Press, pp. 203_210.*
- Banks, J. (2012). *Co-creating Videogames.* London: Bloomsbury Academic.
- Bimber O., Raskar R. (2005). *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds: A Modern Approach to Augmented Reality.* Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- Binark, M.(Der.) (2007). *Yeni Medya Çalışmaları.* Ankara: Dipnot Yayınları
- Butchart, B. (2011). *Architectural Styles for Augmented Reality in Smartphones, Third International AR Standards Meeting, 2011.*
- Caudell, T.P., Mizell, D.W. (1992). *Augmented Reality, an application of heads_up display technology to manual manufacturing processes. Proceedings of the Twenty Fifth Hawaii International Conference on Systems Science, Kauai, Hawaii, 7th_10th Jan. 1992, Vol. 2, pp. 659_669.*
- Chapman, C. (2010). *The future of user interfaces.*
<http://sixrevisions.com/user-interface/the-future-of-user-interfaces/>.
- Feiner, S., MacIntyre, B., Seligmann, D. (1993). *Knowledge_Based Augmented Reality. Communications of the ACM, Vol. 36(7), pp. 53_62.*
- Furth, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality, Springer New York Dordrecht Heidelberg London, 2011.*
- Hartley, J., Potts, J., Cunningham, S., Flew, T., Keane, M., Banks, J. (2013). *Yaratıcı Endüstrilerde Temel Kavramlar.* Ankara: Başkent Üniversitesi Yakem Yayınları.
- Hua, H. (2006). *Augmented Virtual Environments, Optics and photonics News, OSN, Ekim 2006, sf. 26-33.*
- Huang, W., Alem, L., Livingston, M.A. (2013). *Human Factors in Augmented Reality Environments, Springer New York Dordrecht Heidelberg London.*
- Kipper, G., Rampolla, J. (2012). *Augmented Reality: "An Emerging Technologies Guide to AR", Syngress, Waltham.*
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum, In Proceedings SPIE Vol.2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies, sf. 282-292.*
- Öney, Z. (2017). *Amerika'da Artırılmış ve Sanal Gerçeklik Kullanıcı Sayısı Ne Kadar Olacak? << http://www.zehraoney.com/2017/05/24/amerikada-artirilmis-ve-sanal-gerceklik-kullanici-sayisi-ne-kadar-olacak/>> (erişim tarihi: 03.05.2017)*
- Papagiannakis, G., Singh, G., Magnenat-Thalmann, N. (2008) "A survey of mobile and wireless technologies for augmented reality systems", *Computer Animation and Virtual Worlds, v.19 n.1, p.3-22, February 2008.*
- Reicher, T. (2004). *A Framework for Dynamically Adaptable Augmented Reality Systems, Ph.D. Thesis, Technische Universität München, Universitätsbibliothek.*
- Sutherland, I. E. (1968). *A Head Mounted Three Dimensional Display, In proceedings of the Fall Joint Conference (AFIPS), 33(1), sf 757-764.*
- Vekshyn, O., Tkachuk, M. (2012). *Algorithmic Software Adaptation Approach in Mobile Augmented Reality Systems, ICSEA 2012 : The Seventh International Conference on Software Engineering Advances, sf 40- 43.*
- Wagner, D., Schmalstieg, D. (2007). *Handheld Augmented Reality Displays, Graz University of Technology, Austria, sf 1-2.*
- Weng, D., Cheng, D., Wang Y., Liu, Y. (2011). *Display Systems and Registration Methods for Augmented Reality Applications, Optik – International Journal for Light and Electron Optics, sf 769-774.*
- Zlatanova, S. (2002). *Augmented Reality Technology, Technische Universiteit Delft, GIST Report No.17, December 2002, Delft, sf 14-16.*
- Zhou, F., Duh, H., Billinghurst, M. (2008). "Trends in Augmented Reality Tracking, Interaction and Display: A Review of Ten Years of ISMAR", 2008, sf 193-202.

Görsel Kaynakları

Görüntü 1: Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum*, In *Proceedings SPIE Vol.2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies*, sf. 282-292.

Görüntü 2: <<https://vimeo.com/26880682>> erişim: 06.07.2018

Görüntü 3: <<https://vimeo.com/46300008>> erişim: 06.07.2018

Görüntü 4: <<https://www.youtube.com/watch?v=ewE05pwWwI8>> erişim: 06.07.2018

Görüntü 5: <<https://www.thedrum.com/news/2012/01/25/absolut-vodka-launches-ar-app-great-works>> erişim: 06.07.2018

Görüntü 6: <<https://www.youtube.com/watch?v=h2Jg8ryVkIk>> erişim: 06.07.2018

Görüntü 7: <<https://www.youtube.com/watch?v=Go9rf9GmYpM>> erişim: 06.07.2018

Katılımcı Tasarımın Felsefi Kökenlerine Dair Bir Soruşturma Ve Hartmann'ın Yeni Ontolojisi

Arş. Gör. Hatice Server Kesti
Doç. Dr. Serkan Güneş

Makale Geliş Tarihi: 10.10.2018
Yayına Kabul Tarihi: 02.11.2018

Özet

Modern zamanların bir uzmanlığı olarak resmileşen tasarım, bağlam olarak da bu zamanların modernist bilimsel paradigmalardan etkilenmiştir. Bu konuda kendi yolunu bulmaya çalışan tasarım diğer disiplinlerden beslenmiş, bu disiplinlerin kendilerine has bilgi ve yöntem çalışmalarını benimseyerek pratiğinde bu yaklaşımlara yer vermiştir. Ancak kendi araştırma geleneğini oluşturmak; tasarımın kendi bilgisini ve bilgiye ulaşma yöntemlerini geliştirmesi, tasarım pratiği ile teorik kökenler arasındaki uyumsuzlukların çözümlenmesi için tasarım araştırmalarının dayandığı felsefi çerçevenin tartışılması ve araştırılması büyük önem taşımaktadır. Literatür incelendiğinde, bu argümanın aksine, felsefi değerlerin sorgulanmasına dair çalışmalar çok sınırlı sayıdadır. Bununla ilişkili olarak bir tasarım araştırması yaklaşımı olan katılımcı tasarımda da Ehn (1988) ve Frauenberger (2015)'in çalışmaları dışında bu soruşturmanın izine çok az rastlanmaktadır. Çalışmanın amacı çok az tartışılan bu konuyu sorgulamaya açmak; katılımcı tasarım yaklaşımındaki mevcut felsefi çerçeveyi tartışmak, bu çerçevenin uygulamaya yansımalarını değerlendirmek ve bu değerlendirme ışığında mevcut pratiklerdeki uyumsuzluklara çözüm getiren bir felsefi altyapı sunmaktır.

Anahtar Kelimeler: Katılımcı Tasarım, Tasarım Felsefesi, Fenomenolojik Ontoloji, Yeni Ontoloji

AN INQUIRY ABOUT THE PHILOSOPHICAL FOUNDATIONS OF PARTICIPATORY DESIGN AND HARTMANN'S NEW ONTOLOGY

Abstract

As a modern era profession, design had been impressed by the modernist scientific paradigm. Design, while trying to find its way, has been nurtured by other disciplines and it has employed these approaches by adopting the knowledge and methodology of these disciplines. Although in order to create its own research tradition by development of design knowledge and new ways of knowing, conflict resolution between the practice and theory, making an inquiry about the philosophical foundations is vital for design, there are limited number of study that address this issue in the literature. Accordingly, it is hard to find researches about philosophical inquiries of participatory design as a research approach except Ehn (1988) and Frauenberger (2015). This study aims to conduct an investigation about this rarely studied issue by discussing the current philosophical background of participatory design, evaluating the implications on practice and to provide a philosophical framework that addresses the disputes in the current practices.

Keywords: Participatory Design, Design Philosophy, Phenomenological Ontology, New Ontology

Arş. Gör. Hatice Sever Kesti, Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Ankara.

E-posta: aydin.s.hatice@gmail.com

Doç. Dr. Serkan Güneş, Mimarlık Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Ankara.

E-posta: serkangunes@gazi.edu.tr

Giriş

Aydınlanma düşüncesi paralelinde gelişen ve 17. yy.'da Descartes ile başlayan Kartezyen felsefede, Ortaçağda yaşanan bilimsel gelişmelerle varlıklara (insan, dünya, Tanrı) dair gerçeklik sorgulanmaya, bilginin temelleneceği ilk ilke araştırılmaya başlanmıştır. Bu anlamda -dış dünya gerçekliğinin zihinde tahayyül edilerek rasyonel düşünme biçimiyle ulaşabileceğini savunan böylelikle özne-nesne ayrımını katı bir biçimde sorgulamalarında gözetilen bu gerçeklik yaklaşımı bilimsel araştırmalar için ilk ve yegâne bir felsefi çerçeve sunar (Lecourt, 2013, s.15; Çelikel, 2015, s.68). Böylelikle modern bilimin epistemolojik temellerini oluşturan bu paradigma, modern çağın bir uzmanlığı olan tasarımdaki araştırma yaklaşımlarını da etkilemiştir. Nitekim 1960'larda, tasarımın rasyonel olarak anlaşılmasına dair bir umut olarak görülen tasarım metotları yaklaşımında tasarım araştırmasına öncülük etmek için bilimsel yöntemler ve tasarımın bilim olma durumu tartışılmıştır (Cross, 2001). Erken 1970'lere dek geçerliliğini sürdüren Kartezyen yaklaşıma dayalı araştırma yaklaşımı tasarım metotları akımında birinci kuşak olarak adlandırılmıştır. Tasarım düşüncesinin ve karar süreçlerinin doğrusal yapıda olmaması ve tasarımın diğer disiplinlerden, problemlerinin yapısı (Churchman, 1967; Rittel 1972) ve tasarımcının (Schön, 1983) yansıtıcı pratiği gereği, bilme ve bilme yolu açısından farklı olması (Cross, 2001), bu felsefi çerçevenin tasarım araştırması için uygun olmadığı eleştirilerine neden olmuştur.

Bu eleştirilere öncülük eden Rittel (1972) bu birinci kuşak metotları uygulayan sistem yaklaşımındaki rasyonel paradoksu, "tasarlanan eylemlerin sonuçlarını öngörmeye kestirmeye çalışan akılcı davranış" olarak tanımlar ve olası sonuçları öngörmenin kendi içinde sonucu hep bir ön basamağı olan bir şey olduğunu ifade eder. Kendi kendinin ögesi olmaya çalışan rasyonalitenin imkânsızlığını savunur. Bu anlamda bir devamlılık içinde gelişen rasyonalizm, biricik durumları ele alan, belirli bir formülasyonu olmayan tasarımdaki müphem problemlerin tanımlanması ve çözümlenmesi için uygun değildir. Aynı zamanda doğru ve yanlış olmadan, varlığı nedeniyle birden fazla açıklaması olabilen bu problemlerin çözümlerinin sınırlı keskin bir test yoktur.

Rittel (1972)'in bu tasarım problemi tanımlamasına karşı çıkan Herbert Simon zayıf yapılandırılmış problemlerin diğer bilimsel metotlarla çözülebilecek problemlere dönüştürülebileceğini göstermeye çalışmıştır. Ancak 1970'lerin başlarında tasarım metodolojisi akımını destekleyen birçok araştırmacı bu mantıksal çerçeveye karşı gelmeye başlamış, bazı araştırmacılar antiprofesyonel katılımcı tasarım görüşlerini benimsemeye

başlamışlardır (Ehn, 1988). İkinci kuşak tasarım metotları olarak nitelenen bu yeni araştırma yaklaşımında katılımcı bir tavır benimsenerek tasarım süreci insanların dahil olduğu bir sürece dönüştürülmüştür. Horst Rittel tarafından geliştirilen bu yaklaşımda katılım ön planda olup tasarımcının rolü bir "ebe" ya da "öğretmen" gibi tanımlanmıştır. Bu bağlamda uzmanlığın diğer katılımcılar arasında paylaşıldığı ve paydaşların karar alma süreçlerinde yer aldığı tartışmaya açık bir tasarım süreci önerilmektedir (Ehn, 1988). Katılımcı tasarım olarak biçim bulan bu yaklaşım, salt tasarım nesnesi ve süreçlerine odaklanan diğer araştırma yaklaşımlarından farklı olarak katılımcı kazanımlarına dair de kaygılar güder. Bu anlamda pragmatizmin yanı sıra politik ve teorik perspektifleri de bulunan bu yaklaşımda katılımcının güçlendirilmesi, demokrasi, karşılıklı işbirliği ve iletişim gibi farklı hedefler bulunmaktadır.

Tasarım araştırmalarında genel olarak konumlanamayan Kartezyen felsefe, özelden kullanıcının daha aktif olduğu bu paylaşımlı süreçleri içeren katılımcı tasarım yaklaşımını felsefi olarak açıklayamamaktadır. Çünkü katılımcı tasarımda gerçeklik ve bilgi oluşumu; araştıran özne ve araştırılan nesnenin daha ötesinde birlikte gerçekleştirilen bir süreçtir. Bu anlamda katılımcı tasarım yaklaşımının kendine has hedef ve kazanımları modern bilimin katı teknik anlayışından ziyade sosyal bilim araştırma konuları ile incelenebilecek niteliktedir. Love (2000)'e göre de tasarımın uygulamalı insan davranışlarını içeren bu tür sosyal bağlamlarında, teorik soyutlamaların dayandığı epistemolojik ve ontolojik analizler büyük önem taşımaktadır. Çünkü bu teorik temeller Kartezyen felsefe ile açıklanmaya uygun değildir. Bu Kartezyen geçerliliğin eksikliği, ampirik araştırma programlarının geliştirilmesi için epistemolojik ve ontolojik kavrayışa kadar uzanan soyutlamaların, varsayım ve uygulamalarının eleştirel tanımlamalarını gerekli kılar (Love, 2000).

Dikeçligil (2006)'e göre ontoloji, epistemoloji ve metodolojinin oluşturduğu bir bilimsel paradigmanın zeminini oluşturur. Ontoloji neyin varolduğu, varolanların neden olduğu, özellikleri ve ortaya çıkış biçimleri bakımından sorular sorarak tasarımın varlık alanına dair bilgi verir. Bu anlamda hiyerarşik bir yapı izleyerek bir sonraki adım olan bilginin yapısını, kaynağını ve sınırlılıklarını inceleyen epistemolojinin ve en son adım olarak da varolanların bilgisine ulaşma biçimlerini ele alan metodolojinin belirlenmesine olanak sağlar. Modern bilimsel paradigmada epistemoloji ve metodoloji öncülenmesiyle kendisine çok yer bulamayan bu ontolojik yaklaşım kendinden sonra gelen sorgulamalar için gerekli cevapları üretmek kümülatif bir sorgulamayı olanaklı kılar. Bütünsel bir sorgulamayı mümkün kılan bu yaklaşım ışığında literatür incelendiğinde

katılımcı tasarıma dair ontolojik ve epistemolojik yegane çalışmanın Ehn tarafından 1988'de gerçekleştirildiği görülmektedir. Ehn (1988) bu çalışmasında Heidegger ve Wittgenstein'in felsefi görüşlerinden yararlanarak katılımcı tasarım yaklaşımına bir çerçeve çizmiştir. Ancak Heidegger'in fenomenolojik ontolojisi katılımcı yaklaşım için felsefi bir dayanak oluştursa da katılımcı tasarımın temel aldığı ilkeler ile bazı ihtilafli yönleri (katılımcıların eylemliliği, araştırmacı hegemonyası gibi) olduğu görülmektedir. Çalışmada bu ihtilafların aşılabileceği, katılımcı tasarım için yeni bir felsefi zemin olarak Hartmann'ın yeni ontolojisi araştırılacaktır. Bu bağlamda Hartmann'ın ortaya koyduğu objektif ve dışsal gerçeklik, tasarımcıya göre katılımcının varlığını ve bilgisini (dışsal bilgi ve eylemlilik sahibi, aktif ajanlar olarak) konumlandırırken, bilginin kaynağı ve yöntemi olarak tinsel alandaki deneyimleri öncelikle ve bu arttıkça araştırmanın ulaşmak istediği bilgi kümülasyonunun artacağı argümanı, bu deneyimlere sahip kullanıcıların sürece katılım gerekçesini ve biçimini açıklamamıza yarayacaktır. Bu argümanlar ışığında kurgulanan çalışma iki ana kısımdan oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcı tasarım için önerilen Heideggerci ontoloji ve katılımcı tasarıma yansımaları tartışılırken, ikinci bölümde bu felsefi çerçeveye alternatif olarak Hartmann'ın yeni ontolojisi çerçevesinde katılımcı tasarım ilişkisi ele alınacaktır.

Sübjektif Gerçeklik: Fenomenolojik Ontoloji

20. yy'ın ikinci yarısında Popper ve Kunt'un modern bilime dair yaptıkları sorgulama ile pozitivistin katı gerçeklik anlayışı eleştirilmiş, uygulanan yöntemin evrensel ve tek doğrusuna alternatif bir bakış açısı geliştirilmiştir (Çelikel, 2015, s.55,56). Heidegger de bu anlayışı, Descartes üzerinden modern bilimin ortaya koyduğu bu epistemolojik yaklaşımın varlık sorusunu sormadığını belirterek eleştirir (Heidegger, 2011, s.98). Çünkü Kartezyen felsefe, varlıkları özne ve nesne olarak varsayılan kategorilere böler ve bunun üzerinden bir bilgi anlayışı olarak rasyonel düşünce üzerine yoğunlaşır. Heidegger bu "modern tekniğe" hiyerarşik ve insanı yabancılaştıran tavrından dolayı karşı çıkar. Modern bilim şeylerin kendi gerçekliğinde ortaya çıkmasına izin vermediğini ve tözselleştirici bir tavır takındığını savunur.

O şeyleri yakalar, nesneleştirir ve kendi karşısına koyup onları kurar....Bilim artık doğal veya tarihsel olayları nedensel ardışıklıklar olarak tasarımıyan öznenin yani kendisini kendinin-bilinci olarak doğadan ayıran ve böylece doğayı kendisine yabancı kılan bir öznenin disiplini olup çıkmıştır (Heidegger, 1998, s.19, 20).

İnsanın yarattığı bu yapay bilim kendisini diğer varlıkların karşısında konumlandırarak hiçbir şekilde onlara dair bilgiyi elde edemeyecektir.

Bu anlamda varlık olarak bu özne-nesne ikilemini aşmak için varlık ve varolanların varlık koşullarını bilginin ve bilmenin temeli olarak açıklar. Modern bilimin tözselleştirici tavrının aksine Heidegger varlığı sabit bir varolan olarak nitelendirir, varlık zaman içinde kendini gösterir. Dasein'ı (varlık olarak insan) dünyada olmaklığı bakımından bir bütün olarak ele alır. Dasein dünyaya atılmıştır, dünya içinde var olur. Amaç eylemi belirler, eylem de amacı. Bu dünyaya atılmışlığın gündelik durumlarında amaç ve eylem arasında nedensellik ilişkisi yoktur çünkü onlar ayrı fenomenler değildir (Ehn, 1988, s.67). Eylem ve amacın birlikteliği, varlık olarak insan ile dış dünya arasında kurulan bağda nesnelere ele hazır olma ve el altında olma özelliği ile tanımlanır. Heidegger bunu bir çekiç ustası örneğinde şu şekilde açıklar. Usta çekiç aklında herhangi bir tanımlama olmadan kullanır. Burada çekiç ile insanın kullanım durumunda kurduğu ilişki bu nesnenin "ele hazır olma" özelliğidir. Bu durumda nesne kendini kullanım durumunda gösterir. Çekicinin bilgisi kendini dışarıdan insanın müdahalesi olmadan ifade eder yani çekicinin bilgisine ancak bu durumda ulaşılabilir. Ne zaman ki çekiç işlev göremez hale gelir, kullanım durumu bozulur, insan o zaman onun ile kurduğu ilişkiyi kendisi ve çekiç olarak tanımlar ve onun hakkında kavrayış geliştirmeye, düşünmeye başlar, çekiç nesneleştirir. Hâlbuki varolanlar, kendilerine hakiki olarak ait olan erişim minvalleri üzerinden kendilerini göstermelidirler (Heidegger, 2011, s.38). Bu bağlamda varlığın kendini göstermesi fenomenler üzerinden gerçekleşmektedir. Nitekim Heidegger, fenomenolojiyi var olanların varlığının bilimi olarak adlandırır ve şu şekilde tanımlar:

Felsefi araştırmaya konu olan nesnelere içeriksel özelliklerini değil, araştırmanın nasılını ifade eder. Bir yöntemsel kavram alana ne kadar hakiki biçimde nüfuz edebiliyor ve bir bilim alanının ilkesel icraat tarzını ne kadar kapsayıcı biçimde belirleyebiliyorsa eşyanın kendisiyle olan hesaplaşmanın kökleri de o kadar asli olmakta ve teorik disiplinlerde bolca bulunan ve bizim teknik donanım olarak adlandırdığımızdan da o kadar uzak olmaktadır (Heidegger, 1998, s.28).

Fenomenolojik betimlemenin yöntemsel anlamı tefsir etmedir. Onunla bizatihi Dasein'a ait olan varlık anlayışı içinde varlığın sahih anlamı ile onun kendi varlığının temel yapıları tebliğ edilir. Yani emsal varlık olarak Dasein fenomenolojisi hermenötiktir yani tefsir etmeyle ilgilidir (Heidegger, 2011, s.38).

Tefsir, Dasein için dünyada olmanın varlık imkânlarından olan anlamının üzerine temellenir. Anlama ile Dasein kendi varlığının varoluşunun ne olduğunu kendinde açıklamaktadır (Heidegger, 2011, s.152). Bu açıklama ile birlikte dünyayı da anlamaktadır. Anlamının kendisi olması

için tefsir etmek yani anlama esnasında diğer imkânların çalıştırılması gerekmektedir. Bu anlamda dünya içinde (zaman ve mekansallık içinde) sürekli kendi varlığını ve dünyayı anlayan Dasein sürekli tefsir etmektedir. "Gündelik" pratik ve diskurların anlanmasına odaklanan tefsir etme, mevcut bir şeye bir anlam ya da değer yapıştırma olarak anlaşılmalıdır, dünya içinde diğer varlıklarla meşgul olurken onları kendi açılanmışlıkları ve ilintililikleri ile anlamak, tefsir etmektir. Örneğin, el-altında olan bir aleti kullanırken onun ne-içinliği açıkça kendini gösterir, bu bir-şey-içinlik ise o aletin ait olduğu ilintililik bütününe bize vermektedir. Tefsir, verili olanın koşulsuz kavranması da değildir, eylemlerle kendi ilintililik bütünü içinde kavranan ancak üzeri örtülü kalana, belirli bir (şeylerle olma anlamasından gelen) öngörme ile hangi perspektiften bakılacağına belirlenmesi ile tefsir gerçekleşir. Bu anlamda tefsir, hep bir öngörme, bir önyapı içinde gerçekleşir. Heidegger (2011) bu durumu metin örneği ile açıklar: yorum, her zaman kendini "şurada yazılı olan" bir metne temellendirse de burada yazılı olan ile ilgili tefsir edenin bir ön görmesini içinde barındırır (s.159). Yani anlamaya katkıda bulunacak her tefsir aslında tefsir edilecek olana dair bir anlamaya sahiptir. Bu karşılıklılık bize hermenötik döngüyü tasvir eder. Dreyfus (1991) bu döngüyü, metin tefsiri perspektifinden, genel bir yorum ile okunduğunda önemi ortaya çıkan detaylar arasında ileri ve geri gitmeye benzetmektedir. Yeni detaylar genel tefsiri değiştirdiğinden aynı zamanda yeni detayları da ortaya çıkarmaktadır ve böylelikle bu döngü daha derin anlamalara kaynaklık eder. Willis (2006) ise bu döngüyü el altında olanın kullanımı üzerinden betimler. Bir aracın kullanımı esnasında varlıkla birlikte olma durumundan elde edilen bilgi, ele hazır olan aracın ileri kullanımlarını etkilemektedir.

Gündelik nesnelere ile gerçekleştirdiğimiz eylemlerden tarihsel okumalara kadar Dasein'in içinde bulunduğu bütün durumlarda çalışan bu hermenötik döngüde amaç ideal bir bilgiye ulaşmak değil "olası tefsirlerin temel koşullarını gerçekleştirmektir" (Heidegger, 2011, s.161-162). Bu anlamda en asli bilme imkânı bu döngüde gizlidir.

Sübjektif Gerçeklik ve Katılımcı Tasarım

Nihai sonuçtan etkilenecek herkesin tasarım süreçlerinde söz sahibi olmasını etik bir gereklilik olarak kabul eden katılımcı tasarımda, tasarımcının sahip olmadığı kullanıcı bilgisinin tasarım süreçlerine katkı sağlayacak bir kaynak olarak görülmesi kullanıcıların tasarım süreçlerine katılımına temel oluşturur. Nitekim katılımcı tasarımın ilk örnekleri olarak İskandinav'da uygulanan projelerde işçilerin örtük bilgilerinin, araştırmacılarla birlikte yaparak katıldıkları sistem tasarım projelerine ürün çıktıları ve bireysel

kazanımlar anlamında çok önemli katkılar sağladığı gözlenmiştir (Ehn, 1992, s.96). Bu projelerin kurgulanmasında görev alan Ehn (1988) bu katkıyı sağlayan karşılıklı öğrenmeye konu olan bilginin ontolojik ve epistemolojik temellerini "günlük hayattaki insan pratiklerin ve kavrayışlar"dan aldığını savunur. Çünkü, önceki bölümde de belirtildiği üzere tasarımcının veya kullanıcının bilgisi Kartezyen yaklaşımın yaptığı gibi formel olarak açıklanamaz ve rasyonel kavrayışla anlaşılabilir. Tasarım insanın gündelik yaşam pratiklerinde ele hazır olan nesnelere kullanım ve arka planları ile anlamayı, bu anlayış ışığında da yenilerini tasarlamayı amaçlar. Bu yüzden tasarım bilgisi için pratik, teorik rasyonel düşünceden daha önemlidir:

Pratik bizim günlük uygulamalı aktivitemizdir. Pratik ontolojiktir. Yaşamın insan formudur. Dünyada olmak" özne-nesne ilişkisinden daha ilkseldir. Pratikte biz dünyayı üretiriz; hem nesnelere dünyasını hem de bu dünyayla ilgili bilgimizi üretiriz. Ancak pratik aynı zamanda sosyal bir aktivitedir. Böylece diğerlerinin dünyada varlığı ile ortaklaşa üretilir. Pratiği paylaşmak diğerlerinin dünyasına dair kavrayışı da paylaşmak demektir. Dünyaya dair bu üretim ve ona dair kavrayışımız hâlihazırda varolan bir dünya içindedir. Bu, öncül bir pratiğin ürünüdür. Böylelikle, pratiğin bir parçası olarak bilgi, sosyal yapıları ve süreçleri üretmek ve yeniden üretmek hem de onların bir üretimi biçiminde sosyal olarak anlaşılmalıdır (Ehn, 1988, s. 60).

Bu anlamda katılımcı tasarımda pratikleri önceleyen Ehn, pratiğin insan (Dasein) ve onun varoluş koşullarına, diğer varolanlarla ilişkisine dair bilgi verdiği argümanı ile katılımcının tasarım süreçlerine uygulamalı olarak katılması gerektiğini vurgular. Katılımcı yaklaşımın gerekçelerini oluşturan bu görüşte tasarımcı kullanıcının kullanım bilgilerine sahip olamaz, ancak kullanıcı sürecin bir parçası haline geldiğinde nesnelere ve içinde buldukları arka plan günlük pratiklerdeki kullanımda biricik durumlar sayesinde anlaşılabilir. Tasarımcı, katılımcı ile girdiği bu uygulamalı ilişki sayesinde nesnelere var oldukları bağlama ve kullanımlarına dair bilgi sahibi olur. Bu sayede tasarımcı yaratım sürecinde aldığı kararları meşru bir zemine oturtmuş olur.

Pratikte kazanılan bu bilgiyi profesyonel olduğumuzda bile dışsal olarak yansıtamayız, kazandığımız gizli bilgidir. Aynı zamanda konumlandırılmıştır. Dünyada varlığının getirdiği konumlandırılmış durumlarla pratikler sonucu edindiğimiz bilgi de bu durumlara özelleşmiştir. Bu konumlandırılmış durumlarla baş edebilmek için Wittgenstein'in da belirttiği gibi öncelikli olarak sosyal ve tarihsel arka planı da bilmek gereklidir. Bu arka plan ile ilgili bilgi aktarımının gerçekleşebilmesi için düzenlenen katılımcı süreçlerde, öncelik kullanıcının bilgisine erişim olduğundan bu gizli ve konumlandırılmış bilgiyi ortaya çıkaracak metod, teknik ve araçlar üzerine

odaklanılmıştır. Sürecin amacı haline gelen bilgiyi araştırmak, amacıyla kullanıcıyı araştırmak, hazırlamak ve kullanıcıyı anlamak için teknik ve araçlar geliştirilmiştir. Tasarımcı tarafından önceden tanımlı bir problem bağlamına dâhil edilen kullanıcı bu ürün/servis/hizmete dair deneyimlerini ifade edebilmek için tasarımcı tarafından hazırlanan bu araçları (prob ve araç kitleri) kullanmaktadır. Bu sayede tasarımcı ile kullanıcı arasında kullanım durumlarının tanımlanabileceği bir çerçeve olarak ortak bir arka plan oluşur, böylelikle tasarımcı kullanıcının kullanım bilgisini kavrayabilir. Yorumlamayı temel alan bu bilme biçiminde tasarımcı katılımcının verisine ulaştığında bu bilgiyi yansıtarak tasarım süreçlerini kendi uzmanlığında yürütür. Ortaya çıkan nihai sonuç için zaman zaman yine kullanıcıya başvurulmuş projeler söz konusu olsa da tasarım sürecinde otorite olarak tasarımcı eylemlilik ve karar verici durumunu diğer katılımcılarla çok paylaşmaz. Bu süreçte elde edilen bilgi tekil bir otorite tarafından homojenleştirilerek indirgenmeye uğrar. Bu da temsil sorununun başlangıcını oluşturur. (Güneş ve Güneş, 2018, s.93)

Kullanıcının tasarım süreçlerine dâhil edilmesi ile tasarım araştırmalarında yer alan katılımcı yaklaşım İskandinavya'da ilk ortaya çıktığında sadece katılımcının kullanım bilgisine erişimi değil, katılımcının da gelişen teknoloji hakkında bilgi sahibi olmasını, bilişsel ve motivasyonel kazanımlarla güçlendirilmesi gerektiğini savunur. Bu anlamda tasarım araştırmalarında katılımcılığın uygulanmasında bu ilkenin süreçte bir amaç olarak yer almadığı görülmektedir. Nitekim çoğu katılımcı süreç ticari kaygı güden kuruluşlarla birlikte gerçekleştirildiğinde ticari sır olarak nitelenen teknik bilginin katılımcılarla paylaşılması uygun bulunmamaktadır. Bunun yanı sıra bazı projelerde sürece dair kritik kararlar ve nihai sonuca dair bilgiler dahi katılımcı ile paylaşılmamaktadır.

Diğer yandan tasarım araştırmalarının odağı olarak konumlandırılmış problemlerin her biri farklı bir kullanım bilgisine karşılık geldiğinden bu kullanım durumlarına ulaşabilmek katılımcı ve tasarımcı arasında devamlı, sürdürülebilir bir etkileşimi gerektirmektedir. Ancak mevcut katılımcı pratiklere bakıldığında zaman ve mekân olarak sınırlı ve önceden tanımlı ilişkilerin olduğu gözlenmektedir.

Katılımcı tasarımın ontolojik altyapısında pratiği öncelleyen, bilginin kaynağı olarak kullanım durumlarını öneren bu yaklaşımdaki hermenötik metodoloji bu yaklaşımın ilk ve tek felsefi soruşturmasıdır. Bu anlamda yukarıda da bahsedildiği üzere katılımcı tasarımın bazı temel ilkeleri ile bir ihtilaf içine düşmektedir. Bu anlamda katılımcı tasarımın temellerini oluşturabilecek başka bir felsefi arayış için gelecek bölümde Nicolai

Hartmann'ın yeni ontolojisine başvurulacaktır.

Objektif Gerçeklik: Hartmann Ve Yeni Ontoloji

Heidegger gibi Hartmann da modern bilimin ikili ve indirgeyici görüşüne karşı çıkar. Bu eleştirinin içeriksel ve yöntemsel olarak birçok nedeni vardır. Bunlardan en önemlisi bilmenin içkin değil aşkın bir edim olduğudur. Burada nesnelerin kendileri için var olmalarından bahseder yani nesnel bilmemizden bağımsız olarak vardır. Bilenin onlara dair bilgisi, yargısı onların yapısını değiştirmez bunlara karşı kayıtsızdır. Bu durum varlıklara bir özerklik statüsü kazandırır. Varlık ne ise odur arkalarında başka bir şey yoktur, çıplaktır. Ancak öznenin bildiği şey nesnenin kendisi değil sadece öznedeki imgesidir. Hiçbir zaman bütün varlıklara dair bilgiye ulaşamaz bu da ontolojide metafiziksel bir kırılmaya işaret eder. Hartmann bu yüzden ontolojiyi metafiziğin altında konumlandırır ancak eski metafizikten farklı olarak ontolojik problemlere çözüm olarak metafiziğin kavramlarını değil kategorileri önerir. Hartmann varlığın yapısını kategorilerle çalışır. Kategoriler sadece varlıkların belirleyici etkenleri olarak vardır, gerçek varlığa içkindirler, dışarıdan uygulanmazlar. Şeylerin ve onları belirleyen olayların doğasındadırlar. Gerçek varlıkların yapılarını, içeriklerini ve biçimlenimlerini ifade ederler. Etan (1978)'a göre kategoriler varolanı belirleyen temel prensiplerdir. Bu anlamda varolanı varolan olarak inceleyen bütün bilimlerin varolanı genelliği içinde değil özel olması biçimiyle ele alması için kategorilere başvurulması gerekir.

Hartmann'ın getirdiği bir diğer önemli eleştiri sadece varlığın en alt katmanı olan inorganik dünyanın tek yönü ile ilgilenilmesidir. Hâlbuki Hartmann varlığı real ve ideal kavram olarak iki varlık şeklinde ele alır. İdeal varlık değişmeyen, genel olandır, zaman üstüdür. Real varlık ise zaman içinde bireysel olarak varolandır. Bu anlamda real olan bir oluş içindedir. Etan (1978) real olan her şeyi akış içinde sürekli meydana gelme ve gelip gitme içinde olarak tanımlar. Real olan bir defaya mahsus, teklik gösteren, gelip-geçici ve tekrarlanması imkânsız olandır (Etan, 1978, s.200). Hartmann real varlıktaki özel ve genel olanı şu şekilde ifade eder:

Bireysel olan bir şeyin bütün tek tek nitelikleri geneldir; bunlar, her biri kendi başına ele alındığında, başka türden sayısız bireylerde tekrarlanır. Bu genel ve başka bireylerde tekrarlanan ortak niteliklerin, kendisinde bir araya geldiği şey ise tek ve bir defaya mahsustur... Real bağlılık bir ve aynı olan, kendi içinde farklılaşmalar gösteren ve bu farklılaşmaların çeşitli biçimlerde içiçe geçtiği, zaman içinde hareket eden bir bütündür. Her seferinde değişik türden bir-araya-gelmelerin ortaya çıktığı bu bütünde yer alan her türlü şekillenme, durum ve olaylar tekrarlanamaz, bir defaya özgüdür (Hartmann, 1964, bölüm 37d, Pol, ve ark., 2011 içinde).

Bu anlamda real varlığı kendi çeşitliliğinde bir bütün olarak kavramak için real varlıkları farklı tabakalar halinde tanımlar. Hartmann (2010, s.17)'a göre real varlık altta olanın daima üstte olanı taşıdığı dört tabakadan oluşur:

Inorganik varlık alanı: En alttaki tabaka atomdan astronominin bize tanıttığı bütün sistemlere dek, tüm fiziksel şeylerin bütünü olarak evreni kapsamaktadır.

Organik varlık alanı: Yayılım bakımından kosmosta görülemeyecek kadar küçük olan varlık yüksekliği açısından ise çok üstün ve her türlü bağımlılıktan kurtulmuş olan varlık alanı

Ruhsal varlık alanı: Organizmanın üzerinde organizma tarafından taşınan ama tamamıyla ondan farklı olan ruhsal dünya içerik ve edimleriyle bilinç ortaya çıkar.

Tinsel varlık alanı: Tek insan bilincinde ortaya çıkmayan oluşumu kuşaklar boyu süren ve kuşakları birbirine bağlayan ortak bir varlık alanıdır... Bilginin tam olarak gelişmesi ancak en yüksek tabakada, tinsel varlıkta olmaktadır. Bilginin ontolojik yeri burasıdır, bilginin geri kalan dünyayla kurduğu bağlantı ancak buradan hareketle anlaşılmalıdır (Hartmann, 2010, s.17-19)

Hartmann'ın ontolojisinde bilgi bu katman ve kategorilerin ilişkisi içinde belirlenir. Katmanlarda baskın bir kategori yoktur hepsi aynı düzeyde belirleyicidir ve bütün katmandaki varlıklar tarafından paylaşılır. Her katmandaki kategoriler birbirleri ile homojen, diğer katmanlar ile heterojen bir ilişki içindedir. Üç temel kategori vardır. Modal kategoriler; varlığın bütün katmanlarına aittir. Temel kategoriler bütün real dünyaya aittir. Çiftler halinde gelirler (Birlik-çokluk, uyum-çatışma gibi). Özel kategoriler ise varlık katmanlarının özel düzeylerine aittir (inorganik katmanda uzay-zaman gibi) (Cicovacki, 2014, s. 37).

Ontoloji ışığında bilgiye dair uygulanan yöntem sonucunda da iki tür bilgi ortaya konulur: a priori bilgi ve a posteriori bilgi. Bunlardan a posteriori bilgi varlığın verilmişlik düzeyi ile ilgilidir. Bu verilmişliği Hartmann (2010) katmanlar üzerinden şu şekilde tanımlar; varlığın en alt ve en üst katmanlarında verilmişlik en üst düzeydedir. Bunun nedeni en heterojen ve en homojen olanın en kolay kavranabilmesidir.

Inorganik katmanda nesnel olarak en yalını ve beş duyuya kendini veren bir alan olduğu için; öteki, tinin doğrudan yaşam alanı, tinin devamlı içerisinde yer aldığı durumlar, çatışmalar ve kararlar alanı olduğu için. Her iki durumda da, bilginin yaşamın pratik ihtiyaçlarına uygunluğundan hareket edilerek, verilmişliğin zenginliği anlaşılabilir (Hartmann, 2010, s.23).

Bilginin a priori ögesinde ise bilinebilirlik ele alınır. A priori bilgi a posteriori

bilginin nesnelere tekil olarak değerlendiren bakış açısının aksine genel bir çerçevede bütünsel olarak ele alır. A posteriori bilgi bu tekliklerle birbiriyle bağlantısız rastlantısal bir çoğunluk oluşturur. Bu anlamda a priori bilgi bu teklerin de dâhil olduğu varlıkların koşulları, zorunluluklarını, bağımlılıklarını ve bağlantılarını tartışır. A priori bilgi "nesnede genel olanı, öz açısından zorunlu olanı ve yasaya uygun olanı" konu edinir. (Hartmann, 2010, s.24). Nesneye dair bilmede her "tinsel kurma" ve "yeniden kurma" a posteriori bilgiyi çıkış noktası olarak alır, a priori ögeye dayanarak çözümlemesini yapar. Özne kendinde getirdiği ve verilmiş olanın işlenmesine kattığı genel ilkelerle a priori bilgiye ulaşır. Bu bilgide öne çıkan kategorilerin özdeşliğidir. Bu öznenin nesneyi kavramak için kullandığı kategoriler ile nesnenin üzerine kurulduğu kategorilerin kısmi özdeşliğidir. Hartmann'a priori bilgi bakımından Kant'tan ayrılmasını şu şekilde açıklar: Kant için akıldaki a priori bilgi, bilme akılda gerçekleştiğinden varlık ve nesne kategorileri ayrıdır, Hartmann'da nesnelere hiçbir zaman tam olarak bilinemeyeceğinden varlığın kategorisi ve aklın kategorisi ayrıdır. Bu anlamda hem bilgi için hem de insanın içinde yer aldığı dünyadaki yeri bakımından bu iki kategorinin özdeşliği önemlidir. Bu bilgi yön bulmak, değerlendirmek ve egemen olmak gibi durumları sağlar.

Bu kategorik analiz bilimsel araştırmadan günlük yaşama bütün insan deneyiminin bütün alanını gerektirir. Hem insan düşüncesinin tarihsel gelişiminin kaydı olarak hem de uzun bir girişim ve öneriler, hayal kırıklıkları ve kendini doğrulamalar serisi olarak felsefi deneyime de bağlıdır. Bütün bu kümülatif deneyim ve eleştirel içgörüler bu kategorik analiz için bir başlangıç noktası sağlar (Cicovacki, 2014, s.39).

Objektif Gerçeklik ve Katılımcı Tasarım

Hartmann, bilgiyi kavram ve yargı analizlerinden bağımsız, real olay ve fenomenlere dayandırmakta, bilginin kaynağı olarak deneyimleri göstermektedir. Bu anlamda insanın ayrı nitelikte dışsal olan objeyi kavraması, onunla bağ kurması insan ve nesnenin ortak bir dünyada varlık alanında varolması ile mümkündür (Etan, 1978). Deneyimin arka planını oluşturan bu varlık alanında insan ve nesne bilgi bağıllığı içinde bulunmadan önce her şeyin birbirine bağlı olduğu bir varlık bütünü içinde ve bu bütünün öğeleri olarak yer alırlar (Etan, 1978, s.196) Etan (1978)'a göre bu bilgi bağıllığında bu bütünün ancak belirli bir parçası objeleştirilir. Ancak bilginin uzandığı objeler alanının sınırları vardır bu anlamda her zaman bilginin erişemeyeceği bir alan vardır. Bu alan her zaman olmasına rağmen bilginin ulaştığı sınırlar bilginin ilerletilmesiyle birlikte genişletilebilir. Tasarım araştırmalarının temel itkisi olarak bilgi evrenini genişletmek ve erişilmez

alanı daraltmak, katılımcı tasarımın nedenlerini oluşturmaktadır. Nitekim nesnelere dünyasını deneyimleyen olarak kullanıcının bilgisi tasarımcının dışında olan bir bilgidir. Tasarımcı ile kullanıcı ile birlikte geliştirdiği katılımcı süreçler ile ortak bir dünya yaratarak deneyimi mümkün kılmaktadır. Bu anlamda insanın diğer varlıklarla edindiği deneyimler sayesinde bilgi kategorileri geliştikçe bilginin bilinebilirlik düzeyleri de artmaktadır.

Ancak hiçbir zaman varlıkların bütün bilgisine erişim mümkün olmamaktadır; çünkü real varlıklar değişkenlik içindedir, bu yüzden yaşanan her deneyim biriciktir, heterojen bir çokluk yaratır. Hartmann bunu "Her kategorinin daha derin kavranışı aynı zamanda daha derin problemlerin keşfidir. Bizim çözüme dair girişimlerimizle problemlerimiz artar bununla birlikte kavranamaz olana dair de merakımız artar (Cicovacki, 2014, s.38-39) şeklinde ifade etmektedir.

Bilgiye dair girilen soruşturma işlemsel, açık uçludur. Belirli olmayan karmaşık, belirsiz ve çatışmalı durumlara başlar ve bu konuları tanımlı hale getirerek devam eder. Araştırmacı bu problematik durumun içinde yer alır, onunla işlemsel bir ilişkiye girer, izleyici değildir. Ancak bu tanımlama, belirsizliğin uyarlanabilirliğinin tekrarıyla kaldırılması değil, yeni problemlere neden olan yeni çevresel koşulları oluşturan ve hiçbir zaman bir sona varamayan bir tanımlamadır (Schön, 1992, s.122). Dolayısıyla her soruşturma vardığı sonuç itibarıyla yeni bir soruşturmanın zeminini hazırlar. Snodgrass ve Coyne (1996), tasarımı da benzer şekilde tanımlar. Tasarlama eylemi kısmi bir tasarımın kısmi bir duruma yansıtılmasını içerir. Bu yansıtma ve durum arasındaki eşleşme ya da eşleşmeme nesnelere açığa çıkmasını ve oyunun değişmesini sağlar. (Coyne ve Snodgrass, 1991, s.125). Bu kısmiliği yakalama bilinin bütününe ulaşma çabasında atılan adımlardır. Tasarım problemlerindeki konumlandırılmış durumlar da bu kısmilik ilişkisinde açıklanabilmektedir. Her konumlandırılmış tasarım problemi çözüme ulaştığında yeni bir problemin başlangıcını oluşturmaktadır. Güneş ve Güneş (2018) bu argümanı tasarımın eksik temsil üzerinden devam eden bir uzmanlık olduğunu belirterek olumlar. Tasarımın bu kısmilik üzerinden tüketici ve kullanıcıyı homojenleştiren tutumuna karşı Hartmann'ın yeni ontolojisini koyan Güneş ve Güneş (2018) bu eksik temsili Hartmann'daki varlıklara dair bilginin ve bilmenin kısıtlılığı üzerinden açıklar. Bu kısıt aşmak için önerilen yol ise kullanıcı katılımıdır. Nitekim Etan (1978)'in da belirttiği gibi bilgi varlığının ancak belirli bir kısmına ulaşabilmektedir ancak kullanıcı katılımıyla bu bilgi alanı genişletilebilmektedir.

Katılımcı tasarım, farklı durumların gerektirdiği farklı deneyimlerin bilgiye dönüştürülmesi adına sürdürülebilir, çoklu ve heterojen ortamlar

yaratmayı amaçlar. Bu bağlamda sürdürülebilir gelişen bir katılımcı tasarım yaklaşımı sadece belirli hermenötik yaklaşımdan ayrılan katılımcı tasarım yaklaşımı metodoloji olarak pragmatizmin de önerdiği karışık metotlardan faydalanabilir. Deneyimin zenginleşmesine fayda sağlayacak bu metodolojik çeşitlilik hem farklı araç ve tekniklerin ortaya çıkmasında hem de çoğulcu ve heterojen bir deneyim ortamının oluşmasında çok önemli bir rol üstlenmektedir. Ancak heterojen ve çoğulcu araçlar ve katılımcılar her ne kadar bilgi evreninin daha da genişlemesine yardımcı olsa da bu felsefi çerçevede bilgi paylaşımı tasarımcının otorite olduğu bir sürecin aksine daha demokratik bir süreci öngörmektedir. Nitekim bilgi kaynağı dışsaldır ve tasarımcının bu bilgiye kısmi de olsa erişebilmesi için katılımcı ile eylemliliğini bölüştüğü şeffaf bir etkileşime ihtiyacı vardır. Bu etkileşim aynı zamanda sürdürülebilir ve gelişebilir ilişkilerin kurulmasında ve devamlılığında büyük öneme sahiptir. Bu anlamda ortak iletişimi ve etkileşimi mümkün kılan aracı/sınır nesnelere, altyapılar bu sürecin destekleyici elemanları olarak görev alırlar. Böylelikle katılımcı ve tasarımcı arasında çift taraflı bir bilgi akışı gerçekleşir. Bu karşılıklı öğrenme ve iletişim ilk bölümde de belirtildiği üzere katılımcı tasarım teorik ilkelerini oluşturmaktadır. Ehn (1988)'in katılımcı tasarımın felsefi altyapısı olarak ortaya koyduğu subjektif gerçeklik ve hermenötik metodolojide gözetilmeyen bu teorik ilkeler objektif gerçeklikte ilksel olarak gözetilen ve sürecin ona göre kurgulandığı bir temel haline gelmiştir.

Sonuç

Bu çalışmada tasarım araştırma geleneğinin oluşabilmesi için araştırmanın hem amacı hem de sonucu olan bilginin kaynağı olarak varlığı, bilginin yapısını ve bilgiye ulaşma biçimlerini betimleyen ve bu anlamda katılımcı tasarıma yol gösteren, aynı zamanda uygulamaların değerlendirilebileceği alternatif bir felsefi zemin ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu anlamda literatürde katılımcı tasarım için temel ve tek olarak önerilen felsefi altyapı olarak Heidegger'in fenomenolojik ontolojisi incelenmiş, bu çerçevedeki yapısal ihtilaflar üzerinde yeni bir felsefi soruşturma başlatmak adına Hartmann'ın yeni ontolojisi önerilmiştir.

Gerçekliğin dışsal ve bilenden bağımsız olarak tanımlandığı bu ontolojide bilginin tamamına erişimin mümkün olmaması ancak her kullanıcı ile bu bilgi kümesinin sınırlarının biraz daha genişletilebileceği tasarım araştırmalarında kullanıcı katılımının en temel argümanını oluşturmaktadır. Bu anlamda bilmeye konu olan esas şey katmanların ve katmanlar arası ilişkileri barındıran deneyimlerdir. Heidegger ile benzer epistemolojik kabulü önceleyen bu felsefi çerçevede temel fark, bilmenin hermenötik

metodolojideki gibi tasarımcının yorumuna bırakılmaksızın sistematik bir analiz ile bilgiye ulaşabilmenin mümkün olmasıdır.

Diğer yandan objektif gerçeklik tasarımcının yorumladığı bilginin doğru ve bütün olduğuna dair bir sav ortaya koymaz. Nitekim tasarım probleminin konumlandırılmış niteliği buna izin vermez. Ancak sübjektif yaklaşımda elde edilen bilginin doğru olduğu varsayımı üzerinden tasarımcı aldığı kararları meşrulaştırır ve nihai bir sonuca ulaşılır. Ulaşılan sonuçta elde edilen bilginin çoğulcu yapısı tasarımcının yorumunda homojenleştirilmiştir. Objektif gerçeklikte ise bilinen varlık ile bilme edimi arasında kısmi bir özdeşlik söz konusudur. Bu durumda hiçbir şey tam olarak bilinemez. Tasarımcı bu kısmi özdeşliği arttırarak olguya farklı perspektiflerden bakabilmek adına heterojen ve çoğulcu bir yaklaşım benimser. Bunun yanısıra ilişkisel devamlılığı sağlamak açısından sürdürülebilirliği göz önünde bulundurur. Bu bakımdan objektif gerçeklikte konumlandırılmış bilgi kendi heterojen çoğulluğu içinde ele alınır. Objektif gerçeklikteki kabullerin uygulamaya yansımaları katılımcı tasarımın ilkesel koşullarının sağlanması açısından önemli bir rol üstlenmektedir.

Sonuç olarak katılımcı tasarıma dair gerçekleştirilen bu soruşturmada iki farklı paradigma ele alınmış olup mevcut felsefi altyapının kabul ve uygulamaları araştırılarak katılımcı tasarım ile ilişkisi irdelenirken, alternatif olarak sunulan Yeni Ontolojinin katılımcı tasarıma dayanak oluşturabilecek kabul ve esasları olduğu ortaya koyulmuştur. Bu anlamda yeni ontoloji katılımcı tasarıma yeni ve farklı bir felsefi çerçeve olarak önerilmiştir.

Kaynakça

- Churchman, C. W. (1967). "Wicked Problems". *Management Science*, 14(4), 141-142.
- Cicovacki, P. (2014). *The Analysis of Wonder: An Introduction to the Philosophy of Nicolai Hartmann*. New York, Londra: Bloomsbury.
- Coyne, R. ve Snodgrass A. (1991). "Is designing mysterious? challenging the dual knowledge thesis", *Design Studies*, 12(3), 124-131.
- Richard and Adrian
- Cross, N. (2001). "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science", *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Çelikel, B. (2015). *Endüstriyel Tasarımda Paradigma Kaymaları*. Ankara: Nobel.
- Dikeçligil, B. (2006). "Sosyal Bilimler Epistemolojisinde Sorunların Kaynağı: Ontolojiyi Unutmak", *Toplum Bilimleri*, 1(3), 47-67.
- Dreyfus, H. L. (1991). *Being-in-the-World: A Commentary on Heidegger's Being and Time, Division I*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Stockholm: Arbetslivscentrum,.
- Ehn, P. (1992). *Scandinavian Design: On Participation and Skill*. P. S. Adler ve T. A. Winograd (Editörler), *Usability: Turning Technologies Into Tools*, (96-132), New York, Oxford: Oxford University Press.
- Etan, A. (1978). *Nicolai Hartmann'ın ontolojisinde "Real Determination ve isteme hürriyeti"*, Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü Sistemantik Felsefe ve Mantık Kürsüsü, İstanbul.
- Frauenberger, C., Good, J., Fitzpatrick, G. ve Iversen, O. S. (2015). "In Pursuit of Rigour and Accountability in Participatory Design", *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 93-106.
- Güneş, S. ve Güneş, Ç. (2018). "Design and New Ontology", *Online Journal of Art and Design*, 6(3), 90-105.
- Hartmann, N. (2010). *Ontolojinin Işığında Bilgi*. (çev. H. Tepe). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe ilişkin soruşturma* (çev. D. Özlem). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve Zaman* (çev. K. H. Ökten). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Lecourt, D. (2013). *Bilim Felsefesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları

- Love, T. (2000). "Philosophy of Design: A Metatheoretical Structure for Design Theory", *Design Studies*, 21, 293-313.
- Poli, R., Scognamiglio, C. Ve Tremblay, F. (Editörler) (2011). *The Philosophy of Nicolai Hartmann*. Alanya: de Gruyter GmbH & Co. KG.
- Rittel, H. (1972). "On the Planning Crisis: Systems Analysis of the 'First and Second Generations'", *Bedriftsokonomien*, 8, 390-396.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Amerika Birleşik Devletleri: Basic Books.
- Schön, D. A. (1992). "The Theory of Inquiry: Dewey's Legacy to Education", *Curriculum Inquiry*, 22(2), 119-139.
- Snodgrass, A. ve Coyne, R. (1996). "Is Designing Hermeneutical?", *Architectural Theory Review*, 2(1), 65-97.
- Willis, A.-M. (2006). "Ontological Designing", *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69-92.

Bakü’de İnşa Edilen Çok Katlı Konut Yapılarının Cephne Biçimlenişleri*

Y. Mimar Tural Sadıglı
Doç. Dr. Yasemin Erkan Yazıcı

Makale Geliş Tarihi: 16.07.2018
Yayına Kabul Tarihi: 30.10.2018

Özet

Azerbaycan’da konut üretim süreçlerinde, özellikle 20. yüzyılda önemli değişiklikler yaşanmıştır. Çok katlı konutlara geçiş, hızlı yapım süreci ve beraberinde getirdiği birbirine benzer projeler, inşaat kalitesindeki düşüş gibi yaşanan değişiklikler Azerbaycan’da en çok Bakü’de kendini göstermiştir. Nüfus yoğunluğunun artışı, teknolojiye yeni yaklaşımlar, ekonomik, sosyal ve siyasi faktörler bu duruma neden olan etkenler arasındadır. Bu çalışmada, 20. yüzyılın başından günümüze kadar uzanan bir asırlık zaman diliminde, Bakü’deki çok katlı konut yapılarının cephne biçimlenişleri incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda, cephne biçimlenişlerinin üç farklı zamanda diliminde değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Bu zaman dilimleri, 1920–1950 yılları arası, 1950–1990 yılları arası ve 1990’dan günümüze olmak üzere üç dönem olarak ele alınmıştır. Dönemlerin karakteristik özelliklerini en iyi yansıttığı düşünülen, ilk dönemde 10, sonraki dönemde 8 ve en son dönemde 6 olmak üzere toplam 24 çok katlı konut seçilmiş ve cephne özellikleri incelenmiştir. İncelenen örnekler üzerinden yapılan alan çalışmasında, Bakü’deki çok katlı konutların cephne biçimlenişlerinde inşa edildiği döneme özgü, yapım teknikleri, kullanılan malzemeler ve cephne elemanları açısından farklılıklar tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Bakü, Cephne Biçimleniş, Çok Katlı Konut

FACADE CONFIGURATIONS OF MULTI-STOREY RESIDENTIAL BUILDINGS IN BAKU

Abstract

There have been significant changes in the residential construction processes in Azerbaijan, especially in 20th Century. Changes brought about by the advent of multi-story residential structures, rapid mass building techniques and the resulting copycat buildings and the decline in construction quality in Azerbaijan are most evident in Baku. Factors such as the increase in population density, technological innovations, economic, social and political changes have contributed to this situation. In this study, facade configurations of multi-storey residential buildings in Baku have been investigated from the start of the 20th Century to present day. Research results indicate that there have been significant changes these factors in three different time periods. The three distinctive time periods used in this study are the years from 1920 to 1950, 1950 to 1990 and 1990-present day. 10, 8 and 24 multi-storey buildings which are thought to reflect the characteristic features of their time periods have been selected from the first, second and third time periods, respectively and their facade configurations have been investigated. Distinct time period specific features in terms of construction methods, construction materials and facade components in the facade configurations of multi-storey residential buildings in Baku have been identified in the field study conducted on the investigated examples.

Keywords: Baku, Facade Configuration, Multi-Storey Residential Building

Y. Mimar Tural Sadıglı, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı Mezunlu, İstanbul.

Doç. Dr. Yasemin Erkan Yazıcı, İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul. E-posta: y.erkanyazici@iku.edu.tr

*Bu makale birinci yazar tarafından, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı’nda, ikinci yazar danışmanlığında 2016 yılında tamamlanmış olan “Bakü’deki Çok Katlı Konut Yapılarında Mekansal Değişim Süreci” isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Giriş

Azerbaycan'da çok katlı konut inşası son bir asırlık bir zaman diliminde yoğunluk göstermiştir. Bu zaman diliminde sosyal ve ekonomik şartlar değişmiş bunun neticesinde yeni talepler ortaya çıkmıştır. Bakü, petrol bulunması ile birlikte hızlı bir gelişim süreci geçirmiş ve 20. yüzyılın başlarında Rus İmparatorluğu'nun en önemli şehirleri arasına girmiştir. Bakü, aynı zamanda Azerbaycan'da sosyalizmin etkisi altına girmiş ilk ve bu etkiye bağlı değişimin en hızlı yaşandığı yerdir. Bu etkiye bağlı yaşam alanlarının somut örnekleri günümüzde varlığını göstermektedir. Tüm bunlar araştırma yeri olarak Bakü'nün seçilmesindeki önemli etkenler arasındadır.

20. yüzyılda Bakü konut mimarisindeki değişim ve dönüşümlerde, Endüstri Devrimi'nin ve Sovyetler Birliği'nin toplu konut siyasetinin etkisi çok olmuştur. Çalışmada bu etkilerin açığa çıkarılması için birtakım kırılma noktaları tespit edilmiştir. Bunlar, 1920'li yıllar Bakü'de toplu konut inşaatlarının başlaması ve Azerbaycan Halk Cumhuriyeti'nin Sovyetler Birliği'ne katılması, 1950'li yıllar tip projenin başlaması ve 1990'lı yıllar yüksek katlı binaların yapım hızının artması ve Azerbaycan Cumhuriyeti'nin bağımsızlığını kazanmasıdır. Bu doğrultuda çalışma, 1920–1950 yılları arası, 1950–1990 yılları arası ve 1990'dan günümüze olmak üzere üç dönemde ele alınmıştır. Çalışmada, Bakü'de bu üç dönemde inşa edilen, çok katlı konut yapılarının cephe biçimlenişleri, ekonomik, sosyal ve siyasi etkenler bağlamında incelenmiştir.

Amaç, Kapsam ve Yöntem

Bu çalışmada 1920–1950, 1950–1990 ve 1990'dan günümüze olmak üzere belirlenen üç dönemde Bakü'deki çok katlı konut yapılarının cephe biçimlenişlerinin bu süreçte etken olan ekonomik, sosyal ve siyasi faktörler bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma alanı olarak Bakü'nün merkezi seçilmiştir. Çalışmanın ilk aşamasında ilgili dönemin ekonomik, sosyal ve siyasi özellikleri hakkında bilgi verilmiş, daha sonra belirlenen dönemleri en iyi yansıttığı düşünülen çok katlı konut yapılarının cephe biçimlenişleri incelenmiş ve dönem özellikleri ile karşılaştırılmıştır.

Çalışma kapsamında 1920-1950 yılları arasında 10, 1950-1990 yılları arasında 8 ve 1990'dan günümüze 6 olmak üzere toplamda 24 çok katlı konut yapısının cephe biçimlenişleri incelenmiştir. Konut görselleri yapı adı ve inşa yılı belirtilerek sınıflandırılmıştır. Yapı adı olmayanlar ya da bulunamayanlar sokak isimleriyle adlandırılmıştır. 1950-1990 yılları arasında tip proje yöntemi ile inşa edilen toplu konut yapıları seri numaralarıyla adlandırılmaktadır. Çalışmada da bu seri numaraları kullanılmıştır.

1920 – 1950 Yılları Arasında Bakü'deki Çok Katlı Konut Yapılarının Cephe Biçimlenişleri

1920'lerde Azerbaycan Halk Cumhuriyeti Sovyetler Birliği'ne dâhil olmuştur. Bu dönemde Bakü'de işçi sınıfı için ilk büyük ölçekli sosyal konutların ve kasabaların inşaatına başlanmıştır. Kamu hizmetlerinden faydalanılarak yapılan bu evler, bir ya da iki katlı, basit planlı ve iki odalı olarak tasarlanmıştır (Aliyev, 2013, 144).

1920-1930 yılları arası Azerbaycan Sovyet mimarisi, şehircilik siyasetinin şekillenmesinde etkin olacak, devrim ruhuna uygun cesur arayışların olduğu dönemdir. Bu dönemde mimarlar genel olarak seçmeciliği (eklektizm), milli mirasa ait stili ve modern reddetmiş, 1920 yılına kadar Bakü'de uygulanan stillerden uzaklaşmışlardır. Yapılandırımcılık (Konstrüktivizm) akımının etkin olduğu bu yıllarda mimar Le Corbusier örnek alınmıştır. Lenin'in ölümü ve Stalin'in iktidara geçmesi ile birlikte üslupların birleşmesi söz konusu olmuş ve Mimarlar Odası kurulmuştur. On yıl boyunca yapılandırımcıların inşa ettikleri yapılar o dönemde bazı eleştirilere maruz kalsa da, günümüzde önemli yapılar arasında sıralanmaktadır (Aliyev, 2013, 145).

1924 yılında Azneft bölgesinin projelendirilmesiyle başlayan planlama çalışmaları, 1927 yılında Bakü'nün yeni imar planının hazırlanmasıyla son bulmuştur. Bu imar planı uzmanlar tarafından büyük ilgiyle karşılanmıştır. İmar planı içeriği itibarıyla Sovyetler Birliği'nde endüstri şehir planlaması olarak ortaya atılan ilk adımdır (Alizade, 1958). Yeni İmar Planı'na göre, Bakü'nün gelişimi doğal sınırları içinde düşünülmüştür. 14000 ha yüzölçümüne sahip bu alan, sonraki imar planları için de esas teşkil etmiştir. Şehir, batı yaşama alanları ve merkezi endüstriyel alanlar olmak üzere iki ana bölge olarak planlanmıştır. Yönetim merkezi olarak batı sahili boyunca, kamusal binalar, bankalar, endüstri sarayları ve oteller yerleştirilmiştir.

1920-1928 yılları arasında Bakü ve çevresinde toplamda 600000 m2 konut alanı inşa edilmiştir. Bu konut alanlarını içine alan yerleşim yerleri aynı zamanda okul, kulüp ve kültürel yapılar gibi ek kentsel elemanları da içermektedir. Şehircilik ölçeğinde en önemli unsur yeşil alanların oluşturulmasıdır. Bakü o dönemde bu yönden oldukça zayıftır. 1920 yılında şehrin toplam yeşil alanı 20,26 ha kadardır. İmar planında kişi başına düşen yeşil alan 6-7 metrekare olarak kabul edilmiş ve Bakü'de toplu bir şekilde yeşillendirilme çalışmalarına başlanmıştır (Alizade, 1958).

1930'lu yıllardan itibaren Sovyet mimari gelişiminde, form olarak milli ve sosyalist ruhu yansıtan mimari arayışlara gidilmiştir. 1934 yılında AKPMK (Azerbeycan Komünist Partisi Merkez Komitesi) yapılandırımcılığı eleştiren

ve milli geleneklere yanıt veren üsluba dönme fermanını ilan etmiştir. 1934'te bu amaçla kurulmuş Mimarlar İttifakı, sosyalist mimarinin karşısındaki sorunların çözümü için, mevcut mimari iradenin birleştirilmesini hedeflemiştir (Alizade, 1958).

30'lu yıllarda, Bakü'de ve diğer bölgelerde konut mimarisi iki farklı şekilde gelişmiştir. Şehir merkezinde diğerine oranla daha büyük ölçekli, bir ya da iki katlı, tek aile için tasarlanmış, özgün mimarisi olan ve Bakü mimari gelişiminde önemli rolü olan müstakil evler, çevre bölgelerde ise 2 ve 3 katlı, basit konfigürasyonlu, büyük oranda tekrar eden yaşama alanları inşa edilmiştir (Aliyev, 2013). 40'lı yıllar tip projelerin gelişiminde önemli bir dönemdir. 20'li yıllarda, bir ya da iki katlı aynı plan şemasının tekrarıyla oluşan işçi konutlarıyla başlayan dönem ve 30'lu yıllarda aynı ölçüye sahip çok daireli konut bloklarının inşaatı şeklinde gelişmiş, 40'lı yıllarda ise artık çok daireli konutlardan söz edilebilmiştir. Bu konutlar, tip planlamanın tekrarıyla oluştuğu için, monoton olması ve estetik değerinin düşük olması gibi dezavantajlara sahiptir (Fatullaev, 1986, 42).

Çalışma kapsamında 1920-1950 yılları arasında inşa edilen 10 adet çok katlı konut cephesi incelenmiştir (Görsel 1-10). İncelenen konutların 1920-1930 yılları arasında inşa edilen 2 konut cephe özellikleri bakımından diğer 8 konuta göre farklılık göstermektedir. 1930-1950 yılları arasında inşa edilen 8 konutun cephesinde Bakü taşı ve estetik mimari elemanlar kullanılmıştır.



Görsel 1. 1920-1930 (Solda)

Görsel 2. 1930 (Sağda)



Görsel 3. Nigar Refibeyli Sk. - 1935 (Solda)

Görsel 4. 28 Mayıs Sk.-1945 (Sağda)



Görsel 5. Buzovneft Apartmanı-1945 (Solda)

Görsel 6. İlim İşçileri Apartmanı-1946 (Sağda)



Görsel 7. Artist Evi Apartmanı-1946 (Solda)

Görsel 8. 28 Mayıs ve Azadlıq Sk.-1947 (Sağda)



Görsel 9. Azneftzavod Apartmanı-1950 (Solda)

Görsel 10. Mingechaugesstroy Apartmanı-1950 (Sağda)

1950 – 1990 Yılları Arasında Bakü'deki Çok Katlı Konut Yapılarının Cephe Biçimlenişleri

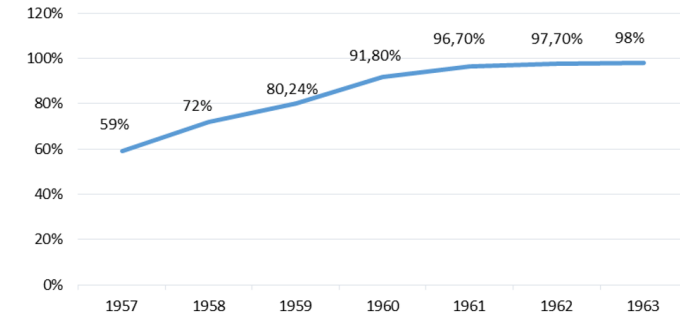
1950'lerde toplu yaşama alanlarının inşası için büyük ve hıza bağlı hedefler koyulduğundan dolayı, mevcut projelendirme teknikleri yetersiz kalmıştır. 1950–1960 yıllarından itibaren tip proje metot olarak kabul edilmiş ve uygulamaya girmiştir. 50'li yılların sonlarından 90'lı yılların başlarına kadar konut inşaatında tekdüzelik gözlenmiştir. Devlet, halkın tamamını kapsayan evsizlik probleminin çözülmesi için her aileye ev temin edilmesi politikasını yürürlüğe koymuştur. Böylece önceki yıllara oranla konut inşaatında keskin ve ani artış yaşanmıştır. Bu artış ülkede ciddi mali problemlere sebep olmuş ve bu durum inşaat kalite standartlarına olumsuz yönde etki etmiştir. Problemlerin çözümü için projelendirmede maksimum kısıtlamalara gidilmiştir. Evlerin ölçüleri ve planlamasındaki diğer parametreler minimuma indirilerek nicelik ön plana çıkarılmıştır (Kasımzade, 1967, 32).

1950'li yılların sonlarında ülkenin büyük şehirlerinde panel sistem fabrikaları kurulmuştur. Bunun sonucu olarak, taş örgü yapıları çok katlı konut binalarının yapımı giderek azalmış, 1960'ların ortalarına gelindiğinde yok denecek kadar az seviyeye ulaşmıştır. Hatta bu dönemde çok katlı taş yapıları bina yapımı için devlet kurumlarından özel izin gerekliliği getirilmiştir (Gfendizade, 1986).

Bu dönem aynı zamanda mimarların yapılarında sanatsal değer ve yaratıcılık konusunda zorluklarla karşılaştıkları dönemdir. 1955 yılında S.S.C.B. Bakanlar Kurulu tarafından "Mimari projelerde ve inşaatında aşırılığın önlenmesi hakkında" bir kanun çıkarılmıştır. Yerel mimarının gelişimine olumsuz etki eden bu kanunun izlerini, bu dönem inşa edilen bazı önemli

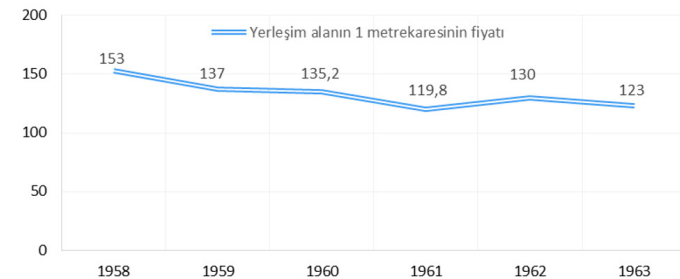
kamu binalarında gözlemlemek mümkündür. 23 Ağustos 1956 tarihinde S.S.C.B. Bakanlar Kurulu tarafından "İnşaatın endüstrileştirilmesi" isimli kanun çıkarılmıştır. Bu kanunla amaçlanan, kalitenin artırılmasının yanı sıra inşaat maliyetinin azaltılmasıdır. Böylece 1957'den itibaren tip proje dönemi başlamıştır (Kasimov, 2004, 39-41).

Tip proje ile toplu konut inşaatı, yoğun bir şekilde 50'lerin sonlarından 90'lı yıllara kadar sürmüştür. Bu dönem konut sektörünün gelişimi açısından çok önemli bir tarihsel süreci kapsamaktadır. 1957-1963 yılları arasında tek tip projelerin, diğer projelere göre oranı şekil 1'de gösterilmiştir.



Şekil 1. 1957–1963 Yılları Arasında Tek Tip Projelerin Uygulanma Oranı

Tip proje ile kazanılan hızla birlikte, teknik, ekolojik, işlevsel, estetik ve özellikle kalite yönünden birtakım sorunlar ortaya çıkmıştır. Yeni toplu konutlardaki kalite problemi dergilerde, basında, değişik toplantı ve seminerlerde, ayrıca halk arasında ciddi eleştirilere maruz kalmıştır. Konut satış fiyatlarının azalmasına rağmen kalite sorunu gündemde kalmaya devam etmiştir. Konut metrekare fiyatlarının ruble ile senelere göre değişimi şekil 2'de gösterilmiştir (Agazade ve İbrahimli 2012, 58).



Şekil 2. 1958-1963 Yılları Arasında Konut Metrekare Fiyatlarının Değişimi

Zamanla, mevcut inşaat hızını etkilemeden toplu konut kalite seviyesinin artırılması sorunu gündeme gelmiştir. Bu durumun ancak proje tipleri ile birlikte panel sistem fabrikalarının mevcut ekipman ve teçhizatının değiştirilmesi ile gerçekleştirilebileceği düşünülmüştür. Oldukça zor olan bu işi Devlet İnşaat ve Mimarlık Komitesi üstlenmişti. Bakü'nün 2005 yılına kadar yürürlükte olan İmar Planı 1987 yılında onaylanmıştır. Bu yıllarda Bakü'de yürütülen şehircilik ölçeğindeki çalışmaların önemli bir kısmını şehrin merkezindeki ilçelerin yenilenmesi oluşturmaktadır. Bu bölgeler 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıl başlarında inşa edilmiş binalardan oluşmaktadır (Fatullaev, 2013).

1950-1990 yılları arasında tip proje yöntemi ile inşa edilen toplu konut yapıları seri numaralarıyla adlandırılmaktadır. Yapı isimleri yerine seri numara ile adlandırma yöntemi, inşaatın endüstrileşmesi, yapının fabrikasyon bir nesneye dönüşmesinin göstergesidir.

Çalışma kapsamında 1950-1990 yılları arasında inşa edilen 8 adet çok katlı konut cephesi incelenmiştir (Görsel 11-18). İncelenen yapılara bakıldığında, 1955 yılında inşa edilen yapının cephesinin sadeleşmesine rağmen kat bölmelerinde ve çatı saçağında halen 1930 sonrası dönemden izler olduğu görülmektedir. Dönemin cephe olarak en sade yapıları tip proje olarak üretilen ve örneklerde seri numaralarıyla belirtilen yapılardır. 1970 sonrasında cephe sadeliği korunmakla birlikte yapı yüksekliğinde artış gözlenmiştir.



Görsel 11. Nizami Sk.-1955 (Solda)

Görsel 12. I – 400 AN Seri Numaralı Toplu Konut Yapısı-1957(Sağda)



Görsel 13. I – 450 A Seri No. Toplu Konut Yapısı-1960 (Solda)

Görsel 14. I – 464 AS Seri Numaralı Toplu Konut Yapısı-1963 (Sağda)



Görsel 15. Nizami Sk.-1965 (Solda)

Görsel 16. I AZ – 400 AS Seri No. Toplu Konut Yapısı-1966 (Sağda)



Görsel 17. Monolit Apartmanı-1973 (Solda)

Görsel 18. Tibilisi Cd.-1975 (Sağda)

1990'dan Günümüze Kadar Bakü'deki Çok Katlı Konut Yapılarının Cephe Biçimlenişleri

1990'lar çok katlı yapıların inşa edilmeye başlandığı, aynı zamanda Azerbaycan'ın tekrar bağımsızlığını kazandığı dönemdir. Ülkede aynı yüzyılda ikinci kez siyasi yapı değişmiş ve bununla birlikte sosyo-ekonomik şartlar ve mimari tasarımı şekillendiren değerler farklılaşmıştır. Konut inşaat sektöründe yaşanan ilk değişim, devlet tarafından yürütülmekte olan toplu konut inşaatlarının azaltılması ve 90'lı yılların ortalarına doğru tamamen durdurulmasıdır. Bu dönemde tip proje ile kırk seneden beri yürütülen konut inşaatlarının hacmi sıfırlanmıştır. Önceki dönemlerde, köy ve kasaba yerleşimlerinde inşaatlar yapılırken bu dönemde büyük şehirlerde, özellikle Bakü'de hızlı bir gelişim söz konusudur (Kasimov, 1994, 93).

Bu dönemde inşa edilen konutların mimarisi önceki dönemlerde inşa edilenlere göre farklılık göstermektedir. Bu dönemdeki konutların genel alanı, kat sayısı, yükseklikleri, oda sayıları hiçbir yönetmelikle düzenlenmiyor, sadece maddi imkânlar çerçevesinde gerçekleştiriliyordu. Buna karşın Sovyet yapılarında daire alanları, oda ölçüleri ve sayıları, kat yükseklikleri ve diğer teknik parametreler standart ve yönetmeliklere göre sınırlandırılıyordu (Ağazade ve İbrahimli, 2012, 58). Bu dönem konut yapılarının en temel farklılıklarından biri de yapısal çözümler ve kullanılan malzemelerdir. Hazır betonarme elemanları üreten devlet tesisleri eski standartlara uygun faaliyet gösterdiği ve yeni taleplere cevap veremediği için durdurulmuştu. Hazır betonarme elemanların üretim maliyeti ve nakliye harçları bu tesislerin kullanımını verimsiz hale getirmiş, bundan dolayı yeni binalarda yerinde dökme betonarme sistemlerin kullanımı daha uygun görülmüştür (Kasimov, 1994).

Sovyet yapılarında inşaat alanının her metrekaresinde kullanılan demir ve çimento sınırlı tutulmuş, yüksek maliyetli malzemeler ise (mermer, granit, alüminyum vs.) sadece özel projelerde kullanılmıştır. 90 sonrası yeni yapılarda ise malzeme seçimi daha serbest hale gelmiş, böylece konutların dış cepheleri de daha zengin bir sanatsal ruha sahip olabilmisti (Kasimov, 2004, 39).

2000'li yıllardan itibaren, Azerbaycan'da geniş ölçekli çok katlı konut yapılarının yapımı başlamıştır. Genelde yüksek katlı (16-22 katlı) olan bu konutların yapımında yeni inşaat malzemeleri kullanılmıştır. Geniş ölçekli konut yapılarının inşa edilmeye başlaması pozitif bir gelişme sayılsa da, mimari çözümlerinde birçok örnekte standartların dışına çıkılması, bazı durumlarda doğal havalandırmanın sağlanamaması, evlerin birbirlerine çok yakın inşa edilmesi, şehir planlama düzenlemelerine uyulmaması, yangın

ve güvenlik kurallarının göz ardı edilmesi gibi negatif yönleri de vardır (Kasimov, 1994). 20. yüzyılın 90'lı yıllarından başlayarak, nüfusun gelir farklılıkları sebebiyle, yeniden sosyal sınıflaşmaya yöneldiği görülmektedir. Yeni oluşan sosyal düzen devam ettikçe bu sorunun artarak devam edeceği, 70'li yıllarda Sovyet toplumunda oluşturulmaya çalışılan sosyal eşitlik prensiplerinin artık tarih olduğu söylenebilir.

Çalışma kapsamında 1990'dan günümüze kadar inşa edilen 6 adet çok katlı konut cephesi incelenmiştir (Görsel 19-24). 1990 sonrasında yapı yüksekliğinde yaşanan artış, 2000 sonrasında belirginlik kazanmıştır. Cephe biçimlenişinde belirli bir standart ya da stil yoktur. Bu dönemdeki yapıların cephe biçimlenişleri mimarların yaratıcılığına göre şekillenmiştir. Günümüze yakın dönemde inşa edilen yapıların cephelerinin teknolojinin vermiş olduğu imkânlar çerçevesinde farklılaştığı gözlenmiştir.



Görsel 19. Memar-2 Apartmanı-1997 (Solda)

Görsel 20. Yeni Hayat Konutları-2004¹ (Sağda)



Görsel 21. S.Vurgun ve L. Tolstoy Sk.-2006 (Solda)

Görsel 22. Azatlık Caddesi ve Abbas Sehet Sk.-2013 (Sağda)

¹ <http://yeniheyat.az/projectdetail?id=1>, Erişim Tarihi, 28.05. 2018



Görsel 23. Gülüstan Konutları-2015 (Solda)

Görsel 24. Grand Hayat-2017 (Sağda)

Sonuçlar

20. yüzyılda Bakü'deki konut mimarisindeki değişim ve dönüşümlerde, Endüstri Devrimi'nin ve Sovyetler Birliği'nin toplu konut siyasetinin etkisi büyüktür. Çalışmada bu etkilerin açığa çıkarılması için; 1920–1950 yılları arası, 1950–1990 yılları arası ve 1990'dan günümüze kadar olmak üzere üç kırılma noktası tespit edilmiştir. Bu üç dönemde, Bakü'deki çok katlı konut yapılarının cephe biçimlenişleri, sosyo-ekonomik, kültürel ve siyasi bağlamda ele alınmıştır.

- 1920'li yıllarda Azerbaycan Halk Cumhuriyeti Sovyetler Birliği'ne katılmıştır.
- 1920-30'lu yıllarda Bakü'de sosyal konut inşaatları başlamış ve ilk işçi kasabaları inşa edilmiştir.
- 1950'li yıllarda tip proje uygulanmaya başlamış ve panel sistem fabrikaları kurulmuştur.
- 1955 yılında S.S.C.B. Bakanlar Kurulu tarafından "Mimari projelerde ve inşaatında aşırılığın önlenmesi hakkında" bir kanun çıkarılmıştır.
- 1990'lı yıllarda yüksek katlı binaların yapım hızı artmıştır.

- 1991 yılında Azerbaycan Cumhuriyeti bağımsızlığını kazanmıştır.

Dönemler birbirleriyle karşılaştırıldığında;

1920-1950 yılları arasında petrol sahalarına toplu konutlar inşa edilmiştir. Bu konutların daire alanları, oda sayıları, kat yükseklikleri ve diğer teknik parametreler yönetmeliklerle sınırlandırılmıştır. Sosyalist" şehir planlama esaslarının olduğu bu yıllarda inşaat alanının her metrekaresinde kullanılan demir ve çimento sınırlı tutulmuş, yüksek maliyetli malzemeler ise (mermer, granit, alüminyum vs.) sadece özel projelerde kullanılmıştır. 1920-1950 yılları arasında inşa edilen çok katlı konut yapıları cephe süslemeleriyle diğer konut yapılarından ayrılmaktadır. Genellikle sokağa bakan cepheler Aglay adı verilen Bakü'den çıkarılan kumtaşıyla kaplanmıştır. Çok sayıda sanatsal değere sahip balkonlar, teraslar, cumbalar, kornişler ve bunun gibi cepheye değer katan mimari elemanlar bulunmaktadır.

1950-1990 yılları arasında devlet halkın tamamını kapsayan evsizlik problemine yoğunlaşmış, bunun sonucu olarak da hızlı ve düşük maliyetli konut üretmek için yöntemler geliştirmiştir. Geliştirilen tip proje yöntemiyle hızlı ve düşük maliyetli konutlar üretilmiş fakat bu konutlar aynı zamanda düşük kaliteli, sanatsal değerlerden yoksun, birbirinin tekrarı ve monoton olmuşlardır. Bu dönemde mimarlar tasarım yaparken sanatsal değer ve yaratıcılık konusunda zorluklarla karşılaşmışlardır. Genellikle dikdörtgen bir forma sahip olan bu yapılarda, cepheler oldukça yalındır ve estetik mimari elemanlar kullanılmamıştır. Panel sistem fabrikalarının boyut ve çeşit olarak sınırlı üretim yapması, yapı cephelerinin de birbirine benzer şekillerde olmasına neden olmuştur.

Nüfus artışı, teknik imkânların artması, kar sağlama düşüncesi ve kentsel alanın azalması gibi etkenlerden dolayı 1990'dan sonra daha yüksek katlı konutlar yapılmaya başlanmıştır. 1990'dan günümüze inşa edilen konutların alanı, kat sayısı, yükseklikleri, oda sayıları hiçbir yönetmelikle düzenlenmemiş, sadece maddi imkânlar çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Bu dönem yapılarını diğer dönemlerden ayıran en önemli özelliklerden biri de kullanılan malzemelerdir. Malzeme seçiminde sınırın olmadığı, bu dönem yapılarının dış cephelerinden de anlaşılabilir. Bu dönemde tekrar Bakü taşı (Aglay) kullanılmaya ve cephe estetiğine yeniden önem verilmeye başlanmıştır. Diğer dönemlere kıyasla bu dönem maddi imkânların dışında mimarların yaratıcılık konusunda en özgür hissettiği dönemdir.

² <http://narimanmemarliq.com/en/project/3>, Erişim Tarihi, 28.05. 2018

Kaynakça

Agazade, R. ve İbrahimli, Y. (2012). *Azərbaycan Memarlığı İnkişaf Yollarında (Azərbaycan Mimarisi Gelişim Yollarında)*. Bakü: Elm Yayınevi.

Aliyev, E.T. (2013). *Konstruktivizm Dövrü: 20ci Asrın 1920 -1930cu illerinde Bakı Arxitekturası (Konstruktivizm Devri: 20. Yüzyılın 1920 – 1930 Yıllarında Bakü Mimarisi)*. Bakü: Şerq-QerbYayınevi.

Alizade, G.M. (1958). *Azərbaycan Xalq Memarlığı 19-20ci Asr (Azərbaycan Halk Mimarisi 19-20. Yüzyıl)*. Bakü: SSR Siyasi ve Bilimsel Bilgi Yayınevi.

Fatullaev, Ş.S. (2013). *Bakı Memarları 19cu Asrın Sonu – 20ci Asrın Evveli (Bakü Mimarları 19.Yüzyıl Sonu – 20. Yüzyıl Öncəsi)*. Bakü: Şerq-QerbYayınevi.

Fatullaev, Ş.S. (1986). *(Azərbaycanda Şehircilik ve Mimarlık 19. Yüzyıl Başlangıcı - 20. Yüzyıl)*. Leningrad: Stroyizdat Yayınevi.

Gfendizade, R.M. (1986). *(Sovyet Azərbaycan Mimarisi)*. Moskova: Stroyizdat Yayınevi.

Kasimov, A.T. (2004). *Azərbaycanda Kütleli Tikinti Memarlığı (Azərbaycanda Toplu Yapı Mimarisi)*. Bakü: Elm Yayınevi.

Kasimov, A.T. (1994). *Yaşayış Tikintisinin Problemləri (Konut İnşaatının Sorunları)*. Bakü: Respublika Elmi-Texniki Konfransı.

Kasımzade, G.A. (1967). *(Azərbaycan Sovyet Mimarisinin Gelişim Sorunları)*. Bakü: Kommunist Yayınevi.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. 1920-1930, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 2. 1930, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 3. Nigar Refibeyli Sk. -1935, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 4. 28 Mayıs Sk.-1945, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 5. Buzovneft Apartmanı-1945, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 6. İlim İşçileri Apartmanı-1946, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 7. Artist Evi Apartmanı-1946, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 8. 28 Mayıs ve Azadlıq Sk.-1947, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 9. Azneftzavod Apartmanı-1950, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 10. Mingeçaurgesstroy Apartmanı-1950, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 11. Nizami Sk.-1955, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 12. 1 – 400 AN Seri Numaralı Toplu Konut Yapısı-1957, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 13. 1 – 450 A Seri No. Toplu Konut Yapısı-1960, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 14. 1 – 464 AS Seri Numaralı Toplu Konut Yapısı-1963, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 15. Nizami Sk.-1965, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 16. 1 AZ – 400 AS Seri No. Toplu Konut Yapısı-1966, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 17. Monolit Apartmanı-1973, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 18. Tibilisi Cd.-1975, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 19. Memar-2 Apartmanı-1997, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 20. Yeni Hayat Konutları-2004, Erişim Tarihi, 28.05. 2018 <http://yenihayat.az/projectdetail?id=1>

Görsel 21. S.Vurgun ve L. Tolstoy Sk.-2006, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 22. Azatlık Caddesi ve Abbas Sehet Sk.-2013, Sadıgli arşivi, 2016

Görsel 23. Gülüstan Konutları-2015, Erişim Tarihi, 28.05. 2018 <http://narimanmemarliq.com/en/project/3>

Görsel 24. Grand Hayat-2017, Sadıgli arşivi, 2016

Şekil 1. 1957–1963 yılları arasında tek tip projelerin uygulanma oranı (Kasımzade, 1967)

Şekil 2. 1958-1963 yılları arasında konut metrekare fiyatlarının değişimi (Kasımzade, 1967)

Tekerlekli Sandalyenin Sinemasal Rolü: Koolhaas'ın İzinden Bir Ev Yaşamı*

Arş. Gör. Seçil Seçal Sarıgül
Prof. Dr. Açalıya Allmer

Makale Geliş Tarihi: 03.03.2018
Yayına Kabul Tarihi: 19.06.2018

Özet

Sinema ve mimarlık, mekânın kurgusallığa ve kullanıcı ihtiyaçlarına bağlı olarak oluşmasını gerektiren disiplinlerdir. Kurgunun ayrılmaz parçaları mekân ve beden, hareket çerçevesinde olgunlaşır. Bedenin hareketi mekânın biçimlenmesini sağlarken, oluşan mekân bedene hareketi hatırlatır. Hareket, mekânı farklı duygular uyandıracak biçimde etkili kullanan sinema ile mekân üreten mimarlığın kesişimine izin verir. Bu noktada hareketi kısıtlanan engelli bedeni konu alan filmlerde mekânların nasıl deneyimleneceği sorusu belirir. Bu çalışmanın amacı, tekerlekli sandalyenin mekân ve hareket kavramlarıyla kurduğu ilişkinin, mimari üretime katkılar sağlayan ve mekânı çok yönlü kullanan sinemasal ortam üzerinden irdelenmesidir. Çalışma, tekerlekli sandalyeli bireyin yaşam mekânını irdelleyen bir film üzerinden engellilik izlerini ele almaktadır. Seçilen film 'Koolhaas Ev Yaşamı' (Koolhaas Houselife, 2008, Ila Beka ve Louise Lemoine), alışlagelmışin dışında, tekerlekli sandalyenin hiç görünmediği, ancak mekânsal izlerin mimari ve sinemasal temsiliyeti üzerine aktarımların söz konusu olduğu bir kurgusallık içermektedir. Beyaz perde aracılığıyla engelli yaşamların varlığına tanıklık etme ve mekânlardaki mimari izleri fark etme durumu beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mimari Mekân, Tekerlekli Sandalye, Engellilik, Beden

THE CINEMATIC ROLE OF A WHEELCHAIR: A HOUSELIFE FROM TRACING OF KOOLHAAS

Abstract

Cinema and architecture are disciplines that require space to be formed depending to needs and fictionality. Space and body which inseparable parts of fiction maturate through movement. While movement of body helps to form space, space that is formed reminds body of movement. Movement permits intersection of cinema that uses space effectively to awaken different senses and architecture that realizes space production. The question of how to experience spaces in films about disabled is determined. The aim of study is to examine relationship between wheelchair and space through cinema that contributes to architectural production and uses space in versatile way. The study addresses traces of disability through a film about living space of individual using wheelchair. As a film, 'Koolhaas Houselife', contains fictionality, except the wheelchair doesn't appear at all but the architectural and cinematic representations of spatial traces. It's expected to witness existence of disabled through cinema and recognize traces of spaces.

Keywords: Cinema, Architectural Space, Wheelchair, Disability, Body

Arş. Gör. Seçil Seçal Sarıgül, Adana Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, Adana. E-Posta: ssecal@adanabtu.edu.tr
Prof. Dr. Açalıya Allmer, Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü, İzmir. E-Posta: acalya.allmer@deu.edu.tr

* Makale, Prof. Dr. Açalıya Allmer danışmanlığında Seçil Seçal Sarıgül'ün hazırladığı "Bir Tekerlekli Sandalyenin İzinden: Beden, Hareket ve Mekân Kavramlarının Sinemasal Anlatımlar Üzerinden İrdelenmesi / Tracing a Wheelchair Path: Evaluation of the Concepts of Body, Movement and Space Through Cinematic Narratives" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1. Giriş

Her sağlıklı birey gibi bedensel engeli bulunan kişiler de günlük yaşam rutinleri çerçevesinde bağımsız olmak ve eylemlerini sürdürmek ister. Yaşam sürecinde bireyin eylemlerini tanımlamasının ilk koşulu mekândır. Günlük yaşamda olduğu gibi sinemasal kurgulara bakıldığında da engelli karakterin, günlük aktivitelerini gerçekleştirebilmek ve izleyiciyle etkileşime geçebilmek için mekânlara ihtiyaç duyduğu görülür. Bu anlamda sinema ve mimarlık, mekânın kurgu ve kullanıcı ihtiyaçlarına bağlı olarak oluşmasını gerektiren disiplinler olarak belirir. Nasıl ki günlük yaşam, mekânların kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda biçimlenmesini sağlıyorsa, sinemasal bir aktarım da mekânların farklı öykülere ve gereksinimlere göre şekillenmesini gerektirir.

Mekânların çözümlenme aşaması, engelli bireyin hareket gereksinimleri doğrultusunda gerçekleşir. Hareket, bedenın mekân ile kurduğu en temel ilişkidir. Hareketli beden mekânın biçimlenmesini sağlarken, oluşan mekân da bedene hareket olgusunu hatırlatır. Böylelikle mekânın deneyimlenmesi ve yaşanması söz konusu olmaktadır. Bedenin mimari mekân içindeki hareketi, sinemada mekânların deneyimlenmesini sağlayan görüntü hareketleriyle bir etkileşim kurar. Dolayısıyla sinemanın mekân oluşumu üzerindeki etkisi ve mimarlığın sinema ile olan karşılıklı etkileşimi yadsınamaz bir hareket ilişkisinden doğar. Sinema, kamera hareketlerinin yanı sıra mizansen, kadraj, ışık, ses gibi temsil araçları ile izleyiciye mekânsal deneyim imkânı sunarken, mimarlık engelli bedenın hareketlerine bağlı olarak deneyim mekânları üretir. Yaşanan mekânın deneyimi ve temsiliyeti her iki disiplin için farklılıklar gösterir, ancak aralarında güçlü bir bağ bulunur. Mimarlığın sinemaya sunduğu mekânsal olanaklar filmin kurgusal aktarımını güçlendirirken, karakter-mekân ilişkisinin sinemasal temsiller ile izleyiciye yaşattığı deneyim ise film mimarlığının beyaz perdedeki temsiliyeti ortaya koyar. Bu bağlamda birbirlerinin temsil araçlarından beslenen mimarlık-sinema ilişkisi, mekânsal temsiliyetin beyaz perdedeki vurgusunu güçlendirir.

İzleyiciye farklı deneyimler sunan bir kavram olarak beliren film mimarlığı, yapılı çevrenin ve mekânların keşfi için bir laboratuvar işlevi görmektedir (Vidler, 2001: 99). Mimarının sinemada bu şekilde yer alması 'mimarlık sinemanın gizli öznesi konumunda' şeklinde yorumlanabilir (Dear, 1994: 9). Dolayısıyla çalışmada bu iki disiplin arasındaki ayrılmaz ilişki, engelli karakterin ve mekânlarının beyaz perdeye nasıl yansıdığı üzerine kavramsal ilişkileri irdeleme imkânı sunmaktadır. Bu kapsamda, engelli karakter ile izleyici arasındaki etkileşime izin veren sinemasal aktarım, birbirini

tanımlayan ve tamamlayan mekân-beden-hareket kavramlarını birbirinden ayrı düşünmeksizin tekerlekli sandalye izlerini ele almaktadır.

Bu çalışma, tekerlekli sandalye kullanan bir bireyin yaşam mekânını konu alan bir film üzerinden 'ev' olgusunun taşıdığı izleri tartışmaktadır. Seçilen film 'Koolhaas Ev Yaşamı' (Koolhaas Houselife, 2008, Ila Beka ve Louise Lemoine), alışlagelmişin dışında, tekerlekli sandalyenin hiç görünmediği, ancak mekânsal izlerin mimari temsiliyeti üzerine farklı aktarımların söz konusu olduğu sinematik bir kurgu içermektedir. Bu noktada hem izleyiciye aktarılmak istenen anlam ile ilişkilendirilen mimari mekânın deneyimi hem de sinema temsilleri ile aktarılan mekânsal izlerin film mimarlığındaki algısı yorumlanmaktadır.

Tekerlekli sandalyenin mekân ve hareket kavramları ile oluşturduğu kurgusal ilişkinin, benzer etkilerle mimari üretime katkılar sağlayan ve mekânı çok yönlü kullanan sinemasal bir film ortamı üzerinden irdelenmesi bu çalışmanın ana eksenini belirlemektedir. İkamet etme davranışının izlerinin yansıdığı ev kavramı, çalışmanın eksenini oluşturan filmin seçilmesinde yönlendirici bir etki sağlamıştır. Bu bağlamda ev mekânlarına engelli kullanıcı izlerinin nasıl yansıdığı sorunsalı, 'Koolhaas Ev Yaşamı' belgesel filminin ana mekânını oluşturan Bordeaux Evi (Maison Bordeaux) üzerinden belirlemektedir.

2. Bordeaux Evi (Maison Bordeaux)

Bordeaux Evi, Pritzker Mimarlık Ödülü sahibi Hollandalı mimar Rem Koolhaas ve ekibi OMA tarafından 1998 yılında Fransa'nın Bordeaux kentine bakan bir tepe üzerinde tasarlanmıştır. Bir mimarlık belgeselinin ilk filmi olarak konu edilen ev, mimari kurguyu şekillendiren kullanıcı senaryosuyla dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda evin sinema filmine zemin oluşturan hikâyesi şu şekildedir: 1994 yılında Fransa'da yaşayan üç çocuk sahibi bir çift, Bordeaux kentinde satın aldıkları, tüm şehre panoramik bir manzarayla bakan araziye bir ev tasarlaması için mimar Rem Koolhaas ile görüşmeye başlar. Evlerinin nasıl şekilleneceğini düşünen çift tasarım aşamasında beklenmedik bir durumla karşılaşır. Ailenin babası, Jean Francois Lemoine, bir trafik kazasında felç kalarak tekerlekli sandalye kullanmaya mahkûm olur. Bu andan itibaren engelli kullanıcının ev tasarımındaki talebi, tahmin edileceğinin aksine, yalın ve basit değil, karmaşık ve komplike bir ev olması şeklinde olmuştur; çünkü başkalarının aksine, bu ev onun hayatını belirleyecektir¹. Engelli kullanıcı bu talebiyle kendisi ve ailesi için tasarlanacak evin tüm ailenin dünyasını yansıtaacağını belirtmektedir.

¹ İnternet: Kayım, S. (Mart, 2008). Koolhaas'ın 'Ev Yaşamı' Sinemaya İlham Verdi. Web: http://www.mimarizm.com/haberler/koolhaas-in-ev-yasami-sinemaya-ilham-verdi_116132 adresinden 10 Nisan 2017'de alınmıştır.

Dolayısıyla, Koolhaas için evin tasarımı, tekerlekli sandalyeyi mahkûm eden bir yer değil, sandalyenin hareket kabiliyetinin başladığı temel bir yaşam alanı olarak belirlemektedir.

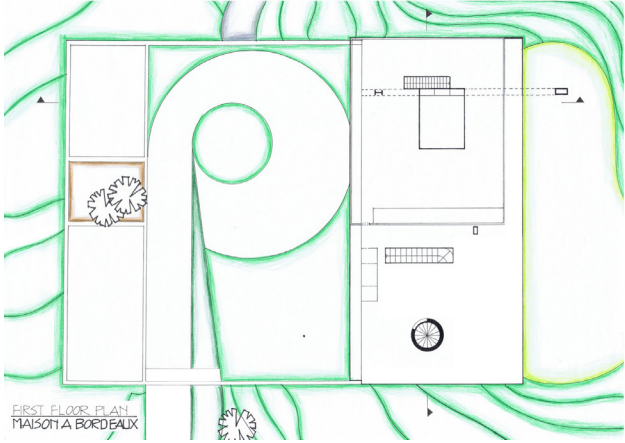
İçinde gerçekten ikamet edilen tüm mekânlar birer ev olarak tanımlanmaktadır (Wigley, 2000: 4-5). Bu anlamda kullanıcıların izlerini yansıtan kurgu çerçevesinde, Bordeaux Evi'nin engelli bireyin hareketleri ile artiküle olan mekânlar dizisi içerdiği görülür. Elbette ki, mekânların biçimlenişi kullanıcının günlük yaşamındaki hareket gereksinimi ile ilişkilidir. Bu bağlamda ev, bir temel yapı gibi insan kimliğine bağlı engellerin çözülme aracı haline gelmektedir (Bachelard, 1996: 28). Bu bağlamda engelinin bedenine eklenen tekerlekli sandalye hareketi, yaşam mekânlarını biçimlendiren mimari temsillerin oluşmasını sağlamaktadır.

Her ne kadar mekânsal düzenlemelerde kullanıcı ihtiyaçları açısından engelli birey öncelikli olsa da evin kütleli tasarım kurgusu sadece bu kritere bağlı kalmamaktadır. Ev içerisinde engelli kullanıcının ve tekerlekli sandalyesinin izleri hissedilirken, diğer kullanıcıların da düşünüldüğü bir tasarımın varlığı, evin mimarlık alanındaki temsiliyetini farklılaştırmaktadır. Koolhaas bu noktada, sandalyenin kolaylıkla ulaşabileceği tek katlı bir hacim önermek yerine, karmaşık ve çok yönlü yaşamları yansıtan üç kottan oluşan bir tasarım sunar. Deneyime açık bu değişken yaşam mekânları, engelli kullanıcının yaşamı ile paralellik oluştururken, diğer kullanıcılar aracılığıyla da yaşamın öngörülemezliğini yansıtmaktadır. Evin üç farklı kotunun da kullanıcılar ile ilişkilendirilmesi, tasarıma dinamik bir etki ile yansımaktadır. Böylelikle tüm kaosu ve değişimi ile farklı hayatların yaşandığı üç farklı kottan oluşan bir ev olgusu belirlemektedir. Her kullanıcının işlevsel, fiziksel ve psikolojik gereksinimlerini karşılamaya yönelik tasarlanan üç ayrı kot, mimari kurgu çerçevesinde bir bütünlük sağlamaktadır. Bir yamaç üzerinde konumlanan yapının zemin katı tepeye gömülü halde iken, şeffaf cephesiyle geniş bir avluya açılır (Bkz. Görsel 1). Her biri bağımsız olarak yerleştirilen mutfak, televizyon odası, şarap mahzeni ve servis alanları tüm kullanıcıların yaşamına etki eden ortak mekânlar içerir.



Görsel 1. Rem Koolhaas/OMA, Bordeaux Evi ve zemin kat planı, 1998

Üç farklı tasarım diliyle şekillenen kütleli oluşum kapsamında, engelli kullanıcının karmaşık dünyasını açığa kavuşturan ve Bordeaux kentine şeffaflıkla açılan, iki beton plak arasında bir yaşama mekânı yer almaktadır. Orta katın tamamen şeffaf olması, tekerlekli sandalyenin mimari kurguya katılmasını sağlamakta ve olumsuz bilinen tavrını kırmaktadır. Tekerlekli sandalyenin bedene artiküle olarak hareket özgürlüğü sağlayan şeffaflığına vurgu yapan bu orta hacim, kullanıcının karmaşık iç dünyasına dokunur. Dolayısıyla açık plan anlayışı ile kullanıcının 'engelli' yaşamını ferahlığa kavuşturan bir tutum sergilemektedir (Bkz. Görsel 2). Evin en fazla kullanılan alanlarından biri olarak orta katın içerdiği yaşam ve teras mekânları, tekerlekli sandalyenin manevra hareketlerini kolaylaştıran ve çeşitli etkinliklere izin veren boşluklar yansıtır. Bununla birlikte, orta katın geniş bir görüş açısıyla kente açılmasını sağlayan teras mekânı, yaşamın ikiliği içinde engelli kullanıcının iç-dış mekân algısını güçlendirmektedir.



Görsel 2. Rem Koolhaas/OMA, Şeffaf açılım-tekerlekli sandalye etkileşimi, 1998

Orta katın şeffaflığına zıt bir tavırla konumlanan üst kat, betonarme bir hacim içerisinde yer alır ve kapalı bir görünüm sergiler. Tüm ailenin yatak odalarının yer aldığı bu kapalı üst hacim, içe dönük bir tutum gösterirken, engelli olma durumunun ağırlığını hatırlatmaktadır. Kullanıcı-mekân ilişkisi bağlamında bakıldığında ise, üst katın karamsar tavrı, orta katın şeffaflığı üzerinde hareket eden bir algı ile kırılmaktadır. Tekerlekli sandalyenin bedene eklenme özelliği gibi, orta hacmin şeffaflığı da üst kata artiküle olarak bir hareket zemini yaratmaktadır. Bordeaux Evi'nin birbirinden farklı mimari biçimlenişlerinin filmde sabit kadraj tekniği ile kısa süreliğine beyaz perdeye yansması, mimari bir teknik olan görünüş algısı ile benzerlik göstermektedir (Bkz. Görsel 2).

Birbirinden farklı yaşamları barındıran evin üç ayrı kotunun, engelli kullanıcı

tarafından nasıl deneyimleneceği sorunsalı ortaya çıkmaktadır. Her kat kendi içinde kullanıcılara hizmet ederken, tekerlekli sandalyenin dikey sirkülasyonunu sağlayan bir mekanizmanın varlığı önem kazanmaktadır. Katlar arasında serbestçe hareket eden hidrolik asansör, engelli kullanıcının her seviyeye ulaşmasını sağlar. Bununla birlikte hareketli platform, tekerlekli sandalyeye hareket özgürlüğü veren mekânsal bir temsiliyet olarak belirmektedir. Dolayısıyla söz konusu platform, basit bir asansör kurgusundan öte, hareketli bir mekânı da yansıtır. İçinde düzenlenen ofis tasarımı, platformun bulunduğu kat ile birlikteliğini sağlarken, dikey hareket mekanizması ile engelli kullanıcının kitap raflarına kolayca ulaşabilmesi düşünülmüştür (Bkz. Görsel 3). Bu noktada, engelli ev sahibinin mimardan istediği kompleks tasarım kurgusu, asansörün sadece dikey ulaşım elemanı olarak değil, aynı zamanda evin ve engelli kullanıcının yaşamsal bir parçası olarak yorumlanmasını sağlamıştır. Nasıl ki, tekerlekli sandalye bedenin bir uzantısı olarak görülebilirse, Koolhaas'ın bu hareketli platformu da evin en önemli uzamı olarak yorumlanmaktadır. Evin merkezi olarak nitelendirilen bu hareketli platform, 2001 yılında evin engelli kullanıcısı Jean Francois Lemoine'in vefat etmesinin ardından, tekerlekli sandalyenin yokluğunun bir hatırlatıcısı olarak kalmıştır.



Görsel 8. Avangarde Zero Sergi Davetiyesi, 1966, Roma, Galleria Il Segno

Evin birbirinden farklı kurgularla tasarlanmış yaşam alanları içeren değişken katları, engelli kullanıcının karmaşık dünyası ile etkileşim kuran cepheleriyle de öne çıkmaktadır. Şeffaf cephe tasarımı ile avluya ve terasa açılan ilk iki kat, yapının hareket eden bir görünüm kazanmasını sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, betonarme kapalı kutu içinde konumlanan üst kat ise, alt katların şeffaflığının yanında, masif cephedeki boşluklarla dikkat çekmektedir. Rastgele konumlanma taşımayan bu dairesel pencere boşluklarının her

biri kullanıcı-mekân ilişkisi çerçevesinde farklı kotlarda yer almaktadır. Bu bağlamda söz konusu pencereler, engelli kullanıcının iç dünyasına açılan hareketli bir tasarımla belirginleşirken, tüm aile bireylerinin dış mekânla bağlantı kurmasını sağlayan bir mantıkla ele alınmaktadır (Bkz. Görsel 4). Kullanıcıların otururken, dinlenirken, ayakta iken olan konumuna göre pencere kotları da değişkenlik göstermektedir.



Görsel 4. Rem Koolhaas / OMA, Cephedeki boşluklar, 1998

Koolhaas'ın engelli bir kullanıcı ve ailesi için tasarladığı Bordeaux Evi'nin mekânsal oluşum kurgusu, kullanıcı-mekân ilişkisi bağlamında tasarım farklılıkları sergilerken, engelli kullanıcının hareketlerini tanımlayan yapısal izlerle de dikkat çekmektedir. Bu anlamda, güncel mimarinin önemli yapılarından biri olan Bordeaux Evi, kullanıcı izlerinin mimari ve sinemasal temsiliyeti üzerine aktarım farklılıkları içeren bir filmin ana mekânını oluşturmaktadır. Seçilen film kapsamında mekânsal kullanıcı izlerinin engelli olma durumu üzerinden okunması çalışmanın önemli bir aşamasını oluşturmaktadır.

3. Koolhaas Ev Yaşamı (Koolhaas Houselife)

'Koolhaas Ev Yaşamı', yönetmeliğini Ila Beka ve Louise Lemoine'in

gerçekleştirdiği bir film serisinin 2008 yapımı ilk belgesel türüdür. Yaşayan Mimariler (Living Architectures) adlı film serisi kapsamında düzenlenen belgesel, kurgusal olarak farklı bir çalışma ortaya koyma çabası taşımaktadır. Bu bağlamda Yaşayan Mimariler'in amacı, mimarlık mirasını bir temsiliyet olarak idealleştiren güncel eğilimden uzaklaşarak mimarlık alanına yeni bir gözle bakma yollarını araştırmaktadır. Dolayısıyla Koolhaas Ev Yaşamı, kurgunun geçtiği Bordeaux Evi'ni idealize ederek anlatma üzerine değil, senaryoyu kullanıcı izleri üzerinden ele alarak evin sorunlarını samimiyetle aktarma üzerine odaklanmaktadır (Bkz. Görsel 5).



Görsel 5. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" film poster, 2008

Her ne kadar filmin çekildiği Bordeaux Evi, mimar Rem Koolhaas tarafından engelli birey Bay Lemoine ve ailesi için tasarlanmış olsa da filmin kurgusu doğrudan tekerlekli sandalyelinin yaşamış olduğu mekânları canlandırmak ve mükemmeliyetçi bir tanıtım yapmak üzerine odaklanmamaktadır. Bunun yerine evin tüm kullanıcılar açısından var olan eksikliklerini samimi bir dille aktarma amacı işlenmektedir. Filmin izleyiciyle kurduğu iletişim kapsamında kurgusal aktarım, evde temizlik görevlisi olarak çalışan Guadalupe Acedo'nun hareketleri üzerinden evin günlük yaşamına ve işleyişine uzanan bir hikâye ile gerçekleşir. Film süresince Guadalupe'yi takip eden bir kamera, rutin ev işlerinin arkasına gizlenen mekânları ve

mekân öğelerini gösterme çabasıdır.

Filmin kurgusu evin günlük işleyişi üzerinden ilerlerken, engelli kullanıcının mekândaki izlerini takip edebilmek, yine görevlinin hareketleri üzerinden mümkün olmaktadır. Guadalupe'nin mekânlar arası dolaşım sahnelerinde verdiği övgü ve şikâyet röportajlarının yanı sıra ikinci planda beliren engelli kullanıcının izleri, onu takip eden bir kameranın varlığı ve arkasında kalan film kareleri ile hissedilmektedir. Kamera hareketleri, arka planda tekerlekli sandalyenin mimari izlerine ilişkin algısal bir ortam yaratırken, mizansen, kadraj, ışık, ses gibi temsil araçları ile de izleyiciye mekânsal deneyim imkânı sunmaktadır. Sinema temsil araçları ile vurgulanan mimari izler sayesinde, sinema koltuğunda hareketsiz oturan izleyici, film süresince hiç görünmeyen bir tekerlekli sandalyenin yerine geçerek farklı bir deneyim imkânı bulur. Bay Lemoine'in mekâna yansıyan izlerini deneyimleyen izleyiciyle beyaz perde arasındaki mesafe böylelikle erimektedir. Mekânsal izlerin, beyaz perdede hiç görünmeyen bir karakter üzerinden, mimari ve sinemasal temsiliyeti, engelli karakter-sinema mekânı ilişkisinde bir farklılık sergilemektedir.

Mekânın temsiliyeti doğrultusunda sinema perdesine farklı bir senaryo ile yansıyan Koolhaas Ev Yaşamı, engelli mekânları üzerine irdelenecek birtakım izler ve bilgiler ortaya koymaktadır. Bu kapsamda belgesel filmlerinin temsil tekniği olan açıklayıcı kompozisyon yaklaşımından yararlanılmaktadır. Bu teknik kapsamında mimari ve sinema temsil araçları ile açıklanmak istenen bilgiler ve Bordeaux Evi'nin tasarımsal sorunları alt başlıklarla değerlendirilmektedir.

3.1. Asansör – 'Hareketli platform'

Film mekânının üretimi kapsamında kullanılan gerçek ve kurgusal mekân yöntemleri filmlerde farklı şekillerde kullanılabilir. Charles Affron ve Mirella Jona Affron (1995) tarafından beş farklı kriterde sınıflandırılan film mekânları (Ersoy, 2010: 22), Koolhaas Ev Yaşamı'nda engellilik bağlamında belirmektedir. Bu kapsamda söz konusu film mekânları anlatı mekânı ve vurgulanan mekân olarak iki şekilde sınıflandırılırken, mekân tasarımının ön planda olduğu ve anlatıyı güçlendirdiği görülmektedir. Anlatının izleyici tarafından benimsenmesi gerekliliği bu tür mekân üretimlerinde ön planda olup, mekânların karakter izlerini vurgulaması söz konusudur.

Mekân üretimleri bağlamında Koolhaas Ev Yaşamı'nda aktarılan mekânsal izler, kullanıcının günlük yaşamını kolaylaştıran ve bedenine engel atıfta bulunan vurgulanan mekânları çağırır. Evin üç ayrı kotunun da engelli kullanıcı erişimine izin vermesi amacıyla tasarlanan hareketli platform,

filmde vurgulanan mekân üretimi olarak ortaya çıkan en belirgin izdir. Bu noktada, filmin en çarpıcı mekânsal izinin, izleyiciye nasıl aktarıldığı önemli bir husus olarak belirlemektedir.

Beyaz perdeye engelli olma durumunun mimari bir temsili olarak yansıyan hareketli platform, engelli kullanıcıyı eve bağlayan şaşırtıcı bir tasarımla filmin giriş sahnesini oluşturur. Koolhaas Ev Yaşamı ile deneyime sunulan Bordeaux Evi'nin ilk sahnesi temizlik görevlisi Guadalupe'nin görünmesiyle başlar. Kamera açısının göz hizasında sabit konumlandığı giriş sahnesinde, izleyici platformun hareketini kendisi takip eder ve evi ilk kez deneyimler. Bu aktarımda, platform üzerinde temizlik malzemeleriyle ilk defa görünen görevli, evin günlük işlerine başlamaya hazırlanır. Asansörün oldukça yavaş ilerlediği sahnede, sabit kamera açısına görevlinin elindeki kumanda yansımaktadır. İzleyici, hareketli platformun Bay Lemoine tarafından ancak kumanda yardımı ile yönetilebileceği düşüncesini hissetmektedir (Bkz. Görsel 6).



Görsel 6. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filmi kumandalı giriş sahnesi, 2008, video

Evin ve tekerlekli sandalyenin en önemli uzamı niteliğindeki işlevsel platform yavaş yavaş ilerlerken, Guadalupe sanki ilk defa biniyor gibi şaşkın bir tavırla etrafı izler. Bu durum izleyiciye, filmde hiç görünmeyen tekerlekli sandalye kullanıcısının bu hareketli tasarıma yönelik şaşkınlığını hissettirir. Bununla birlikte izleyici de Guadalupe ile birlikte ev içindeki platformu deneyimlemiş olur. Etrafı merakla izleme sahnesi, farklı katlara kolaylıkla

nasıl erişilebildiğinin bir yansımasıdır. Bu esnada fonda çalan neşeli müzik ise, engelli kullanıcı Bay Lemoine'e yönelik yaşamsal tasarımın beyaz perdedeki olumlu temsildir. Bu anlamda sinemasal bir temsil aracı olarak kullanılan ses tekniği, hikâyenin duygusunu izleyici aktaran bir görev üstlenmektedir.

Guadalupe gün içerisinde temizlik işlerini halletmek üzere elinde kumanda ile hareketli platformu oldukça sık kullanır. Onun bu taşınmaları esnasında katlar arası sirkülasyonu sağlayan platform, arka planda Bay Lemoine'e yönelik mimari bir oluşumun izini yansıtır. Bu temsiliyet, platformun aynı zamanda engelli kullanıcının çalışma odası olarak tasarlandığına işaret ederken, üç kat yüksekliğindeki kitaplık raflarına hareketli platform sayesinde kolaylıkla ulaşıldığını gösterir. Kameranın sabit konumlandığı sahnede, açık çerçeve yöntemiyle karakter ve kitaplık unsurunun çerçevenin ötesine geçmesi erişilebilirliğe odaklanan bir beyaz perde temsili oluşturmaktadır. Karakter ve nesnelerin çerçeve içine sığmayışı, vurgulanmak istenen anlama yönelik bir işaret vermektedir (Bkz. Görsel 7).



Görsel 7. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde ilk deneyim algısı ve erişilebilirlik, 2008, video

Filmdeki hareketli platform sahneleri fondaki müzik eşliğinde, Bordeaux Evi'nin bir çeşit mekanik bedene benzediğini anımsatır. Bu kapsamda aynı bir robot gibi sürekli değişiklik gösterebilen hareketli platform, bulunduğu kat ile birleşerek uyum sağlar. Kimi zaman engelli kullanıcının kütüphane raflarına kolaylıkla erişebildiğini hissettirir. Bay Lemoine'in eve bağlılığını artıran bu tasarım ile Guadalupe'nin gün içindeki sık kullanımı arasında mekanik bir ilişki kurulur. Kumanda ile yönetim erişimi kolaylaştırırken, görevliyi kata ulaştırdığında mekanik kapaklar açılır ve zemine oturur. Ardından platform bir kez daha yükselir, bu sefer izleyicinin kullanıcıyı hayal etmesini sağlayan masa ve sandalyesinin yer aldığı ofis gözükür. Öyküye ilişkin mekânsal izleri oluşturan bu aktarımlar, beyaz perdeye

mimari temsiller olarak yansırken, sinemanın temsil araçları ile de izleyiciye bütüncül bir deneyim imkânı verir. Gün içinde sürekli bu hareketin gerçekleştiği kurgusalılık, Guadalupe'nin şaşkınlığı eşliğinde izleyiciyi filmin içine almakta ve sahne ile arasındaki mesafeyi eritmektedir. Göz hizasında kamera açısının sunduğu hareket algısı, açık çerçeve ile hissedilen anlam ve ses tekniği ile yaşanan duygusal deneyim, tekerlekli sandalyenin erişimini hayal ettiren etkileyici düzey sirkülasyonun sinemasal temsilleridir ve izleyicinin aklında engelliliğe ilişkin en belirgin izi oluşturmaktadır. Dolayısıyla ev içindeki dolaşım ile deneyimlenen hareketli platform, film süresince tekerlekli sandalyeye hareketi hatırlatan bir kurguyla aktarılır.

3.2. Rampa

Kullanıcı kendini tanımlayabildiği ve yönlendirebildiği çevrede; anlamlı olarak deneyimlediği mekânda ikamet eder (Schulz, 1980: 5). İkamet etme davranışının izlerini aktaran Koolhaas Ev Yaşamı da beden-mekân ilişkisinin anlam bulduğu yansımaları içermektedir. Mekân bedenin, beden ise mekânın bir parçası fikrinden yola çıkıldığında, evin giriş kotunda düzenlenen rampanın tekerlekli sandalye kullanımı ile ilişkilendirildiği görülür. Leland M. Roth'un (2000) mekân üretimi kapsamında belirlediği birey odaklı tasarım anlayışlarını filmde rampa olgusu ile görmek mümkündür. Bu üretim, kullanıcıların gereksinimleri doğrultusunda izleyicinin hafızasında bir takım mekânsal edinimler oluşturur. Kavramsal mekânlar olarak beliren bu edinimler (Roth, 2000: 75), tekerlekli sandalyenin hareketine izin veren ve bireyin kolay algılayabildiği, söz konusu rampa tasarımı gibi film mimarlığına katılmaktadır.

Bordeaux Evi'nde Koolhaas'ın tasarlamış olduğu rampa olgusunun filme hangi temsillerle yansıdığı bu noktada önem taşımaktadır. Söz konusu rampa, her ne kadar erişilebilirlik amacı taşısa da filmin kurgusu doğrultusunda birtakım sorunlarla aktarılmaktadır. Ev bünyesinde rutin işlerini sürdürmeye devam eden Guadalupe, evin bahçesinde dolaşım esnasında rampanın olduğu bölümden geçme ihtiyacı duyar. O anda kendisi takip eden kameraya verdiği röportajda, bir yokuş olarak tanımladığı rampanın kullanıcı açısından oldukça yorucu bir yapısının olduğundan söz eder. Hareketli kameranın aktif olarak yer aldığı bu film mekânı, sabit bir olgu olmaktan çıkarak içinden geçilebilir dinamik bir hal alır. Bu noktada mimari ile kesişen sinemasal hareket, izleyicinin bu deneyimi yaşamasını sağlar. Sahnede karakterin rampadan çıkarken duvara tutunma ya da rampa boyunca çapraz hareket çizgileriyle yol alma ihtiyacı deneyimin bir parçasını oluşturmaktadır. Mimari ve sinema temsil araçları ile beyaz perdeye aktarılan bu deneyim, rampanın eğimini ironik ve eğlenceli bir

tavırla eleştirmektedir (Bkz. Görsel 8).

Guadalupe'nin rampa deneyimi, mekânsal bir izin erişilebilirlik üzerine sorgulanması gerekliliğini hatırlatmaktadır. Eğimi bu denli fazla olan ve ek elemanların olmadığı (tutunmaç, kaymaz bantlar, vb.) bir rampadan tekerlekli sandalyenin yardımsız nasıl çıkacağı sorunsalı, filmde önemli bir noktayı temsil eder. Bu aktarımla film, izleyicinin belleğine ulaşılabilirlik üzerinden uzanmaktadır.



Görsel 8. Ila Beka ve Louise Lemoine, “Koolhaas Ev Yaşamı” filminde rampa deneyimi, 2008, video

3.3. Pencereler

Roth'un (2000) mekân üretimi anlayışına örneklendirmeler üzerinden bakıldığında, bu alt başlık kapsamında bir diğer biçimlenme şekli olarak davranışsal mekân belirir. Davranışsal mekân, içinde gerçekten devindiğimiz ve kullandığımız mekânlardır (Roth, 2000: 76). Engellerden bağımsız olarak kullanıcının yaşamına katılan bu mekânlar, tekerlekli sandalyenin davranışlarını yönlendiren mimari öğeler kapsamında sinemasal ortama yansımaktadır. Bu anlamda ev içerisinde yer alan mimari öğeler, sandalyenin davranışlarını belirlemekte ve kullanıcıya göre şekillenen mekânlar ortaya çıkarmaktadır.

Davranışsal mekân ögesi olarak beliren pencere tasarımlarının kullanıcılar ile olan ilişkisi 'Bordeaux Evi' bölümünde aktarılmıştır. Bu bağlamda Bay Lemoine'i ve diğer kullanıcıları yönlendirmesi açısından üst kat pencere boşlukları farklı yüksekliklerde yer almaktadır. Üst katın masif cephesinin yanında ise orta katın şeffaflığı dikkat çekmektedir. Kullanıcı-mekân ilişkisinin belirlediği bu tasarım, filmde dikkat çeken kurgusal bir aktarımla ele alınır.

Evin kurgusallığının bir parçası olarak tasarlanan pencereler, engelli kullanıcının filmde mekânsal bir izi olarak belirlemektedir. Filmin bir sahnesinde kamera hareketi, üst kattaki dairesel pencerelerin önünde algısal bir deneyim yaşatma çabası gösterir. Bu sahnede mimari temsiliyeti beyaz perdeye yansıtan sinema tekniği, çerçeve içi çerçeve yönteminin kullanılmasıdır. Görsel 9'da görülen dış çerçevesin sinema karesini oluştururken, iç çerçeve mekânın ışıkla tanımlandığı dairesel bölümdür. Kameranın dairesel çerçeveye odaklandığı bu sahnede bahçeden temizlik görevlileri geçmektedir. Ellerinde merdivenle geçen görevlilerin hareketini bir süre izleyen kamera, iç-dış mekân bağlantısını beyaz perdeye taşımaktadır. Tekerlekli sandalyenin görünmediği bir kurgu çerçevesinde yönetmen, kameranın bu hareketi ile izleyiciye Bay Lemoine'i hayal ettirmektedir (Bkz. Görsel 9). Dolayısıyla, izleyici kendini bu sahnede, pencere önünde oturan ve dışarıyı seyreden tekerlekli sandalyeyi hayal ederken bulur.



Görsel 9. Ila Beka ve Louise Lemoine, “Koolhaas Ev Yaşamı” filminde 'İçeriden' görünüm, 2008, video

Engelli konulu pek çok filmde tekerlekli sandalye kullanan karakterler, pencere önünde oturup uzun süreler dışarıyı seyreder. Çerçeve tekniği ile beyaz perdeye yansıyan ve engelli karakterin dış mekân ile bağlantısını sağlayan geniş pencere açıklıkları, önünde tekerlekli sandalyede oturan engelli karakter ile pek çok kez beyaz perdede deneyimlenmiştir. Sözgelimi ünlü yönetmen Alfred Hitchcock'ın Arka Pencere (Rear Window, 1954) filminde iş kazası sonucu ayağını kıran ve gün içinde bütün vaktini yatağında veya sandalye üzerinde geçirmek zorunda kalan engelli kullanıcının dışarıyla bağlantı kurması, yatağının yanındaki geniş pencere açıklığı ile büyük ölçüde sağlanır (Bkz. Görsel 10). Kullanıcı, dışarıda olup biteni bu pencere sayesinde takip eder. Sandalye üzerinde uzun süre dışarıyı izleyen engelli kullanıcının oturma seviyesiyle uyum gösteren bir başka pencere örneği 2016 yapımı Attila Till filmi Tekerlekli Ölüm'deki sahnede görülür.



Görsel 10. Alfred Hitchcock, "Arka Pencere" filmi pencere önünde engelli kullanıcı, 1954

Bu filmlerde dış mekânla bağlantı kuran geniş bir pencere ve önünde oturan engelli kullanıcılar görülürken, Koolhaas Ev Yaşamı'nda farklı bir etki söz konusudur. Bordeaux Evi'nde de dış mekân ilişkisi kuran gerek geniş gerekse küçük boşluklardan oluşan pencere açıklıkları mevcuttur, fakat farklı bir kurgu ile belirirler. Bu filmde pencereler izleyici tarafından deneyimlenirken, kullanıcısı hayal edilir. Yönetmen, engelli kullanıcıyı göstermek yerine, pencere önünde dışarıyı seyreden tekerlekli sandalye olgusunu izleyicinin hayal gücüne bırakır. Tekerlekli sandalyenin oturma yüksekliğine göre farklı yüksekliklerde tasarlanmış bu pencereler, engelli kullanıcıyı canlandıran mekânsal izler olarak yansır.

Kamera hareketi ile pencere deneyimi arasındaki ilişkinin ardından filmin diğer pencere sahnelerinde Guadalupe'nin hareketleri göze çarpar. Sözelimi ıslak hacimde yerleri silerken arkasında dairesel pencereler fark edilir. Üzerindeki puantiyeli elbise, arkadaki dairesel pencerelere atıfta bulunan eğlenceli bir kurgu içerisindedir. Duş teknesini temizlerken ise göz seviyesindeki dairesel pencereden dışarıya bakar. Guadalupe'nin bu hareketleri farklı kotlardaki pencerelerin tekerlekli sandalye ile olan ilişkisini yeniden hatırlatır (Bkz. Görsel 11). Film mekânın temsili açısından kullanılan çerçeve tekniği ile yönetmen pencere algısını sınırlandırmakta ve çerçeve içine dahil edilen görüntülerin anlamını sorgulamaktadır.



Görsel 11. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde dairesel pencereler, 2008, video

Beyaz perdeye yansıyan tasarım kurgusunda dikkat çeken bir diğer pencere ise hareketli platformun üst örtüsünün bir tavan penceresinden (skylight) oluşmasıdır. Bay Lemoine'in masa, sandalye ve kitaplığının yer aldığı ofis olarak düzenlenmiş platform, yükseldikçe aydınlık bir mekâna dönüşür. Mimari temsiliyeti ışık-mekân ilişkisi ile yansıtan bu karede Guadalupe yer almazken, pencere-hareketli platform birlikteliği tekerlekli sandalyenin Bay Lemoine'e karamsarlıktan sonra sağladığı özgürlüğü anımsatır (Bkz. Görsel 12).



Görsel 12. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde hareketli platform, 2008, video

Filmde tekerlekli sandalyenin mekânsal birer izi olarak beliren pencere tasarımlarının beraberinde getirdiği sorunlar vardır. Kameranın bu sorunlara odaklanması, filmin amacının evi idealize etmek olmadığını hissettirir. Temizlik görevlileri ellerinde uzun bir merdivenle görünürler ve ardından

pencereleri temizlemeye başlarlar. Orta katın şeffaf geniş pencerelerini ve hareketli platformun üzerindeki tavan penceresini temizlerken görevlilerin zorlandıkları görülür. Bu durum engelli bir kullanıcı için tasarlanan evde bu denli geniş pencerelerin nasıl temizleneceği düşüncesini sorgulatmaktadır. Bununla birlikte orta kattaki pencere boyunca uzanan ağır perdeleri toplamaya çalışan Guadalupe, evde günlük yaşamın zorluğunu bu hareketleriyle aktarır.

3.4. Islak Hacim

Mimarlığın tarihi esas olarak mekânı üreten ve şekillendiren insanın tarihidir (Pevsner, 1970: 75). Mekânın üretim sürecinde farklı insan yaşamları çevrelenirken, durmaksızın yeni mekânlar oluşur. Bu anlamda bireysel gereksinimlerin ve değişken durumların ön planda olması gerekliliği doğmaktadır. Sözgelimi bu üretim sürecinde tasarlanacak bir mekânın bireye yönelik bir tasarım içermesi gerektiği düşünülebilir. Deneyim sürecinin gerçekleşmesi, mekân içinde gündelik gerçekliklerin ve dönüşümlerin gözlemlendiği bir anlayışı ortaya çıkarır. Bu kapsamda eğer mekânın yaşantısallığı ise temel alınan, bu durumda bakışların ilk uğrağı gündelik yaşam, gündelik yaşamda da insan olacaktır (Kurtar, 2012: 354).

Mekânın şekillenmesini, günlük yaşamda bireysel deneyimlerin aktarıldığı film karelerinde görmek mümkündür. Guadalupe'nin ev içerisinde dolaşırken izleyiciye tekerlekli sandalye varlığını hissettirdiği mekânsal izlerden biri olarak ıslak hacimler, bireysel farklılıklar ile üretilen mekân tanımı ile belirmektedir. Bu doğrultuda tekerlekli sandalyenin kullanımını destekleyen mimari temsiller göze çarparken, Guadalupe'nin gözünden günlük yaşamda kullanıcı deneyimi aktarılır. Mimari ve sinemasal aktarımın ortak temsil aracı olan hareket kurgusu, günlük yaşamın bu hızlı dolaşımını beyaz perdeye yansıtır. Evin diğer mekânlarından sonra sıra mutfaktaki işleri halletmeye geldiğinde Guadalupe, mutfak dolaplarının erişilebilir olduğundan ve her rafın kullanıcıya izin verdiğinden söz etmeye devam eder. Onun bu eleştirel tavrının arkasında, tezgâh altındaki boşluklar ve raf yükseklikleri tekerlekli sandalyenin görünmeyen fiziksel yapısını izleyiciye hatırlatır.

3.5. Otomasyon İzleri

Kullanıcı davranışlarını yönlendiren ve tekerlekli sandalye hareketlerini kolaylaştıran mekânsal tasarımlar kapsamında, Bordeaux Evi'nin otomasyon özellikleri engellilik durumu ile ilişkili otomatik izler oluşturmaktadır. Guadalupe ve diğer çalışanların davranışları üzerinden deneyimlenen otomatik izler, bahçe-kapı ilişkisi, hareketli duvar, otomatik pencereler

olarak filmde sahnelenmektedir.

Bahçeden eve girişi sağlayan kapıyı kontrol eden ve Guadalupe'nin 'joystick' olarak adlandırdığı kontrol çubuğu, kapı koluna ihtiyaç olmadan kullanım sağlar. Joystick aynı zamanda bahçenin aydınlanması için lamba görevi görür. Guadalupe, kontrol çubuğunu ileri-geri hareket ettirerek kapıyı rahatça açar ve bahçeden eve kolaylıkla girildiğini gösterir. Evin içinde iken ise kontrol düğmeleri ile kapıyı tekrar kapatır. Ardından, ev içinde kapıyı yöneten düğmelerin bozulması üzerine eve elektrik teknisyenleri gelir. Kapının bahçeden açılmasını sağlayan joystick teknik görevlilerin ilgisini çeker. Evden ayrılmaları üzerine Guadalupe, kontrol çubuğunun kırıldığını fark eder ve mekanizmanın hassasiyeti üzerine şikâyet etmeye başlar. Guadalupe'nin kapıyı kontrol etmek için kullandığı bu mekanizma, beyaz perdede tekerlekli sandalyelinin hiçbir kapı kolu ile uğraşmadan sadece bir düğme ile bahçeden eve doğrudan girebildiğine ilişkin mimari temsiliyet sağlarken, mekanizmanın bozulduğunda ise nasıl kullanacağı üzerine soru işaretleri yöneltir (Bkz. Görsel 13). Bu mimari temsilin beyaz perdedeki sinemasal yorumu ise, Görsel 13'teki sahneler arasında ilişki kurmak amacı ile yönetmenin montaj tekniğini kullanması ve imgeleri ard arda bir araya getirmesidir. Bu sayede iki ayrı dizilimin birleşimi ile yeni bir temsil oluşurken, mimari yoruma ilişkin bir anlam yaratılır. Böylelikle iki dizilimin bir arada yansıtılması, sinemasal temsilin güçlü bir ifadesini oluşturmaktadır.



Görsel 13. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde 'Joystick', 2008, video

Bahçeden eve girişi sağlayan kontrol çubuğu gibi benzer şekilde yapı içerisinde otomatik yönetilen hareketli bir duvar yer alır. Guadalupe dinlenme alanını temizlerken evin muhteşem manzarasından bakmak ister ve oldukça büyük hareketli duvara yönelir. Duvarın üzerinde yer alan kolu

biraz zorlanarak döndürmeye başlar. Duvar kendi kendine hareket eder ve geniş bir manzaraya açılır. Guadalupe, sanki ilk defa bakıyormuş gibi manzarayı seyrederek (Bkz. Görsel 14). Geniş bir seyir açısı oluşturan boşluklu duvar, önünde saatlerce oturup manzarayı izleyen tekerlekli sandalye üzerindeki Bay Lemoine'i anımsatır. Yönetmen hareketli duvarın alan- içi görüntüsünü kadraja alarak, kaydedilen çerçevenin sınırlarını belirler. İzleyici, kadraja giren mekânı görürken, hareketli duvarın dışında kalan alanları ise kendisi tamamlar. Alan- içi ve alan- dışı mekânların eklemelenmesi, engelli karakterin dış mekânla bağlantısına atıfta bulunan sinemasal bir temsil oluşturur.



Görsel 14. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde hareketli duvar algısı, 2008, video

Otomatik ev yapısının izleyicide şaşkınlık yarattığı ve Bay Lemoine'in otomatik mekânsal izlerinin aktarıldığı sahnelerde bu etki, kullanıcıların gözükmediği bir kurguyla yansıtılır. Bu kurgu kapsamında; masayı taşıyan hareketli platform katları seyrederek yükselir ve en üst katta durduğunda rampa şeklinde kapaklar yavaşça zemine oturur; ardından cephenin küçük boşluklu pencerelerinden biri aniden açılır; hareketli platformun üst örtüsü yavaşça açılırken mekân aydınlanmaya başlar; hareketli duvar ise kendi ekseninde hızlıca döner (Bkz. Görsel 15).



Görsel 15. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde otomasyon izleri, 2008, video

Evin otomatik mekanizmasının bu şekilde çalıştığı sırada, önünde boş bir sandalyenin durduğu açık televizyon, Jacques Tati'nin yine otomatik bir evi anlattığı 1958 yapımı Amcam (Mon Oncle) filmi göstermektedir. Görsel 16'daki açık televizyon sahnesi, evin kurgusal yapısına atıfta bulunan eleştirel bir kare olarak algılanırken, kameranın alt açı ile yerde konumlandırılması televizyondaki filmi yücelten bir temsiliyet yaratır. Tam o anda ekmek kızartma makinesinden otomatik fırlayan ekmek sahnesi ise, evde tekerlekli sandalye için düzenlenen tüm bu otomatik kurguya atıfta bulunan ironik bir durum oluşturur (Bkz. Görsel 16).



Görsel 16. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde otomatik atıflar, 2008, video

3.6. Diğer İzler

Koolhaas Ev Yaşamı, tekerlekli sandalyeyi hayal ettiren mekânsal izler çerçevesinde tartışılırken, Guadalupe'nin ev içindeki dolaşım hareketleri izleyiciyi farklı mekânlara götürmekte ve diğer izlere rastlamasını sağlamaktadır.

Guadalupe, evin temizliği sırasında elindeki süpürgeyi mekânlar arası taşır, koridorlardan rahatlıkla geçer ve manevra hareketlerini yeterli genişliklerde kolaylıkla gerçekleştirir. Başka bir görevli o sırada bahçedeki geniş sert zeminden geçerek yeşil alanları sulamaya başlar. Guadalupe süpürgeyi asansörle üst kata taşır ve eskiden Bay Lemoine'in yatağının yer aldığı odayı temizlerken verdiği röportajda evin onun engeli için tasarlandığını ifade eder. Bay Lemoine'in vefatı üzerine herkesin özellikle eşi Bayan Lemoine'in oldukça üzgün olduğunu sözlerine ekler. Buradaki işlerini tamamlamasının ardından bahçede çakıl taşlarının olduğu bölümde gezinen Guadalupe, bu taşları Lemoine çiftinin eskiden tatile gittiklerinde kumsaldan getirdiklerini anlatır. Engelli kullanıcı Bay Lemoine'in hayatına dair bir iz oluşturan çakıl taşlarının evin mekânsal bir parçası haline geldiği anlaşılmaktadır. Görsel 17'de kameranın üst açı ile konumlanması, izleyiciye çakıl taşlarının da bir



Görsel 17. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde eski yaşam izi, 2008, video

kullanıcı izi olduğunu hatırlatan vurgulu bir aktarım sağlar (Bkz. Görsel 17).

Filmin ilk karelerinden biri olan Görsel 18'de ziyaretçilerin görüldüğü sahne, bu başlık altında eve dair bir iz oluşturur. Yağmurlu bir günde

evi deneyimlemek isteyen bir grup ziyaretçi, geldiklerinde ayakkabılarını çıkararak dolaşmaya başlarlar. Ayakkabılarındaki çamurdan dolayı böyle bir davranış gösteren grup, engelli kullanıcının izlerinin yanında evde başka bir iz bırakmamak ister. Yan yana bir dizilimle beyaz perdeye aktarılan montaj, mekânsal kullanıcı izlerine ilişkin yorumsal anlam oluşturur (Bkz. Görsel 18).

Filmde akşam güneşi kurgusunun aktarıldığı son sahnede Bay Lemoine'in eşi kırmızı kıyafeti ile görünür. Bahçede tek başına dalgın bir tavırla manzarayı izlemesi Lemoine'in yokluğunu akıllara getirir. Günün sonunda Bayan Lemoine önce orta katın, sonra zemin katın ışıklarını teker teker söndürür. Son olarak tekerlekli sandalye kullanıcısı olan Lemoine'in bir zamanlar en çok kullandığı ve onun izi olarak algılanan son katın dairesel pencereleri yavaş yavaş sönmeye başlar (Bkz. Görsel 19). Bu sahneler beyaz perdeye ışık tekniği ile yansırken, ışığın kullanımı izleyicide duygusal etkiler bırakan bir sinema temsili oluşturur. Görsel 19'da aydınlıktan karanlığa dönüşen ev sahnesi, evin engelli kullanıcısının yokluğunu hatırlatan karamsar bir tavır yansıtır. Böylelikle Bordeaux Evi'nin günlük macerası Koolhaas Ev Yaşamı'nın eleştirel tutumu mimari ve sinemasal temsillerle ile tamamlanmış olur.



Görsel 18. Ila Beka ve Louise Lemoine, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminde başkalarının izi, 2008, video



Görsel 18. Ila Beka ve Louise Lemoine, “Koolhaas Ev Yaşamı” filminde başkalarının izi, 2008, video

4. Değerlendirme ve Sonuç

Bu çalışmada irdelendiği üzere, alışlagelmişin dışında bir aktarımın sözü konusu olduğu Koolhaas Ev Yaşamı, mimarlık-engellilik ilişkisi bağlamında farklı bir sinemasal zemin oluşturmaktadır. Bu farklılık kapsamında tekerlekli sandalyenin hiç görünmediği film kurgusu, engelli kullanıcının mekânsal izlerini diğer kullanıcılar üzerinden temsil etmektedir. Filmin yönetildiği ev ortamında kullanıcıların hareketleri, tavırları ve röportajları mimari temsil araçları ile mekânsal izleri yansıtırken, karakterleri takip eden kamera hareketleri, açıları, ışık, ses gibi sinema araçları da beyaz perdede engelli kullanıcının izlerini yorumlamaktadır. Mimari ve sinema temsil araçlarının beyaz perdedeki bir aradılığı, izleyicinin kendini filmin içinde hissetmesini ve mekânsal izlerin aktarım ile tekerlekli sandalyeyi hayal etmesini sağlamaktadır. Bu durum izleyiciyi engellilik üzerine düşünmeye yönelten sorgulayıcı bir tutum yaratır.

Günlük yaşam ilişkilerinin ev ortamı üzerinden başladığı düşünüldüğünde, bireyin içinde yaşayabildiği boşluğu tanımlı kılabilmesi için, ev mekânlarının kullanıcıya yaşamsal bir çevre sunması gerekliliği doğmaktadır. Bu bağlamda Koolhaas Ev Yaşamı'nın ana mekânını oluşturan Bordeaux Evi, engelli kullanıcının hareket etme isteğini göz önünde bulunduran mekânsal izlerin yer aldığı 'makine ev' olarak beyaz perdeye yansımaktadır. Her ne kadar ev içerisindeki otomatik mekanizmalar evi bir makine olarak izleyiciye yansıtırsa da Bordeaux Evi'nin yaşayan ve kendi içinde canlılığını koruyan bir kurguya sahip olduğu görülmektedir. Bu süreçte tekerlekli sandalye direkt olarak beyaz perdede görünmemekle birlikte, evin temizlik görevlisinin günlük hareketleri ile mekânların canlılığı hissedilmektedir. Bir yandan evin sorunları

ile uğraşan görevli, diğer yandan onu takip eden bir kamera ile tekerlekli sandalyenin mekânsal izlerini izleyiciye deneyimletmektedir. Böylelikle yaşamsal bir ortamda tekerlekli sandalyenin ihtiyaç duyduğu asansör, rampa, pencere, ıslak hacim gibi mekân ve mekân öğeleri tüm artıları ve eksileriyle deneyimlenmektedir. Filmin belgesel niteliği göz önünde bulundurulduğunda, açıklayıcı kompozisyon tekniğinin kullanılması, engelli temsil eden mimari izlerin beyaz perdede tek tek ele alınmasını gerektirirken, izleyicide sorgulayıcı tutum oluşturan bir irdeleme yaratır.

Engelli bir kullanıcı için tasarlanan Bordeaux Evi gerek kültürel yorumu gerekse engellilik üzerine düşünsel tasarımı ile güncel bir mimarlık örneğidir. Ödüllü bir bina olmasına rağmen (1999 Le Prix L'Equerre d'Argent, 1998 Time Magazine Best Design of the Year), film süresince Bordeaux Evi'nin idealleştirilmesinden uzak durulmaktadır. Samimi bir aktarım amacı taşıyan film böylelikle, ev içerisindeki tasarımlara ilişkin izleyici düşündürmektedir. Bu bağlamda kendi içinde tasarımsal sorunlar yaşayan bir yapının, eğlenceli bir kurguyla bu sorunları ele alması, beyaz perdede farkındalık zemini oluşturmaktadır.

Filmin güçlü yönlerinden biri de film süresince engelli kullanıcı Bay Lemoine'in trajik yaşam hikâyesinin hiç tartışılmamasıdır. Hatta kurgusal aktarımda engelli kullanıcıya dair mekânsal tasarımlar ikinci planda kalırken, izleyici tekerlekli sandalyenin dramatik varlığını düşünmek yerine, kendini temizlik görevlisinin peşinde evi deneyimlerken bulur. Bu süreçte izleyici, görevlinin trajikomik hareketleri sayesinde tekerlekli sandalyeyi hayal edebilmektedir.

Koolhaas Ev Yaşamı'nın gerçek bir ev mekânı ve açıklayıcı kompozisyon teknikleri ile beyaz perdedeki temsili, film mimarlığının izleyiciye sunduğu keşfetme ve deneyimleme imkânını mümkün kılmaktadır. Belgesel film türünün bir örneği olarak beyaz perdede izleyiciye farklı bir deneyim yaşatan Koolhaas Ev Yaşamı, hem yaşayan bir mimari yapının tasarımsal özelliklerini hem de engelli olma durumunun mekânsal izlerini farklı ve samimi bir dille irdelemektedir.

Kaynakça

Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası* (çev. A. Derman). İstanbul: Kesit Yayınları.

Dear, M. (1994). *Between Architecture and Film*. M. Toy (Ed.), *Architecture & Film: Architectural Design* (s. 9) içinde. London: Academy Editions.

Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekânsal İmge Kullanımıyla Durağan Mekânın Dinamik Mekâna Dönüşümü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.*

Kurtar, S. (2012). "Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu". *TÜCAUM VII. Coğrafya Sempozyumu* (s. 349-356), Ankara.

Pevsner, N. (1970). *Avrupa Mimarisinin Anahatları* (çev. S. Batur). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın Öyküsü* (çev. E. Akça). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Schulz, C. N. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.

Vidler, A. (2001). *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. London: The MIT Press.

Wigley, M. (2000). "The Architectural Cult of Synchronization", *October*, 94, 4-5.

İnternet Kaynakları

İnternet: Kayım, S. (Mart, 2008). *Koolhaas'ın 'Ev Yaşamı' Sinemaya İlham Verdi*. Web: http://www.mimarizm.com/haberler/koolhaas-in-ev-yasami-sinemaya-ilham-verdi_116132 adresinden 10 Nisan 2017'de alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Görsel 1: İnternet: Harris, K. (Mart, 2011). *Maison a Bordeaux*. Web: <http://kris-arch1201.blogspot.com.tr/2011/03/maison-bordeaux-external-views.html> adresinden 25 Mayıs 2017'de alınmıştır.

Görsel 2: İnternet: Harris, K. (Mart, 2011). *Maison a Bordeaux*. Web: <http://kris-arch1201.blogspot.com.tr/2011/03/maison-bordeaux-external-views.html> adresinden 25 Mayıs 2017'de alınmıştır.

Görsel 3: İnternet: Kroll, A. (Ocak, 2011). *AD Classics: Maison Bordeaux/OMA*. Web: <http://www.archdaily.com/104724/ad-classics-maison-bordeaux-oma> adresinden 10 Mayıs 2017'de alınmıştır.

Görsel 4: İnternet: Taylor-Foster, J. (Ocak, 2014). *2014'te İzlenmesi Gereken 40 Mimari Belgesel*. Web: <https://www.archdaily.com.br/br/01-171581/40-documentarios-de-arquitetura-para-assistir-em-2014> adresinden 9 Mayıs 2017'de alınmıştır.

Görsel 5: İnternet: Taylor-Foster, J. (Ocak, 2014). *2014'te İzlenmesi Gereken 40 Mimari Belgesel*. Web: <https://www.archdaily.com.br/br/01-171581/40-documentarios-de-arquitetura-para-assistir-em-2014> adresinden 9 Mayıs 2017'de alınmıştır.

Görsel 6: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 7: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 8: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 9: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 10: İnternet: Özkan, O. (Nisan, 2017). *Voyeurism of the Movies: Alfred Hitchcock's Rear Window*. Web: <http://www.sanatduvari.com/voyeurism-of-the-movies-alfred-hitchcocks-rear-window/> adresinden 18 Haziran 2017'de alınmıştır.

Görsel 11: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 12: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 13: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 14: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 15: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 16: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 17: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 18: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Görsel 19: *Ila Beka ve Louise Lemoine, 2008, "Koolhaas Ev Yaşamı" filminden alınmıştır.*

Sanatsal İmgenin Coğrafi Boyutu ve Özgün Uygulamalar ile İncelenmesi

Doç. Ufuk Tolga Savaş

Makale Geliş Tarihi: 05.11.2018
Yayına Kabul Tarihi: 27.11.2018

Özet

Sanatsal imge çok katmanlı bir yapıdır. Bu katmanlar biçim içerik ilişkisinin ortaya çıkardığı yapılanmalar olup, kimi zaman coğrafi bir işaret de taşıyabilmektedir. Sözü edilen coğrafi katman kimi zaman yaratım sürecinin başında etkili olup biçimin ortaya çıkışında etkili olurken, kimi zaman da ortaya konulanın coğrafi bir imge olması hatta bazen de coğrafyanın bir ögesi olması söz konusu olabilmektedir. Bu makale kapsamında incelenecek olan ise, bahsi geçen coğrafi imgenin ne olduğu, sanat eserlerindeki yeri olup, elde edilen bilgiler ışığında özgün çalışmalar oluşturularak yeni ifade yolları ortaya konmaya çalışılacak, “coğrafi imge insana ilişkin söylemleri sanatsal bağlamda ortaya koymak için kullanılabilir mi?” sorusuna cevap aranacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Biçim, İçerik, Coğrafya, İnsan, İmge

THE INVESTIGATION OF GEOGRAPHICAL EXTENT OF THE ARTISTIC IMAGE WITH INDIVIDUAL PRACTISES

Abstract

The artistic image is a multi-layered structure. These layers are structured by the form content relationship and can sometimes carry a geographical sign. While the mentioned geographic layer is effective at the beginning of the creation process and it is effective in the emergence of the form, it can sometimes be a geographical image and sometimes even a part of geography. In the context of this article, it will be reviewed the questions of what is the geographical image, the place in the art works and in the light of the information obtained the new ways of expression will be studied by creating original works, and the question “Is the geographic image available to put forward in the artistic context of human discourse?” will be inquired.

Keywords: Art, Form, Content, Geography, Human, Image

Doç. Ufuk Tolga Savaş, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü,
Ankara.
E-posta: ufukt@hacettepe.edu.tr

Giriş

İnsan var olduğu günden bu yana içinde yaşadığı gerçekliği güvenli ve yaşanabilir kılmaya çalışmıştır. Bunun için elinde bulunan teknik imkanları sonuna kadar kullanmış, algısını genişletmeye, etrafında gördüğü dünyayı anlamlandırmaya çalışmıştır. Bunun için sanatı ve bilimi kullanmıştır. Kendini yaşadığı dünya üzerinde konumlandırabilen insan, daha huzurlu hissetmiş ve bu sayede kişilik oluşturabilmiştir.

İnsanın kendini kendinden daha büyük bir gerçeklik içinde konumlandırma çabasının vazgeçilmez bir parçası da sanattır. Yaratıcı kişi yani sanatçı, yaratım süreci içinde, yapıtını ortaya koymak için çevresinde görebildiği, duyabildiği her şeyi kullanmıştır. Bu süreç içinde ortaya koyduğu her sanatsal yapıt, yeni, sanatsal bir imge olmuştur.

Bahsi geçen sanatsal imge çok katmanlı bir yapıdır. Bu katmanlar biçim-içerik ilişkisinin ortaya çıkardığı yapılanmalar olup, kimi zaman coğrafi bir işaret de taşıyabilmektedir. Sözü edilen coğrafi katman yaratım sürecinin başında, biçimin ortaya çıkışında etkili olabilmektedir. Bazen de ortaya konulanın coğrafi bir imge olması hatta coğrafyanın bir ögesi olması söz konusu olabilmektedir. Bu makale kapsamında incelenecek olan, bahsi geçen coğrafi imgenin ne olduğu ve sanat eserlerindeki yeridir. Coğrafi imge insana ilişkin söylemleri sanatsal bağlamda ortaya koymak için kullanılabilir mi?" sorusuna cevap aranacaktır. Elde edilen bilgiler ışığında özgün çalışmalar oluşturularak yeni ifade yolları ortaya konmaya çalışılacaktır. Bunun için öncelikle temel konular ile başlamak gereklidir.

Biçim, İçerik ve İmge

İnsanoğlu var olduğu, akıyla doğadaki diğer canlılardan farklı olduğunu anladığından beri, hayatını daha kolaylaştırmaya çalışmıştır. Bunun için içinde yaşadığı doğayı anlamaya, bilmeye, çözmeye çalışmış bunun için aklının ve becerisinin yettiği her şeyi kullanmıştır. Doğadaki nesnelere öykünerek alet yapımından, anlayamadığı doğa olaylarını anlayabilmek için ortaya koyduğu mitolojilere kadar söz konusu anlamlandırma çabasını devam ettirmiştir.

Sanat, tıpkı bilim gibi insanın çevresindeki gördüklerini anlamlandırma çabalarından bir tanesidir. Bunu yaparken de insan, çevresinde gördüğü, daha iyi algılamaya çalıştığı şeyleri bilimsel bir gözlemden farklı olarak

sanatsal bağlamda kullanmıştır. Gördüğü şeyleri dönüştürerek ifade etmek istediklerini ortaya koymuştur. Dönüşerek ortaya çıkan sanat yapıtı da yeni sanatsal bir imge olarak değerlendirilmelidir. Ancak bahsi geçen imge kavramı nedir? Sanatsal bağlamda rolü nedir? Bunlar önemli sorular olup konumuz bağlamında mutlaka cevap verilmesi gereklidir.

İmge, TDK sözlüğüne göre şu şekilde tanımlanmaktadır;

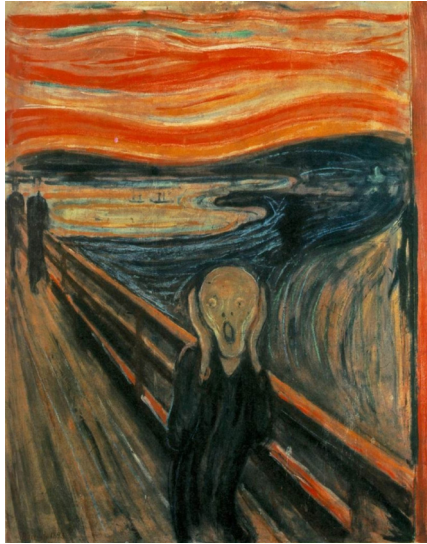
"1. Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen düş, hayal 2. Duyu Organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj 3. Duyularla algılanan, bir uyaran olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj" (www.tdk.gov.tr/sozluk/sozarama.html)

İmge; plastik sanatlar alanında içeriği olan görünümdür. İnsanın çevresindeki gerçekliği algılamasında da büyük rol oynar, çünkü insan algısı imgeseldir. Bir örnek verilecek olursa; "kedi" dendiğinde insanın aklındaki kedi imgesi çağrılacak ve anlama bu yolla olacaktır. Ancak insan aklındaki kedi imgesi sadece bir görünüşten ibaret değildir; kedinin sesi, tüylerinin yumuş aklı, kuyruğunu hareket ettirme biçimi, kokusu gibi yan öğelerde aynı kedi imgesi dosyasında bulunmaktadır. İnsan kedi imgesini çağırıldığında hatırladıkları bütün yan öğelerle beraber olacaktır. Bu durumda insan aklının hatırladığı kedi için sadece biçim değil aynı zamanda içeriği olan bir biçim yani imge demek yanlış olmayacaktır, çünkü "imgeler algının içeriği gibidirler" (Koçak, 1995: 43).

Yukarıda geçen "kedi" örneğinde olduğu gibi insan aklının çevresindekileri imgesel olarak algılaması söz konusudur. Algılanan imgeler, imgelem yani hayal gücünün yardımıyla dönüştürülebilir. Bu dönüşüm bilimsel, teknolojik ya da sanatsal bağlamda olabilir. Araştırma konumuz sanatsal bağlam ile sınırlı olduğu için bu yöndeki değişimleri, dönüşümleri ele alarak ilerlemek daha yararlı olacaktır.

İnsanın imgesel olarak algıladıklarını sanatsal imgeye dönüştürme sürecini "yaratım süreci" olarak düşünmek ve bu süreci ele almak gerekmektedir. İmgelem yani hayal gücü de bu süreci ortaya çıkararak ve yürütendir. İmgelem, kişiye özel bir yeti olup herkesin kendine özgü bir imgelemi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu öznel yeti açıklanamaz bir şekilde imgeler arasında bağlantı kurmaya, sanatsal yaratım sürecinde de içeriği bir biçim üzerinde somutlaştırmaya çalışmakta yani yeni sanatsal bir imge ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bu süreç içinde biçimin içeriğe ya da içeriğin biçime göre dönüştürülmesi söz konusu olmaktadır.

İmgesel yapıyı daha iyi irdelemek için içerik kavramını da açmak gereklidir. İçerik bir konu ve bir temanın birlikteliğinde kendini belli eder. Sanat eseri ya da endüstri ürünü nesnenin içeriği bir "konu" ve onun "anlatılış tarzının" birlikteliğidir (Kagan, 1982: 405). Bir sanat eseri için konu "İsa'nın Çarmıha Gerilmesi" olabilir. Bu içeriğin sadece bir yanısıdır. Öbür yanı ise nasıl resmedildiği, sanatçısının nasıl bir üslup kullandığı, nasıl bir kompozisyon içinde ve hangi teknikleri kullanarak konuyu somutlaştırdığıdır (Savaş, 2004). Bu durumu gündelik işlevsel bir biçim üzerinden irdelemek durumu daha anlaşılır kılacaktır. Bir seramik kupa düşünülürken, bu kupanın biçim özellikleri şu şekildedir; insan elinin düzgün bir şekilde kullanabileceği ergonomik bir sapının olması, içine sıvı konulabilecek bir derinliğinin, bir iç boşluğunun olması, insan ağzının içinden kolayca bir şey içebilecek bir kenar yapısının olması sayılabilir. Bu biçim özellikleri nesnenin işlevine yani içeriğine göre biçimlenmiştir. O halde söz konusu kupanın içeriği işlev olarak düşünülmelidir. Yine aynı şekilde bir mimari yapı içinde aynı şeyler söylenebilir. Bu durum sadece sanat eseri için değişiklik gösterir, çünkü sanat eseri, Kapoor'a göre kendi hakkımızdaki düşüncelere yaşam vermenin güçlü bir yoludur, hatta fiziksel ve tinsel varoluşumuzun ifade biçimidir (Marco, 1990). Dolayısıyla sanatın içeriği gündelik işlev değil sanatsal bir söylemdir. Yine bir örnekle açıklayacak olursak; Munch'un "Çığlık" isimli tablosunu ele almak yararlı olacaktır. (Görsel 1)



Görsel 1. Edvard Munch, Çığlık , 1893, Karton üzerine yağ, pastel ve pastel boya, 91 cm × 73.5 cm.

Söz konusu eserde insanın korkuyla karışık depresif ruh hali yansıtılmaya ve insanın içinde yaşadığı gerçekliğin durumu ile ilişkili bir söylem ortaya konmaktadır. Biçim de buna göre şekillenmiş, koyu, karamsar renklerin kullanıldığı akışan bir arka plan üzerinde normal bir insanın yüzünden farklılaşmış, çığlık atan hatta "çığlıklaşan" bir yüz biçimi bulunmaktadır. Tabloda bulunan çoğu öge sanatçı tarafından farklılaştırılmış, aktarılmak istenen içeriğe, sanatsal söyleme göre evrilmıştır. Bu durum, içeriğin, sanat eseri için ne kadar önemli olduğunu açıklayan bir örnek olarak düşünülebilir.

İçerik ile biçimin bu şekilde bağlanmasının sorumlusu da daha önce bahsedildiği gibi imgelemdir, onun çalışma yöntemidir; içeriği taşıyacak biçimi yaratırken, içeriği de biçime doğru evrilir. Bu noktada ortaya çıkan yeni sanatsal imge coğrafi nitelikler taşıyabilir ki bu da sanatsal bağlamda farklı ifade yollarını ortaya çıkarabilir. Bu çalışmada da irdelenmek istenen bu ifade yollarını anlamak ve elde edilen bilgi ile özgün sanatsal çalışmalar ortaya koymaktır. Bunun için öncelikle coğrafya ve sanat ilişkisini irdelemek, bazı örnek sanatçıları ve çalışmalarını incelemek gereklidir.

Coğrafya terimi, "Yeryüzünü fiziksel, ekonomik, beşerî, siyasal yönlerden inceleyen bilim" olarak tanımlanmaktadır."¹

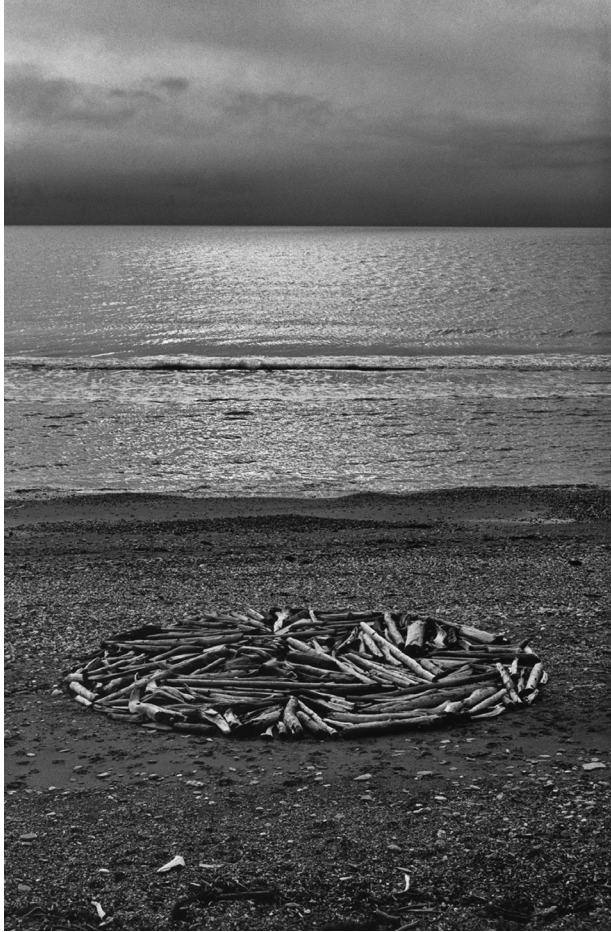
Coğrafya ve sanat denince akla gelecek ilk isim arazi sanatının (land art) önemli ismi Richard Long olacaktır. Long, belirli bir arazide değişiklik yaparak çalışmalarını ortaya koyan bir sanatçıdır. (Görsel 2)



Görsel 2: Richard Long, Making Paddy-Field Chaff Circle, 2003, Karışık Teknik Hindistan

¹ http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=CO%4%9ERAFYA

Long için arazi ve onu oluşturan ögeler her zaman ilgi çekici olmuş ve sanatsal hayatında bu konuyla ilgilenmiştir. Belirli bir coğrafyanın özelliklerini ifade etmek istediği yönde değiştirerek çalışmalarını ortaya koyan sanatçı, söz konusu arazi parçasının heterojen ve düzensiz yapısı içine sadece insan aklının ortaya koyabileceği geometrik şekiller ile işaretler bırakmakta, böylece o sınırlı araziye değiştirmektedir. Bu durum bir anlamda sanatçının doğaya eklenmiş insan ifadesini vurgular nitelikte olup, benlik kavramına gönderme yapmaktadır. O halde sanatçının ortaya koyduğu yapıtta biçim içeriğe göre dönüştürülmüş bir arazi ise içerik, benlik kavramı olarak değerlendirilebilir. Görsel 2'de görülen geometrik biçim de bu bağlamda ortaya konmuş bir çalışma olarak yorumlanabilir.



Görsel 3. Richard Long, Alaska'daki Daire, 1977, Karışık Teknik, Alaska

Sanatçının (Görsel 3) "Alaska'daki Daire" (Circle in Alaska) çalışması da aynı bağlam içinde değerlendirilebilir. Bu çalışma Kuzey Kutup Dairesi üzerinde Bering Boğazı'nda dalgaların karaya attığı odunlarla yine hassas bir geometriyle oluşturulmuş bir çalışma olup, yeni bir arazi imgesi ortaya koymak olarak değerlendirilebilir ki yine aynı şekilde coğrafya ve insan söz konusudur.

Yaratıları aynı bağlamda değerlendirilebilecek bir başka önemli sanatçı da Christo'dur.



Görsel 4. Christo and Jeanne-Claude, Running Fence, 1972-76, Kaliforniya



Görsel 5. Christo and Jeanne-Claude, *Surrounded Islands*, 1980-83, Florida

Sanatçının yukarıda görülen iki çalışması (Görsel 4,5) ise coğrafik imge olarak bir sanat eseri bağlamının içinde daha belirgin örnekler olarak ortaya çıkmaktadır. California'da gerçekleştirilmiş bir çalışma olan "çit" (Görsel 4) normalin çok üstünde uzunluğa sahip bir çit olup, bir anlamda mekanı bölmektedir. Bir başka deyişle arazi artık başka bir anlam kazanmakta, yeni bir imge olması söz konusu olmaktadır. Bu imge doğa dışında insan tarafından oluşturulmuş olup, insanın coğrafya ile ilişkisi üzerinedir.

Görsel 5'de ise Christo, adaların çevresini pembe bir kumaşla kaplamış, adaların varlığına bir başka boyut katmıştır. Uçaktan çekilen bu görüntü sayesinde de oluşturulan bu çalışmanın aynı zamanda nasıl coğrafi imge olduğunu da gözler önüne sermektedir. Bu anlamda biçim arazi ve onu eklenmiş yan öğeler, içerik ise yine insan-doğa ilişkisi bağlamında bir

söylem olmaktadır.

Christo ve Long'un çalışmaları sanatsal akımlar içinde arazi sanatı (Land Art) olarak sınıflandırılmaktadır ancak konumuz bağlamında bahsettiğimiz arazi imgesi, sadece büyük arazileri değiştirme yoluyla ortaya konulamaya çalışan sanatsal yaratım değildir daha ziyade coğrafi özellikler taşıyan imgedir.



Görsel 6. Osman Dinç, *Kara Selvi*, 2005, *Karışık Teknik*, Paris

Osman Dinç'in yukarıda görülen çalışması (Görsel 6) buna örnek olarak ortaya konabilir. Dinç, bir arazi parçasını (bir yer ve üzerinde bir ağaç) doğada olduğu gibi değil de zihninde kurguladığı gibi ortaya koymuştur. Bu çalışma sanatçının zihninde belirli bir yeri işaret ediyor olabilirken aynı zamanda herhangi bir yeri de işaret eder/tanımlar niteliktedir, ancak bundan önemlisi bir "an" söz konusudur. Sanatçı doğadan algıladığını, söylemi doğrultusunda, biçimleri genelleyerek, yeni, coğrafi sanatsal bir imge ortaya koymuştur.

Kapoor'un aşağıda görülen (Görsel 7) çalışması "Bulut Kapısı" isindedir. "Sanatında sade, soyut biçimlerle izleyicide güçlü ruhsal ve fiziksel tepkiler uyandırır" (Barnes, Coomer vd, 1996:228). Çelikten yapılmış olan bu yapı parlaklığı dolayısıyla hem gökyüzünü hem de yeryüzünü kısaca herşeyi yansıtmakta olup, coğrafi sanatsal bir imge olarak düşünülmelidir. Çalışmada hem bir bulut formu hem de bir kapı fikri söz konusu olup, form içinde bulunduğu coğrafyanın da bir parçası olmuştur.



Görsel 7. Anish Kapoor, Bulut Kapısı, 2005, Chicago, Karışık Teknik, 10m × 13m × 20m



Görsel 8. Jan Paul Labelle, İsimli, 2017, Karışık Teknik, Boyut bilgisine ulaşılamamıştır

Biraz daha yakın tarihli bir örnek olarak, Jan Paul Labelle ele alınabilir. Sanatçı üzerinde yaşadığı arazi olarak kenti ve onun parçalarını ele alarak yapıtlarını ortaya koymaktadır. Kent arazisine ilişkin nesnelere ele alıp onların üzerine kimi zaman işaretler de koyarak bir çeşit şeffaf malzeme içinde sergilemektedir. Amacı, kendisiyle ilişki içinde olmuş, kendisine bir şekilde temas etmiş nesnelere bir çeşit arşivleme gibi görünmektedir. Sanatçının arşivlemesi sadece bununla da kalmayıp, üzerinde yürüdüğü yoldan alınmış bir asfalt parçasından, kullandığı aracın motor parçalarına kadar uzanmaktadır. Biçim olarak içinde yaşanan coğrafyanın parçaları, içerik olarak da kişisel zaman kavramı öne çıkmaktadır.

Örneklerden elde edilen en genel sonuç, insanın içinde yaşadığı hayatı daha anlamlı kılma yöntemlerinden biri olan sanat bağlamında ortaya konan sanatsal imgelerde coğrafi göndermeler ya da arazi kavramının doğrudan kullanımı olabildiğidir. Bu, sanatçının imgeleminin nasıl çalıştığıyla ilgili bir durum olarak görünmektedir. Biçim ve içerik ilişkisi içinde biçimsel anlamda bazen gerçek coğrafi öğeler bazen de gerçek üstü öğeler kullanılmıştır. İçerik ise genelde insana ilişkin olmuş; insanın dünyada ya da içinde yaşadığı gerçekliğe ilişkin olmuştur. İfade ise genelde insanın kimlik sorunsalı üzerinedir. Ortaya çıkan bu sonuç önemlidir ve detaylandırılması gerekmektedir. Ancak sanatsal bilgi çoğunlukla sanat yapıtından geldiği için elde edilen sonucu detaylandırmak bazı zorluklar içermektedir. Bu durumun sebebi sanatın kendine özgü ve çeviriye izin vermez bir dil olması olarak düşünülebilir.

Bilindiği üzere her sanat alanının kendine özgü plastik bir dili vardır. Sanat eserine özgü olan bu dil, bir sanat alanından diğerine çeviriye izin vermemektedir. Örneklenecek olursa, Vivaldi'nin Dört Mevsim eserinin heykelini yapmak mümkün değildir. Eğer bu heykel yapılacak olursa, ortaya çıkan sadece Dört Mevsim eserinden esinlenerek ortaya çıkan bir heykel olacaktır, ama asla dört mevsimin heykeli olmayacaktır.

Aynı şekilde bir heykelin yazısını yazmak da mümkün olamaz. Ortaya çıkan yine o heykelle ilişkin bir yazı olacak, heykelin yazısı olmayacaktır. Bu durum, sanatın çeviriye izin vermez bir plastik dili olduğunu düşündürmektedir. Bu makalede ortaya konmak istenen sonuç bağlamında da aynı sorun bulunmaktadır. Sanatsal bilginin büyük bir kısmı sanat eserinden geldiğinden dolayı, sözle ifade edilmesi zorluk yaratmakta olup, elde edilen bilgilerin başka yapıtlar ile aktarılması daha anlamlı olacağından, çalışmanın bu bölümünden itibaren kişisel özgün yapıtlar kullanılacak ve araştırmanın

sonucu bu yolla ortaya konmaya çalışılacaktır.



Görsel 9. *Ufuk Tolga Savaş, Dünya, 2014, R:32cm h:42cm, Seramik Torna ve Elle Şekillendirme*

Yukarıda görülen kişisel çalışma, coğrafi bir betimleme olup, üst yüzeyde bulunan dağ, göl, gölün kıyısındaki taşlar kullanılmıştır. Ancak söz konusu arazinin altı da düşünülerek, bir çanağımsı biçim ile biçimlendirilmiştir. Bu durum coğrafi bir imge ve kişisel sanatsal bir ifadeyi ortaya koymaktadır. Üzerinde yaşanan coğrafyanın altı ve üstü gibi kavramlar ele alınmıştır. Biçim dünya gibi yuvarlak kenarlı ve üstünde düz bir alan söz konusudur.



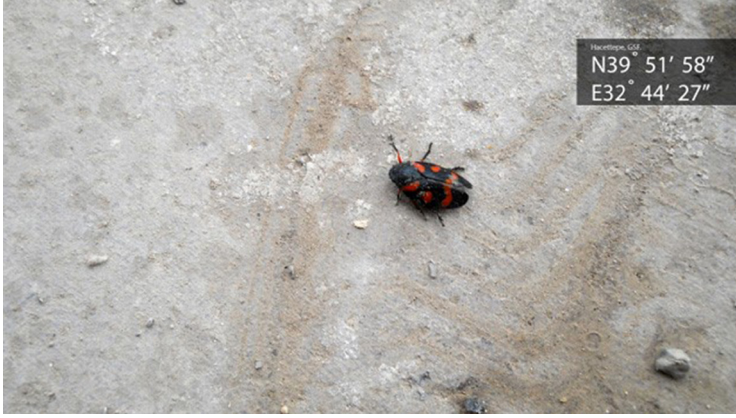
Görsel 10. *Ufuk Tolga Savaş, İsimsiz, 2017, 25cm 40cm 6 cm, Seramik Elle Şekillendirme*

Yukarıda görülen (Görsel 10) çalışmada da tıpkı ilk çalışmada (Görsel 9) olduğu gibi bir arazi betimlemesi olarak düşünülmelidir. Arkaik bir özellik taşıyan bu betimlemede, eski çağlarda, tıpkı Avanos'ta olduğu gibi, çeşitli volkanik yapıların içine oyarak yapılan evlerde yaşama ve bu evlerin bu güne kadar kalan görselliği sanatsal bağlamda yeniden kurgulanmaya çalışılmıştır. Amaç insan coğrafya ilişkisi bağlamında bir form ortaya koymak, insana ilişkin olanı göstermektir.



Görsel 11. *Ufuk Tolga Savaş, İsimsiz, 2017, 35cm 50 cm, Aydınger Üzerine Yağlı Boya Kopya Mulaj Tekniği*

Yukarıda görülen çalışmada ise üzerinde yaşanan arazinin bir parçasının kopya-mulaj tekniği ile bir kağıda kaydedilmesi, arşivlenmesi söz konusudur. Üzerinde yaşanan coğrafyanın parçalarını kaydetme amacıyla başlatılmış olan yetmiş parçalık mulaj serisinin sekizinci çalışması olan bu çalışmada tıpkı Jan Paul Labelle de olduğu gibi değişen doğanın ve coğrafyanın belirli bir anını saklamak gibi bir istek yatmaktadır. Bu arşivleme mantığı başka çalışmalara da sirayet etmiş aşağıda görülen çalışma serisi söz konusu olmuştur.



Görsel 12. *Ufuk Tolga Savaş, Bir An, 2012, 50 cm 70 cm, Dijital Baskı*

Yukarıda görülen çalışmada (Görsel 12) ise yine bahsi geçen arşivleme ama içine zamansal bir takım oyunlar katarak arşivleme isteğiyle ortaya konmuş on parçalı bir serisin ilkidir. Bir ayak izi, böcek ve sağ üstte fotoğrafın çekildiği yerin koordinatları söz konusudur. Bir başka deyişle belirli bir yerdeki "an" söz konusudur. Bachelard'a göre; "An" zamana ilişkin bir kavram olup, "zaman tek bir gerçekliğe sahiptir. Anın gerçekliğine. Başka deyişle, zaman iki boşluk arasında asılı, anın üstünde toplanmış bir gerçekliktir." (Bachelard, 1997: 59-60)



Görsel 13: *Ufuk Tolga Savaş, İsimli, 2013, 50 cm 70 cm, Üç Boyutlu Modelleme-Dijital baskı*

Günümüzün gelişen koşulları ve teknoloji yeterlilikleri de elbette göz ardı edilmemelidir. Yukarıda görülen çalışma da (Görsel 13) bu bağlamda sanal bir coğrafya üzerinde sanal figürlerle ortaya konmuş bir çalışma olup, yine aynı konu üzerinden hareket etmektedir. Coğrafi imgenin söz konusu olan bu çalışmada yine insan sınırsız bir coğrafya üzerinde ortaya konmuş, bu yolla sanatsal ifade elde edilmeye çalışılmıştır.

Sonuç

Bu durumda yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi, biçimi coğrafi ya da etkilenimi coğrafya olan ama içeriği insan olan yapıtlar söz konusudur. Bu yapıtların bir kısmı coğrafya içinde coğrafi elemanlar kullanılarak ve o coğrafyanın bir parçası olacak şekilde ortaya konmuştur. Christo, Richard Long ve Kapoor'un yapıtları bu bağlamda değerlendirilebilir. Coğrafi imgeye sahip bu tip yapıtların bir diğer kısmı da coğrafyanın içinden çıkan nesnelere çeşitli şekillerde birleştirilmesi ve ile ortaya konmuştur. Osman Dinç ve Jan Paul Labelle'in yapıtları da bu durumu örnek olarak gösterilebilir.

İncelenen her sanatçı kendi özgün imgelemi ve yaratma yöntemi doğrultusunda özgün çalışmalar ortaya koymuştur. Söz konusu sanatçıların biçimlendirme yöntemi incelenerek, kişisel özgün çalışmalarımıza yön verilmiştir. Bu sayede kişisel sanatsal ifade yolları zenginleştirilmiş, yeni özgün yapıtlar ortaya konmuştur. O halde en başta sorulmuş olan coğrafi imgeler insanı ve insana ilişkin olanı anlatmak için kullanılabilir mi sorusunun cevabının olumlu olduğu ortaya çıkmıştır. Hatta gerçek olmayan sanal coğrafyanın da bu bağlam içinde yeri olduğu anlaşılmıştır.

Kaynakça

- Kagan, M. (1992). *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*. İstanbul:Altın kitaplar Yayınevi.
- Koçak, O. (1995). *İmgenin Halleri*. İstanbul:Metis Yayınları.
- Bachelard, G. (1997). "Anın Sezgisi'nden Seçmeler". *Cogito Sayı 11* (59-63) İstanbul: YKY Yayınları.
- Barnes, R., Coomer, M. Vd. (1996). *The 20th Century Art Book*, Londra: Phaidon Press.
- Marco, L. (1990). *Anish Kapoor Art Random*. Japonya: Kyoto Shoi Press.
- Savaş, T. (2004). *Endüstri Ürünü Nesneden Sanat Formuna, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara*
- Köktürk, M (2017). *Zaman Üzerine Felsefi Soruşturma*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.

Görsel 12: Kişisel Arşiv (2017)

Görsel 13: Kişisel Arşiv (2017)

Görsel Kaynakları

Görsel 1: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Scream.jpg (1 Kasım 2018)

Görsel 2: www.google.com (1 Kasım 2018)

Görsel 3: <http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/alaskacirc.html> (1 Kasım 2018)

Görsel 4: <http://christojeanneclaude.net/mobile/projects?p=running-fence> (1 Kasım 2018)

Görsel 5: <http://christojeanneclaude.net/mobile/projects?p=surrounded-islands> (1 Kasım 2018)

Görsel 6: <http://osmandinc.net/tr/goster.php?id=215> (1 Kasım 2018)

Görsel 7: www.google.com (1 Kasım 2018)

Görsel 8: <https://www.behance.net/gallery/47315419/Parking-Lot> (1 Kasım 2018)

Görsel 9: Kişisel Arşiv (2017)

Görsel 10: Kişisel Arşiv (2017)

Görsel 11: Kişisel Arşiv (2017)

Ören Yerlerinde Artırılmış Gerçeklik Standlarının Kullanımı: Ankara Roma Hamamı ARtur* Örneği

Öğr. Gör. Dr. Evren Sertalp

Makale Geliş Tarihi: 09.08.2018
Yayına Kabul Tarihi: 31.10.2018

Özet

Artırılmış gerçeklik kavramı günümüzde çok sık duyduğumuz, mobil cihazlarla uyumlu ve kolay çalışan bir teknoloji haline gelmiştir. Genel olarak sağladığı kullanım kolaylığı sayesinde mobil cihazlarla eğitim, sanat, askeri, eğlence gibi gündelik hayatın pek çok alanında kullanılmakla birlikte artırılmış gerçekliğin mobil uygulaması, kullanıcılarına bazı sıkıntılar yaşatmaktadır. Bu makale, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kültürel miras bağlamında kullanılması sırasında ortaya çıkan sıkıntıları odağına alarak bu sıkıntıları ortadan kaldıran yeni bir kullanım modeli ortaya koymak için geliştirilen yardımcı bir ekipmanı konu almıştır. Çalışmada, mobil cihazlarda yaşanan sıkıntıları ortadan kaldırmak amacıyla geliştirilen sabit standlar yardımıyla da artırılmış gerçeklik uygulamasının nasıl kullanılabilceği anlatılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda önce artırılmış gerçeklik teknolojisinden ve mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarının kullanılmasında yaşanan sıkıntılardan bahsedilmiş ardından sabit haldeki artırılmış gerçeklik standının hazırlanması ve kullanılmasıyla ilgili bilgi verilerek bu standın Ankara Ulus'daki Roma Hamamı'nda gerçekleştirilen uygulamasına yer verilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Artırılmış Gerçeklik, Roma Hamamı, Kültürel Miras, 3-Boyutlu Modelleme, Turizm

THE USE OF AUGMENTED REALITY STANDS IN ARCHEOLOGICAL SITES: ANKARA ROMAN BATH ARTUR SAMPLE

Abstract

Today, augmented reality has become an easy-to-use and common technology that is compatible with mobile devices. Although augmented reality technology is generally used in mobile devices in various areas within everyday life such as education, art, military and entertainment due to its easy use, users experience certain problems. This article focuses on the problems arising from the use of augmented reality technology in the field of cultural heritage, and introduces an equipment developed as a new model of use to solve the afore-mentioned problems. The study tries to explain how augmented reality can be used with immovable stands developed in order to eliminate the problems that stem from mobile devices. Therefore, the present article will first give information about augmented reality technology and mention the problems arising from mobile augmented reality applications, and then explain the preparation and use of the immovable augmented reality stand in the Roman Bath in Ulus, Ankara.

Keywords: Augmented Reality, Roman Bath, Cultural Heritage, 3D Modelling, Tourism

Öğr. Gör. Dr. Evren Sertalp, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Ankara. E-posta: evrensertalp@gmail.com

*Augmented Reality (artırılmış gerçeklik) kavramının baş harfleri olan AR'den hareketle bu çalışmadaki cihaza yazar tarafından ARtur adı verilmiştir. Bu sebeple AR harfleri büyük yazılmıştır.

Giriş

Her geçen gün yenisiyle karşılaşılan teknolojik kavramlardan biri de sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliktir. Bu kavramların işaret ettiği teknoloji sayesinde fiziksel olarak var olanın dışında hayal gücünün sınırlarını zorlayan dünyaları, alanları ve mekânları yaratmak mümkündür. Bu kavramlardan sanal gerçeklik kavramı, göze takılan bir cihaz veya gözlük vs. yardımıyla bilgisayar tarafından üretilmiş başka bir mekânı görmeye, deneyimlemeye yarayan teknoloji olarak tanımlanabilir. Bu teknoloji ile fiziksel olarak bulunan yer dışında sanal olarak başka bir yeri ziyaret etmek mümkün hale gelir. Artırılmış gerçeklik ise gerçek zamanlı, doğrudan veya dolaylı, fiziksel olarak içinde bulunduğumuz çevre ile bilgisayar sistemlerinde üretilen enformasyonu birleştiren uygulamalara verilen genel addir (Furth, 2011: 3). Bu teknolojinin gelişim sürecinde kolay kullanılması için birçok cihaz üretilmiştir. Artırılmış gerçeklikte yaşadığımız fiziki dünya üzerinde, bulunduğumuz mekânda çeşitli aparatlarla (gözlük, tablet, telefon vb.) bilgisayarda üretilmiş çeşitli enformasyonları görmemiz mümkünken, sanal gerçeklikte bu enformasyon dijital ortamda oluşturulmuş sanal dünyalarda yaşanmaktadır.

Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik teknolojileriyle ilgili olarak askeri, eğitim, sanat, reklamcılık ve yeni medya gibi birçok alanda uygulamalar yapılmaya devam etmektedir. AR ve sanal gerçeklik teknolojilerinin yarattığı fırsat ve olanakların farkında olan teknoloji şirketleri bu konuda çalışmalarını sürdürmekte ve bu alanda yatırımlarını arttırmaktadır. Örneğin alanda önemli bir yeri olan Magic Leap firması, bu konuda çok büyük bir yatırım yapmakta ve 2018 yılı içinde Magic Leap One isimli artırılmış gerçeklik gözlüklerini piyasaya sürmeyi hedeflemektedir.¹ Bu gözlüklerde kullanılan yüksek teknoloji, yüzeyleri, düzlemleri ve objeleri algılayabilmekte ve tanımlayabilmektedir. Bu sayede 3-boyutlu üretilen görseller, animasyonlar, vb. çevremizde bulunan yüzeyler, düzlemler ve objelerle etkileşime geçebilecektir. Aynı zamanda bu gözlük, gerçek dünyada duyulan ses kalitesi ve şiddetini de aynı şekilde hissettirebilecek bir teknolojiye sahiptir. Böylece kullanıcı, sesin nereden geldiğini anlayabilecektir. Örneğin, bu gözlükle bir dinazoru inceleyen kullanıcı, gözlüğün yüzeyleri algılaması sayesinde dinozoru sehpanın üstüne çıkarabilir, masanın arkasına saklayabilir; sesin gerçeğe yakın olması özelliği sayesinde ise duyduğu ses ile dinozorun konumunu, onu görmeden anlayabilir.



Görsel 1. Magic Leap One artırılmış gerçeklik gözlüğü²

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı alanlardan biri de turizmdir. Örneğin İtalya'da müze kitapçıklarına artırılmış gerçeklik özellikleri eklenmiştir. Bu sayede kitapla birlikte indirilen programı kullanarak kitap içerisindeki çeşitli görselleri 3-boyutlu görmek mümkün olmaktadır. Amerika'nın Washington eyaletindeki Smithsonian National Museum of Natural History'de yer alan deri ve kemik bölümündeki çeşitli eserler, artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla ziyaretçilerine sunulmaktadır. Bu bağlamdaki bir başka örnek ise takılan AR gözlüğü veya mekân içine yerleştirilmiş bir stantile (mekânda bulunan yapılarla bakarak) eski bir dönemi canlandırmanın ve eserin yapıldığı dönem ile ilgili bilgi almanın mümkün olduğu projelerdir. "ArcheGuide Project" bu bağlamda gerçekleştirilen bir projedir. Proje kapsamında Yunanistan'daki antik Olympia şehrinde bulunan Hera Tapınağı, AR teknolojisi ile canlandırılmıştır (Lutza, Rothb, Weidenhausena, Muellerb, Gorab, Vereenooghec, Strickera, ve Van Goolb, 2002: 3)

Ülkemizde de turizm alanında artırılmış gerçeklik uygulamalarının kullanılması söz konusudur. Sakıp Sabancı Müzesi bu bağlamda oldukça önemli bir uygulama yapmıştır. Müzede interaktif tasarımlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarını görmek mümkündür.³ Bir diğer örnek ise Ankara Roma Hamamı ile ilgili olan AR çalışmasıdır. Bu makalenin yazarının dahil olduğu "Kültürel Miras Alanları için Mobil ve Uzaktan Artırılmış Gerçeklik Sistemi Geliştirilmesi" başlıklı proje⁴ kapsamında, GPS drone

² <https://www.magicleap.com/static/icons/magicleap-og.jpg>

³ <http://www.arox.net/sakip-sabanci-muzesi.html> Magic Leap. (t.y.). Erişim tarihi: 09.08.2018, <http://www.magicleap.com>

⁴ Bu proje, Yrd. Doç. Dr. Gazi Erkan Bostancı yürütücülüğünde, Roma Hamamı ile ilgili olarak hazırlanmış ve 215E156 proje numarasıyla TÜBİTAK tarafından desteklenmiştir.

¹ Magic Leap. (t.y.). Erişim tarihi: 09.08.2018, <http://www.magicleap.com>

takibi ve monoküler sahne izleme yardımıyla oluşturulacak Roma Hamamı restitüsyonuyla müzeye gelen ziyaretçiler, üretilecek uygulamayla hem döneme ait yapıları görme şansını elde edecek hem de o dönemde giyilen kıyafetleri, günlük yaşamda kullanılan malzemeleri ve araç gereçleri görme fırsatı bulabileceklerdir.

Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi

Artırılmış gerçeklik, gündelik hayatımızın içine sızan ve farkında olmadan kullandığımız ve etkilendiğimiz bir teknolojidir. Sanal materyal veya nesnelerin gerçek ortamda etkileşimli olarak sunulmasıdır (Azuma, 1999: 2). Örneğin, televizyon reklamlarında karşılaşılan ve bireyin duvarlarını boyamadan önce renk denemeleri yapılarak kullanıcının en uygun rengi belirlemesini sağlayan uygulama artırılmış gerçeklik teknolojisidir. Bir maç yayınında izleyicinin pozisyonları anlaması için çizilen ofsayt çizgisi, kaleye uzaklık için çizilen çizgiler; basketbol maçında hücumun nasıl olduğunu gösteren, sporcuları belirten çizgiler de bu bağlamda düşünebileceğimiz uygulamalardır. Bu örneklerin ortak noktası gerçekte var olan, gözümüzle gördüğümüz gerçek görüntülerin üstüne bindirilen sanal enformasyonlar olmasıdır.

İlerleyen günlerde artırılmış gerçeklik teknolojisi, bu enformasyonların dışında insanların da doğrudan etkilediği ve yönettiği bir teknoloji olacak gibi görünmektedir. Magic Leap, Vuzix Blade, Sony SmartEyeGlass, Google Glass, Oculus Rift, DreamGlass gibi firmalar yüksek bütçeleriyle artırılmış gerçeklik teknolojisine büyük yatırımlar yapmaya başlamıştır. Gözlüğü kullanan kişinin yaptığı işin akışını hızlandırmak, dikkat dağıtıcılarını ortadan kaldırarak işine odaklanmasını sağlamak için gördüğü görüntüye el hareketleriyle yön vermesini ve sesli komutlarla görüntüye müdahale etmesini sağlayan teknikler üzerinde çalışmaktadırlar.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, kullanılan tekniğe göre farklılık gösterir. İşaretçi (marker) sistemi denen bir yöntemle, kameraya gösterilen bir işaretçi uygulamayı çalıştırır ve işaretçinin üstünde daha önce bilgisayar ortamında hazırlanmış görseller oluşur. Açık kaynak kodları bulunan bu sistemde, günümüzde artık yazılım yapamayanlar için de 3-boyutlu çizim programlarında kullanılmak üzere eklentiler bulunmaktadır. Diğer yöntem, GPS ve pusula teknolojisi tarafından kullanılan tekniktir. Akıllı telefon ve tabletler aracılığıyla işaretçi olmadan daha önce atanmış bir koordinata mobil cihazlarla veya artırılmış gerçeklik için üretilmiş gözlüklerle baktığınızda, önceden hazırlanmış görselleri alan üzerinde görmek mümkün hale gelir. AR teknolojisinde kullanılan bir başka teknik ise ne işaretçi ne de GPS sistemlerinin kullanıldığı bir tekniktir. Bu teknikte

daha önceden hazırlanmış görseller, mobil cihazların yarattığı sanal ızgara (grid) üzerine bindirilir. Evin salonuna orada olmayan sanal bir koltuğu yerleştirmek bu tekniğe verilebilecek örneklerden biridir. Bu teknolojiye sadece önceden hazırlanmış bir görüntü çıkmaz. Bu teknolojinin kullanımı sırasında bilgisayarda hazırlanan yazılar, destekleyici görseller, her türlü ses efekti ve müzik gibi her türlü enformasyon yani bilgi verici kullanılabilir.

Mobil cihazlarda artırılmış gerçeklik teknolojisi cihaza yüklenen bir uygulama ile kullanılır. Bu uygulama, kullanıcılar tarafından doğrudan internetten indirilebileceği gibi bilgisayarda açık kaynak kodlu yazılımlarla hazırlanıp mobil cihaza yüklenebilir. Mobil cihazlarda bu teknolojinin kullanılması, teknolojinin taşınabilir ve istenilen her an kullanılabilmesini mümkün hale getirir. Ancak mobil cihazların verdiği bu imkâna karşılık dezavantajlar da bulunmaktadır. Mobil cihazların neden olduğu dezavantajlardan ilki mekân bağlamındadır. Ziyaret edilen mekândaki görselleri mobil cihazlara indirebilmek için mekânda internet ağının olması ve bunun tüm kullanıcıların erişebileceği ve kullanabileceği kapasitede olması gerekmektedir. İkinci dezavantaj kullanıcılarla ilgilidir. Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmak isteyenlerin akıllı mobil cihazlara sahip olması gerekmektedir. Mekânın ve mobil cihazların sahip olması gereken özellikler, mobil uygulamaların kullanılmasını bu bağlamda zorlaştırmaktadır. Bu makalede yukarıda bahsedilen sıkıntıları ortadan kaldırarak herhangi bir önkoşul ya da gereklilik olmadan herkesin rahat kullanabileceği, bir teknolojinin-yardımcı ekipmanın geliştirilmesi ve kullanılması düşünülmüş ve en uygun ekipmanın sabit stantlar olduğuna karar verilmiştir⁵.

Sabit duran bu standın kullanıcı için kullanım kolaylığı bulunmaktadır. Örneğin henüz ilkökula giden bir öğrenci grubu, öğretmen veya bir rehber yardımıyla bu standı kolayca kullanabilecektir. Standın kullanım kolaylığı yanında hem görsel olması hem de sesle bilgi vermesi sayesinde öğrenciler, buldukları mekan ve buradaki eserler hakkındaki bilgiye kolayca erişebileceklerdir. Bunun yanında bilginin hem görsel hem de işitsel olarak sunulması ve bir nevi deneyimlenmiş olması Sönmez'in de (2009: 216) belirttiği gibi , görsel ve işitsel araçların yerinde kullanılmasıyla öğrenmeyi kolaylaştırmakta ve kalıcılığını sağlamakta önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda bu stantların öğrenmeye ve bilginin kalıcılığını sağlamaya önemli bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Bunlara ek olarak aynı anda birden fazla kişinin bu teknolojiye yararlanabilmesi de yukarıda bahsedilen sabit standın avantajlarından biridir. Bu avantaja en iyi örnek, ören yerini ziyaret eden bir turist kafilesinin

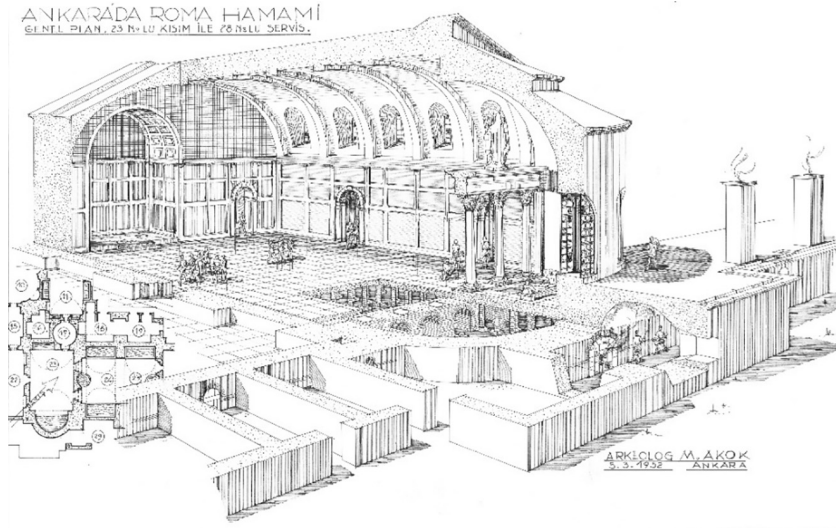
⁵ Bu projeye, 2013 yılında 2151-346 P referans numarasıyla patent başvurusu yapılmış, fikir hakkı alınmıştır.

standı kullanımınıdır. Bir rehber veya öğretici tarafından kullanılacak bu stantla anlatılacak bilgiler, kullanılan ekranın büyük olması ve istenilen dilde bilgi vermesi sebebiyle herkes tarafından rahatça takip edilebilecek ve anlaşılacaktır. Bir sonraki bölümde proje hakkında bilgi verilerek standın kullanımına ve uygulama aşamalarına ilişkin detaylar aktarılacaktır.

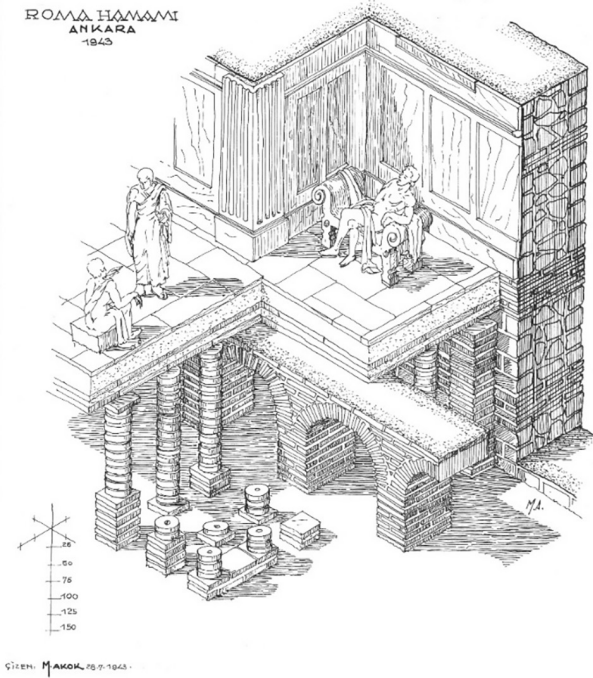
Ankara Roma Hamamı için ARtur Standı Üretim Aşamaları ve Uygulama Yöntemi

Mobil cihazlarda AR teknolojisinin kullanımından kaynaklanan sıkıntılar bu teknolojinin kullanılabilirdiği başka bir formun tasarlanmasını gerektirmiştir. Bu bağlamda sabit bir standın kullanılmasının uygun olacağına karar verilmiştir. Bu sayede ziyaretçiler mobil cihazların yaşadığı pek çok sorunu yaşamadan bu stant yardımıyla bilgi alabilecektir. Mobil cihazlarda yaşanan en büyük sıkıntılardan biri cihazın şarj süresidir. Bununla birlikte internet kullanımı, mobil cihazın AR teknolojisine uyumluluğu gibi sorunları da düşündüğümüzde sabit bir standın tasarımının çok daha kullanışlı olacağını söylemek mümkündür.

Bu projenin yazarının ve projede yer alan yazılımcı, grafiker ve teknik elemanların Ankara'da yaşıyor oluşu, kullanılacak olan mekânın açık bir alan olması ve ulaşım kolaylığı ve kaynaklara ve çizimlere erişimin olması sebebiyle projenin çalışma yerinin Ankara Roma Hamamı olmasına karar verilmiştir.



Görsel 2. Arkeolog Mahmut Akok 1952 yılına tarihlenmiş Ankara Roma Hamamı "Genel Planı"



Görsel 3. Arkeolog Mahmut Akok, 1943 yılına tarihlenmiş Ankara Roma Hamamı "Zemin Kat Tabanının Duruşu"

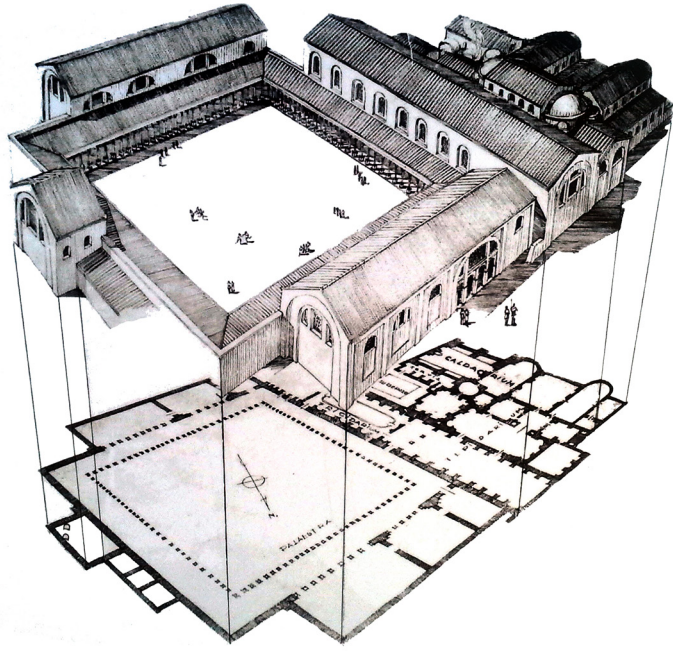
Roma Hamamı, Ankara Kalesi'nin eteklerinde Augustus Tapınağı'ndan daha aşağıda Caracalla (M.S. 211-217) döneminden kalan, Ulus Meydanının 400 m. ilerisinde, kuzeye giden ana caddenin solunda bulunmaktadır (Akurgal, 2014: 416).

Roma Hamamı 2 büyük bölümden oluşmaktadır: Palaestra (spor alanı) ve hamam binası. Stant uygulaması için seçilen alan, Ankara Roma Hamamı'nın palaestra adı verilen açık ve büyük alanıdır. Cihazın konulacağı yerin tespiti, 3-boyutlu yapılacak çizimlerin toparlanması, ara yüzdeki çalışmaların, yazılımın ve 3-boyutlu çizimlerin yapılması için farklı ekipler kurulmuştur.

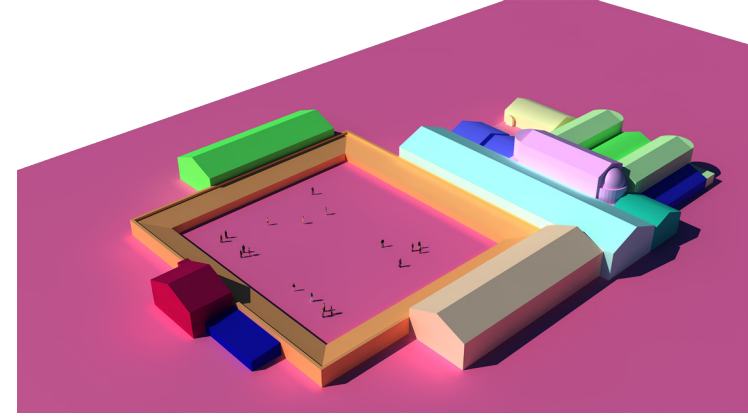
Bu çalışma yapılırken bu teknolojinin kullanılacağı bir standın nasıl olması gerektiği konusunda çeşitli araştırmalar yapılmış ve bu bağlamda bazı unsurlar ön plana çıkmıştır. Standın ergonomik olması, engelli bireylerin ve çocukların rahat kullanımına uygun olması bu unsurların başında yer almaktadır. Stant çalışmasında düşünülmeli gereken başka bir konu da stant içine yerleştirilecek teknik ekipmandır. Artırılmış gerçeklik standında bütün görselleri işleyecek bir bilgisayar, görselin nerede oluşması gerektiğini görececek ve bu teknik bilgiyi bilgisayara ulaştıracak bir kamera, bütün bu

görsellerin gelen ziyaretçiler tarafından görülmesi ve hatta ziyaretçilerin detaylı bir şekilde inceleme yapmalarına olanak sağlayacak bir ekran ve bir kesintisiz güç kaynağına ihtiyaç duyulmaktadır. Standın hareketli olup olmayacağı ise uygulamanın yapılacağı yere göre değişiklik göstermektedir.

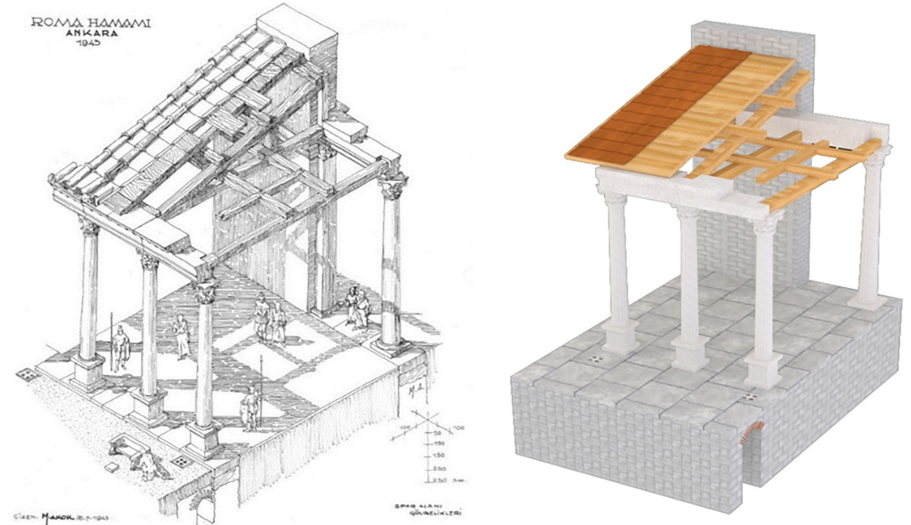
Bu projede stant, sabit bir merkezde yaklaşık olarak 180 derece dönmektedir. Mekândaki yapıların birbirleriyle olan ilişkilerini görmek adına standın sola sağa dönmesi önemlidir. Ayrıca bu stant sabit bir şekilde de kullanılabilir. Bu, mekân içerisindeki yapılara ve üretilmiş görsellere göre değişebilir. Bu yüzden uygulamanın açık bir alanda olması gerekmektedir. Bir yandan da standın konulduğu yer ile 3-boyutlu görselin oluşacağı yer arasında mesafeye ihtiyaç vardır. Bu yüzden ilk etapta Roma Hamamı gölgelikleri üzerinde çalışılmaya karar verilmiştir. Bu çalışmada Mahmut Akok'un daha önce resmettiği spor alanı gölgelikleri kullanılmıştır. Roma Hamamı'nın diğer yapıları da Mahmut Akok'un çizimleri doğrultusunda 3-boyutlu olarak çizilmiştir (Görsel 4). Resimdeki referanslar kullanılarak yaklaşık on iki adet farklı açıdan 3-boyutlu gölgelik çizimi yapılmıştır. Yukarıda da belirtildiği gibi bu alanın açık ve büyük olması, uygulama için elverişli olmasına neden olmaktadır.



Görsel 4a. Arkeolog Mahmut Akok'un Ankara Roma Hamamı çizimi



Görsel 4b. Arkeolog Mahmut Akok'un Ankara Roma Hamamı çiziminin 3-Boyutlu Hali

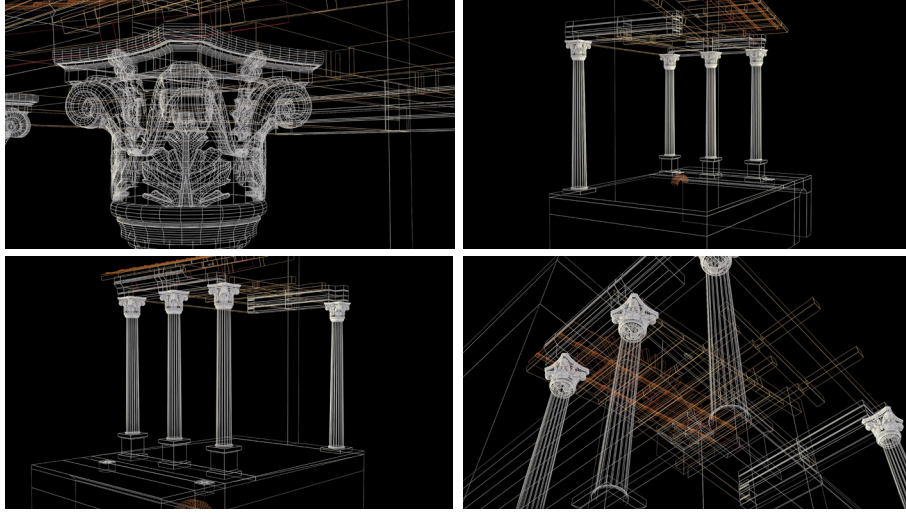


Görsel 5. Arkeolog Mahmut Akok 1943 yılına tarihlenmiş Ankara Roma Hamamı "Spor Alanı Gölgelikleri" (Solda)

Yazar tarafından 3-boyutlu hale getirilmiş spor alanı gölgelikleri (Sağda)

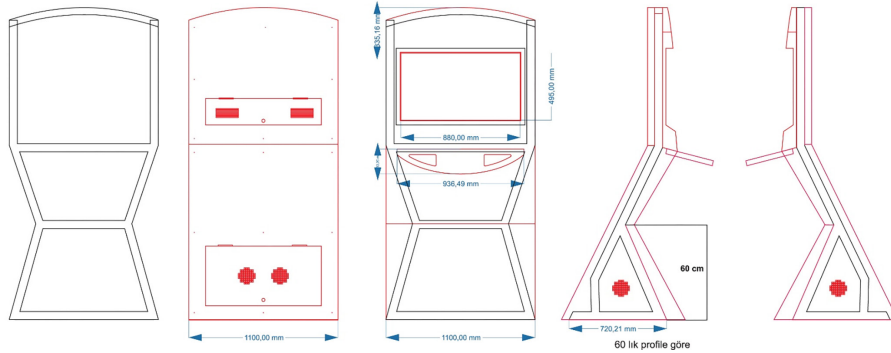
Gölgelikler 3ds Max Programı ile çizilmiştir. Görselde kullanılan mermer dokusu, çatı ve taban renkleri tespit edilmiş ve Photoshop programıyla gerekli renk düzenlemeleri yapılmıştır. Daha sonra 3ds Max programı kullanılarak çizilen görsellerin üstleri kaplanmıştır. Müzeden alınan bilgiye göre revaklı avlunun bir kenarında 32 sütun olmak üzere toplamda 128 adet mermer sütun bulunmaktadır. Bu çizimlerde verilen bu sayılara göre

bir ölçü birimi kullanılmış, yükseklik ve genişlik buna göre belirlenmiş ve çizilmiştir (Görsel 5 ve Görsel 6).



Görsel 6. Gölgeleklerin 3 boyutlu wireframe çizimi

Kasa üzerinde bulunan kameradan gelen görüntüyü önce bilgisayara ardından dokunmatik ekrana aktaran ve daha sonra sanal görüntüyü (artırılmış gerçeklik) işleyerek gerçek görüntünün üzerine bindiren ve dokunmatik ekrana ileten bir yazılıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yazılım aynı zamanda gerçek görüntü ile birlikte çıkan artırılmış gerçeklik görüntüsü hakkındaki bilgiyi, kullanıcının kasada bulunan dokunmatik ekrana dokunmasıyla vermesi gerekmektedir. Bu noktada 3-boyutlu çizim yapan, ara yüz tasarlayan ve yazılımı yapan ekipler birlikte çalışmaya başlamıştır.



Görsel 7. Yapılan çalışmaların sonucunda ortaya çıkan ARTur standı ölçüleri



Görsel 8. ARTur standının önden ve arkadan görüntüsü

Bu görsellerin gerçek zamanlı çalışması için donanımı yüksek olan fakat boyut olarak küçük olan bilgisayarlar tercih edilmiştir. Donanımının iyi olması, yapıya baktığınız anda işlemin yapılması ve görselin ekranda çıkması açısından önemlidir.

Standın ekranı gelen ziyaretçilere dil seçeneği ve bilgi almak istedikleri yerleri seçme gibi imkânlar sağlayacağı için dokunmatik olarak tasarlanmıştır. Ekran üzerinden seçim işlemini yapmak için uygulanacak en pratik çözüm budur. Kendinden dokunmatik ekranların maliyeti çok yüksektir ve belli bir boyuttan sonrasını özel olarak üretirmek gerekmektedir. Bu yüzden pratik bir çözüm olarak hemen her ekranın boyutuna göre bulunabilen, ekranın önüne takıldığında bu ekranlara dokunmatik özelliği veren ve bilgisayara USB kabloyla bağlanan çerçevelerden kullanılmıştır.

Ana ekranda dil seçeneğinin yer aldığı ülke bayrakları bulunmaktadır. Gelen ziyaretçi istediği dil seçeneğini bu bayraklardan birine dokunarak seçebilecektir. Bu ara yüzdeki görselleri hedeflenen amaçlar doğrultusunda değiştirmek ve düzenlemek mümkündür. Örnek olarak mekânı en çok ziyaret eden ülke vatandaşlarının dilleri öncelikli olarak eklenebilir.

Bütün bu çalışmalardan sonra teknik hazırlıklar da tamamlanmış ve çizilen 3-boyutlu görsellerin mekân üzerinde görülebilmesi için çeşitli hesaplamalar yapılmıştır. Bu noktada standı Roma Hamamı'na taşımadan mobil cihazlarla bazı denemeler yapılmıştır. Basit bir şekilde görünmesini istediğimiz gölgeğin olduğu yerde işaretçilerle denemeler yapılmış, daha sonra bu alanda yukarıda da bahsedilen ızgara (grid) yöntemi denemiştir. Farklı bir

yöntem olarak cihazın sola veya sağa dönerkenki açıların ölçümüyle birlikte ortaya çıkan artırılmış gerçeklik uygulaması da denenmiştir. Bunun için hassas ölçüm yapan encoder kullanılmış ve bu açılara göre değişiklikler kaydedilmiştir. Mobil cihazlar üzerindeki uygulama ve oluşan görüntü başarılı olduktan sonra bilgisayar ortamına aktarılmış ve stant üzerinde boş bir alanda denemeler yapılmıştır.



Görsel 9. Açık alanda bulunan ARtur standının görseli.



Görsel 10. ARtur Ekran Görüntüsü Dil Seçeneği (Sol Üstte) Görüntünün Oluşması (Sağ Üstte), Oluşan Görüntü Hakkında Bilgi (Altta)

Bu denemeler sırasında en rahat kullanımın nasıl olması gerektiği bir kez daha görülmüş, içerik daha sadeleştirilmiş ve kolay anlaşılacak hale getirilmiştir. Ancak uygulama sırasında teknik bazı sıkıntılar da yaşanmıştır. Özellikle encoder aracılığıyla yapılan denemelerde görüntüyü alan kameranın lenslerindeki kırılma, sorun yaşanmasına sebep olmuş, ekranın ortasında tam yerine oturan görüntü en sol veya en sağ noktada çok küçük sapmalar yaratmıştır. Bu problem daha sonra geliştirilen yazılımlar ile çözülmüştür.

Özet olarak kolay kullanıma uygun bir stant projesi tasarlanmıştır. Ankara Roma Hamamı'nda gerçekleştirilmesi planlanan bu projenin diğer tarihi mekânlarda da kullanılabileceği görülmüştür. Bu bağlamda bundan sonra yapılacak olan çalışmalarda ve uygulamalarda dikkat edilmesi gereken unsurlar, standın bulunduğu yerdeki fiziki koşullardır. Cihazın kolay kullanımı için düz bir zeminin olması, standın ziyaretçinin izlediği noktadan yüksekte olmaması, elektrik işlerinin gömülü bir şekilde yapılmış olması ve stant çok yağmur alan bir yerde kurulacaksa koruyucu olarak üstünün kapalı olması gerekmektedir.

Sonuç

Tarihi ve turistik yerlerin tanıtımı amacıyla çeşitli broşür ve kitaplar basılmaktadır. Tarihi ören yerlerinin ve müzelerin ziyaretleri öncesinde bu broşürler dağıtılmakta, kitaplar satılmaktadır. Bu tip faaliyetler maliyetli olup turistlere her zaman güncel bilgiler verilememektedir. Tarihi yapıların zaman içinde yıkılması veya yok olması sebebiyle turistlere eserin geçmişteki görüntüleri ve bilgileri aktarılamamaktadır. Mobil cihazlara yüklenen artırılmış gerçeklik uygulamasının kullanımı bu sorunların çözümüne katkı sağlamakla birlikte sahip olduğu dezavantajlar geliştirilen bu stantla ortadan kaldırılmaktadır. Böylece müze ve ören yerlerinde ziyaretçilerin tümünün herhangi bir gereklilik olmadan rahatça kullanabileceği artırılmış gerçeklik teknolojisi ile ziyaretçiler, içinde buldukları yerin ve içindeki yapıların geçmişten günümüze gelemeyen parça ya da kısımlarını görme imkânına sahip olmaktadır.

Tarihi mekânlara kurulacak bir stantla büyük bir turist grubuna artırılmış gerçeklik deneyimi yaşatılabilir. Stant üzerindeki dokunmatik, büyük ekran sayesinde gelen ziyaretçilerin dilinde bilgi vermek, yapıların eski halini göstermek, o dönemdeki ambiyansı yaşatmak mümkündür.

Geliştirilen bu stant sayesinde görsel zenginliğiyle ve kullanım kolaylığıyla

gezilen mekândaki tarihi birçok eser ve yapı çok hızlı bir şekilde anlatılmış olur. Bu sayede özellikle çocukların ilgisini çekmek ve tarihi mekânları sevdirmek mümkün olacaktır. Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle ziyaretçilerin ve araştırmacıların tarihi yapıda gerçekleşen zaman içerisindeki değişimi görmeleri de mümkün olabilecektir. Bu stant ile yapılardaki bu değişim çok kolay bir şekilde gözlenebilir.

ARtur, engelli ziyaretçilerin de kolayca kullanabileceği bir sistemdir. Böylelikle ören yerlerini ziyaret eden engelli ziyaretçiler de rehberle giden bir turist kafilesine yetişmek zorunda kalmadan yapıları inceleyebilecektir.

Turistik faaliyetlerin kalitesindeki artış, yerli ve yabancı turistleri daha çok çekmektedir. En büyük alanlardan en küçük objelere kadar sahip olduğumuz tüm tarihi mirasımız ve zenginliklerimiz, günümüz teknolojisi kullanılarak cazip ve doğru anlatımlarla ziyaretçiler ve araştırmacılara açılacak ve turizm sektörü için bir artı değer yaratılacaktır.

Kaynakça

Akurgal, E. (2014). *Anadolu Uygarlıkları*. Ankara: Phoenix Yayınları.

Azuma, R. T. (1999). *The Challenge of Making Augmented Reality Work Outdoors*. Y. Ohta, ve H. Tamura (Ed.) içinde, *Mixed Reality: Merging Real and Virtual Worlds* (s. 379-390). Berlin: Springer-Verlag.

Bostancı, E. (2011). *Kültürel Miras için Zenginleştirilmiş Gerçeklik Uygulamaları*. Pamukkale Üniversitesi Mühendislik Bilim Dergisi, 17(3), 133-142.

Furth, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Florida: Atlantic University.

Lutza, B., Rothb, D., Weidenhausena, J., Muellerb, P., Gorab, S., Vereenooghec, T., Van Goolb, L. (2002). *EPOCH Showcase: On Site Experience*. Zürich: Epoch. <http://public-repository.epoch-net.org/deliverables/D2.4.1-Showcases.pdf> adresinden alındı

Sönmez, V. (2009). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Görsel Kaynakları

Görsel 1: Erişim tarihi: 09.08.2018, <http://www.magicleap.com>

Görsel 2: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi'nden alınan arkeolog Mahmut Akok'un çizimi.

Görsel 3: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi'nden alınan arkeolog Mahmut Akok'un çizimi

Görsel 4: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi'nden alınan arkeolog Mahmut Akok'un çizimi ve yazar tarafından hazırlanan 3-boyutlu model

Görsel 5: Ankara Roma Hamamı Açık Hava Müzesi'nden alınan arkeolog Mahmut Akok'un çizimi ve yazar tarafından hazırlanan 3-boyutlu model

Görsel 6: Yazar tarafından hazırlanan 3-boyutlu model

Görsel 7: Yazar tarafından çizilmiş ARtur standı

Görsel 8: Yazar tarafından çekilmiş fotoğraf

Görsel 9: Yazar tarafından çekilmiş fotoğraf

Görsel 10: Yazar tarafından çekilmiş fotoğraf

İnternet Kaynakları

Magic Leap. (t.y.). Erişim: 09.08.2018, <http://www.magicleap.com>

Arox Bilişim. (t.y.). Erişim: 09.08.2018, <http://www.arox.net/sakip-sabanci-muzesi.html>

Seramik Heykel Sanatında Kullanılan Çamurların Elle Şekillendirme Açısından İncelenmesi

Prof. Sıdıka Sibel Sevim
Arş. Gör. Ali Cihan Kayalıoğlu

Makale Geliş Tarihi: 14.03.2018
Yayına Kabul Tarihi: 01.10.2018

Özet

Seramik heykel uygulamaların yapımında, seramiğin diğer dallarında olduğu gibi tasarım süreci büyük rol oynamaktadır. Seçilen çamur çeşidi, tasarımı etkileyen önemli bir faktör olduğu gibi şekillendirmesinde de önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle seramik çamurunu kullanılmak üzere sanatçı çamurun özelliklerini çok iyi bilmek zorundadır. Serbest elle şekillendirme yönteminde kullanılan çamurun, yapısı, pişme derecesi, plastiklik, pişme rengi gibi teknik özelliklerin bilinmesi önemlidir. Sanatçı tasarımın boyutuna, dokusuna rengine göre kullanacağı çamuru seçmektedir. Hangi çamurun ne kadar büyüklüklerde çalışılabileceğine, pişme sonrası rengin ne olacağına, pişirim sonrası küçülme payına, su emme değerlerine, pişirim derecelerine, kuru küçülme oranlarına, mukavemetine, hangi sıklarda hangi rengi vereceğine, et kalınlıkları gibi çamurun teknik bilgilerine hakim olması gerekmektedir. Seramik heykel uygulamalarının yapımında, şekillendirme yöntemi olarak en çok tercih edilen yöntem serbest elle şekillendirme yöntemidir ve genellikle stoneware (yüksek pişirim kil) , şamotlu, kırmızı çamur ve porselen çamuru kullanılmaktadır. Bu makalede, seramik heykel uygulamalarında kullanılan bu çamurların elle şekillendirme açısından avantajları ve dezavantajları incelenecek ve değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Heykel, Çamur

AN ANALYSIS OF CLAY USED IN THE ART OF CERAMICS SCULPTURE IN TERMS OF HAND SHAPING

Abstract

The design process plays a major role in the construction of ceramic sculpture applications, as in other branches of ceramics. The selected clays variety has an important role in shaping the design as it is an important factor affecting the design. For this reason, the clay must be well known. It is important to know the technical properties of the clay used in free hand shaping method such as the structure, degree of firing, plasticity and firing color. The artist chooses the clay to be used according to the color and texture of the design. Which clay should be studied, how large the size, what would be the color after the firing, shrinkage, shrinkage rates, water absorption values, firing degree, dry shrinkage rates, strength, which secrets to give what color, meat thickness, such as technical knowledge of the clay should dominate. The most preferred method for shaping ceramic sculpture applications is the method of free hand shaping and it is generally used in stoneware (high firing clay), chamotte, red clay and porcelain clay. In this article, the advantages and disadvantages of these clays used in ceramic sculpture applications will be examined and evaluated.

Keywords: Ceramics, Sculpture, Clay

Prof. Sıdıka Sibel Sevim. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü, Eskişehir. E-posta: sssevim@anadolu.edu.tr
Arş. Gör. Ali Cihan Kayalıoğlu. Mersin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Mersin. E-posta: alicihankayalioglu@gmail.com

Giriş

Asırlar önce, insanlığın gereksinimi sonucu, ilk olarak kap kacak olarak var olan seramik zaman içerisinde kendi sanat ve bilim dalını oluşturmuştur. İlk üretilen basit seramik formlar yıllar içerisinde estetik değerler kazanmış ve gelişmiştir. İlk çağlardan günümüze kadar seramiğin ana malzemesi olan seramik çamuru günümüzde hem seramik sanatındaki çalışmalarda hem de seramik endüstrisinde kullanılmaktadır.

Endüstriyel ya da serbest, seramiğin hangi dalı olursa olsun, üretilmesi planlanan çalışmaların yapılabilmesi için seramik teknolojisi hakkında bilgi sahibi olunması gerekmektedir. Bir ressamın eserinde boyanın cinsi, tuval, fırça özellikleri ne kadar önemliyse, seramik sanatçısının eserlerinde kullanacağı malzemelerin özellikleri de bir o kadar önemlidir. Seramik sanatçısı yapacağı tasarımı seçeceği çamurun özelliklerine göre şekillendirmesi gerekmektedir.

Serbest elle şekillendirme yöntemiyle yapılacak tasarımlarda çamurun, hangi büyüklüklerde çalışılabileceği, hangi dokuların üzerine uygulanabileceği, pişirim sonrası renkleri, pişirim dereceleri, sır ile kullanımında hangi renk ve dokuların ortaya çıkacağı, küçülme payları, maksimum yapabileceği et kalınlığı, su kaybı gibi özelliklerin bilinmesi gerekmektedir. Serbest elle şekillendirme yöntemi, seramik heykellerin şekillendirilmesinde en çok tercih edilen yöntemlerden biridir ve genellikle stoneware, şamotlu, kırmızı çamur ve porselen çamuru kullanılmaktadır. Bu makalede seramik heykel uygulamalarında, serbest elle şekillendirme yönteminde kullanılan çamur türlerinin genel özellikleri, nerelerde, hangi amaçlar için kullandığı belirtilecektir. Bu yöntemle çalışan seramik sanatçıların tasarımını şekillendirirken neden seramik çamur özelliklerini bilmesi gerektiğine değinilecek ve bu yöntemde kullanılan çamurların karşılaştırılmaları yapılacaktır. Bu karşılaştırma da hangi çamurları hangi amaçlarla kullanıldığına değinilecek, avantajlar ile dezavantajlar karşılaştırılacak "Sonuç" kısmında elde edilen veriler değerlendirilerek, öneriler sunulacaktır.

Seramik heykel uygulamalarında elle şekillendirme yönteminde kullanılan çamurların özelliklerine geçmeden önce, seramik heykel hakkında kısa bilgiler verilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir. Seramik heykel sanatı Neolitik Çağ'dan (M.Ö.7500-M.Ö.7000) itibaren insan yaşamında var olmuştur. İlk olarak insanın gereksinimlerini karşılamak için üretilen kap kacaklarla beraber küçük çaplı heykelcikleri de üretilmiştir. İlk üretilen bu heykelcikler estetik değerden uzak, dini törenler amaçlı, adak eşyası, mezar hediyesi gibi amaçlar için kullanılmıştır (Sevim, 1994: 6).

İlk olarak dini törenler ve kullanım amaçlı üretilen seramik heykelciklerin yanı sıra normal insan boyutu ya da büyük ölçekli seramik heykeller de yapılmıştır. Çin'deki Qin Shi Huang'ın mezarında bulunan normal insan boyutundaki "Terracotta Army" askerleri ve Meksika'da geleneksel olarak seramikten yapılan "Life Of Tree" ağaçları en güzel örneklerdendir. İlk zamanlarda kullanım amaçlı üretilen seramik heykeller daha sonra teknolojinin gelişimine paralel olarak kullanım amaçlarından uzak duygu ve düşüncelerin aktarıldığı heykeller olarak üretilmeye başlanmıştır.

Bu duruma örnek olarak; Picasso, Matisse ve Miro gibi seramikle çok iç içe olmayan ressam, seramiğin geleneksel işlevci yönlerini dışlayarak, seramik malzemenin sağlamış olduğu bireysel, estetik ve biçimsel özellikleri görerek ortaya geleneksellikten uzak Modern Seramik Sanatı örnekleri koymuşlardır. Bu tarz sanatçıların seramiği yeni bir sanatsal ifade biçimi olarak kullanması sonucunda, heykel sanatçıları seramiği sanatsal bir ifade aracı olarak kavramış ve seramik heykeller yapmaya başlamışlardır (Uludağ, 2001: 45-47).



Fotoğraf 1. Miro'ya ait seramik çalışması

Fotoğraf 2. Picasso'ya ait seramik çalışması

Heykel; bronz, taş, polyester, ahşap, metal, silikon, mermer gibi birçok farklı malzemeden yapılabildiği gibi pişmiş kilden yapılan heykeller ise seramik heykel olarak adlandırılmaktadır. Seramikten yapılan çalışmanın seramik heykel olabilmesi için, sanatçının duygu ve düşüncelerini seramiği biçimlendirerek aktarması, yapılan nesnenin geleneksel seramik işlevselliğinden yoksun olması, özgün olması, sırlı ya da sırsız pişirim olması ve üç boyutlu olması gerekmektedir. Heykel birçok materyalden yapılmasına rağmen, yapıldığı malzemeyle ismi anılmamaktadır. Eğer yapılan çalışmaya sadece seramik denilirse bu çalışmanın kapsanacağı, teknoloji adı ya da seramik heykeli betimlemesi için kullanıldığı anlaşılır. Buna karşın sadece heykel olarak adlandırılırsa seramiğin teknik yönüne değinilmemiş olunacaktır. Diğer malzemelerle üretilen heykelin kendi zorluğu ve sınırları olduğu gibi seramik heykelin de şekillendirme, kurutma, sırlama ve pişirme işleminin yapılması gerekmektedir. Bu özellikler ve üretim aşamaları seramik heykeli, diğer heykellerden ayıran temel özelliklerdendir. Seramik heykel sanatçısı üretimini, biçimlendirme, kurutma, sır, doku, pişirim gibi seramiğin temel öğeleri doğrultusunda yapması gerekmektedir. Ayrıca seramik bilimi olan tek sanat dalı olması nedeniyle "seramik" sözcüğünün ilk anılmasının en önemli gerekçesidir (Sevim, 1994: 6).

Seramik heykelin oluşabilmesi için öncelikle seramiğin çamurdan şekillendirilmesi gerekmektedir. Bu şekillendirme işlemleri torna ile şekillendirme, elle şekillendirme, kalıp yöntemi ile şekillendirme ve son olarak günümüzde kullanılmaya başlanan üç boyutlu yazıcılarla şekillendirilebilir şekilde olabilmektedir. Seramik heykel sanatında elle şekillendirme yönteminde kullanılan çamurların türlerini inceleyecek olursak seramik sanatında ve teknolojisinde kullanılan tüm çamurlarla seramik heykel yapılabilmektedir. Ancak elle şekillendirme yöntemiyle yapılan seramik heykellerde genellikle stoneware, kırmızı çamur, şamotlu çamur ve porselen çamuru gibi dört ana çamur kullanılmaktadır. Ayrıca bu çamur türlerinin yanı sıra son zamanlarda Paper clay, kağıt porselen gibi diğer çamur türleri de kullanılmaya başlanmıştır.

Bu dört ana çamuru inceleyecek olursak;

Kırmızı çamur: Kırmızı killerle üretilen çamurlardır. İçerisindeki kırmızı demir oksit miktarının fazla olması sebebiyle ham ve pişirim sonrası renkleri kırmızı tonlarında olmaktadır, bu renk tonları çıkarıldıkları yörelere göre değişkenlik göstermektedir. Kırmızı kil günlük hayatta sıkça karşılaştığımız tuğla, kiremit ve ısı malzemelerin üretimlerinde kullanılmaktadır. Kırmızı çamur plastiklik açısından yüksek olduğu için torna ile şekillendirmede ve serbest elle şekillendirmede kullanılmaktadır, düşük dereceli pişirimler

(900-10000C) için uygundur.

Şekillendirme açısından oldukça rahat şekillendirilen bir çamur türüdür. Plastikliği yüksek bir çamur türüdür. Yüzey olarak pürüzsüz bir yüzeye dokuya sahiptir. Şekillendirme sonrasında kurutma işleminin çok dikkatli yapılması gerekmektedir. Eğer çalışmada et kalınlıkları birbirinden farklı iki üç birim varsa, kurutma süreleri eşit zamanlarda gitmelidir. Öte yandan kuruma esnasında küçülürken çatlak ve kırılmalar meydana gelebilmektedir. Genellikle kırmızısı kahverengi rengine sahip olan kırmızı çamurların, içerisinde bulunan demir oksit miktarı ve türüne göre değişiklik gösterebilmektedir.



Fotoğraf 3 ve 4. Cemalettin Sevim'e ait kırmızı çamurla yapılmış seramik heykeller

Şamotlu çamur: İçerisinde pişmiş kil (şamot) bulunduran çamurlardır. Bu pişmiş kil taneleri (şamot) çamurun kullanılacağı alana göre değişik tane boyutlarında olmaktadır. Genelde seramik endüstrisinde kullanılmamaktadırlar, sanatsal çalışmalarda tercih edilmektedirler. Mukavemeti oldukça yüksektir, özellikle kuruma esnasında meydana gelen çatlamalara ve patlamalara karşı dirençli bir çamurdur. Büyük sanatsal işlerin yapılması için oldukça uygundur. Plastikliği yüksek olmayan çamurlardır. 12000 C'ye kadar pişirim aralığı vardır.

Şekillendirilme açısından kolay şekillendirilebilen bir çamur değildir. İçerisinde

bulunan şamot parçalarının miktarı ve tane büyüklüğü şekillendirmeyi etkileyen önemli faktörlerdir. Yüzey olarak genel olarak pürüzlü bir yüzey alanına sahiptir. İçerisindeki şamot miktarlarının yoğunluğu ve şamot parçalarının tane büyüklüğüne bağlı olarak yüzeyler üzerinde farklı dokular elde edilebilir, bu durum sanatçı için bir avantaj olarak kullanılabilir. Yüzeyi pürüzsüzleştirmek için çaba sarf etmek gerekmektedir. Şamotlu çamur ile çalışırken ıslak sünger kullanılırsa, çamur içerisindeki şamot parçaları yüzeye çıkıp pürüzlü bir görünüm oluşturur. Yüzeyi pürüzsüz yapmak için ıslak ahşap modelaj kalemleri ya da silikon modelaj kalemleri ile yüzeyde müdahaleler yapılabilir. Şamotlu çamurların, bileşimine göre pişirim sonrası renkleri değişmektedir. Pişirim sonrası renkleri genellikle tan ve kahverengi tonlarında olmaktadır.



Fotoğraf 5 ve 6. Christy Keeney'e ait şamotlu çamurla yapılmış seramik heykeller

Stoneware çamur: Seramik endüstrisinde ve sanatsal çalışmalarda kullanılmakta olan stoneware çamurların standart bir reçetesi olmamaktadır, kullanım alanına göre çeşitlendirilebilmektedir. Yüksek derecelere (12000C) çıkabilen su emmesi düşük bünyelerdir. Stoneware çamurların üretilmesinde plastikliği yüksek olan killer, kuvars ve feldspatlar kullanılmaktadır. Kil grubu seramik bünyenin şekillendirilebilme özelliğini artırarak şekillendirme sırasında avantaj sağlamaktadır. Feldspatik mineraller pişirim esnasında oluşturduğu camsı faz sayesinde su emme özelliğini düşürmektedir. Kuvars yüksek ergime derecesi sayesinde iskelete görevi görmektedir, pişirim sırasında bünyenin şekil değiştirmesini önlemektedir. Kullanılan hammaddelere göre bünye rengi değişkenlik gösterebilmektedir, krem-kahve-siyah renklerinde olabilmektedir (Taçyıldız, 2015: 21-22).



Fotoğraf 7,8 ve 9. Goerg&Schneider markaya ait pişmiş stoneware çamur örnekleri

Stoneware çamurlar, serbest elle şekillendirme bakımından kolay şekillendirilebilir olması, pürüzsüz yüzeylere sahip olması, istenilirse çamur bünyenin içeresine ince şamot parçaları konulup dokulu yüzeyler elde edilebilmesi, yüksek derecelere çıkabilmesi ve renk yelpazesinin geniş olması özellikleriyle birçok seramik sanatçısı tarafından tercih edilen çamur olmaktadır.



Fotoğraf 10 ve 11. Beth Cavener Stichter'a ait stoneware çamurla yapılmış seramik heykeller

Porselen çamuru: Genel olarak gözeneksiz, ince, beyaz ve saydam kırığı ile tanımlanmaktadır. Sert porselen ve yumuşak porselen adı altında iki grupta incelenmektedir. Her iki porselen grubu da Kaolin – Feldspat – Kuvars üçlü sisteminin içinde yer almaktadır. Sert porselen yumuşak porselene göre kaolince zengin feldspatça fakirdir ve daha yüksek sıcaklıklarda pişirimi olmaktadır. Porselen hem serbest hem de endüstriyel işlerde kullanılan ve her türlü şekillendirme yöntemiyle şekillendirilebilen bir çamur türüdür. Kullanılan porselen çeşidine, üretilen ürün ya da çalışmanın türüne göre pişirim derecesi değişebilmektedir. Genelde yüksek derecelerde (1200-12600C) pişirimi yapılmaktadır. 13000C'de pişirimi yapılan porselenler vardır (Arcasoy, 1983: 130-134).

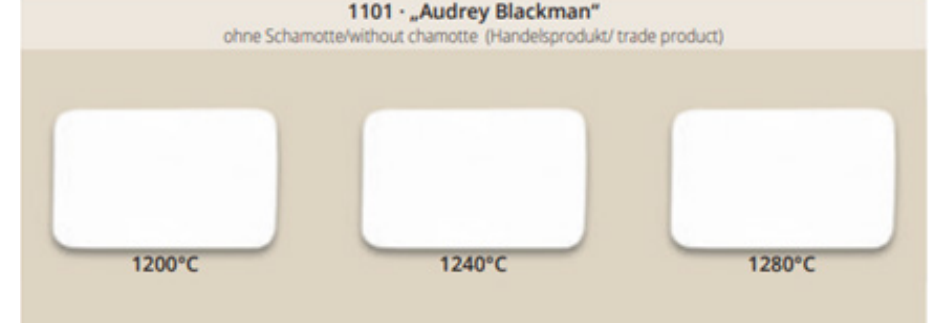


Fotoğraf 12 ve 13. Kate Mac Dowell'e ait porselen ile yapılmış seramik heykeller

Porselen çamurun plastikliği yüksek olmasına rağmen, serbest elle şekillendirme yapılırken diğer çamurlara göre daha titizlikle çalışılması gerekmektedir. Çalışma esnasında çamurdaki su miktarı kısa sürede kaybolup kuruyabileceği gibi, çok fazla su eklenmesi halinde de çamur'un yapısını bozulabilmektedir. Kurutma bakımından en zorlayıcı killerden birisidir, deformasyonu ve pişirim sonrası küçülme payı çok yüksektir. Büyük ölçekli işlerin yapımı için çok tercih edilmemektedir. Porselen çamuru, mukavemeti yüksek, pürüzsüz bir yüzeye sahip ve beyaz renkte olmaktadır.

Seramik teknik ve malzeme bilgisi, seramik sanatı ve endüstrisi için yapılan tasarımların temel taşlarını oluşturmaktadırlar. Seramik sanatçısı üretim yöntemi bilgisi, teknik ve malzeme bilgisi ne kadar genişlerse, yapacağı tasarımların çeşitliliğinin üretimi de aynı oranda artacaktır. Üretilmesi düşünülen ürün ister sanatsal ister endüstriyel olsun, tasarımda malzemenin

değişkenliği ve teknik sınırlarının her zaman göz önünde bulundurulması gerekmektedir (Kayalıoğlu, 2016: 1).



Fotoğraf 14. Audrey Blackman markaya ait pişmiş porselen çamur örnekleri

Seramik sanatçısı ya da tasarımcısı tasarımını yaparken, kullanacağı çamurun sınırlarını bilmesi gerekmektedir. Kullanılması düşünülen seramik çamurunun; şekillendirilebilme özelliği, sırlı-sırsız pişme rengi, pişirim sonrası küçülmesi, kuru küçülme oranları, su emme oranları, genişleme ve ergime gibi özelliklerinin bilinmesi tasarım açısından büyük önem taşımaktadır. Bu duruma örnek verecek olursak, büyük boyutlu bir seramik heykel tasarımında genellikle şamotlu çamur kullanılmaktadır. Bunun nedeni şamotlu çamurun kuruma sırasında ve pişirim sırasında meydana gelen çatlaklara karşı dayanıklı bir yapıya sahip olmasıdır. Öte yandan plastikliği çok yüksek olmaması nedeniyle şekillendirme aşaması zor ve yorucu olabilmekte ve içerisinde bulunan irili ufaklı şamot taneleri yüzünden pürüzsüz bir yüzey elde etmekte zorlanılmaktadır. Diğer yandan kırmızı çamurun plastikliği oldukça yüksektir. Kolayca şekillendirilerek pürüzsüz yüzeyler elde edilebilir. Ancak büyük boyutlu işlerin çalışılması şamotlu çamura göre daha titiz davranılması gerekmektedir. Kırmızı çamur ile yapılan işlerin yavaş ve temkinli bir biçimde kurutulması gerekmektedir. Yapılan işlerin et kalınlığı ne kadar kalın olursa fırında ya da kurutma esnasında kırılma ve patlama ihtimalide o kadar yüksek olmaktadır. Çamurların özelliklerinin bilinmesi sayesinde, tasarımın üretiminde kullanılan çamuru doğru seçilmesiyle çalışmaların anlatım yönü güçlendirilecek üretim sürecinde ise patlama riski minimum seviyeye indirilerek zayıf neden olunmayacaktır.

Sonuç

Seramik heykel tasarımının da çamurların özelliklerini bilmek, sanatçı ve tasarımcı için oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Tasarımcı sonucu daha net şekilde hayal ederek tasarlayacak ve üretimini gerçekleştirecektir.

Deneyimleri sayesinde bilgisinin artmasına paralel olarak tasarımları da geliştirecektir.

Şamotlu, stoneware, porselen ve kırmızı çamurun her birinin kendi içerisinde avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Büyük ölçekli işler için genellikle şamotlu çamur ve stoneware kullanılırken, kırmızı kil ve porselen çamuru pek tercih edilmemektedir. Kırmızı ve stoneware çamuru ile pürüzsüz yüzeyler elde edilerek oldukça kolay şekillendirilme yapılmaktadır. Sanatçının çamurların özelliklerini iyi bilmeleri çalışmalarını rahat üretebilmelerini sağladığı gibi istenilen sonucu elde etmelerinde de önemli bir etmendir

Günümüzde birçok seramik sanatçısı üretimlerinde kullandıkları çamurları hazır alabildiği gibi, çamurun bünyelerinde değişiklikler yaparak kendi kullanacakları özgün çamurları da üretmeyi tercih etmektedirler. Bunun yanı sıra seramik teknolojisinin gelişmesiyle beraber paper clay ve kağıt porselen gibi yeni çamur türleri de üretilmiş ve bir çok seramik sanatçısı tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Limoges, Creaton, Witgert, Audrey Black Man, Southernice, İmerys bu çamur türlerini üreten başlıca markalarıdır. Seramik çamurlarında çeşitliliğin, artması seramik sanatında üretilen eserlerin çeşitliliğinin artmasıyla paralel ilerlemektedir.

Ancak yeni üretilen çamur çeşitlerinin fiyatları diğer dört temel çamura göre daha pahalı ve temin edilmesi daha zor olduğu için günümüzde birçok seramik sanatçısı halen dört temel çamuru kendi içerisinde ya da diğer hammaddelerle karıştırarak kullanmakta ve özgün çamurlarını elde etmektedir. Bu durumda; elde edilen çamurun su emme, toplam küçülme ve ergime dereceleri gibi deneylerin yapılması ve değerlerinin saptanması gerekmektedir. Seramik çamurları kendi içerisinde karıştırırken değer farklarının en az olanlarının seçilmesi, üretilen yeni çamurun plastiklik, çatlama, kırılma riskini en aza indireyecektir. İster yeni üretilen çamur, ister kullanılan dört temel çamur olsun, seramik heykel yapacak olan sanatçı bu çamurların, şekillendirilebilme özelliklerini, pişirim sonrası renklerini, pişirim derecelerini, şekillendirme sonrası kurutma sürecini ve çamurun mukavemetini bilmesi gerekmektedir. Bu bilgiler sanatçının eserini tasarlarken ve şekillendirirken rehber niteliğinde olacaktır ve yapılması planlanan tasarımın çatlama ve patlama riskini en aza düşürdüğü gibi istenilen sonucun elde edilmesinde önemli bir etken olacaktır.

Kaynakça

Arcasoy, A. (1983). *Seramik Teknolojisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Anasanat Dalı Yayınları. No:2

Kayalıoğlu A. C. (2016). *Opaklaştırıcı ve Matlaştırıcı Metal Oksitlerin Şamotlu Çamurun Bünye Özelliklerine Etkilerinin Araştırılması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Taçyıldız, E. (2015). “Fiziksel Özellikler Açısından İdeal Stoneware Bünyelerin Araştırılması”, *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (3), 21-30.

Sevim C. (1994). *Türkiye’de Seramik Heykel*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Uludağ K. (2001). “Seramik Malzeme, Teknik, Zanaat, Sanat Mı?”, *Seramik Dergisi*, Türk Seramik Derneği Yay., Nisan-Mayıs, Sayı:14, İstanbul

Görsel Kaynakları

Fotoğraf 1: http://catalogue.successimiro.com/assets/images/objects/ceramics/500/ceramics_4.jpg (Erişim Tarihi: 10.04.17)

Fotoğraf 2: <http://www.veniceclayartists.com/wp-content/uploads/2012/06/Untitled-1.jpg> (Erişim Tarihi: 10.04.17)

Fotoğraf 3: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/c8/87/be/c887be4c209204c92cc717ef29f6c75a.jpg> (Erişim Tarihi: 01.05.17)

Fotoğraf 4: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c5/6d/ba/c56dba438a2653944ba181c586f3f8eb.jpg> (Erişim Tarihi: 07.05.17)

Fotoğraf 5: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/dc/a7/6c/dca76c4deb8a726cc866038805be6fee.jpg> (Erişim Tarihi: 01.05.17)

Fotoğraf 6: <https://www.thedoorwaygallery.com/art-details/bull/6726/> (Erişim Tarihi: 21.11.18)

Fotoğraf 7: <https://www.hobiseramik.com/354-goerg-schneider-urun.html> (Erişim Tarihi: 22.11.18)

Fotoğraf 8: <https://www.hobiseramik.com/371-goerg-schneider-urun.html> (Erişim Tarihi: 22.11.18)

Fotoğraf 9: <https://www.hobiseramik.com/254-goerg-schneider-urun.html> (Erişim Tarihi: 22.11.18)

Fotoğraf 10: http://www.followtheblackrabbit.com/wp-content/uploads/2015/07/question_contact_beth_cavener.jpg (Erişim Tarihi: 01.05.17)

Fotoğraf 11: http://www.bloodyloud.com/wp-content/gallery/beth-cavener-stichter/beth_cavener1.jpg (Erişim Tarihi: 07.05.17)

Fotoğraf 12: <http://beautifuldecay.com/wp-content/uploads/2013/12/kate8.jpg> (Erişim Tarihi: 01.05.17)

Fotoğraf 13: <http://www.katemacdowell.com/canary3.jpg> (Erişim Tarihi: 07.05.17)

Fotoğraf 14: <https://www.hobiseramik.com/audrey-blackman-porselen-vakum-camuru-urun.html> (Erişim Tarihi: 23.11.18)

Kültür, Sanat ve Beşeriyet İlişkisi

Prof. Aysen Soysaldı

Makale Geliş Tarihi: 04.07.2018
Yayına Kabul Tarihi: 05.11.2018

Özet

Kültür bir milletin tarih boyunca ürettiği sözlü, yazılı, maddi ve manevi değerlerdir. Bütün sanatlar üretildiği toplum hayatından beslenmektedir. Toplum hayatı ise gelenek, görenek, din, töre, anane gibi yaşam tarzımızı şekillendiren normların etkilediği davranış biçimlerinden oluşmaktadır. İşte sanatın toplum için üretildiği performanslar ve eserler bu davranış biçimlerini işlemektedir. Bu deneme yazısının amacı sanat ve estetiğin toplum hayatına etkilerini ele almak ve tartışmaktır.

Toplumda kabul gören ve iyiyi, güzeli öven estetik değerler, insan davranışlarını doğruya yönlendiren kültür-sanat ortamlarıdır. Sanatın toplumdaki ilişkilere yaklaşımı ise; doğru bilinen davranışların gerçek doğru olup olmadığının sorgulanmasıdır. Bu sorgulama hayata dair mutluluktan ziyade, kaygıları dile getirmeyi ve acı, eziyet, saygısızlık, zulüm, özgürlük gibi kavramlara dikkat çekmeyi amaç edinir. Elbette daima iyi-kötü, güzel-çirkin, zalim-mazlum, şüphe-inanç var olacaktır. İnsanlığın ürettiği erdemler varken, beşeriyetin maruz kaldığı sıkıntıların tümü de sanatçılar tarafından hiciv konusu olmaya devam edecektir.

Anahtar Kelimeler: Kültür, Sanat, Beşeriyet, Toplumsal İlişkiler

THE RELATIONSHIP OF ART, HUMANITY AND CULTURE

Abstract

Culture is, the sum of what is produced throughout the history of a nation that are oral, written, tangible or intangible and spiritual values. Community life consists of behaviors that are influenced by norms that shape our lifestyle such as tradition, custom and religion. Hence the performances and artifacts produced by art for the society are shaped by these behaviors. The aim of this essay is to discuss and discuss the effects of art and aesthetics on community life.

Aesthetic values accepted in the society and good, beautiful and praiseworthy are the cultural accumulations that direct human behaviors to the right. The approach of art to associations in society is; is the question of whether the right known behavior is true or not. This inquiry aims to express concerns about life and draw attention to concepts such as suffering, disrespect, oppression, and freedom.

Of course there will always be good-bad, beautiful-ugly, cruel-oppressed, suspicious-belief. While there are virtues created by mankind, all the troubles that humanity will suffer will continue to be satirical by the artists.

Keywords: Culture, Art, Humanity, Social Relationships

Prof. Aysen Soysaldı. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Ankara.
E-posta: asoyosal@gazi.edu.tr

Giriş

Bu değerlerin başında sanat gelir. Sanatın sözlü ve yazılı eserleri edebiyat, sesle icra edilen eserleri müzik, plastik eserlere güzel sanatlar denir. Bu sanatların birleştiği sahne sanatları, tiyatro, sinema, video gibi hareketin de eklendiği performanslar ile görsel sanatlar meydana gelir. Yaşanılan bölgenin iklimi, botaniği, coğrafyası, yeraltı, yerüstü ve su kaynakları hayat şartlarını oluşturur. Bu şartların yanında insanların örf-adet, gelenek-görenek, töre-din olarak bildiğimiz kurallarla yönetilen barınma, iletişim, vicdan ve güvenlik koşulları ortaya çıkmaktadır. Bu kuralların da günlük yaşantıları, hukuku, toplumun yerleşim ve göç hareketlerini, dini törenleri, kültür ve sanatı yönlendirdiği düşünülebilir.

Türklerin sahip olduğu soy ve topluluk özellikleri ve bozkırın sunduğu hayat şartları, tarihleri boyunca süregelen mücadeleler ve ilişki kurulan yabancı kültür ve inanç sistemleri, yerleşilen her yeni toprağın getirdiği malzemeler ve coğrafi şartlar Türk Sanat ve Kültürünü belirli bir çerçeveye oturtulamayacak kadar devingen ve zengin kılmıştır (Demirbulak, 2012, s:1-1)

Kültür bir milletin tarih boyunca ürettiği sözlü, yazılı, maddi ve manevi değerleridir. Tarih boyunca üretilen kültür ve sanat eserlerinin günümüze ulaşılabilen örnekleri müzelerde yerini almıştır. Bu arkeolojik veya etnografik eserlerde o dönemlerin yaşam tarzları, giyim-kuşam- süslenme, mimari sanatlar göz önüne serilmektedir. Bugün bu eserleri seyredenler o dönem insanların inandığı kutsal değerleri, kadın-erkek ilişkileri, toplum düzeni, yönetim biçimleri, sembolik değerleri bu eserler üzerinden okuyabilmektedir.

Prof. Kenan Özbek vasiyetinde; "Etnoğrafya bilindiği gibi halkbilimidir. Toplumun kültür ve sanatını özümleyen yapıtlardır. Bir etnografik eser arkeolojik yazıt gibidir. Bize hangi toplumdaki geldiğini, hangi kültürlerin etkisinde kaldığını, nasıl bir hayat yaşadıklarını, özel yaşantılarına ait ipuçlarını, inançlarını, dinlerini, kültür zenginliklerini tek tek anlatır. İşte tüm bunlar bizim toplumsal kimliklerimizdir. Bu yüzden etnoğrafik eserlerimizin korunması gerekir" (Soysaldı 1995:62)

Dolayısıyla her eserde tasarlayanın ve kullananın hayat anlayışını yansıtan sembolik biçim, renk vb. öğelere rastlamak mümkündür. Dolayısıyla geçmiş nesillerin bıraktığı kültürel miras o dönemlerin arkeolojik tabletleri gibidir. Yaşanmış ortamlar, mimari, giyim-kuşam, halı-kilim, değerli ve yarı değerli metal eşyalar ve diğer ihtiyaç malzemeleri, kutsal kitaplar başta olmak üzere, tıp, fen, matematik, astronomi gibi her dalda bilimsel, musiki eserlerin el yazması kitapları çok değerli kültür varlıklarımızdır.

Ancak somut ve somut olmayan kültürel miras olarak adlandırılan geçmiş yaşam birikimlerini anlatan eserler hem bizimle yaşamaya devam ediyor, hem de tamamen farklılaşmış olan yönleriyle bize yabancı olabiliyor. Örneğin; Tıp tarihinde müzikle tedavi geçmişte çok iyi bilinen ve uygulanan bir yöntem iken, zamanla terkedilmiş ve unutulmuş, bugün ruh hastalıkları tedavisinde yeniden keşfedilmiş bir terapidir. Sivas Divriği, Edirne, Amasya gibi önemli şehirlerdeki şifahanelerde Selçuklu ve Osmanlı tıbbının ve musikişinaslarının icralarıyla ortak yürütülen, somut olmayan kültürel mirasımızın önemli bir parçasıdır. Bu sanatla tedavi toplum sanat ilişkisinin, davranış terapisinde göze çarpan, en bariz örneklerindedir.

Aynı zamanda hem geçmişte, hem de bugün güzel duygular paylaşarak izlenen kültür mirası eserler de vardır. Bunlar plastik sanatlarda olduğu kadar Türk-İslam sanatlarında da sadece müzelerde değil resmi, sivil ve dini mimari ve el yazması eserlerin süsleme sanatlarında görülmektedir.

Kültür Sanat ve İnanç

Sanat eserleri pek çok kültür ögesi gibi toplumdan topluma, dönemden döneme farklı biçimlerde yorumlanmış şekliyle toplumun dinamik birer göstergesidir. Ayrıca tarih içinde üretildiği zamanın düşünce, istek ve ihtiyaçlarını yansıttığı ölçüde o toplumu temsil ettiği ifade edilebilir.

Sanat; bir duygunun, tasarımın veya güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün beceridir. İster söz sanatı edebi eserler, ister resim, heykel, gibi plastik eserler, ister müzik gibi fonetik-işitsel, ister edebiyat, görsel ve fonetiki birleştiren tiyatro, sinema olsun, kendisini sıradanlarından ayıran, dolayısıyla hoşluk, güzellik taşıyan ve insanların his-duygu dünyalarında olumlu yansımalar yol açan her "şey" ya da performans sanat vasfını taşır. Bir başka bakışla "Sanat bir insan işi, bir insan yaratması olarak, yine insanın kendini ifade etme yollarından biridir" (Mülayim. 1994, s:17). "insanların gördükleri, işittikleri, his ve tasavvur ettikleri olayları ve güzellikleri, insanlarda estetik bir heyecan uyandıracak şekilde ifade etmesidir" (Akdogan, 2001, s. 214; Çam, 1994, s:12).

Sanat kavramı her toplumda kendi dinamikleri yani gelenek, görenek, töre ve anane denilen normlar inanç sistemlerine dayanır. Elbette bu inanç sistemlerinin meydana getirmiş olduğu manevi kültürü somutlaştıran, sanat eserleri de etnik çeşitliliğe göre farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bu manevi anlayış ve düşüncelerle biçimlenen, renklenen, seslendirilen, ışıklandırılan, hatta zaman ve mekân ilişkisiyle insanlara sunulan performanslar bir sosyal gerçekliktir. Örneğin Türk-İslam dünyasında samah-semahlar ve

Selçuklulardan bu yana kurumsallaşmış Mevlevilikte yapılan sema dini bir eylem veya zikiridir. Bu dini eylemi oluşturan söz, hareket, ezgi-ritim, giysi-taki vb. kullanılan malzemeler sanat ve zanaat eserleridir. Tabii ki bu tören veya faaliyetler aynı zamanda toplum hayatını etkileyen ve herkesin katıldığı tam anlamıyla toplumsal bir eylemdir. Böylece sanat her inanca, ekonomik ve kültürel seviyeye göre gelişim gösterir. Halk inancındaki Semah'ın Medrese ve aristokraside semaya dönüşmesi de böyledir. Elbette kabile, etnik toplum yaşantısında da sanat vardır. Bu zanaat düzeyindeki kostümler ve sahne dekorlarındaki, onların maddi-manevi kültürünü yansıtan basit, ancak anlam yüklü nesnelere ile performanstaki söz ve ritim ezgileridir.

Ancak ekonomik açıdan gelişmiş toplumlarda sanat lüks tüketim ve gösteriş unsuruna dönüşür. Türk sanatının en gelişmiş evrelerine bakılırsa; zenginliğin arttığı, bilim ve teknolojinin de geliştiği dönemler olduğu görülür. Bilim daima sanatı destekler, sanat da bilimsel seviyenin göstergesidir. Örneğin Selçuklu dönemi bilim ve tekniğin birleşimiyle mimari, edebiyat, müzik, el yazma kitaplar ve diğer sanat eserlerinde zirve örneklerin verildiği aşikârdır. Bu dönemde İslam dünyası Buhara'dan Endülüs'e astronomi, tıp, matematik-geometri ve daha birçok bilim alanında dünyanın en ileri seviyesine ulaşılmıştır. Osmanlının gelişmişliği de bilim ve tekniğin gelişmişliği ile eş zamanlıdır. Ne zaman ki medreselerde fen ve matematik vb. pozitif bilimler kaldırılmış, sadece dini bilimlerin okutulmaya başlamasıyla ekonomik duraklama ve askeri çöküş hızlanmıştır. Günümüzde de bu böyle olmakta, bilim ve sanat daima ekonomik zenginliği, o da kültürel zenginliği ve medeniyeti getirmektedir. Bugün küresel bir dünyada beşeriyet kültürel kimliklerini kaybetmeye başlamış, teknolojiyi üreten dili kullanarak, dijital iletişim kanallarıyla fikir üretmekte, üretilen bilim ve teknolojinin esirleri olarak toplumsal hayatlar da değişmektedir.

Hâlbuki kültürlerin çeşitliliği insana özgürlük alanları sunar, aynı kaynaktan gelen insan ruhu bu zengin yaşantı farklılıklarında kendi tercihi olan, aradığı iç huzurunu bulma şansına sahiptir. İşte insan yaratılışının amacı olan gerçeği yani hayatın amacını sorgulama; inançları, inanç meşrepleri sanat icralarını meydana getirmiş ve hala bu icralar yapılmaktadır. Bu anlamda sanat insan ruhunun yüceliklerindeki duyguların ifadesi olarak tanımlanabilir. Örneğin Necip Fazıl bunu "Sanat" adlı şiirinde; "Anladım işi, sanat Allah'ı aramakmış;

Marifet bu, gerisi yalnız çelik-çomakmış..." sözüyle ifade etmektedir.

Bu noktada icra edilen sanat insanın ruhunu yüceltmeli ve onu geliştirmelidir. İnsanın aşırılıklarını dengelemeli, en medeni ve estetik düzeye ulaşmasına

yardımcı olmalıdır. Yani sanatın amacı, insan-ruhunu eğitmek ve sonrasında güzel olana yönlendirerek uyandırmak olarak ifade edilebilir. Bu anlamda sanat dinin amacına da hizmet etmektedir. Çünkü din de insanlarda pozitif duygular uyandırmak, toplumu iyiye güzele yönlendirme rehberi değil midir? Bu konuda İslam dininin Kur-an'ı Kerim ve Hadis söylemleri vardır; Kudretini sanatkârlığını en küçük zerrelerde gösteren yaratan, musavvir, en güzeli ve mükemmeli tasarlayan Allah'ı zül Celal en mahir sanatkârdır. Örneğin; Balarısını küçük bir fihrist yapan(Nahl Suresi-16/68-69), bir noktacı çekirdeği kodlayan O'dur. Kâinata görülen-görülemeyen, tüm varlıkları, atom ve hücrelerle tam da olması gerektiği gibi bezeyen, Yaraticının büyüklüğünü kavratmak keşfetmek için insan aklını, hissetmek için kalbini-gönlünü, tartmak ve doğruya yöneltmek için vicdanını yaratan elbette en yüce tasarımcı O'dur (Rahman Suresi-55). "Yemin olsun ki; Biz semada burçlar yaptık bakanlar için süsledik (estetik sanatsal yapıda yarattık) "(Hicr 16) "Biz insanı en güzel bir şekilde yarattık "(Tin 4) "O Allah ki yaptığı her eseri, güzel (en estetik) yaptı (secde; 7). "Allah güzeldir ve güzeli sever" (Hadis-i şerif).

O her şeyi zıddıyla kaim kılmıştır; gece-gündüz, iyi kötü, şüphe-inanç, erkek-dişi gibi. Sanatta da uyum ve estetik zıddıyla ortaya çıkar. Örneğin; zıt renklerin soğuk-sıcak ve açık-koyu dengesi varsa renkler uyumludur, ya da boşluk ve doluluk, ışık-gölge, ritim gibi hep evrendeki zıtlıkların dengesinin taklidi tasarım öğeleri değil midir?

Sanat ve Beşeriyet(Toplum) İlişkisi

Toplumun somut ve somut olmayan kültür unsurlarının sanatla nasıl günümüze aktarıldığı bilim-sanat seviyesinin mimari eserlere yansımalarıyla seyrine doyulmaz mekânlardan anlaşılmaktadır. Özellikle dini mimaride İslam veya diğer dinlerdeki kutsal inanç unsurları, ibadet şekline göre şekillenen mekânlardaki kalem işi, çini, ahşap, taş süslemeler kültür ve sanat eserlerinin başında gelmektedir. Bu mekânların tefrişi için üretilen halı, kilim, kumaşlar aynı sanat eserlerinin devamı niteliğindedir. Ayrıca el yazma Kuran'ı Kerim (Mushaf) cilt, zahriye, serlevha sure başlığı vb. süsleme sanatları, hüsn-ü hat levhalar da somut kültürel mirasın en değerli eserleridir. Diğer dinlerin yapıları ve kutsal kitaplarının süslemeleri de aynı değeri hak eden kültür miraslarıdır. Elbette sözlü ve yazılı her türlü edebi ve musiki metinleri ile icra kayıtları hem somut, hem de somut olmayan kültürel miras olmakla birlikte, aynı zamanda sanat eserleridir. Dolayısıyla kültür ve sanat iç içe girmiş şekilde birbirini tamamlayan toplumun inanç ve hayat tarzını yansıtmaktadır. "İnsanlığın ürettiği bütün sanat eserleri kendini yani içinde üretildiği toplumu ifade etmektedir. Çünkü sanat

toplumun dinamik bir göstergesidir” (Batuş, 1992, s:318).

Sanat toplum için mi, sanat için mi? Sorusu daima tartışılan bir konu olmakla birlikte daima sanatın toplum için oluşunun daha çok kabul gördüğü söylenebilir. Elbette sanatı izleyen, dinleyen veya seyreden toplum olduğu için kendi hayatından bir şeyler bulmalı ki ilgi duysun. Bugün Orta Doğu insanların dinlediği (arabesk) müzik hep acıdan besleniyorsa bunun sebebi bu insanların kendinden bir şeyler bulmasıdır. Başka taraftan etnik müziklere bakıldığında da hep acı çeken, yanıp yakılan ifadeler olduğu aşikârdır. Hatta türkü yakmak da buradan gelmektedir. Plastik sanatlarda ise anıt heykeller, toplumun yaşadığı travmaları, zaferleri veya kahramanlıkları anlatmaz mı? Bu yönüyle sanat didaktik bir yapıttır.

Sanatta yücelik için gerçek estetiğin şart olduğudur. Tolstoy, sanatla ilgili birkaç genel tespit ileri sürmektedir: “1-Sanat, hayvanlar dünyasının dışında ortaya çıkan bir kavramdır. 2-Sanat, insan tarafından hissedilen, algılanan duygu ve düşünce zincirinin ahlak kuralları çerçevesinde tasviri veya resmidir. 3-Sanat, kişisel çıkarlar gözetilmeden yapılan, zahmetli, buna rağmen diğer insanlara doyumsuz zevk veren etkinliktir” demektedir” (Akdogan, 2001, s. 219-220; Tolstoy, 1992, s. 95).

Sanatçı eseriyle bir olay, kavram, duygu, fikir, direniş, sitem, arzu, gibi şeyler hakkında topluma mesaj verir. Aynı zamanda sanatçı doğrudan anlatamadığı fikir ve düşünceleri tiyatro, sinema, karikatür, teşbih vs. şeklinde eserlerine yansıtan hiciv yaparak toplumun sesi olur. Örneğin; Kadına şiddeti işleyen Fikret Otyam (Resim1) tablosundaki ana karakter olan kadını ve toplumu meydana getiren “Ana” figürü üzerinden, üzgün bir dur deyişi, ne güzel bir hicvetmiştir.



Resim 1. Yağlı boya resim, Fikret Otyam, 2018.

Hiciv kelimesinin Türkçe sözlük karşılığı yergi'dir, sanatçı gerek edebiyatta gerek güzel sanatlarda bu yergiyi eserleriyle yapar. Edebiyat edep kelimesinden türemiş, insanı yazı ve sözle anlatır. Edep aslında toplum içindeki ilişkilerde ölçüyü, saygı estetiğini tanımlar. Edepli demek; iyi eğitim, yani terbiye almış, nerede nasıl davranması gerektiğini bilen kişi demektir. Dolayısıyla edebiyat yapan şair, yazar kelimelerini özenle seçerse şiir sanatı yücelir ve başarılıdır. Okuyan kişiyi rahatsız edici bayağı sözlerle şiir yazıldığına pek rastlanmadığı gibi, çirkin biçimlendirmelerle sanat yapılmamalı denebilir. Ayrıca estetik değerler insanlığın iyi, güzel, hoş karşıladığı ortak duyguların ifadesidir. Dolayısıyla geçmişte adı sinai-i nefise (sanayi-i nefise) bugünkü deyimle güzel sanatlar olarak bilinen sanat eğitimi estetik değerler eğitimi ile başlayan bir eğitimidir. Sanat insanın estetik zevkini, düşünce ve davranışlarını yani insanlık değerlerini yükseltmelidir.

Türk milleti Tarih öncesinden başlayan ve ilk çağlarından beri Orta Asya, Avrasya ve Anadolu'da devletler kurmuş, asırlarca yönetici olmuştur. Bu Türk han, hakan ve beyleri çevrelerinde kültür ve sanat ortamları oluşturmuş, mimari, halı, kilim, kumaş ve el yazmaları tasvirleri(minyatür) ve süsleme (tezhip)leriyle ile dünyanın kütüphane ve müzelerine kültür mirası hazineler bırakmıştır. Ayrıca Dede Korkut, Ahmet Yesevi, Yunus Emre'den Sarı Saltuk'a erenler, Evliyalar Orta Asya'dan Balkanlara Türk-İslam felsefesinin sevgi muhabbet iklimini hikayeleri, deyişleri, şiirleri ve âşıkların sazıyla sözüyle taşımışlardır. Bu muhabbet ikliminde sanat ve edebiyat gelişmiş, darbi meseller dilden dile yayılmış, divanlar, mesneviler yazılmıştır. Hep iyiler kahraman olmuş, kötüler cezasını bulmuş topluma iyilik ve kahramanlık mesajları verilmiştir.

Sonuç

Sanat bir duygu ve düşünce iletişimidir. İnsan duygusu olmayan yerde sanattan bahsedilemeyeceği malumdur. Elbette sema, semah gibi maneviyat içerikli sanat performansları ulvi duygular uyandıran sanatla iletişim şekilleridir. İnsanların kendilerinden bir duygu bulamadığı performansları veya sanat eserini izleme talebi olmadığı düşünülebilir.

Günümüzün mimari, resim, heykel, halı-kilim, müzik, şiir gibi sanat eserlerindeki zevk ve estetik anlayışı ile kültürel mirası koruyup, daha ileriye götürerek gelecek nesillere aktarabildik mi? Bilişim çağında yaşanan dijital ortamlarda sanat ve bilim birlikte teknolojiyi biçimlendirmektedir. Geline nokta küresel bir dijital dünyada yeni inanç ve kültür oluşumlarıdır. Sanal iletişim kanalları ile gelişmeye başlayan, dikte edilen, yeni yaşam tarzıyla birlikte “Sofia” gibi robotik teknoloji ile insan ilişkileri değişime uğramaktadır (Girgin, Haber, 2016). Dolayısıyla çağımızın teknolojisi ile

insan hafızasını robota yükleyerek robot sevgili veya akraba yapılmaktadır. Bu durum insan ilişkilerini insan-robot ilişkilerine, ya da robotik duygusuz, mantıksal zekâ iletişimlerine yöneltmektedir. Bugünkü insanların yalnızlığın pençesinde olması, toplum hayatının, beşeri ilişkilerin bilim ve sanatın gelişmelerinden olumsuz etkilendiğini açıkça göstermektedir. Bunu olumlu etkilere dönüştürmek elbette yine bilim ve sanatın görevi olacaktır. Elbette daima iyi-kötü, güzel-çirkin, zalim-mazlum, şüphe-inanç var olacaktır. İnsanlığın ürettiği erdemler varken, beşeriyetin maruz kaldığı sıkıntıların tümü de sanatçılar tarafından hiciv konusu olmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Akdoğan, Bayram (2001) "Sanat, Sanatçı, Sanat Eseri ve Ahlak" Cilt:42, Sayı:1, DOI: 10.1501/llhfak_0000000533, <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/37/756/9661.pdf>
- Demirbulak, Ayşegül (2012) "Erken Devir Türk Sanatının Kaynakları", Marmara Sosyal Araştırmalar Dergisi, Sayı 3, Aralık, İstanbul, s:1-11
- Batuş, Gül Çetinor, (1992) "Toplum Sanat İlişkisi" İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 317-322, <http://www.journals.istanbul.edu.tr/iuifd/article/view/5000129337>, erişim Tarihi: 1 Nisan 2018.
- Çam, Nusret (1994) "İslam'da Sanat, Resim ve Mimari", Ankara.
- Girgin, Dünya Haber, (2016) <https://www.haberler.com/insana-en-cok-benzeyen-robot-sofia-8272229-haberi/> erişim: 10.11.2018
- Kısakürek, Necip Fazıl, <https://www.antoloji.com/sanat-siiri/> erişim: 10.11.2018)
- Elmalılı M. Hamdi Yazır, (2013) KURAN-I KERİM Meali, Sadeleştiren: Mehmet Şirin Doğan, Nahl-16/68, 69. Tin-95/1-4, Rahman-55, İstanbul.
- Mülayim, Selçuk (1994) Sanata Giriş, 2. baskı, Bilim Teknik yayınevi, İstanbul,
- Soysaldı Aysen (1995) "Prof. Y. Kenan Özbek ve Koleksiyonu" Sanat, S:8, T.C. Kültür Bakanlığı yay. Ankara, s:60-67.
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç; (1992) "Sanat Nedir?", çev: Baran Dural, Şule Yayınları, İstanbul.

Görsel Kaynakları

Otyam Fikret, (2018) Art-Ankara.

Açık hava Reklamları ve New York Times Meydanı Açık hava Reklamlarının İncelenmesi*

Merve Tunçel

Makale Geliş Tarihi: 09.11.2018
Yayına Kabul Tarihi: 16.11.2018

Özet

Reklam, güçlü bir pazarlama aracıdır. Bu nedenle markalar, belirli bütçeler ayırarak yeni mecralarda bulunmaya çalışmaktadır. Açık hava reklamı da bu mecralardan birisidir. Açık hava reklamları, ev dışı ortamlarda rastlanan reklam türü olması, büyük boyutlar ve hareketli görseller gibi özellikleri nedeniyle etkinliğini korumaktadır. İlerleyen teknoloji ile birlikte açık hava reklamlarında dijitalleşme büyük önem kazanmıştır. Araştırma, New York Times Meydanı'nda yaygın olarak kullanılan açık hava reklam etkinliğini incelemek amacıyla hazırlanmıştır. Times Meydanı, büyük ve değerli reklam panolarından dolayı popüler ve turistik olarak bilinen bir yerdir. Bu nedenle reklamın en etkili yapılabilecek ortamlarından biri haline gelmiştir.

Anahtar Sözcükler: Reklam, Açık hava Reklamları, NYT. Meydanı Açık hava Reklamları

ANALYSIS OF OUTDOOR ADVERTISING AND OUTDOOR ADVERTISING AT TIMES SQUARE, NEW YORK

Abstract

Advertising is a powerful marketing instrument. Therefore, brands are trying to be in new channels by allocating certain budgets. Outdoor advertising which maintains its effectiveness due to its features such as, the type of advertising encountered in non-home environments, large dimensions and moving visuals. With advancing technology, digitalization has gained importance in outdoor advertising. The research is designed to examine the outdoor advertising activity that is widely used in Times Square, New York. Times Square is known as the most popular and touristic area because of its huge and valuable digital outdoor billboards. For this reason, this place has become one of the most effective areas to advertise.

Keywords: Advertising, Outdoor advertising, New York Times Square

Merve Tunçel, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara. E-posta: mertuncel2@gmail.com

* Bu makale Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yeni Medya Anasanat Dalında yapmakta olduğum yüksek lisans tez çalışmam ile ilgilidir.

Giriş

Açık hava reklamcılığı, insanların dış ortamda bulunma sıklıklarından dolayı yaygınlaşmış bir reklamcılık türüdür ve pazardaki oranı gittikçe yükselmektedir. Halkın günlük yaşantısı içerisinde en çok kullandığı açık hava mekânları kullanılarak, görsel açıdan büyüklüğü ve etkisi ile birlikte bu reklam araçları önemli hale gelmiştir.

Açık hava reklamlarının en önemli özellikleri arasında, hedef kitesine akılda kalıcı yöntemlerle ulaşması ve kolayca fark edilmesi gibi özellikler bulunmaktadır. Açık hava reklamları, üç boyutlu ve iki boyutlu tabelalar ve totemler, billboard, megaboard, bina giydirme uygulamaları, cam üzerine uygulanan grafikler, çatı reklamları, çatı üstü reklam panoları, çift taraflı panolar, duvar reklamları, hareketli ve yanıp sönebilen reklamlar, ışıklı panolar, levhalar, tabelalar, LED ekranlı reklamlar, otobüs durağı reklamları, taşıt giydirme uygulamaları, yer grafikleri, yönlendirme panoları ve levhaları gibi birçok türüyle açık havada geniş halk kitlelerine ulaşmaktadır. Özellikle Amerika'da açık hava reklamcılığı yaygın bir şekilde tercih edilmektedir. New York Times Meydanı ise tam bir açık hava reklam mecrası haline gelmiştir. Milyonlarca kişiye reklamlar bu meydana billboardlar, dijital billboardlar ve bu alana özel tasarlanmış açık hava üniteleri ile aktarılmaktadır.

Bu çalışma, Nitel araştırma yöntemiyle hazırlanmıştır. Literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırma içerisinde reklamın tanımına, reklam mecralarına, açık hava reklam ve türlerine, en son bölümünde ise New York Times Meydanı açık hava reklam analizlerine yer verilmiştir. Araştırma, reklam mecrası olarak açık hava reklamları ve New York Times Meydanı açık hava reklamlarının incelenmesi ile sınırlandırılmıştır. Örnek olarak bu alandaki yaratıcı fikir ve dev panolara sahip 4 açık hava reklamı incelenmiştir.

Reklam

"En basit kelime anlamıyla 'reklam', dikkati bir şeye çekmek veya birisini bir şeyden haberdar etmektir. Çok sayıda insana ulaşmak istenilirse kamu duyuruları aracılığıyla reklam yapmaya ihtiyaç duyulmaktadır" (Taşkıran, 2010: 3). Reklamcılık, duygularımıza ve hislerimize hitap ederken, aynı zamanda kendi içerisinde de çözümlenmeler içeren bir sistemdir.

Reklamın genel amaçları arasında; iletişim ve satış amacı bulunmaktadır. Bununla beraber bu amaçlardan başka, üretici firmaların reklam yaparken hedefledikleri başka birtakım özel amaçları da vardır.

"Başka bir deyişle reklam, bir ürün ya da hizmetin basın ve yayın araçlarında para karşılığında tanıtılarak kamuoyuna iletilmesine yönelik faaliyetlerin

tümüne reklam adı verilmektedir" (Becer, 2011: 221). Reklamın işleyiş süreciyle ilgili olarak, etkili reklam iletişimi tüketici tepkisi meydana getirmektedir. Bunlar; algı, biliş, duygu, ilişki kurma, ikna ve davranıştır (Aydın, 2011: 9).

Kökleri Eski Roma'ya kadar dayanmakla birlikte, modern anlamda reklamcılık, sanayileşme ile birlikte gelişmiştir. Sanayileşme ile birlikte mal ve hizmet üretimindeki büyük artış, mal ve hizmetlerin geniş kitlelerce tanınması ve tüketilmesi sorununu ortaya çıkarmıştır. Bu sorun, işletmeler arasındaki rekabet, dolayısıyla reklam olgusunu ortaya çıkarmıştır.

Reklamın tarihsel gelişimi açısından bir değerlendirme yapılırsa, Modernizmin başlangıcından sonraki aşamada (1925-45 yılları arası) ürün ya da hizmetle ilgili imajların verildiği reklam formatları kullanılırken, 1945-65 yılları arasında duygular, 1965'ten sonra ise günümüzde dâhil olmak üzere yaşam tarzı sunumları kullanılmaktadır (Dağtaş, 2003: 14).

Reklamlardaki bu farklılaşma hem dünyada hem de Türkiye'de hızlı bir biçimde gerçekleşmiş, reklamcılık günümüzde işletmeler için çok önemli bir sektör haline gelmiştir.

Bir mal, hizmet, fikir, ya da kurumla ilgili mesajların mesaj kaynağından ilgili hedef kitleye ulaşmasına hizmet eden reklamlar, bu işlevlerini çeşitli reklam ortamlarını kullanarak gerçekleştirmektedirler. Reklam ortamları, reklamların hedef kitleye bulunduğu yerlerdir ve bu ortamların reklam kampanyalarının başarısı üzerinde önemli etkileri bulunmaktadır (Elden, 2009 : 213).

Reklam iletileri, farklı biçimlerde duyularımıza, düşüncelerimize seslenmektedir. Yeni reklam mecralarında da hedef kitleyi etkisi altına almakta olan reklamlar kendini değiştirmektedir. Açık hava reklamları bu anlamda dış mekânda her an karşımıza çıkabilmekte, farklılıklar yaratabilme ve tüketiciyi etkisi altına alabilmektedir.

Açık Hava Reklamcılığı (Outdoor Advertising)

İnsanların dış ortamda bulunma sıklıklarından dolayı yaygınlaşmış bir reklamcılık türü olan açık hava reklamcılığı, özellikle ülkemizde son yıllarda gelişmekte ve pazardaki oranı gittikçe yükselmektedir.

Açık hava reklamı, açık hava reklam panoları, duvar duyuraçları, çatı duyuraçları, yol duyuraçları, iç uzam duyuraçları, taşıt duyuraçları, bayi duyuraçları, stadyum duyuraçları, gökyüzü yazıları, reklam balonları gibi açık havada sergilenen iletişim araçları aracılığıyla sunulan afiş, tabela, yapışken şerit gibi her türlü reklam etkinliğidir (Yavuz, 2009: 163).

“Dış reklamlar da, diğer reklam medyaları gibi satışları arttırmakta etkin bir araçtır. Teknolojik gelişim dış reklamların gelişmesinde büyük rol oynamaktadır. Dış reklamlar özellikle lokâl bazda faaliyet gösteren işletmeler için verimli bir reklam aracıdır” (Tayfur, 2010: 166). Açık hava reklamcılığının reklam verenler tarafından, görsel ve yazılı basın araçlarından sonra tercih edilen üçüncü reklam aracıdır. Açık hava reklamcılığının böyle bir paya sahip olmasının nedenleri arasında en önemlisi, düşük maliyetle milyonlarca bireye ulaşabilmesi ve reklamı yapılan ürünün sürekli yinelenerek akıllarda kalıcılığının sağlanmasıdır.

Açık hava reklamları genel yapıların dışına çıktığında farkındalık yaratmakta, ayırıcı özellikler içerdiği zaman bireylerin bilinçaltına seslenerek yer etmektedir. Bu nedenle yapılacak tasarım, diğer reklam ortamlarından farklı olmalıdır. Tüketici ile buluşmak için tüketicinin en çok zaman harcadığı yerde olmak gereklidir. Günümüzde de bu yerin açık hava olduğu söylenebilir. Sabah evden çıkıldığı andan itibaren eve dönene kadar, her yerde her biçimde karşımıza çıkan bir reklam ortamıdır.

Açık hava reklamları trafiğin yoğun olduğu, insanların çok sık geçtiği cadde, sokak ve kullandıkları istasyon, terminal, alt geçit, durak ve iskelelere konan afiş, pano, billboard, döviz-pankart şeklinde hazırlanan reklamlardır.

“Açık hava reklamı acelesi olan ya da dalgın bir biçimde yoldan geçen insanların kayıtsızlığına karşı öncelikle onun dikkatini çekmeyi ve saliselerle ölçülebilecek bir zaman diliminde iletisini aktarmayı amaçlamaktadır” (Yavuz, 2009: 169).

Açık hava reklamlarının hedef kitlesi oldukça geniştir. Herkesi etkiler, hedef kitlesini seçmek zordur, ancak kimi yerleri seçerek ya da kimi açık hava reklam türlerini kullanarak bu durum olanaklı kılınabilir. Çünkü tüketiciler, açık hava reklamlarından kaçmamaktadır. Açık hava reklamının bazı türleri pahalıdır, önemli teknik harcamaları da beraberinde getirebilmektedir. Yine de, özellikle Avrupa ve Amerika’da çok pahalı bir araç sayılmamaktadır. Açık hava reklamcılığının önem kazanmasındaki nedeni, taşıdığı özelliklere bağlamak mümkündür.

Açık hava reklamlarının diğer özellikleri de şöyle özetlenebilir:

- Konsept: Etkili bir dış reklam için sade, güçlü ve yaratıcı bir konsept oluşturmak gerekmektedir.
- Reklam metni: Metin kısa olmalıdır. Genellikle tek satırdan oluşan bir başlık ya da ürünü tanıtan bir yazı kullanılmaktadır.

- Tasarım: Dış reklamlarının güçlü bir etki yaratabilmesi için iyi bir tasarım gerekmektedir.
- Layout: Güçlü bir konsept yaratabilmek için görsel ve metinsel öğelerin başarıyla birleştirilmesi gerekmektedir.
- Görsel öğe: Kullanılacak grafiklerin ve diğer görsel öğelerin dikkat çekici olması gerekmektedir. Bu nedenle ürünün çok büyük boyutta fotoğrafı kullanılmaktadır.
- Tipografi: Büyük harf kullanımı ve süslemeli yazı karakterlerinin kullanırlığı, okunurluğu düşüreceğinden, tercih edilmemelidir. Basit, temiz ve karışık olmayan karakterler tercih edilmelidir.
- Ürünün tanınırlığı: Dikkat edilmesi gereken bir unsur da, ürünün hedef kitle tarafından tanınırlılığının sağlanmasıdır.

Açık hava reklamcılığı, ilk kez İ.Ö. 3000 yıllarında, Eski Mısır döneminde, mezar taşlarının üzerine, tabletlere insanların okumaları amacıyla kazınan çeşitli süsleme ve renkli işlemler biçiminde ortaya çıkmıştır. Ayrıca, Yunan ve Roma döneminde, birçok duyurunun halka iletilmesinde açık hava uygulamalarının kullanıldığı bilinmektedir. Derebeylikler döneminde İngiltere’de oteller, duvarlarına ilgi çekici ve herkesçe algılanabilecek resimler, işaretler yaparak kendilerini tanıtmaya yolunu seçmiştir (Yavuz, 2009: 165).

İlk açık hava reklamı İngiltere’de 1740 yılında; Amerika’da ise, 4.645 metrekarelik (50 feet karelik) büyük boyutlardaki Amerikan açık hava posterini ilk kez 1835’te New York’ta Jeff Bell’in bürosunda bir sirk için basılmıştır (<http://muhaaz.org/forbes-dergisi-tarafndan-bugun-dunyann-en-degerli-markas-olara.html?page=12>). Açık hava reklamcılığının en yaygın olduğu dönemin, 1789 Fransız Devrimi sonrası olduğu söylenebilir. Aynı dönemde Fransız ressamı Manet ve Toulouse Lautrec, açık hava reklamcılığı için afiş resimlemeleri yapmışlardır.

“1891’de ABD ve Kanada’da Associated Bill Posters Association Chicago’da kurulmuştur. Daha sonra adı Amerikan Açık hava Reklamcılığı Kuruluşu olarak değiştirilmiştir” (Yavuz, 2009: 166). Basım tekniklerindeki gelişmeler ve reklam sektörünün gelişmesi de açık hava reklamcılığına büyük katkı sağlamıştır. Amerika’da kurulan Outdoor Advertising Association of America (OAAA), açık hava reklamcılığı konusunda belirli format ve ölçülerin saptanmasında belirleyici kuruluş olmuştur.

1972’de medyada tütün reklamı yasaklandığında, açık hava reklamı sigara üreticileri için en popüler mecra haline gelmiştir. 1970’lerde billboardlara alışılmadık yeni ürünlerin ilanları

görülmeye başlanmış, sağlıklı gıdalar, spor-egzersiz tesisleri, kilo verme merkezleri, sigorta acenteleri, hastaneler ve kiliselerin hepsi billboardları reklam faaliyetlerine dâhil etmeye başlamıştır (Yakut, 2004: 12).

Açık hava reklamları konusunda oluşan bir gelişme, 1999 yılında bu sektörde çalışan kurumların aynı çatı altında toplamak amacıyla bir dernek kurulmasıdır. Açık hava Reklamcılar Derneği'nin (ARED) amacı, üyeleri arasında iletişimi ve dayanışmayı sağlamak, bu anlamda etkinlik gösteren kişileri bir kurum altında toplamaktır.

Açık hava reklamcılığı ülkemiz için yeni bir reklam mecrası olmasına karşın, televizyon, basın gibi ölçülebilir medyanın net yayın gelirin bakıldığında, açık hava reklamcılığının sürekli bir büyüme gösterdiği söylenebilir.

2017 Türkiye Açık Hava Reklam Yatırımları raporuna göre:

- Türkiye açık hava mecrasında gelişen bir segment olan dijital açık havada yapılan reklam yatırımlarının toplamı 49.000.000 TL olmuştur. Bu rakam açık hava toplam yatırımlarının içinde dijital açık havanın payının yüzde 6.3 civarında olduğunu göstermektedir. Dijital Açık Havanın, Açık Hava mecrasının büyüme oranında yakın bir ivme ile büyüdüğü görülmektedir.
- Türkiye Açık Hava Reklam Yatırımlarının 2016 yılına göre 2017'de yaklaşık yüzde 9 büyüdüğü saptanmıştır. Bu oran Açık Hava mecrasında, 2017'de Türkiye'deki ekonomik göstergeler paralelinde bir büyüme yaşandığını göstermektedir. (<https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/turkiye-acikhava-reklam-yatirimlari-2017de-yuzde-9-buyudu/>).

Açık Hava Reklam Türleri

Açık hava reklamcılığının birçok çeşidi bulunmaktadır. Reklamın yer aldığı aracın doğasına göre bir sınıflandırma yapmak gerekirse iki çeşit açık hava reklam araçları vardır: Durağan reklam araçları ve gezici reklam araçlarıdır (Yavuz, 2009: 171). Elden ve Tayfur açık hava reklam türlerini 11 başlık altında incelemiştir. Bu çalışmada da açık hava reklam türleri bu başlıklar altında incelenmektedir.

Durağan Reklam Araçları

Durağan reklam araçları ile hareket etmeyen ve ürün tanıtımlarının yapılabilmemesine olanak tanıyan birçok ortamdan söz etmek mümkündür. Durağan reklam aracı (Görsel-1) içerisinde yer alan araçlara; afiş, billboardlar, megaboardlar, döviz ve pankartlar, ışıklı ilanlar, binalar, duvarlar ve çatılar, duraklar, yer ve cam grafikleri, eskavizyon, stadyumlar örnek olarak verilebilir. Kent yaşamına uygun olarak tasarlanmış söz konusu reklam alanları

istenilen iletiyi 24 saat boyunca hedef kitleye aktarabilir.



Görsel 1. Dünyadan açık hava durağan reklam araçlarına örnekler

Billboardlar: En yaygın olarak kullanılan açık hava uygulamaları olan billboardlar büyük ebatlardaki panolar üzerinden reklam mesajlarının hedef kitlelere iletilmesini sağlayan demir ayaklar üzerine fiberden imal edilen panolardır. Bu panolar, şehrin kalabalık yerlerine, alışveriş merkezlerine ve anayolların kenarlarına yakın yerlere yerleştirilmektedir.

"Türkiye'de çoğunlukla 3,5 m. x 2 m., ABD'de ise yaklaşık 7,3 m. x 3,7 m. ve İngiltere'de yaklaşık 76 cm. x 51 cm. boyutlarına varabilmektedir" (Elden, 2009: 251).

Afişler: Şehirlerin yoğun yerlerinde, özellikle bina cephelerinde sergilenen görsel ağırlıklı reklam türüdür. Afişler, bir ürünü ya da hizmeti tanıtan rek-

lam afişleri, kültürel etkinlikleri, sağlık, ulaşım, sivil savunma gibi konularda eğitici nitelikteki afişler, bir siyasi partiyi ya da düşünceyi tanıtan afişler olarak farklılık gösterebilir. "Günümüzde afişlerin üretimlerinde fotoğraf, illüstrasyon, kolaj, tipografi ve bilgisayar görüntüleri gibi birçok teknikten yararlanılmaktadır" (Elden, 2009: 254). Afişler çarpıcı ve göz alıcı şekilde hazırlanmaktadır. Genellikle kısa süreli reklam faaliyetleri için uygun ve ekonomiktir.

Döviz ve Pankartlar: Döviz ve pankartlar fişlere oranla daha küçük boyutlu ilanlardır. Döviz ve pankartlar, iç ve dış mekânlarda kullanılabilen bez ve sertleştirilmiş naylon üzerine basılmış açık hava reklam aracıdır. Boyutları, 25 x 35, 35 x 50 veya 50 x 70 arasında değişmektedir.

Işıklı İlanlar (Totemler): "Yol kenarlarına veya işletmelerin ön kısımlarına konan kolayca görülebilen ayaklı profil ve kromdan yapılmış panolardır" (Tayfur, 2010: 175). Reklam mesajlarını taşıyan panoların ışıklandırılması ile oluşturulmaktadır. Özellikle reklam mesajlarının gece de gözükmesiyle ve ışıkların sağladıkları avantajlarla reklama dikkat çekilmektedir. Maliyeti yüksek bir reklam aracıdır.

Mega Boardlar: "Billboardlardan daha büyük ölçülere sahip, maliyetleri yüksek olan ve genellikle şehir dışı yollara veya büyük alışveriş merkezlerine yakın yerlere konumlandırılan açık hava reklam uygulamalarıdır" (Elden, 2009: 255).

Duvar ve Çatı Reklamları: Oldukça eski açık hava reklam uygulamalarından olan duvar ve çatı reklamları, binalar, iş merkezleri gibi binaların dış mekânlarına ya da çatılarına yerleştirilen reklam uygulamalarıdır.

"Pek çok alışveriş merkezinde ve binaların özellikle sağır duvarlarında kullanılan ünitelerdir. Bina sağır cephelerinin bu yolla kullanımı şehir estetiğine de olumlu katkılar sağlayabilir" (Demir, 2001: 40).

Durak Reklamları (CLP): Otobüs durakları, metro, tren, vapur istasyonları gibi alanlarda yer alan açık hava reklamlarıdır. Amaç, ulaşım aracının gelmesini bekleyen tüketicilerin bu bekleme sürecinde reklam mesajlarına ilgi göstermesini sağlamaktır. Özellikle yerel anlamda faaliyet gösteren işletmeler bu mekânları reklam ortamı olarak kullanmaktadır. Metro tünellerindeki reklamlar, son zamanlarda ülkemizde de uygulanmakta ve dikkat çekmektedir.

Eskavizyon: Hareketli reklam imajlarını hedef kitlelere taşıyan ekranlardır. Çizim, animasyon vb. görsel unsurlar eskavizyonlar aracılığıyla yayınlanabilmekte, böylelikle hareketli görüntünün yarattığı avantajlarla hedef

kitlenin dikkatinin reklama çekilmesi kolaylaşmaktadır. Genellikle şehirlerin merkezi yerlerinde, dijital ortamda uygulanan reklamlar, uzun süreli kullanım imkânına sahip olsa da çok yaygın değildir. Eskavizyonlar görsel olarak televizyona benzemektedir.

Stadyum Reklamları: Stadyumda tribünlerin önünde yer alan ayaklı ve monteli panolar olan stadyum reklamları, yıllık olarak, stadyum sahibi kulüpten kiralanmaktadır. Bu tür panolar aynı zamanda kapalı spor salonları ve hipodromlara da konulmaktadır. Stadyum panolarının mobil ve dijital olan çeşitleri de vardır.

İç ve Dış Mekânlarda Kullanılan Yer Grafikleri: "Faaliyet alanı marketlerde; yer reklamları, alışveriş arabaları, raf reklamları, market kasa bantları üzeri market içi ışıklı ışısız board uygulamaları olarak gerçekleştirilen ve ışıklı ve sesli olarak da dizayn edilebilen reklam uygulamalarıdır" (Elden, 2009: 256). Günümüzde metro istasyonları, hava alanları gibi alanlarda da uygulanmakta ve dış alan yer grafikleri olarak bir açık hava reklam aracı haline gelmektedir.

Cam Grafikleri: Açık hava reklamcılığının uygulama alanı açısından büyük bir alana sahip olmasıyla birlikte, binaların cam yüzeylerinin de bir reklam mecrası olması sağlanmıştır. Türkiye'de ilk cam grafiği uygulaması 1996 yılında Milliyet Gazetesi Binası üzerine yapılmıştır. Günümüzde ise cam grafiklerine binaların yanı sıra otobüslerin camlarında, mağazaların vitrinlerinde de rastlanmaktadır.

Gezici Reklam Araçları: "Belirli bir ortamda sabit bulunmayan ve hareket eden araçlardır. Gezici reklam araçları hareket ettikleri ortama göre ikiye ayrılabilir: Gökyüzü araçları ve taşıtlar. Gökyüzü araçları arasında, reklam balonları, paramotorlar, uçaklar bulunmaktadır" (Yavuz, 2009: 172). Taşıtlarda ise taşıt üstü reklam aracı olarak (Görsel-2), taksi, dolmuş, otobüs, kamyonet vb. üzerine monte edilen panolar sisteminden oluşan mobil billboardların istenilen zaman aralıklarıyla değişerek reklam yaptıkları ortamlardır. Bir taşıtın bir kısmı veya tamamı reklam mesajlarını içeren kağıtlarla kaplanmaktadır. Bu reklam çeşidinin görünme oranı çok yüksek ve ekonomik olduğundan reklam veren firmalar tarafından tercih edilmektedir.



Görsel 2. Dünyadan açık hava gezici reklam araçlarına örnekler

Açık hava Reklamlarının Avantaj ve Dezavantajları

Açık hava reklam medyası pek çok yönden avantaj sağlayan destekleyici bir mecra olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak açık hava reklam medyasının avantajları olduğu kadar dezavantajları vardır. Bu avantajlar şöyledir:

- **Ulaşılabilirlik ve Pekiştirme:** Açık hava reklamlarının en önemli özelliği hemen hemen her yerde büyük kitlelere kolayca ulaşabilmesidir. Açık hava reklamı gün boyu insanların aklında kalmakta, bu potansiyel alıcılara ürünleri hatırlatma ve satma işlevini kolaylaştırmaktadır.
- **Yaratıcılık:** Uygun mekânlarda yer alan açık hava reklamları hedeflediği kitleye ulaşacaktır; bunun için reklamcının bu reklama; renklerle, şekillerle katacağı yaratıcı boyut, reklamın istenen amaçlara kolayca ulaşmasına yardımcı olacaktır.
- **Farklı Mekânlara Kolay Yerleşim:** Farklı yerlerde, farklı büyüklüklerdeki reklamların kolayca yerleştirilebilmesi ile yol kenarlarına, yüksek tepelere, köprülere yerleştirilebilen açık hava reklamları hedef kitlelere ulaşmada avantaj sağlayacaktır.
- **Esneklik:** Açık hava reklamcılığı gider ve içerik bakımından da çok esnek. Reklam veren bütçesine göre birçok farklı açık hava reklam türünden, istediği ebatlarda, istediği sayılarda satın alabilmekte veya kiralayabilmektedir¹.

Açık hava reklamlarının avantajlarının yanı sıra dezavantajları da vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- **Düşük İlgi:** Açık hava reklamlarında, bir anlık görüşten, bir anda reklamın

göze çarpmasından ve etkisinin kısa olmasından kaynaklanan ilgi kaybı söz konusu olabilmektedir.

- **Görüntü Kirliliği:** Reklamların belirli alanlarda yoğunlaşması, algıda seçiciliği azaltmış ve ilginin azalmasına neden olmaktadır.
- **Değişken Maliyetler:** Açık hava reklamcılığında gelişen yeni teknikler, ileri teknoloji ürünü reklam araçlarının kullanılması reklam maliyetlerini yükseltmiştir.
- **Uzaklık ve Ölçüm:** "Açık hava ünitelerinin ıssız yerlere inşa edilmesi en büyük problemlerin başında gelmektedir. Belirli caddeler ve sık kullanılan yollar, stadyumlar, otoparklar, alışveriş merkezlerinin çevreleri açık hava üniteleri için ideal alanlardır " (Demir, 2001: 27).
- **Ölçme ve Değerlendirmenin Zorluğu:** Reklam ortamları içinde ölçüm yapmanın en zor olduğu alan açık havadır. Bunun en önemli nedeni ise hedef kitlenin hareketli olmasıdır.

New York Times Meydanında Açık hava Reklamcılığı

"Times Square, New York şehrinin batısında 42. Cadde'nin Broadway ve 7. Cadde ile kesiştiği kavşak ve etrafındaki geniş bir alandır².

Times Meydanı gelişmiş alan ve teknolojiyle daha fazla insan çekmeye başlayınca, gösterişli reklam panoları ile tanıtım ve reklam için önemli bir yer haline gelmiştir. Modern reklamcılığın anavatanı olarak görülen Amerika Birleşik Devletleri'nde açık hava reklamcılığı, gün geçtikçe gelişmekte, değişmekte ve yaygın olarak kullanılmaktadır.

"Sanayiye dayalı bir ekonomiden hizmet ekonomisine geçilmesi, 16 yaş üzeri kadınların %50'den fazlasının çalışması, araba ve bilgisayar gibi ürünlerle ilgilenen hedef kitlenin özelliklerinin değişmesi sonucunda açık hava sektörü oldukça gelişmiştir" (Yakut, 2004: 9). 2000'lerde ise bilişim teknolojisinin hızla ilerlemesiyle açık hava da yeni ve yaratıcı elektronik ortamları oluşturmaktadır.

¹ Web: <http://www.yenimakale.com/acikhava-medyasinin-avantaj-ve-dezavantajlari.html> adresinden 15 Nisan 2016'da alınmıştır.

² Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/Times_Square adresinden 25 Nisan 2016'da alınmıştır.



Görsel 3. New York Times Meydanından bir fotoğraf

Her gün 360.000'den fazlayaya, 115.000' yakını sürücü Times Meydanından geçmekte ve reklamları göz ardı edememektedir. Times Meydanı'nı (Görsel-3) her yıl 40-50 milyon turist ziyaret etmektedir. Yılbaşı arifesi günü ise meydanı 1 milyon insan doldurmaktadır. Meydan sayısız filmlerde ve televizyon şovlarında gösterilmektedir. Özellikle sabah talk şovlarında ve bu şovların çekildiği stüdyolar Times Meydanının kalbidir. Bu da Times Meydanını yılda 150 milyon izleyici görüyor anlamına gelmektedir.

- Toplamda Times Square reklam panoları her gün yaklaşık 1.5 milyon gösterim yapmaktadır.
- Times Square'da öğlen 1 ve akşam 7 aralarında yaklaşık 66.000 yaya görülmektedir.
- Times Meydanında 170.000 çalışan bulunmaktadır³.

Burada yıllık olarak billboardlarda reklam ücretleri 1,1 milyon dolar ile 4 milyon dolar arasında değişmektedir. Online reklam platformuyla karşılaştırıldığında Google, LinkedIn ve Facebook'da tıklanma üzerine ücretlendirilmektedir. Bu ücretlendirme ile kişi başı ücreti 0,4 Cent olmaktadır. Bu da internet reklamlarını Times Meydanı açık hava reklamlarından daha az maliyetli yapmaktadır. Fakat reklamların etkisi karşılaştırıldığında, reklam maliyeti kimi şirketler tarafından göz ardı edilebilir. 60 saniyelik büyük fimler esnasında verilen reklamlarla Times Meydanında verilen reklamlar karşılaştırıldığında, Times Meydanında reklam vermek çok daha kazançlı olabilmektedir.

³ Web: <http://www.timessquarenyc.org/> adresinden 28 Mayıs 2016' da alınmıştır.

Times Meydanı'nı karakterize eden ışıl ışıl reklam panoları, billboardları ile, bu mekânı hiç ziyaret etmeyen biri bile televizyon ve sinemada mutlaka karşılaşmıştır. Bu billboard reklamlarını şirketler, multimedya ve internet reklamları yerine reklamlarını yayınlamak için tercih etmektedirler. Times Meydanı billboardları, sıradan basılmış simgeler değil, yüksek teknolojili, led ışıklarla donanımlı, yüksek çözünürlüklü görüntü ve yaratıcı tasarımlarıyla görenlerin dikkatini ve ilgisini çeken ünitelerdir.

New York Times Meydan'ında dijital ekranların, video ekranlarının kiralandığı, şirketlerin burada reklam vermek için seçtikleri bu mekâna özel olarak tasarlanmış dijital billboardlar bulunmaktadır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

Clear Channel Spectacolor Ünitesi

Clear Channel Spectacolor, dünyanın en büyük açık hava reklam şirketi ve ABD'de market lideridir. Bu şirket billboardlara ismini vermekte ve açık hava reklam ünitelerinin kiralanmasını sağlamaktadır. Yaklaşık olarak 5 kıtada 50 farklı ülkede 1 milyon ekrana sahiptir. Clear Channel Spectacolor'ın Times Meydanındaki reklam üniteleri (Görsel-4) şunlardır:

- Büyük boyutlarda billboardlar,
- 2368 x 10,048 piksel yoğunluğu, bu boyutta en yüksek çözünürlüklü LED video ekran,
- Güneş ışığında da, karanlıkta da kendini derin, zengin gösteren benzersiz reklam panoları,
- Deneyimsel pazarlama etkinlikleri,



Görsel 4. New York Times Meydanı Clear Channel Spectacolor Üniteleri

- İnteraktif, sosyal medya ve canlı yayın yetenekleri.

Bu billboardların avantajları arasında şunlar sayılabilir: Times Meydanı'nın göbeğinde büyük boyutlarda üstünlük, yüksek çözünürlük ve hareketli yazı yerleştirme imkânı sunmaktadır. Aynı zamanda bu dijital billboard, meydanın hemen hemen her noktasından görülebilen bir konumunda yer almaktadır. Bu özelliklerinden dolayı birçok şirket reklam alanı olarak Spectacolor'ı seçmektedir.

Markalı Şehirler Nasdaq Ünitesi

Bu dijital billboard, markaların New York Times meydanında reklamını vermek için seçtiği yüksek maliyetli büyük billboardlardan bir tanesidir. Yaklaşık 7 kat yüksekliğinde olup araç ve yaya trafiğine dikkat komutlarını göstermektedir.



Görsel 5. New York Times Meydanı Nasdaq Ünitesi

Nasdaq, (Görsel 5) açık hava reklamcılığı hizmetleri konusunda lider olan, açık hava için cazip pazarlarda istikrarlı ve önemli sayıda reklam vermektedir. Gün geçtikçe dünya çapında medya ilgisini kapsama almakta ve tam hareketli video ile, interaktif katılım yeteneğine sahip olmaktadır.

Disney Store Ünitesi

Disney'in times meydanındaki dijital billboardu (Görsel 6) yaklaşık 6 kat yüksekliğindedir. 209 metrekare boyutlarında yaklaşık 453 kg ağırlığında 2.3 milyon diyota sahip ışıltılı görüntüsüyle 365 gün vitrinde kalmaktadır.

Aynı zamanda dijital billboard'un aşağı kısmında görüldüğü üzere açık hava reklam türlerinden olan cam grafiklerine de örnektir.



Görsel 6. New York Times Meydanı Disney Store Ünitesi

ABC SuperSign Ünitesi

Dünya çapında bilinen ABC'nin reklam üniteleri dalgali led şeritler üzerinden yayalara ve sürücülere reklam mesajı iletilmektedir. Yaklaşık 342 metrekare olan bu dijital billboard, 9 şerit ve jumbotron (Sony tarafından patenti alınan geniş ekran) ekrana sahiptir.

ABC Supersign ünitesi (Görsel-7), yenilikçi ve interaktif özellikleri ile geniş bir reklam yelpazesi içermektedir. Dalgali LED şeritleri ile diğer billboardlardan ayrılmakta ve bu özelliği de ilgi çekmektedir.



Görsel 7. New York Times Meydanı ABC SuperSign Ünitesi

American Eagle Times Square Ünitesi

American Eagle, Times Meydanı'nın kalbinde yer alan dünyanın en yüksek profil perakende yerlerinden biridir. Bu dijital büyük billboard yaklaşık 2322 metrekarelik, dört seviyeli ve LED ışaretleri sayesinde, AE (Görsel 8) küresel ölçekte markalaşma için yüksek bir hedef edinmiş ve burada önem taşıyan bir ünite haline gelmiştir.



Görsel 8. New York Times Meydanı American Eagle Ünitesi

Burada dinlenmek için oturmakta olan yayalar, doğrudan karşılarında gördükleri reklam ünitesi ile devasa bir etki hissedebilmekte ve reklamları izleyebilmektedirler.

JCDecaux Digital Gazete Bayi

"JCDecaux'un geniş formatlı, sokak düzeyinde dijital gazete bayisi Times Meydanı boyunca birden fazla temas noktalarında reklam verenlere olanak sağlamaktadır. HD tam hareketli video sunan JCDecaux dijital gazete bayisi (Görsel 9), dinamik güncelleştirmeleri ile her türlü içeriği destekleyen tam etkileşimli programlar içermektedir"⁴.

³ Web: <http://www.timessquarenyc.org/> adresinden 8 Mayıs 2016'da alınmıştır.



Görsel 9. New York Times Meydanı JCDecaux Digital Gazete Bayi

New York Times Meydanı Sabit Billboardlar



Görsel 10. New York Times Meydanı Sabit Billboard örnekleri

Sabit Billboardlar da New York Times Meydanında fazlasıyla görülmektedir. Fakat teknolojinin gelişmesiyle dijital billboardların özellikleri artmış ve daha çok tercih edilir hale gelmiştir. Times Meydanında da sabit billboardların (Görsel-10) yanı sıra dijital billboardlara daha sık rastlanmaktadır.

Dijital billboardlar yüksek teknolojinin verdiği imkânlarla, ısıltısıyla,

renkleriyle yayaların ve sürücülerin dikkatini daha fazla çekmektedir. Fakat bu ünitelerin olumsuz bir yanının sabit billboardlara göre daha maliyetli olmasıdır.

New York Times Meydanı Taşıt Üstü Reklamlar



Görsel 11. New York Times Meydanı Taşıt Üstü reklamlar

Taşıt üstü reklamlar, hareketli olması nedeniyle birçok insana ulaşmaktadır. Durakta aracını bekleyen insanlar, yayalar, sürücüler gibi büyük bir kitleye hitap etmektedir. Bu reklamlar markanın tanınması ve reklamını yapması açısından oldukça etkilidir. Times Square alanı turistik ve kalabalık bir yer olduğu için gün içerisinde birçok toplu taşıma aracı buradan geçmekte ve bu reklam türünden faydalanmaktadır.

Araştırmada New York Times Meydanındaki yaratıcı fikir ve dev panolara

sahip 4 açık hava reklamı incelenmiştir.

Times Meydanında Google Açık Hava Reklamı

New York şehrinin en popüler ve kalabalık meydanı olan Times Meydanında oldukça fazla reklam panosu bulunmaktadır. Bunların birçoğu da teknolojinin gelişmesiyle elektronik ekranlı panolara dönüşmüş durumdadır. Bu panolardan birisi olan Clear Channel Spectacolor reklam panosu 2,368 x 10,048 piksel çözünürlüğündedir. Bu çözünürlük 23 metre yüksekliğe ve 100 metre genişliğinde bir panelde gösterilmektedir. Google 18 Kasım 2014'de başlayan bu kampanya billboardunu Ocak 2015'e kadar kiralanmıştır.



Görsel 12. New York Times Meydanı Google açık hava reklam üniteleri

Google (Görsel 12) yeni nesil işletim sistemi Android 5.0 Lollipop'un hem tanıtımını hem de reklamını yapmak için "Dünyanın Merkezi" olarak adlandırılan Times Square'den futbol sahası büyüklüğünde bir billboard satın almış ve meşhur Android uygulaması Androidify ile yapılmış Android karakterlerini oynatmıştır. Google bu panelde Androidify adlı kişisel avatar yaratma oyununu kullanıma sunmuştur. Android ve iOS akıllı cihazından yarattığı karakter ile ekrandaki bu oyuna yoldan geçen herkes katılabilmektedir. İzleyici tarafından eğlenceli ve ilgi çekici olduğu söylenebilir.

Times Meydanı'nda Hyundai Açık Hava Reklamı

Hyundai, Times Meydanı'nda, Momentum Worldwide ajansı ile dijital billboard üzerinden iPhone'la oynanabilen bir araba yarışı oyunu yaratmıştır.

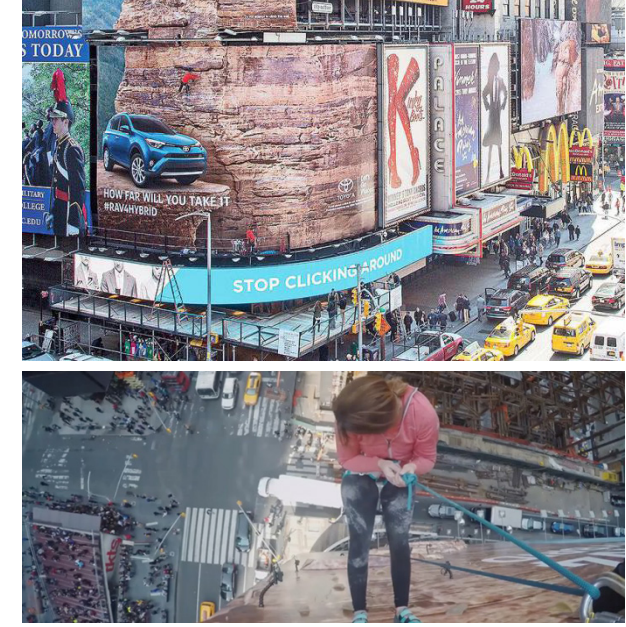
2017 yılının Kasım ayında başlayan kampanyada, iPhone kullanıcılarının "Hyundai Race" adındaki uygulamayı telefonlarına indirerek oyuna kaydolan kullanıcılar iPhone'larını joystick gibi kullanarak meydandaki dijital dev ekranda oyunu oynama şansı bulmuştur. Oyun kullanıcılara yeni bir deneyim yaşatırken meydandaki kalabalığın da ilgisini çekmektedir. Yarış bittikten sonra skorlar ekranda gösterilmekte, böylece bütün kullanıcılar sıralamada nerede olduklarını görmektedirler. Ayrıca oyunu oynamak için Hyundai uygulamasını (Görsel 13) iPhone'larına indiren kullanıcılarla ilerleyen günlerde iletişime geçmek ve onları şirket hakkındaki yeni gelişmelerden haberdar etmek kolaylaşmıştır. Times Meydanı'nda büyük bir video görüntüsünün olması yaratıcı grafik elemanları aracılığıyla tüketiciler arasında farkındalık yaratmıştır. Etkileşimli ve interaktif bir açık hava ünitesi ile Hyundai, milyonlarca insanın geçtiği bu meydanda reklamını üstün teknoloji ve uygulamayla etkili bir biçimde yapmıştır.



Görsel 13. New York Times Meydanı Hyundai interaktif dijital billboard reklamı

Toyota'dan Times Meydanı'na Yaratıcı Billboard

Toyota, yeni aracı RAV4 Hybrid için Times Meydanı'nda farklı bir billboard fikrini hayata geçirmiştir. Saatchi&Saatchi Los Angeles ile birlikte geliştirilen projede Times Meydanı'na dev bir billboard inşa edilmiştir. Ancak billboard'larıyla meşhur olan Times Meydanı ilk kez tırmanışa özel bir billboard'a ev sahipliği yapmıştır. Bu billboard aynı zamanda NewYork'taki en yüksek outdoor tırmanış duvarı olma unvanını da taşıyarak 100 feet'i (30.48m) geçen bir uzunluğa sahiptir. 2016 yılının Mart ayının sonundan Nisan ayının ortasına kadar meydanda kalan billboarda çoğu profesyonel outdoor sporcularından oluşmak üzere toplamda 116 kişi tırmanmıştır. Toyota, Times Meydanı'nda kullanılan billboardun büyüklüğü ve yaratıcı stratejisi ile etkili bir kampanya gerçekleştirmiştir.



Görsel 14. New York Times Meydanı Toyota billboard reklamı

Türkiye'nin New York Times Meydanı'ndaki Açık Hava Reklamı



Görsel 15. New York Times Meydanı Türkiye reklamı

Kültür ve Turizm Bakanlığı, Türkiye'nin turistik tanıtımını yapmak için bir ilki gerçekleştirerek, New York'un ünlü Times Meydanı'nda reklam billboardu kiralamıştır. Turizm Bakanlığı, 2009 yılı 1 Haziran'dan başlayarak 30 gün

sürecek kampanya için Times Square'da bulunan Nasdaq ve Reuters'e ait 12 ekranı kiralamıştır. 'Unlimited Turkey' sloganlı açık hava Türkiye reklamı, Amerika'nın prestijli ödülleri 'Adrian ödülüne' layık görülmüştür.

Sonuç

Dış reklamlar, diğer reklam medyaları gibi satışları arttırmakta etkin bir araçtır. Tüketici ile buluşmak için tüketicinin en çok zaman harcadığı yerde olmak gereklidir. Günümüzde de bu yer açık havadır. Açık hava reklamcılığının en yaygın kullanıldığı ülkelerden birisi Amerika Birleşik Devletleridir. 2000'lerde ise bilişim teknolojisinin hızla ilerlemesiyle açık havada yepyeni yaratıcı elektronik ortamları oluşturmaktadır.

Bu araştırma doğrultusunda incelenen örnekler göre Times Meydanında, dijital billboardların yoğunluğuyla birlikte sabit billboardlara, taşıt üstü reklamlara ve afişlere de rastlanmaktadır. New York Times Meydanı şehirden çok bir reklam mecrası haline gelmiştir. Dünyanın yüksek teknolojili ve çözümlüklü açık hava billboardlarına sahip bir ortam olmuştur. Bu nedenle şirketler, internet ve televizyon reklamcılığının yanı sıra bu billboardları, reklamlarını yayınlamak için tercih etmektedirler. Times Square açık hava reklamları, yüksek teknoloji ve çözümlüklü, led ekranları ve yaratıcı tasarımlarıyla görenlerin dikkatini ve ilgisini çekmektedir. Bu dijital platformları inşa etmek pahalıya mal olabilir, ama sonuçta geleneksel reklamcılığın üstüne daha etkili olmakta, milyonlarca kişiye ulaşma, yaratıcılık alanında sınır tanımama, uygulanma esnekliği, pekiştirme gibi büyük bir imkânı sahiptir.

Gelişen teknolojiyle birlikte buradaki açık hava reklam uygulamalarının boyutu da değişmekte ve gelişmektedir. Araştırmada yer verilen Google, Hyundai, Toyota ve Türkiye reklamları örneğinde olduğu gibi kampanyalar, New York Times Meydanında büyük ilgi görmekte ve bu tarz yaratıcı, aktif uygulamalar yaratılarak daha fazla kişinin dikkatini çekebilmektedir. İncelenen örneklerden de görüldüğü üzere açık hava reklamları yeniliklere ve gelişmelere açık bir reklam türüdür. Bu nedenle açık havada markalar, bu tür uygulamaları arttırarak reklamın stratejisi değiştirilebilir, daha fazla kitleye ulaşma imkânı bulabilirler.

Birçok şirket, günümüzde teknolojinin de gelişmesiyle reklam mecrası olarak açık havayı tercih etmektedir. Sektörde yaşanan bu olumlu gelişmelerle birlikte açık havanın gelecekte kullanımını devamlı artan önemli bir reklam mecrası olacağı ve reklam yatırımlarından aldığı payın çok daha üst seviyelere çıkacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Aydın, D. (2011). *Reklam Hafızası. (Birinci Baskı)*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Becer, E., (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım. (Sekizinci Baskı)*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Dağtaş, B. (2003). *Reklamı Okumak. (Birinci Baskı)*. İstanbul: Ütopya Yayınları.
- Demir, Ç. (2001). *Günümüz Açık hava Reklamcılığı ve Bir Tasarım Önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.*
- Elden, M. (2009). *Reklam ve Reklamcılık. (Birinci Baskı)*. İstanbul: Say Yayınları.
- Taşkıran, N. (2010). *İletişim Olarak Reklamcılık. (Birinci Baskı)*. İstanbul: Beta Yayınları
- Tayfur, G. (2010). *Reklamcılık. (Dördüncü Baskı)*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yavuz, Ş. (2009). *Reklamın Toplumsal Yansımaları ve Yeni Reklam Biçimleri. (Birinci Baskı)*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Yakut, S. (2004). *Yerel Reklam Kampanyalarında Açık hava Reklamlarının Etkileri, Yüksek lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.*

Görsel Kaynakları

- Görsel 1: <http://www.hurriyet.com.tr/30-yaratıcı-acik-hava-reklamı-24681351> Erişim: 23 Eylül 2013.
- Görsel 2: <https://doganibrahim.wordpress.com/2012/04/24/sehri-gezen-yaraticilik/> Erişim: 24 Nisan 2012.
- Görsel 3: <http://www.harikalardiyari.com/new-york-times-meydani/>
- Görsel 4-9: <http://www.timessquarenyc.org/advertising-sponsorships/digital-screens-billboards/index.aspx#.V118jruLRhE>
- Görsel 10: <https://www.coloribus.com/adsarchive/prints/pepsi-times-square-12740855/> Erişim: Aralık 2008.
- Görsel 11: <https://gezimanya.com/amerika-birlesik-devletleri/new-york-city-ny>
- Görsel 12: <http://www.androidcentral.com/google-giant-billboard-times-square> Erişim: 24 Kasım 2014.
- Görsel 13: <http://www.brandmarketers.com/archives/race-a-hyundai-in-times-square>

Erişim: 4 Şubat 2012.

Görsel 14: <http://www.dijitalajanslar.com/toyotadan-times-meydanina-yaratıcı-billboard/> Erişim: 1 Haziran 2016.

Görsel 15: <http://www.reklamazzi.com/times-meydanında-türkiye-reklamı-126230.htm>

Erişim: 9 Haziran 2010.

İnternet Kaynakları

- İnternet: Sadıkoğlu, C. (Eylül, 2013). *Açık hava Medyasının Avantaj ve Dezavantajları.*
Web: <http://www.yenimakale.com/acikhava-medyasinin-avantaj-ve-dezavantajlari.html> adresinden 15 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.
- Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/Times_Square “adresinden 25 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.
- Web: <http://www.timessquarenyc.org/advertising-sponsorships/digital-screens-billboards/index.aspx#.V118jruLRhE> adresinden 8 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.
- Web: <http://muhaaz.org/forbes-dergisi-tarafından-bugün-dünyanın-en-değerli-markas-olara.html?page=12> adresinden 6 Aralık 2018 tarihinde alınmıştır.
- Web: <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/türkiye-acikhava-reklam-yatirimlari-2017de-yuzde-9-buyudu/> adresinden 6 Aralık 2018 tarihinde alınmıştır.

Resimleme Dilinde Alternatif Bir Yaklaşım: Kaligrafi ile Resimleme

Doç. Banu Bulduk Türkmen

Makale Geliş Tarihi: 22.05.2018
Yayına Kabul Tarihi: 22.11.2018

Özet

Resimleme (illüstrasyon), bir şeyi anlaşılır yapmak olarak tanımlanan bir kavram olarak kullanılmaktadır. İllüstrasyon dilleri ise, sanatçının/çizerin üslubunu oluştururken geliştirdiği malzeme kullanım biçimi olarak ifade edilebilir. Öyle ki illüstrasyon dilleri, sanatçısına/illüstratörüne/tasarımcısına göre teknik kullanım farklılıkları açısından değişmektedir. Her kavram resimlemesi de bireysel algı ve kültür farklılıklarına göre çeşitlilik göstermekte, yorumsal ve biçimsel değişiklikler söz konusu resimleme dillerini zenginleştirmektedir. Bu makalede, illüstrasyon sanatının gelişim sürecinde geçirdiği çeşitlilik, yeni yaklaşım dilleri ve teknik uygulamaları bağlamında ele alınmakta, söz konusu diller kaligrafi sanatıyla bütünleştirilerek örneklendirilmektedir. Öyle ki kaligrafi sanatının teknik olarak sanatçı üslubuna olan katkısı, örnekler üzerinden değerlendirilmekte ve resimlemeler arası değişiklik ve özgünlük kavramları üzerinden ele alınmaktadır. Düşünce ve biçim ilişkisinin görsel bir betimlemeye dönüşmesi açısından illüstrasyon dillerinin değerlendirilmesi, kaligrafi ile illüstrasyon ilişkisi üzerinden incelenmekte ve söz konusu birliktelik bu makalenin sınırlılığını oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, İllüstrasyon Çeşitleri, Kaligrafi, Kaligrafi ile İllüstrasyon, İllüstrasyon ve Tasarım.

AN ALTERNATIVE APPROACH IN ILLUSTRATION LANGUAGE: ILLUSTRATION WITH CALLIGRAPHY

Abstract

Illustration is used as a concept that is defined as making something understandable. Illustration languages can be expressed as the form of material use that the artist/illustrator develops while creating the style. So much so that the language of illustration varies according to the artist/illustrator in terms of technical usage differences. Each concept illustration also varies according to individual perception and cultural differences, and interpretive and formal changes enrich these illustration languages. In this article, the diversity of the art of illustration in the development process is handled in the context of new approach languages and technical practices, and are exemplified by the integration of the language with calligraphy art. Thus, the contribution of calligraphy art to the artist's style is assessed through examples and the concepts of change and originality between illustrations are taken into consideration. In terms of the transformation of thought and form relation into a visual representation, the evaluation of the illustration languages is examined through the relation between calligraphy and illustration, and this association constitutes the finiteness of this article.

Keywords: Illustration, Types of Illustration, Calligraphy, Illustration with Calligraphy, Illustration and Design.

1. Giriş

Resimleme (illüstrasyon) dilleri teknolojik gelişmelere paralel olarak yeni kullanım şekilleriyle biçimsel olarak değişip gelişmektedir. Farklı ve çeşitli malzeme kullanma deneyimi, bu süreçte çizerleri yeni teknik geliştirmede özgür kılmakta, söz konusu deneysel süreç resimlemeler arası farklı dil kavramını oluşturmaktadır. Öyle ki her tekniğin her çizer tarafından etkin kullanılmadığı gerçeğinden hareketle, her çizerin kendine özgü geliştirdiği tekniğin bu bağlamda çeşitlilik göstermekte olduğu söylenebilir. Resimlemelerde anlatımın etkinliği çizerin tekniği kullanma becerisiyle ilişkilidir. Kendine özgün bir teknik geliştiren çizer, konuyu ele alış şekliyle tekniğini birleştirerek başarılı sonuçlar elde edebilir. Bu nedenle illüstratörlerin bir çok tekniği daha önceden deneyen ve kendisine en uygun tekniği belirleyen kişiler olması beklenmektedir. Bu doğrultuda da kendi ayırt ediciliğini geliştirdiği üslubuyla ifade etmektedir.

Resimlemelerde geleneksel malzemelerle ve dijital tekniklerle söz konusu resimleme dilleri çeşitlik kazanmaktadır. Hem geleneksel malzemeler ile fikri ele alıp görselleştirmek ve biçimlendirmek hemde elde edilen ürünleri belirli yazılımlarla ele alıp sonuçlandırmak rastlanır bir durum olmaktadır. Bu üretim süresinde ele alınan konu geleneksel malzemelerle üretilen resimlemelerin yöntem incelemesini kapsar. Öyle ki bu araştırma makalesi, resimlemelerde kullanılan alternatif dil arayışlarından biri olarak tanımlanabilecek kaligrafi kavramının resimlemelerle bir arada ele alınmasının incelenmesini konu edinir. Resimlemelerde kullanılan malzemeler ele alındığında, geleneksel kaligrafi malzemelerinin kullanıldığı örnekler incelenmekte, kaligrafi tekniğinin genel yapı ve işlenişine değinilmekte ve resimleme kavramıyla ele alınıp biçimi incelenmektedir.

2. Resimleme ve Resimleme Dilleri

Resimlemeler, geçmişten günümüze bir olay, konu, kavram ve düşünce betimlemesi olarak ele alınan konunun daha da anlaşılır olmasını sağlayan bir konumda olmuştur. Resimleme, betimleme kavramından farklı olarak düşünce temelli, fikir alt yapısı olan bir yaratım süreci olarak tanımlanabilir. Öyle ki resim sanatından farkı bu açıda oluşur. İçeriğe katkı sağlayarak metnin okuyucu üzerindeki etkisini artırmakta, çok yönlü düşündürerek fikir geliştirebilmeye katkı sağlamaktadır. Male, resimlemeyi (illüstrasyonu) bilgi ve öğrenim yolumuzu etkileyen, fikir ve yorum veren ikna edici üretimler olarak tanımlamaktadır (Male, 2007: 19). Öyle ki Male, öğrenme ve resimleme sürecini veri toplama ve geliştirme, soruları yanıtlama, kavram geliştirme, araştırma ve çizim olarak ifade etmektedir. Bu süreç, resimleme sürecinin başlangıcını ifade eder. Wigan ise resimlemeyi “problemlerin

çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitme, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar” (Wigan, 2012: 9) şeklinde tanımlamaktadır.

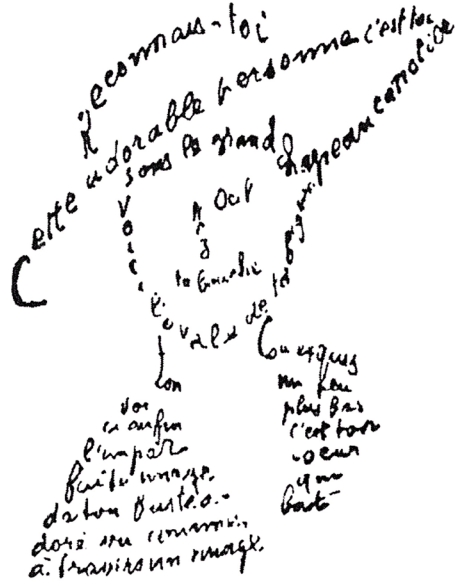
Resimlemeler, kullanım alanlarına göre adlandırılmaktadır. Bunlar, basılı yayınlarda kullanılan, metin içerikleriyle ilişkili bütünsel bir tasarım süreci içerisinde geliştirilen editoryal (editorial) resimlemeleri, kitap resimlemeleri, moda, reklam, müzik endüstri resimlemeleri olarak sıralanır (Zeegen, 2012: 55-86). Kullanım amacına göre resimlemeler teknik açıdan değişiklik göstermektedir. Her sanatçının kendisine geliştirdiği üslup bu değişimi oluşturur. Öyle ki resimlemelerde kolaj tekniğinin denenmesi, deneysel buluntu nesnelerin kullanımı vb. farklı malzemelerin kullanılması, günümüzde karşılaşılabir bir durum olmaktadır. Kaligrafinin de bu bağlamda resimleme kavramıyla ilişkili olarak ele alınması, makalenin sorunsalını oluşturmaktadır. Kaligrafi ile geliştirilen resimleme üslubu, gerek geleneksel yöntemlerle geliştirilen bir teknik olmakta, gerek dijital kaligrafiyi resimleme kavramıyla sayısal ortamda buluşturan bir aracı olmaktadır. Sanatçıların özgün bir dil oluşturma kaygısıyla geliştirdiği söz konusu birleşim, etkili ve sanatsal değeri yüksek resimlemelere - tasarımlara dönüşmektedir. Günümüzde bilgisayar teknolojisiyle kaligrafi sanatçıların dijital ortamda istedikleri fırça kalınlıklarında alfabe üretebilmeleri, tasarım düzenleri oluşturabilmeleri, görüntü gönderip basabilmeleri mümkün olsa da, en iyi harflerin hala gerçek kağıt üzerinde gerçek bir kalemle ortaya çıktığı görüşü vardır (Shepherd, 2001: 11). Bu düşünceden hareketle bir çok sanatçının eserlerini öncelikle elde ürettikleri ve daha sonrasında sayısal ortama aktardıkları bilinmektedir. Sanatçı üslubunu en belirgin kılan ayrıntı da kişinin eserini üretme yönteminin özgünlüğü olduğu söylenebilir.

3. Kaligrafi ve Kaligram

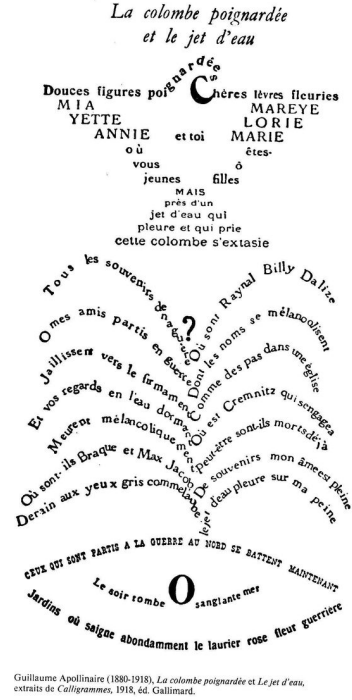
Kaligrafi kelimesi “güzel yazı” anlamına gelir ve hepimizin aşına olduğu abecelerin yanı sıra birçok alfabeyi ifade eder (Winters, 2004: 7). Kaligrafiyi, Shepherd ise “kaligrafi, resim, heykel, baskı resim, desen ve fotoğraf gibi güzel sanattır. Yaşamı görme ve gördüklerini anlatmanın bir yoludur” olarak tanımlamaktadır (2001: 9). Marsh, kelimenin tam anlamıyla “güzel el yazısı” anlamına geldiğini, bu yazıyı güzel kılanın ise tek kelimeyle tutarlılık olduğunu ifade eder. Şekil, çizgi, ağırlık, boşluk ve ritim tutarlılığı söz konusu ifade içine girer (Marsh, 1996: 7). Kaligrafinin gelişim sürecinde geçirdiği değişim, anlatım biçimleri açısından da hissedilir.

Batı kaligrafisi, sayfa üzerinde kelimeleri süslemedeki ilgiyi yansıtmakta,

bu bağlamda harfleri aynı şekilde çoğaltma ustalığı ve kusursuz ifade gereksinimi belirlemektedir (Li, 2009: 17). Kaligrafi sanatının resimleme ile ilişkisi kaligram kavramıyla ortaya çıkar. Öyle ki kaligram, “şekilli dizeler” adıyla bilinen bir resimleme dilidir. İlk örneğinin 20. yüzyılın başlarında Fransız şair Guillaume Apollinaire tarafından yaratıldığı bilinir. Apollinaire'nin 1918'te yayınladığı “Calligrammes” adlı şiir kitabı ile kelime ve çizgiler şiiri oluşturmak için kullanılmış, yeri geldiğinde de şiirin konusuyla ilişkili biçimlenmişti. Georges Jean'a göre, bir kaligram yaratmak büyük bir beceri gerektirir (2012: 162). Kaligramlar, okumaya başlamadan önce, mevcut kompozisyonlarıyla okura içerik hakkında ipucu verir. Bir metne bağlı olarak oluşturulur ve metin içeriğini destekleyen görüntüyle birleşir. İçeriğin resimlenmesi olarak da adlandırılabilen kaligramlar, şiirlerin görsel biçimlendirilmesinde kullanılmıştır. Kaligramlarda, dizelerin ritminin, resmedilmeye çalışılan figürlerle/biçimlerle bağdaşması amaçlanır. Jerome Peigrot'a göre, ilk kaligram denemeleri, düşüncenin biçimlerin yuvasına dönmesini sağlamaktır (Jean, 2012: 164). Bir metnin anlamı ile kaligrafisi birbirinden ayrı olduğu gibi kimi zaman da birbiriyle içi içe bir yapıdadır. Yazılan sözcüklerin gerek anlamlarıyla ilişkisini kuran kaligram, duygu ve düşüncelerin ifadesi olarak da tanımlanabilen bir tekniktir. Ritim, boşluk-doluluk ilişkileri aynı zamanda siyah beyaz alanların dengesi, düzenleme ve genel biçim çözümlenmeleri amacına uygun bir kaligramın özellikleri arasında sıralanabilir.



Görsel 1. Guillaume Apollinaire, Calligram, 1914 (solda), Kaligram.



Görsel 2. Guillaume Apollinaire, Hançerlenmiş Güvercin ve Fiskiye, 1918 (sağda), Kaligram.

Görsel 1 ve 2'de yer verildiği üzere, Guillaume Apollinaire'nin “Calligrammes” adlı kitabında yer alan kaligramlarında yazı ile resimleme yapmış olduğu gözlenir. İçerik ile uyumlu kelime ve cümlelerin belirli bir düzen anlayışı ve kurguyla tasarımda kullanılmasıyla biçim oluşmakta, şiirlerini bir nevi resimleme yöntemiyle izleyicisine okutmaktadır. “Hançerlenmiş Güvercin ve Fiskiye” adlı şiir resimlemesi de Apollinaire'nin kaligramlarından en ünlüsü olarak bilinir. “Şekilli dizeler” adı verilen kaligramlar, biçim oluşturarak kendisine bir dil geliştirmiştir. Bu bağlamda resimlemeler ile karşılaştırıldığında, kaligramın yazı ile biçim oluşturulması olduğu söylenebilir. Özellikle şiir resimlemesi olarak bilinen söz konusu çalışmalarda, mısralar biçimi oluşturan çizgi, leke vb. resimsel öge görevi görmektedir. Metinlerin içeriğine uygun resimlenmesi ise biçimi oluşturan aracı rolündedir. Şiir mısralarının içeriğine uygun görsel bir etki yaratılmıştır.

Kaligram kavramını Steven Heller, temsili imgelem ve metin olarak görsel ve metin ilişkisini aşağıdaki gibi ifade etmektedir.

... on dokuzuncu yüzyılda, çeşitli kitap tasarımcıları –ve hatta bazı yazarlar- kelimeler, cümleler ve paragrafları metinde ortaya konan fikirleri metamorfik ve dolayısıyla da metaforik olarak temsil etmek için metni görsel gibi kullanmayı denediler. Yazı pek çok farklı resimsel formun şeklini aldı. Sözel anlamı olan bu tür görseller kaligram olarak adlandırılır (Heller ve Vienne, 2016: 63).

Görsel 3 ve 4'teki örnekler incelendiğinde, sanatçıların el becerisi, çizme ve fırça tutma kabiliyetleri, seyir durumu ve işlerliği, hatasız biçim çizebilmede ustalığı görülen özelliklerdendir. Kaligrafinin kusursuz yazma ve çizme becerisinin doğru kullanıldığı söz konusu örneklerde, biçim ile yazı öğeleri aynı ortamda kullanıldığı görülür. Kaligrafi tekniğiyle geliştirilen eserlerde resimleme olgusu, işlenen kaligrafik resimleme tekniği ile alınmıştır. Figürlerin kesik uçlu / çift enli çizim malzemelerle geliştirildiği resimleme tekniklerinden farklı bir boyutta izleyicilerle buluşmakta, kompozisyonlarda yer alan metin ögesiyle de yazı ve resimleme bir arada kullanılmaktadır. Bu eserde içerik ile ilgili metinler resimleme çizgilerini etkilememiş, figürler kaligrafinin doğasına uygun çift enli fırça ile oluşturulmuştur.



Görsel 3. Peter Jessen, Plate 154, 1981, Kaligrafi ile Resimleme.



Görsel 4. Peter Jessen, Plate 155, 1981, Kaligrafi ile Resimleme

1865 basım tarihli Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında / Alice's Adventures in Wonderland adlı kitabında yer alan "Farenin Hikayesi" adlı şiir espirili ve alaycı yaklaşımıyla on dokuzuncu yüzyıldaki az sayıdaki örneklerden biridir. Carroll hikayesinde, sonlara doğru harflerin boyutlarını giderek küçülterek elde ettiği yazı ile sayfadaki eğimlerden kayan bir kayakçı gibi döner gibi görünse de kolaylıkla okunabilmektedir. Farenin hikayesi fare kuyruğu olarak betimlenmiş olduğu görülür. Şiirsel bir paragrafın son cümleleri Görsel 5'te görüldüğü gibi sonlandırılırken, fare kuyruğu gibi şekillendirilmiş yazı, hem bir yapısalcı tipografik uygulama hem de görsel bir kelime oyunu olarak tanımlanmaktadır (Heller ve Vienne, 2016: 63). (Görsel 5).

Jeanne McMenemy'nin Görsel 8'de görüldüğü gibi kaligrafik resimleme olarak ifade edilebilecek biçimde yazı ögesiyle kedi figürünü oluşturmaktadır. Metinlerle (karakterlerle) oluşturulan şekil, metni ifade eden görsel biçime dönüşmüştür. Görselin ele alındığı metinden hareketle seçilen cümleler, kedi figürünün oluştururken kullanılmaktadır. Bir diğer örnek ise İranlı grafik tasarımcı Mehdi Saeddi'nin "Barış" temalı resimleme çalışmasıdır (Görsel 9). Saeddi, çalışmalarında Arap alfabesini kullanarak resimleme ile grafik tasarım ürünleri tasarlamaktadır. Önceki örneklerde Apollinaire'nin ve günümüzden birçok sanatçı Latin alfabesini kullanırken, Saeddi Arap alfabesiyle biçim oluşturmakta ve yazı ögesini aynı amaçla biçimle bütünleştirmektedir. Bazen kullandığı kaligrafik kesik uçlu fırça hareketleri ile anlamlı olmayan leke düzenlemeleriyle de biçimi oluşturduğu görülür. Söz konusu çalışmada da barış kavramı güvercin ile anlatılmış, gagasındaki zeytin dalı göstergesi bu bağlamda anlamı güçlendirici öge olarak tasarlanmıştır. Kuşun gövdesinin tamamen yazıdan oluşmasının aksine leke ve kaligrafik fırça hareketleriyle resimleme gerçekleştirildiği görülmektedir.

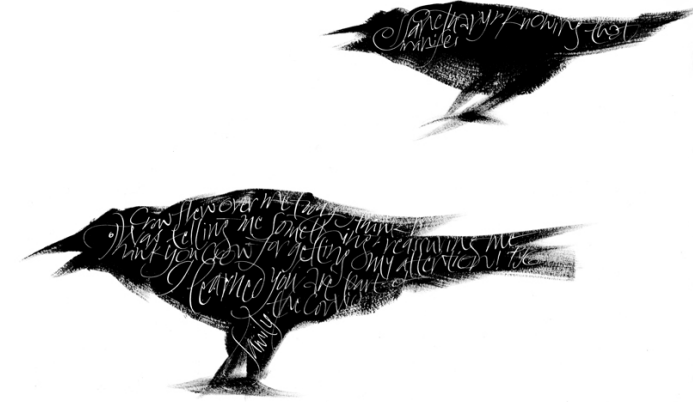


Görsel 8. Jeanne McMenemy'in kaligrafi uygulamalarından bir örnek (solda).⁴

Görsel 9. Mehdi Saeddi'nin kaligrafi uygulamalarından bir örnek (sağda).⁵

Bir diğer örnek profesyonel kaligrafi sanatçısı ve tasarımcı olarak bilinen, eserleri dünya çapında birçok özel ve kamu koleksiyonunda bulunan Amerikalı sanatçı John Stevens'a aittir. Kaligrafik sanatçısı, harf tasarımcısı

ve grafik tasarımcı olan John Stevens, kaligrafiyi gerek grafik tasarımlarında logo, kurumsal kimlik ve davetiye uygulamalarına gerekse de resimlemelerine taşıyan bir tasarımcı olarak önemli bir yere sahiptir. Resimlemelerinde biçimi harfler ile oluşturduğu gibi kaligrafinin lekesel etkisinin üzerinde harfleme gerçekleştirerek özgün tasarımlar yapmış olduğu görülür. Stevens, grafik uygulamalarının yanı sıra kaligrafiyi başlı başına bir sanat olarak geliştiren, tanıtılan bir sanatçı olmuştur. Görsel 10'da yer alan eserinde Stevens, leke ile betimlediği kargaların üzerinde kaligrafik bir metin yerleştirmiş, metinler karganın gövdesinin üç boyut algısını destekleyecek biçimde düzenlenmiş ve kaligrafi ögesi metin ile görsel öge iç içe bir yapıda resimlenmiştir. Steven, JSLetterHead Design adlı çalışmada da (Görsel 11), baş görselini kaligrafik yazı ile oluşturmuş, buna ek olarak her hangi tasarım elemanı kullanılmadan baş formu yazı ile biçim bulmuştur/resimlenmiştir. Yazı temel işlevi olan sözcüklerle iletişim kurmanın yanı sıra sembol ve imge yaratma görevi de görebilmektedir. "Bu daha çok yazıların görsel anlamını ve ifade tarzıyla konuşmasını temsil eder." (Ambrose ve Harris, 2013: 106). Imge olarak yazının kullanılmasına örnek olarak gösterilebilecek bu çalışmadaki fark ise, başı oluşturan harflerin anlamlı bir metni temsil etmemesidir. Stevens'in bir diğer çalışmada ise yazı ile görselin iç içe bir yapıda ustaca tasarlandığı Bill adlı tasarımı örnek gösterilebilir (Görsel 12). Okunabilir metinlerle düzenlenmiş özgün tipografi ile aynı dilde biçimlenen erkek figürü bir arada kullanılarak ve birbirlerinin görünürlüklerini destekleyerek, yazı ile resimlemenin bir arada kullanılmasının ele alındığı konuya örnek gösterilebilir. Konuya uygun metinler ile görsel öge desteklenmekte, etkisi daha da artırılmış bir resimleme olarak dikkat çekmektedir.



Görsel 10. John Stevens, Crow, Kaligrafi ile Resimleme ⁶

⁴ <http://www.calligraphica.studio> adresinden 10 Mart 2018'de alınmıştır.

⁵ <http://mehdisaedi.com> adresinden 01 Mart 2018'de alınmıştır.

⁶ <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.



Görsel 11. John Stevens, JSLetterHead Design, kaligrafi ile resimleme (solda).⁷

Görsel 12. John Stevens, Bill, kaligrafi ile resimleme (sağda).⁸



Görsel 13. Hassan Musa, Adab Alhob (Lettre D'amour), Kaligrafi ile Resimleme, Kağıt Üzerine Mürekkep, 2001 (Solda)⁹

Görsel 14. Hassan Musa, Project K, kaligrafi ile resimleme, kağıt üzerine mürekkep, 2012 (sağda)¹⁰

Yazı ile biçimin oluşturulması yaklaşımından hareketle geliştirilen kaligrafi tekniği ile Arap alfabesinin kullanıldığı örnekler de bulunmaktadır. Bu açıdan kaligrafiyi ele alan sanatçılardan biri 1951 yılı Sudan doğumlu çağdaş kaligrafi sanatçısı Hassan Musa'dır. Musa, ressam kimliğinin yanı sıra bir çok kitap resimlemesi yapan hattat olarak tanınmaktadır. Eserlerinde karmaşık örüntü içerisinde anlamlı resimlemelere ve Arap harflerinin resimlemelerle bütünleştirildiği yorumlamalara rastlanmaktadır (Görsel 13 ve Görsel 14). Kaligrafiyi görsel betimlemeyi oluşturmada tamamlayıcı bir öge olarak kullanmakta olduğu görülür.

Kaligrafi ile resimlemenin incelemelerinde Latin alfabesinin biçimi destekleyici bir şekilde konumlandırılması bir diğer örnek olarak gösterilebilir (Görsel 15). Bu çalışmada da, resimlenmiş biçimin mürekkep ile geliştirilmesi ve hareketi destekleyici kaligrafi ile yazılmış yazının bir arada kullanılması değerlendirilebilir. Böylelikle içerik ile / verilmek istenen mesaj ile uyumlu bir görüntü elde edilmiştir. Çalışmada, içeriğini temsil eden metin, içerisinde adı geçen figürün kaligrafik resimleme ile birleştirildiği ve vurguyu arttırmaya yönelik tasarım dili geliştirildiği görülmektedir.



Görsel 15. B. Bulduk Türkmen, İlinti, 2015, Kaligrafi ile Resimleme, Kağıt Üzerine Baskı, 160x80 cm¹¹

⁷ <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.

⁸ <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/adresinden> 30.06.2017'de alınmıştır.

⁹ <https://www.gafraart.com/artists/33-hassan-musa/works/98/> adresinden 03.11.2018'de alınmıştır.

¹⁰ <https://www.gafraart.com/artists/33-hassan-musa/works/114/> adresinden 03.11.2018'de alınmıştır.

¹¹ <http://www.banubulduk.com/works/mahlukat/catalog.pdf> adresinden 20.10.2017'de alınmıştır.

5. Sonuç

Bu araştırma makalesi kapsamında resimleme ve yazı kavramlarının bir arada yeri geldiğinde iç içe bir yapıda kullanılmasıyla elde edilen belirli eserler incelenmekte, kullanım amaçları ve ele alınış şekilleri çerçevesinde resimlemelere farklı bir yaklaşım sunan teknik değerlendirilmektedir. Kaligrafi sanatının güzel yazı yazma sanatı tanımı sınırından öteye geçebildiği ve böylece farklı alanlarda da kullanılarak özgün bir yorumlama ile tekniğe dönüşebildiği görülmektedir. Kaligrafi malzemelerin resimleme dilinde kullanılmasıyla resimleme alanı özgün bir dil kazanmakta, içerik ile bütünleşen bir anlayışla izleyicilerle buluşmaktadır. "...Çünkü göstergeler, onları yaratan uygarlıklar kadar, çizilmelerini sağlayan gereçlere ve onlara dayanarak oluşturan maddeye de bağımlıdır." (Jean, 2012: 158). Bu sözden hareketle her tasarlanmış üründe tekniğin etkisinin gösterge kavramında olduğu gibi önem kazandığı söylenebilir. Birden fazla ve farklı sanatçı eserlerinin ele alınmasıyla yorumsal çeşitlilik vurgulanmakta, anlamlı ya da anlamsız metinlerin resimlemelerde ele alınış şekillerine dikkat çekilmektedir. Başka bir yönden de illüstratörlerin/tasarımcıların kaligrafinin estetik yönünü ve vurucu etkisini illüstrasyonlarına ve tasarımlarına aktarmaları daha çok rastlanır olmaktadır.

Bu makale kapsamında resimleme kavramıyla kaligrafinin bütünleşmesi ele alınmış ve resimlemelerin alternatif dil arayışlarından biri ve yeni bir yaklaşım olarak gözlemlenen -teknik kavramıyla ele alınan- ve kaligrafik resimleme olarak nitelendirebilen kaligrafi ile resimleme yöntemi örneklendirerek detaylandırılmıştır. Guillaume Apollinaire'nin kaligramlarının esin kaynağını/temelini oluşturduğu düşünülen bu yeni yaklaşım, resimlemelerde ele alınış şekli bir yana yeni medya ve etkileşimli medya uygulamalarında da var olarak kendini gösterebilir, disiplinlerarası bir yaklaşımla ele alınabilir ve grafik tasarımın uygulama alanlarından biri olarak bireyselleştirilebileceği sonucu çıkarılabilir.

Kaynakça

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Borgman, H. (1988). *Art and Illustration Techniques*. New York: Watson-Guption Publications.
- Heller, S. ve Vienne, V. (2016). *Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Jean, G. (2012). *Yazı İnsanlığın Belleği*. (7. Baskı). Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- Li, W. (2009). *Chinese Writing and Calligraphy*. Hawai'i: University of Ha W ai'i Press.
- Male, A. (2007). *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*. Singapore: AVA Publishing.
- Marsh, D. (1996). *Calligraphy*. Ohio: North Light Books.
- Stepherd, M. (2001). *Learn Calligraphy The Complete Book of Lettering and Design*. New York: Broadway Books.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Winters, E. (2004). *Calligraphy for Kid*. New York: Sterling Publishing Co., Inc.
- Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration*. (2. Baskı). Switzerland: AVA Publishing SA.

Görsel Kaynakları

- Görsel 1. Guillaume Apollinaire, *Calligram*, 1914 (solda), kaligram.
- Jean, G. (2012). *Yazı İnsanlığın Belleği*. (7. Baskı). Ankara: Yapı Kredi Yayınları, s. 162.
- Görsel 2. Guillaume Apollinaire, *Hançerlenmiş Güvercin ve Fıskiye*, 1918 (sağda), kaligram, Jean, G. (2012). *Yazı İnsanlığın Belleği*. (7. Baskı). Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- Görsel 3. Peter Jessen, *Plate 154*, 1981, kaligrafi ile resimleme.
- Jessen, P. (1981). *Masterpieces of Calligraphy: 261 Examples, 1500-1800*. Dover Publications.
- Görsel 4. Peter Jessen, *Plate 155*, 1981, kaligrafi ile resimleme.
- Jessen, P. (1981). *Masterpieces of Calligraphy: 261 Examples, 1500-1800*. Dover Publications.

- Görsel 5. Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. New York: Hurst & Company Yayınları, s. 37, kitap sayfasından kaligram örneği, Web: http://www.aliang.net/literature/alice_in_wonderland/aaiw_1922/aaiw1922m-03.html adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.
- Görsel 6. Guillaume Apollinaire, *Il Pleut - It's Raining*, kaligram, 1916 (solda), Web: <http://j.poitou.free.fr/pro/img-p/typ/concret/apollinaire.html> adresinden 10 Mart 2018'de alınmıştır.
- Görsel 7. Bradbury Thompson, *Westvaco Inspiration for Printers*, No. 210, 1958 (sağda), Web: <https://alexanderwhite.wordpress.com/bradbury-thompsons-westvaco-inspiration-for-printers-nos-194-202-and-210/> adresinden 10 Mart 2018'de alınmıştır.
- Görsel 8. Jeanne McMenemy'in kaligrafi uygulamalarından bir örnek (solda), Web: <http://www.calligraphica.studio> adresinden 10 Mart 2018'de alınmıştır.
- Görsel 9. Mehdi Saeddi'nin kaligrafi uygulamalarından bir örnek (sağda), Web: <http://mehdisaeedi.com> adresinden 01 Mart 2018'de alınmıştır.
- Görsel 10. John Stevens, *Crow*, kaligrafi ile resimleme, Web: <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.
- Görsel 11. John Stevens, *JSLetterHead Design*, kaligrafi ile resimleme, Web: <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.
- Görsel 12. John Stevens, *Bill*, kaligrafi ile resimleme, Web: <http://www.johnstevensdesign.com/calligraphic-illustration/> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.
- Görsel 13. Hassan Musa, *Adab Alhob (lettre d'amour)*, kaligrafi ile resimleme, kağıt üzerine mürekkep, 2001, Web: <https://www.gafraart.com/artists/33-hassan-musa/works/98/> adresinden 03.11.2018'de alınmıştır.
- Görsel 14. Hassan Musa, *Project K*, kaligrafi ile resimleme, kağıt üzerine mürekkep, Web: <https://www.gafraart.com/artists/33-hassan-musa/works/114/> adresinden 03.11.2018'de alınmıştır.
- Görsel 15. B. Bulduk Türkmen, *İlinti*, 2015, kaligrafi ile resimleme, kağıt üzerine baskı, 160x80 cm, Web: <http://www.banubulduk.com/works/mahlukat/catalog.pdf> adresinden 30.06.2017'de alınmıştır.