

sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2019 SAYI: 24



G
S
T

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

SD sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2019 SAYI:24

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/sanatvetasarim/>



Sahibi

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

Editör

Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen
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. Özüm Koşar
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Yayın Kurulu

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

Yazı İşleri Müdürü

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

Kapak Tasarımı

ve İç Kapak Fotoğrafi

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

İç Sayfa Tasarımı - Uygulama

ve Elektronik Yayın Görevlisi

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

Düzeltili

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

İletişim

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

Hakem Kurulu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Prof. Tefvik Fikret Uęar - Anadolu Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

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

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

Prof. Kadriye Didem AtiŐ - Sakarya Őniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakūltesi (Tūrkiye)

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

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

Doę. Dr. Sevgican Yađcı Aksel - Ankara Őniversitesi İletiŐim Fakūltesi (Tūrkiye)

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

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

Doę. Dr. Pelin AvŐar - Kūtahya Dumlupınar Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doę. Dr. Fatih BaŐbuđ - Akdeniz Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doę. Dr. Gūnseli Bayraktutan - BaŐkent Őniversitesi İletiŐim Fakūltesi (Tūrkiye)

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

Doę. Dr. Birsen ęeken - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

Doę. Dr. Muharrem ęeken - Ankara Őniversitesi Dil ve Tarih Cođrafya Fakūltesi (Tūrkiye)

Doę. Dr. Naile ęevik - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

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

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

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

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

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

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

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

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

Doę. Esra Alięavuođlu - Marmara Őniversitesi Gūzel Sanatlar Fakūltesi (Tūrkiye)

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

Doę. Armađan Gōkęeaslan - Ankara Hacı Bayram Veli Őniversitesi Sanat ve Tasarım Fakūltesi (Tūrkiye)

Doę. Tefvik İnanę İlisulu - BaŐkent Őniversitesi Gūzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakūltesi (Tūrkiye)

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

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

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

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

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

Doç. Ayşegül Türk - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tolga Savaş - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Muna Silav - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Melike Taşçıoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Nuriye Uz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Nilay Özsvaş Uluçay - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi- Bodrum Denizcilik Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Rabia Köse Doğan - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nihan Canbakal Ataoğlu – Karadeniz Teknik Üniversitesi- Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Lütfi Özden - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım 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 Gökтуğ 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 İsmail Tetikçi - Uludağ Üniversitesi Eğitim 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)

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah Bayraktar – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Seniha Ünay Selçuk – Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Evren Selçuk – Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Taş Alicenap – Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Asgar Çakmakcı - Bülent Ecevit Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Betül Bilge – Başkent Üniv. Güzel Sanatlar, Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Sayın - Başkent Üniv. Güzel Sanatlar, Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Burçin Ünal - Ankara Hacı Bayram Veli 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 Yayımcısı 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 2019 / 24. sayısını sunmaktan onur duyuyoruz. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak bu sayımızda da alana katkı sağlayan kıymetli makalelerle sizlerle birlikteyiz.

Dergimize gönderilen makaleleri, özenli bir şekilde değerlendirmeye alarak uygun bulunanların yayınlanabilmesi için büyük bir gayretle çalışmaktayız. Dergimize gösterilen yoğun ilgiden dolayı sayılarımızı zamanında yayımlayabilmek adına makale gönderimine ilişkin tarihleri sınırlama ihtiyacı doğmuştur. Söz konusu tarihleri siz değerli okurlarımızla ve yazarlarımızla tekrar paylaşmanın önemli olduğunu düşünüyoruz. 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 değerlendirmeye alınacaktır.

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

Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen
Editör

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

35 “İçmimarlık Eğitiminde Üniversite-Sanayi İşbirliği Modeli: Yerinde, Yapararak Öğrenme”

“University - Industry Collaboration Model in Interior Architecture Education: Learning by Doing”

Gözen Güner Aktaş

51 “Kent Bağlamında Heykel Sempozyumları ve Kamu Kurumları”

“The Context of Sculpture Symposiums in Urban Settlement and Public Institutions”

Aysun Altunöz

69 “Müze İç Mekân Koşullarının Tespiti ve Ahşap Eserler Üzerindeki Bozulmalara Etkisi: Ayasofya Hünkâr Mahfili Ahşap Şebekeleri Örneği”

“The Effect of Museum Interior Conditions on the Deterioration of Woodworks: The Case of Hagia Sophia Hunkar Mahfil Wooden Networks”

Turgay Arıkan, Bekir Eskici

95 “Çağdaş Sanatta Nesne- Mekan Olarak Ev İmgesi”

“Home Image as an Object - Space in Contemporary Art”

Mert Barlas

- 111 “Duyusal Kolaj ve Mekân”
“*Sensory Collage and Space*”
Emel Birer, Selva Kaya
- 127 “Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi”
“*The Dada Movement from Past to Present and its Effect on Modern Design*”
Serra Erdem
- 143 “Antik Çağdan Günümüze Seramik Kültürü ve Sanatında Doğurganlık Kavramı”
“*The Concept of Fertility in Ceramic Culture and Art, from Antiquity to Modern Times*”
Deniz Onur Erman
- 171 “Panoramadan İçine-Gömülmeye; Video Oyunlarında Kusursuz İllüzyon”
“*Panorama to Immersion: Perfect Illusion in Video Games*”
Burcu Nehir Halaçoğlu
- 195 “Bir Meslek Olarak “Ambalaj Tasarımı”
“*Packaging Design as a Profession*”
Tevfik İnanç İlisulu
- 209 “Etkileşim Tasarımı ve Arayüz Tasarımı Felsefesinin İletişim ve Semiyotik Açısından Değerlendirilmesi”
“*Evaluation of Interaction Design and Interface Design Philosophy from the View of Communication and Semiotics*”
Çağrı Barış Kasap
- 235 “Müzelerde Korumaya Etkiyen Faktörler”
“*Factors Affecting Protection in Museums*”
Emine Koçak, Bekir Eskici
- 261 “Plastik Sanatlarda Değişen Mekân Algısı ve Sosyal Medya”
“*Changing Perception of Space on Plastic Arts and Social Media*”
Kerem Laçınbay

281 “Kaybolmaya Yüz Tutmuş Kültürel Miras: Karapınar Tülü Dokumaları”
“A Cultural Heritage Facing Extinction: Karapınar Tülü Weavings”
Ayşegül Koyuncu Okca, Naime Didem Öz

301 “Tasarım ve Müzik İlişkisinin Mekândaki İzdüşümü”
“The Projection of Relation Between Design and Music in Space”
Burcu Ölgen, Özkal Barış Öztürk

321 “Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan veya Mezun Kişilerin Görüşlerine Göre Alana Yönelik Kaygı Düzeyleri”
“The Persons’ Thoughts about Their Anxiety Level for the Field who Studying at or Graduated from Fine Arts Faculties”
Bülent Salderay

339 “Güney Afrika Cumhuriyetinde Geleneksel El Sanatları: Çağdaş Seramik Sanatı ve Sanatçılarından Örnekler”
“Traditional Handicrafts in the Republic of South Africa: Examples from Contemporary Ceramic Art and Artists”
Cemalettin Sevim

359 “Eğitim Yapılarında Sürdürülebilir Yaklaşımlar”
“Sustainable Approaches in Educational Structures”
Filiz Tavşan, Zeynep Yılmaz

385 “Grafik Tasarım Alanında Postmodern Dönemle Değişen Tasarımda İçerik Yaklaşımı”
“Content Approach in Postmodern Replacement Design in Graphic Design”
Mithat Yılmaz, Mert Serkan Benek

401 “Kullanıcı Beklentileri Doğrultusunda Genç Odası Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi”
“Determination of Teenage Bedroom Design Criteria in the Direction of User Expectations”
Gözde Zengin

429 “Müze Koleksiyonlarındaki Çinilerde Görülen Bozulmalar: Ankara Etnografya Müzesi Çini Pano Örneği”
“Alterations on Tiles in Museum Collections: Ankara Ethnography Museum Tile Board Example”
Filiz Zeyveli, Bekir Eskici

İçmimarlık Eğitiminde Üniversite-Sanayi İşbirliği Modeli: Yerinde, Yaparak Öğrenme

Doç. Dr. Gözen Güner Aktaş

Makale Geliş Tarihi: 27.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 18.11.2019

Özet

Bu çalışma, Başkent Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından geliştirilen üniversite-sanayi işbirliğini temel alan yenilikçi bir eğitim modelini sunmaktadır. Çağdaş eğitim süreçleri içerisinde sanayinin üniversite eğitimine etkin katılımının eğitim kalitesini yükselttiği tespit edilmiştir. Bu çalışma içmimarlık eğitiminde eksik kalan mesleğin uygulama boyutunun akademik süreçlere dâhil edilebilmesi konusunda geliştirilen bir model önermektedir. İçmimarlık alanındaki bu yenilikçi model, köklerini Bauhaus'un uygulama odaklı tasarım eğitimi modelinden almaktadır. Eğitim yöntemleri içerisinde kalıcı öğrenmenin en güçlü olduğu model olan, yerinde ve yaparak öğrenme, katılımcı öğrenme modelleri projenin eğitim modelleri olarak kullanılmıştır. Bu eğitim modeli ile içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimindeki uygulamaya yönelik eğitim eksikleri akademik süreçleri içerisinde tamamlanması hedeflenmiştir. İçmimarlık ve Çevre Tasarımı eğitiminin teorik ve tasarım boyutlarını üniversitede; uygulamaya yönelik pratik boyutlarını ise sanayide deneyimleyerek kazandıkları bu modelde, öğrencilerin mesleğe daha donanımlı olarak hazırlanması hedeflenmektedir.

Anahtar Sözcükler: İçmimarlık, Tasarım Eğitimi, Yaparak Öğrenme, Üniversite-Sanayi İşbirliği

UNIVERSITY-INDUSTRY COLLABORATION MODEL IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION: LEARNING BY DOING

Abstract

This study presents an innovative educational model based on university-industry cooperation developed by Başkent University Department of Interior Architecture and Environmental Design. It has been determined that the effective participation of industry in university education in contemporary education processes increases the quality of education. This study proposes a model developed to include the production dimensions of the profession which is missing in interior architecture education into academic processes. This innovative model in the field of interior architecture is rooted in Bauhaus's practice-oriented design education model. Among the training methods, the most effective model of permanent learning, on-site learning and learning by doing, participatory learning models were used as educational models of the project. With this educational model, it is aimed to complete the educational deficiencies in the interior architecture and environmental design education within the academic processes. With this project the theoretical and design dimensions of Interior Architecture and Environmental Design education are given by the university and the practical dimensions in the industry. This experiencing in the industry provides students a better equipped professional life.

Keywords: Interior Architecture, Design Education, Learning by Doing, University-Industry Collaboration

Doç. Dr. Gözen Güner Aktaş, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara.
E-posta: gozenaktas@hotmail.com. ORCID: 0000-0002-2731-9850

Giriş

Üniversite-sanayi işbirliği kavramı son dönemde üzerinde ne çok durulan kavramlardan biridir. Üniversite-sanayi işbirliği, en temel biçimiyle, ülke sanayinin, bilimsel ve teknolojik araştırmalar sonucu ortaya konan bulguları, pazarlanabilir bir ürüne, hizmete, yeni ya da geliştirilmiş bir imalâta veya dağıtım yöntemine, yeni bir toplumsal hizmet yöntemine dönüştürmede sanayi ve üniversitenin çözüm ortağı olarak çalışmasını hedefler (Göker, 2001: 28). Yenidünya düzeninde inovasyon bilgi ve tasarım odaklı bir model olarak geleceği şekillendiren temel bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Bu çalışma, üniversite-sanayi iş birliği ile geliştirilen eğitim modelini ve bu modelin içmimarlık eğitimine katkılarını ortaya koymaktadır. Bu model ile uygulama alanında, sanayi destekli eğitim ortamlarının oluşturulmasıyla, teorik ve uygulamalı bilgi birikimlerinin sağlanacağını üniversite ve sanayinin kendi kazanımlarını öğrencilere aktarabileceği bir eğitim ortamı oluşturulmuştur.

Üniversite- Sanayi İşbirliği Modeli

Küresel anlamda üretime ve dünya pazarlarında girebilme adına da tasarım ve inovasyon sanayinin vazgeçilmez bir unsurudur. Bu gerçeklerden hareketle, üniversite-sanayi işbirliği ulusal inovasyon sisteminin en kritik halkalarından biridir (Göker, 2001: 29). Son dönemlerde üniversitelerin vazgeçilmez parçaları olarak ortaya çıkan teknoparklar, tekno-kentler, teknoloji transfer ofisleri gibi, ulusal inovasyon sisteminin başka pek çok unsurunun varlık nedeni, bu işbirliğinin kurulabilmesini kolaylaştırmak ve mümkün kılmaktır (Acar ve Tugay, 2007: 7)

Sanayi toplumu daha fazla nitelikli, iyi yetişmiş, donanımlı, kalifiye elemana ihtiyaç duymaktadır. Kamu ve özel sektör; veriyi daha iyi işleyebilecek, bilgiyi daha iyi kullanabilecek, toplumun gereksinimlerini daha iyi anlayabilecek nitelikli çalışanlar talep etmektedir (Cengiz, 2014: 4). Bilgi Toplumu birbirine bağlı dört unsurun bileşkesinden oluşmaktadır:

1. Bilimsel araştırmalar ile yeni bilgilerin üretilmesi.
2. Üretilen bilgilerin eğitim yoluyla aktarılması
3. Bilimin iletişim teknolojileri ile yaygınlaştırılması.
4. Teknolojik yenilik (inovasyon) araçları ile işletilmesi.

Bilgi toplumunun temelini oluşturan kurum olarak üniversiteler; araştırma, eğitim ve yeniliğin kesişim kümesinde bulunmaktadır (Cengiz, 2014: 6).

Bal ve Yavuz (2013:131) küresel ekonominin ana unsuru olan sermayenin birikimi şöyle tanımlamaktadır: “Bilginin ve enformasyonun üretime yansması ve bu bilginin bilim temelli olmasıdır”. Bilginin yeni enformasyona dayalı uluslararası sistemlerin en önemli unsuru olduğu gerçeği üniversiteleri de bu nitelikli bilginin üretim mekânları olarak sistemin içerisinde ayrılmaz bir paydaş olarak konumlandırmaktadır. Var olan üretim bilgi teknoloji ve üretim yöntemlerinin geliştirilmesi, yeni bilginin ve yeni üretim yöntemlerinin geliştirilmesi üniversitelerin katkısı ile sağlanabilmektedir (Cengiz, 2014: 7).

Üniversite–sanayi işbirliği ile doğacak yenilikçi yaklaşımlar ulusal politikalar ile yakından ilgilidir. Bu işbirliğinin makro düzeydeki etkileri ülkelerin bilim ve teknoloji politikaları ile belirlenirken, mikro düzeyde ise, üniversite ve sanayi arasında yarar dengesi kurularak belirlenir (Bal ve Yavuz, 2013: 133). Her paydaşın kazanımı ve gelişimi temel hedef olarak ortaya konmaktadır. Temel amaçlara hizmet eden üniversite–sanayi işbirliğinin başlıca hedefleri aşağıdaki gibi sıralanabilir;

1. Üniversite ve sanayide: eğitici, öğretici, araştırmacı, uygulayıcı, üretici, denetleyici, planlayıcı, yaratıcı niteliklerin kazandırılması ve geliştirilmesi.
2. Üniversitelere sanayicilerin deneyim, birikim, sorun ve beklentilerinin aktarımı ve buna bağlı olarak, araştırma, eğitim ve öğretim programlarının yönlendirilmesi ve geliştirilmesi.
3. Sanayinin yenilenmesi, üretimin kalite ve verimliliğinin arttırılmasında üniversite potansiyelinden yararlanılması.
4. Mevcut Ar-Ge kaynaklarının verimli kullanılması.
5. Rekabeti geliştirmek için, orta ve uzun vadeli işbirliği programlarının hazırlanması.
6. Ülkenin geleceğe yönelik eğitim – sanayi – kalkınma hedeflerinin belirlenmesinde etkin görev alınması.
7. Mevcut ortam ve koşullarda bilimsel, ekonomik ve sosyal kalkınma hedeflerine ulaşılmasında, Ar-Ge çalışmalarıyla katkıda bulunulması.
8. Üniversitelere maddi kaynak oluşturulması.
9. Sanayinin dışa bağımlı giderlerinin (Araştırma, lisans, patent vb.) azaltılması (Vardar, 1994: 125).

Özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde, üniversiteler eğitim ve öğretim faaliyetlerinin yanı sıra temel ve uygulamalı alanlarda bilgi üretmek ve bu bilgileri özel sektör birimlerinin karşıladıkları sorunlara pratik çözümler getirerek katkıda bulunmak zorundadırlar. Üniversitelerin teorik ve temel bilgilerinden yararlanılarak sanayinin ihtiyaç duyduğu yaratıcı ve nitelikli eleman ihtiyacını karşılamak sanayi işbirliği mümkündür.

Üniversite eğitiminin alana yönelik nitelikli insan gücü yetiştirmeyi hedefler bilimsel çalışmalarla alanları destekler. Toplam bir başarının sağlanması için üniversitenin eğitim ve bilimsel araştırma yaptığı alana tek başına vereceği katkı yeterli değildir. Günümüzde işletmelerin başarısında teknoloji ve sermaye kadar nitelikli iş gücü de önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır (Dündar, Yılmaz ve Kara, 2014: 123)

Küresel düzeyde hızla değişen pazar ve rekabet koşulları nedeni ile üniversite ve sanayi işbirliği topluma çok daha verimli ve nitelikli bir katkı sunabilir. Bu çalışma içmimarlık ve çevre tasarımı disiplininde eğitim süreci içerisinde sanayi ile iletişim sağlamayı hedeflemiştir. Bu kapsamda alana yönelik eksiklikleri, sektörle beraber belirlemek ve sektörün ihtiyaç duyduğu nitelikli işgücünü sektörle beraber yetiştirmek projenin temel hedefidir.

İçmimarlık Eğitiminin Tarihsel Dinamikleri

İçmimarlık mesleğinin, insanın yaşadığı mekânı tanımlama ve anlamlandırma ihtiyacı ile birlikte ele alındığında; ilk insan topluluklarının yaşam mekânlarına kadar uzanan köklü bir tarihe sahip olduğu söylenebilir. Profesyonel bir disiplin olarak kurumsallaşması gerek ülkemizde gerekse dünyada 20. yüzyılın ilk yıllarına tarihlenmektedir. Köklü bir disiplin olarak içmimarlık disiplininin, ülkemizdeki eğitim tarihi de Cumhuriyetin ilk yıllarına dayanmaktadır. Ülkemizde resmi olarak İç Mimarlık eğitimi 1925 yılında İstanbul'da Sanayi-i Nefise Mektebi Ali'si (İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi) bugünkü adıyla Mimar Sinan Üniversitesi'nde başlamıştır (Kaptan, 1998: 67).

İçmimarlık eğitiminin ülkemizdeki gelişimi, 1954 yılında kurulan İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu (bugünkü adıyla Marmara Üniversitesi) ile devam etmiştir. Bu sistemin oluşumunda İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi profesörlerinden Sabri Oran ve Stuttgart Güzel Sanatlar Akademisi profesörlerinden Rudolf Schnek'in etkin katkısı olmuştur. Kurucu irade Bauhaus eğitim modelini akademinin temel eğitim modeli olarak benimsemiştir. Bauhaus modeli, resim, heykel ve el sanatları gibi uygulamalı sanat kollarını bir bütün olarak birleştirmeyi amaçlamıştır (Cross, 1983: 46) Bauhaus modeli örnek alınarak kurulan sanat okullarında, uygulamalı

bir disiplin olarak içmimarlık disiplini de uygulama atölyeleri ile eğitimini sürdürmüştür (Gürel, 2014: 22). Günümüz anlamında İçmimarlık bölümü ilk mezunlarını 1960-1961 yılında vermiştir. Bu mesleki kuşak içmimarlık eğitimini uygulamalı bir ortamda ve uygulama odaklı olarak almıştır. Bu anlamda da teorik bir altyapı ile uygulama tecrübesini birleştiren bir kuşak olarak meslek içerisinde kendilerine ait, önemli bir yere sahiptirler (Şumnu, 2014: 9).

Sırasıyla, Hacettepe Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi ve Karadeniz Teknik Üniversitesinin ilgili Fakültelerinde İçmimarlık bölümlerinin açılması ile ülkemizde içmimarlık eğitimi yaygınlaşmaya başlamıştır (Kaptan, 2015: 67). Fakat sonraki yıllarda yaygınlaşarak devam eden içmimarlık eğitiminde; eğitimin ve mesleğin çok önemli bir dinamiğini oluşturan uygulama ayağı bir yönüyle eksik kalmıştır. Bauhaus modeli ile ülkemize giren uygulama odaklı içmimarlık eğitimi yerini teorik altyapının etkin olduğu teorik ve tasarım odaklı bir eğitim modeline terk etmiştir. Günümüzde ülkemizde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde 60'ın üzerinde içmimarlık bölümü binlerce mezun vermektedir. Ülkemizde yasal olarak çalışma hakkı elde eden İçmimarlar, 1976 yılında resmi olarak kurulmuş olan TMMOB İçmimarlar Odasına bağlı olarak hizmet vermekle yükümlüdür.

Bugün ülkemizde çok sayıda üniversitede devam emekte olan içmimarlık eğitimlerinin müfredat ve ders içerikleri de birbirlerine oldukça yakındır. Üniversitelerimizde içmimarlık disiplininin teorik ve tasarım süreçlerine yönelik eğitimi nitelikli şekilde verilmektedir. Fakat disiplinin uygulamaya yönelik boyutu üniversite ortamında eksik kalmaktadır. Eğitim sürecinde, üniversitelerin müfredatlarına göre değişiklik göstermekle beraber; çeşitli dönemlerde ve çeşitli sürelerle staj ve benzeri uygulama süreçleri bunu desteklemekte yetersiz kalmaktadır. Staj ve benzeri süreçlerle ilgili temel problemlerden biri de bu eğitimlerin çoğunlukla üniversite dışında olmasıdır. Üniversitenin bir parçası olmadığı süreçler akademik kazanım, yöntem ve geri dönüşler anlamında denetlenemez ve kontrol edilemez süreçler olmaktadır. Bu sebeple staj ve benzeri uygulamalar ile desteklenmeye çalışılan mesleğin uygulama boyutu, eksikliği kapatmakta yeterli değildir.

Uygulamalı bir alan olan içmimarlık mesleğinin insan kaynağı yetiştirmekle sorumlu olan üniversiteler bu anlamda sıklıkla kritik edilmektedir. Meslek yaşamına atılan mezunlarımızın ve işverenlerin sıklıkla dile getirdiği eğitim eksikliği; mesleğin uygulamaya yönelik bilgi ve beceri boyutunda ortaya çıkmaktadır. Yapılan müfredat çalışmaları, meslek odası ile yapılan görüşmeler, içmimarlık bölüm başkanları toplantısı ile bu eğitim eksikliğinin

içmimarlık bölümlerinin tamamında bir sorun olarak kabul edildiği görülmektedir. İçmimarlık eğitiminde uygulamaya yönelik bu eksikliğin Üniversite-sanayi işbirliği ile oluşturulacak yeni bir eğitim modeli aracılığı ile çözümlenebileceği görüşü bu çalışmanın altyapısını hazırlamıştır. Bu proje kapsamında üniversite ve sanayi farklı kendi bakış açıları ve uzmanlıkları doğrultusunda içmimarlık eğitimi alan öğrencileri teorik ve uygulama anlamında desteklemektedir.

Uygulama Odaklı Bir Model

İçmimarlık disiplininin uygulama süreçlerinde, malzeme kullanımı ve teknoloji yetkinliği ancak sanayi işbirliği ile öğrencilerin üretim süreçlerine gözlemci ve uygulamacı olarak katılımı ile mümkün olabilecektir. Mobilya, içmimarlık disiplininin ayrılmaz bir parçasıdır. İç mekân biçimlenişinin önemli bir unsuru olan mobilya ile ilgili teorik bilgiler ve mobilya tasarımı ile çalışmalara üniversitemizde gerek tasarım ve stüdyo derslerinde gerekse teorik derslerde yapılmaktadır. Fakat iç mekân biçimlenişini açısından çok önemli olan bu tasarım unsurunun uygulamasına yönelik teknik bilgi, malzeme bilgisi, uygulama detayları ve üretim süreçlerine ait bilgiler eksik kalmaktadır.

Bu eğitim işbirliği, içmimarlık disiplini içerisinde önemli yer alan ahşap uygulamaların imalat süreçlerine yönelik olarak tasarlanmıştır. İç mekân uygulamalarında kullanılan ahşap imalatların eğitim süreci kapsamında çalışılması hedeflenmiştir. Bu amaçla Ankara'nın ahşap imalat merkezi olan Sitelerde büyük ölçekli üretim yapan, ulusal ve uluslararası projelerde tasarımcılar, mimarlar ve içmimarlar ile çözüm ortağı olarak projelerde görev alan Arcora Mimarlık, İnş. Turz. Mob. San. Tic. Ltd. Şti. ile üniversite-sanayi işbirliği modeli ile eğitim ortaklığı projesi ile A.G.A. Arcora Garaj Akademi hayata geçirilmiştir. Projenin finansmanı üniversite-sanayi işbirliğinin sanayi ayağını temsil eden Arcora Mimarlık, İnş, Turz, Mob, San. Tic. Ltd tarafından karşılanmaktadır.

Bu kapsamda Ankara, Sitelerde Arcora firmasına ait bir atölye uygulama eğitim atölyesi olarak düzenlenmiştir. Atölye içerisinde 30 öğrenci uygulama odaklı dersler alabilmekte ve sürece etkin olarak katılabilmektedir (bkz. Görsel 1, Görsel 2).

İçmimarlık uygulamalarında ahşap imalatlar önemli bir yer almaktadır. Ahşap imalatlar, üretim detayları, malzeme bilgisi ve üretim süreçlerinin en etkin biçimde gözlemlenebileceği, sürdürülebilir bir yapı unsurudur. Bundan hareketle ahşap malzeme, ahşap uygulamaları ve üretim süreçleri teorik dersler aracılığıyla üniversite ortamında öğrencilere aktarıldıktan



Görsel 1. Uygulama Atölyesinden Görünüm (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).



Görsel 2. Uygulama Atölyesinden Görünüm (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

sonra, üretim planlaması, uygulama süreçlerine etkin katılım ve gözlem ile atölyede desteklenmektedir. Proje kapsamında, Başkent Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünde uygulama odaklı dersler müfredata eklenmiştir. Bu dersler İÇT 456 İçmimarlık Uygulama Atölyesi, İÇT 459 İçmimarlıkta Uygulama Çizimleri dersleridir. Bu derslerin müfredata eklenmesi ile içmimarlık eğitiminde uygulama yönelik süreçler tekrar akademik yaşamın içerisine dâhil edilmiştir. Uygulamaya yönelik dersler ile hedeflenen, içmimarlık öğrencilerine, ahşap esaslı hareketli ve sabit mobilya üretim detaylarına yönelik bir uzmanlık kazandırmaktır. Bu eğitim programı sonucunda öğrencilerimiz, meslek yaşamına atılmadan önce

uygulama deneyimine sahip olabilmekte; bu alanında çalışan uygulayıcılar ile tanışmakta ve mesleki çevresini oluşturmaya başlamaktadır. (bkz. Görsel 3).



Görsel 3. Atölye Ders ortamından görünüş (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

Üniversite ortamında alınan teorik ve tasarım odaklı eğitimin uygulama bilgisi ve tecrübesi ile atölye ortamında desteklenmesi projenin temel hedefidir. Tasarım süreci sonunda, uygulama aşamasında tasarım ürününün “yerinde ve yaparak öğrenme” yaklaşımından yola çıkarak, üniversite-sanayi işbirliği aracılığıyla ahşap imalatına ilişkin teorik ve pratik bilginin anlamlı, kalıcı öğrenmeyi sağlayacak biçimde aktarılacağı bir eğitim modeli ortaya çıkmıştır. Geliştirilen üniversite-sanayi işbirliği Projesinin üniversite ayağında Başkent Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, sanayi ayağında ise Arcora Mimarlık, İnş. Turz. Mob. San. Tic. Ltd. Şti. bulunmaktadır. Bu model İç mimarlık eğitimi için de Türkiye de ilk defa uygulanan öncü bir eğitim model olma özelliğini taşımaktadır.

Yöntem ve Süreç

Proje kapsamında uygulama odaklı bir öğrenme modeli geliştirilmiştir. Yapararak ve yaşayarak öğrenme sürecinde; öğrenen birey, öğrenme sürecinin sorumluluğunu taşır. Bu süreçte karar alma ve öz düzenleme yapma fırsatı bulur ve zihinsel yeteneklerini kullanır (Açıkgöz, 2003: 55). Bu nedenle eğitim kurumlarının pratiğin öne çıktığı, yaparak ve yaşayarak öğrenmenin olduğu ortamlar haline gelmesi çok önemlidir. Özellikle içmimarlık gibi uygulama odaklı bir disiplinin yaparak öğrenme modeli içerisinde yer alması çok daha önemlidir. Ancak bu yaklaşım, ülkemizde ve dünyada içmimarlık

eğitimde yaygın biçimde kullanılan bir model değildir. Değişen eğitim sistemleri ile uygulama alanları giderek azalmıştır. Yapararak öğrenmenin yaygın bir biçimde kullanılmamasının temel nedenlerini Schank, (1996: 300) şöyle açıklamıştır; “yapma” eyleminin sınıf için aktif öğrenmeye dönmesi için, sınıf ortamında gerekli ve tüm alanlar için tanımlanması gerekir. Bu da gerekli araç-gereçler, teknik donanım ve fiziki koşulların sağlanmasını gerektirir. Schank (1996: 312), bu koşullar oluşturulduğunda yaparak ve aktif öğrenmenin kolayca ve hızlıca gerçekleştirilebileceğini vurgulamaktadır (bkz. Görsel 4).



Görsel 4. Yerinde ve yaparak öğrenme sürecinden bir görünüş (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

Psikolojik açıdan bakıldığında gerçek hayatta öğrenme öğrenmenin en etkin biçimi olarak kabul edilir. Gerçek hayat yaparak öğrenmenin olduğu en doğal ortamdır. Doğal öğrenme ihtiyaç duyulduğunda gerçekleşir ve bu öğrenme durumunda motivasyon hiçbir zaman problem oluşturmaz. Öğrenciler kendi öğrenme süreçlerine aktif olarak katıldıklarında motivasyonlarının yükseldiği ve başarılarının arttığı bilimsel çalışmalar ile ispatlanmıştır. (Açıkgöz, 2003: 58).

Gülbahar, Avcı ve Kalaycı (2012: 301) yaptığı çalışmada aktif ve işbirlikli öğrenmenin en etkin ve kalıcı öğrenme biçimlerinden biri olduğunu belirtmiştir. Yapararak ve yaşayarak öğrenme sürecinde, bilgi aktarmaktan çok bütünsel öğrenme söz konusudur. Yerinde ve yaparak öğrenme modeli ile teorik bilgi ile uygulama arasındaki ilişkinin kurulması, farklı disiplinlerden kişilerle ilişki kurulması, iş yaşamı içerisinde tecrübe kazanma, akademik beceriler dışında beceri kazanma, kişisel deneyim kazanma gibi çok farklı noktalardan desteklenen kazanımlar elde etme imkânı mümkündür.

Geliştirilen uygulama odaklı eğitim programında teorik eğitimler üniversite ortamında uygulama odaklı eğitimler ise derslik ve atölye ortamında verilmektedir. Öğrenciler verilen tasarım problemi ile ilgili olarak yaratılan mekânın ölçülerini yerinde almaktadır. Mekâna ait verileri yerinde ölçü alarak belirledikten sonra, verilen tasarım problemlerinin mekânsal çözümlerini geliştirmek amacı ile tasarım süreci yaşamaları beklenmektedir. Öğrencilerin tasarladıkları ürün ve mekânlar ders yürütücülerimiz ve uygulamacılarımız tarafından değerlendirilmektedir. Proje çerçevesinde, gerekli görülen alanlarda, projenin üretim süreçlerine hazırlanması için revizyonlar yapılması istenmektedir. Proje ve üretim planlamasında revizyonlar tamamlandıktan sonra üretim süreçlerine yönelik çalışmalar başlamaktadır. (bkz. Görsel 5).



Görsel 4. Tasarım süreçleri öncesin mekânsal verilerin analizi (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

Tasarlanan ürünlerin üretim planlaması, malzeme listeleri, maliyet analizleri konusundaki çalışmalara etkin olarak katılarak süreçlere dâhil olmaktadır. Üretim aşamasında, tasarlanan ürünler ile ilgili tüm süreçlere etkin biçimde katılacak mavi yakalı çalışanlar ile birlikte üretime doğrudan katılmaktadırlar (bkz. Görsel 6, Görsel 7).



Görsel 6. Üretim süreçlerine katılım (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).



Görsel 7. Üretim süreçlerine katılım (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

Farklı ahşap malzemeler ve farklı üretim detayları kullanılarak birçok farklı ürünün üretim süreçleri gerçekleştirilmiştir. Ders kapsamında öğrencilerimiz, laminat mobilyalar, kaplamalı mobilyalar, farklı malzemeler ile üretilen kapı, tezgâh, süpürgelik, bunlarla ilgili üst uygulama işlemleri ve montaj sürecini yerinde ve yaparak deneyimlemiştir (bkz. Görsel 8, Görsel 9).



Görsel 8. Üretim süreçlerine katılım (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).



Görsel 9. Üretim süreçlerine katılım (<https://aga.arcora.com.tr/galeri>).

Üretim süreçlerinin her aşamasında aktif görev ve sorumluluk alan öğrenciler, tasarım sürecinin en başından ürünün son kullanıcı ile buluştuğu noktaya kadar süreci deneyimlemektedir. Yerinde ve yaparak aktif öğrenme modeli ile gerçekleştirilen bu üniversite-sanayi işbirliği projesi, içmimarlık ve çevre tasarımı disiplini açısından öncü eğitim modelidir. Öğrencilerine içmimarlık disiplininin uygulama süreçlerine yönelik önemli bir katkı sağlamıştır.

Sonuç

Bu çalışma üniversite-sanayi işbirliği modeli ile içmimarlık eğitiminde geliştirilen yeni eğitim modelini içermektedir. Yeni bir eğitim modeli, içmimarlık eğitiminde, eksikliği çok farklı platformlarda dile getirilen ve

tartışılan eğitimde uygulama eksikliğini tamamlamayı hedeflemektedir. Önerilen yeni eğitim modeli, akademik süreçler içerisinde örnek oluşturabilecek öncü bir modeldir. Güncel durumda içmimarlık bölümlerinin eğitim müfredatlarında ve ders içeriklerinde verilen teorik bilgilerin uygulamaya yönelik tamamlayıcı boyutu eksik kalmaktadır. Bu proje Üniversite – Sanayi işbirliği alandaki bu eksikliğin giderilmesine önemli bir katkı oluşturmuş olup eğitim alanında özgün bir model olarak literatüre önemli bir katkı sağlamıştır.

Üniversite-sanayi işbirliği ile geliştirilen modelde sanayinin de üniversite eğitim sürecine etkin katkı vermesi sağlanmıştır. Bu yenilikçi modelin özünü içmimarlık eğitiminde, teorinin pratik yaşama dönüşümündeki 'yerinde uygulama', 'yerinde görme' 'yaparak öğrenme' eylemi oluşturmaktadır. Geliştirilen eğitim programının dijitalleştirilerek yaygınlaştırılması hedeflenmektedir. Bu anlamda geliştirilen programın sadece proje katılımcıları tarafından değil, tasarım alanında eğitim ve uygulama gösteren diğer kurum ve kişilerin de yararlanabileceği şekilde yaygınlaştırılması hedeflenmiştir.

Özgün eğitim modelinde öğrencilere sağladığı kazanımın çok boyutlu olduğu çalışma sonucunda gözlemlenmiştir. Yerinde ve yaparak öğrenme yöntemi ile tasarlanan bir ürünün son kullanıcı buluşması noktasına kadar, planlama, üretim ve montaj tüm aşamaları etkin ve katılımcı yöntemlerle deneyimlenmiştir. Öğrencilerin uygulama süreçlerine aktif katılım, sanayi ortamlarının fiziki ve kültürel altyapısını gözlemlene olanağını yaratmıştır. Bu deneyim projede yer alan öğrencilerin, üniversite ortamından sonra iş yaşamına daha hızlı adapte olma süreçlerini hızlanmasına katkı sağlamıştır. Bununla birlikte projede yer alan araştırmacılar ve akademisyenlerin, uygulamalı eğitim modeli için geliştikleri ve bu yeni öğrenme deneyimini destekleyici ders materyalleri içmimarlık eğitim literatürüne önemli katkı sağlayacaktır. Bu anlamda projenin katkısı ile mesleki disiplinin geliştirilebilmesi ve ilerletilebilmesi mümkün olabilecektir.

Kaynakça

Acar D., Tugay O. (2007) “Üniversite-Sanayi İşbirliği Bağlamında Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin KOBİ’lerde Staj Olanakları: Burdur’da Bir Araştırma” Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi cilt 12/1, 1-12

Açıkgöz, K. (2003). Aktif Öğrenme. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları. 52-61

Bal, V., Yavuz, A. (2013). “Rekabetçilikte, Sanayicilerin Teknolojik Yenilenmeye İlişkin Görüşlerinin Üniversite-Sanayi İşbirliği Çerçevesinde İncelenmesi.” Uluslararası Alanya İşletme Fakültesi Dergisi, 5(2), 129-137.

Cengiz E. (2014) Üniversite-sanayi İşbirliği Üzerine Değerlendirmeler. Yükseköğretim Dergisi, 4 (1), 1-8. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/yuksekogretim/issue/41242/498164> erişim tarihi: 01.08.2019

Cross, A. (1983). The educational background to the Bauhaus. Design studies, 4(1), 43-52.

Dündar, B., Yılmaz, H., ve Kara, Y. (2014) Mesleki ve teknik eğitimde üniversite-sanayi işbirliği protokolü yerel uygulama örneği: Yeniçağa. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(8), 121-127.

Göker A. (2001) Ulusal İnovasyon Sistemi Açısından Üniversite Sanayi İşbirliği. MMO İstanbul Şubesi, Üniversite-Sanayi-Oda Ortak Etkinliği Üniversite-Sanayi-Oda ve Kamu Kuruluşları Arasında İşbirliği Nasıl Geliştirilir Paneli, 26-30.

Gülbahar, Y., Avcı, Ü., Kalaycı, E. (2012) “Yaparak Öğrenme: Hedefe Dayalı Senaryo Yaklaşımı’ Uygulamasına Bir Örnek” Eğitim ve Bilim, 37(165), 293-306

Gürel M., (2014). “Türkiye’de İçmimarlığın bir Hikayesi” Türkiye’de İçmimarlık ve İçmimarlar. Derleyen: Umut Şumnu İçmimarlar Odası Yayını. 21-26

Kaptan, B.B., (1998). İç Mimarlığın Oluşum ve Örgütlenme Süreci, Anadolu Sanat Dergisi, 8, 64-87.

Kaptan B.B., (2015) Akademik Yapı İçinde İçmimarlar ve Anadolu Üniversitesi Deneyimi. İçmimar, İçmimarlar Odası Yayını, 38, 64-71

Schank, R. C. (1996). Goal-Based Scenarios: Case-Based Reasoning Meets Learning by Doing. In: David Leake (Ed.), Case-Based Reasoning: Experiences, Lessons & Future Directions (pp. 295-347). AAAI Press/The MIT Press, 295-347

Şumnu, U., (2014). Türkiye’de İçmimarlık ve İçmimarlar. İçmimarlar Odası Yayını, 7-11

Vardar M. (1994). “Üniversitelerin Araştırma İmkânları, Üniversite-Sanayi İşbirliği Konusundaki Görüşleri Ve Sanayiden Bekledikleri”, İTÜ Türkiye Üniversite-Sanayi İşbirliği Birinci Şurası., 120-131

Görsel Kaynakları

<https://aga.arcora.com.tr/galeri>

Kent Bağlamında Heykel Sempozyumları ve Kamu Kurumları

Doç. Dr. Aysun Altunöz

Makale Geliş Tarihi: 20.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 01.10.2019

Özet

Makalede ülkemizde Cumhuriyet'in ilanından günümüze dek anıt ve kent bağlamında heykel sempozyumları üzerine eleştirel bir yaklaşımla çözümlenmeler yapılmıştır. Bu noktada bazı kurum ve kuruluşlar ile yönetimlere düşen görevler alternatif örnekler üzerinden derlenerek sunulmuştur. Metnin özeli, Malatya İnönü Üniversitesi'nin 2014 yılında düzenlediği taş heykel sempozyumu örneğinden yola çıkarak ülkemizde kent ve heykel arasında kurulan bağlantının "ortak değerler" üzerinden oluşturulabilecek yeni sanatsal etkinliklerde vücut bulmasını sağlamaktır. Diğer taraftan ise bu süreçte görev üstlenmesi gereken kurum ve kuruluşlara yönelik önerileri içermektedir. Başka bir deyişle heykel sempozyumlarının kent bağlamında önemine de örnek teşkil eden bu makalede vurgulanan nokta anıt ve heykellerin halk ile buluşması ve kabulü noktasında belli başlı kurum ve kuruluşlara düşen görevler dile getirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Heykel Sempozyumu, Kamu Kurumu, Kent, Atatürk Kültür Merkezi, İnönü Üniversitesi

THE CONTEXT OF SCULPTURE SYMPOSIUMS IN URBAN SETTLEMENT AND PUBLIC INSTITUTIONS

Abstract

Since the proclamation of Republic of Turkey, analyzes done with critical approaches in the context of monument and urban settlement. At this point, responsibilities of some institutions, establishments and governors presented using a compilation of alternative examples. The text comprised of suggestions to the institutions and establishments which are expected to take on the task of new artistic activities created from the common values in the context of urban and statue. In other words, the point to be emphasized in this article which sets an example to the importance of symposiums of the monument & statue in the context of city, is to mention about the duties of some institutions and establishments in the point of bringing the statues and the people together.

Keywords: Sculpture Symposium, Public Institutions, City, Atatürk Cultural Center, Inonu University

Giriş

Cumhuriyetin ilk yıllarında Avrupa'ya gönderilen sanatçıların kazanımları kuramsal bilgi, teknik ve gözlemler ile sınırlıydı. Batı'nın öğretileriyle dolu herhangi bir sanatsal akım başka nasıl içselleştirilebilirdi ki? İsmail Hakkı Baltacıoğlu'na göre din, dil ve sanat toplumun geleneğini oluşturan üç kurumdur. Öteki kurumlar zamanın koşullarına göre değiştiği halde totemik inançlarda değişmeyen bir yan vardır ki, bu onun geleneksel yanıdır...Ona göre gelenek estetik bir gerçektir. Sanatın kökleri gelenekte olduğu için, gerçek sanatçı moda olan hareketlerin üstünde milli geleneğin devam eden yanını ortaya çıkarandı (Duben 2007: 260). Bilindiği gibi o dönem sanatçıların büyük kısmı yine milli değerleri konu edinirken kompozisyonları Anadolu'nun gerçekliğinden oluşmaktadır.



Görsel 1. Hakkı Atamulu, El sanatları Üçlemesi, 1970, Taş Yontu.

Hakkı Atamulu'nun Derinkuyu'da bulunan "el sanatları" (Fotoğraf 1) gizli ama bir o kadar da önemli özellikli bu örnek, o tarihte endüstri alanında yeni gelişmeler içinde olan Türkiye gerçeğinin yansımasıdır aslında. Üreten çiftçi, satan esnaf ve satın alan tüketiciyi betimleyen kompozisyon biçimleme dilini Avrupa'dan almış olmasına rağmen Atamulu Anadolu'nun gerçekliğinden ve çağdaşlaşmanın, sanayileşmenin gerekliliğinden

hiç uzaklaşmamıştır. Ancak öğretilerinden yararlandığı Rudolf Belling'in yansımaları Atamulu'nun birçok yapıtında görmek olasıdır. Ele aldığı konunun yansırı kullandığı malzemenin de yöreye özgü olması, Atamulu'nun içinde bulunduğu coğrafyanın özelliklerine sahip çıktığını ve bunları da değerlendirdiğini göstermektedir.



Görsel 2. Metin Yurdanur, Miras, 1980, Taş Yontu.

Benzer içeriğe sahip bir başka örnek ise Metin Yurdanur'un "Miras" (Fotoğraf 2) heykelidir. Bu gün Ankara Gar'nın önünde yer alan heykel Anadolu'da varlık göstermiş medeniyetlerin birer göstergesidir. Kompozisyon kanatlı Hitit Aslanı (Kimera) ve üzerine ters binmiş stilize bir Nasreddin Hoca figüründen oluşur. Hitit Aslanı ve Nasreddin Hoca figürlerinin bir arada bulunması, Anadolu'da varlık gösteren medeniyetlerin, bu toprakların mirası ve değeri olduğuna işaret eder adeta.

Miras heykelinde, bir sfenks üzerine ters binmiş Nasreddin Hoca görülmektedir. Metin Yurdanur, heykelinin on bin yıllık Anadolu uygarlığının bir sentezi olduğunu söylemiş, geçmiş uygarlıkların bir ürünü olan Hitit sfenksi ve dün yaşamış, bugün yaşayan ve gelecekte yaşayacak olan Nasreddin Hoca'yı simgeleyen Anadolu uygarlığının bu heykelde anlatıldığını belirtmiştir...Miras ile 'Anadolu'nun geçmişten, daha yakın tarihe uzanan bir medeniyet perspektifini' çizdiğini söylerken, sadece

Türk ve İslam öğelerini değil, tüm Anadolu'ya ait öğeleri kucaklayan tavrıyla yine daha farklı bir çizgide yer almaktadır (Sönmez, 2015: 55-80)

Bu yapıt sanatçının aldığı, batının biçimleme dilini, içinde var olduğu kültüre entegre etmeyi başaran önemli bir örnektir. Batıda eğitim aldıktan sonra yurda dönerek sanatsal çalışmalarını sürdüren bir başka sanatçı ise Hüseyin Özkan'dır.



Görsel 3. Hüseyin Özkan, Mimar Sinan, 1956, Mermer Yontu.

Ankara DTCF (Dil Tarih Coğrafya Fakültesi) bahçesinde yer alan yekpare mermerden yontulmuş Mimar Sinan heykeli (Fotoğraf 3) sanatçının ustalık işlerinden birisidir. Kompozisyonun bütünü, malzemedeki işçilik, üslup ve Sinan'ın kişiliğini güçlendiren, dışa vuran kaftanın hareketi ile betimleme-deki diğer tüm unsurlar doğu ile batının kombinasyonudur adeta.

Örneklerden de anlaşılacağı gibi Cumhuriyet dönemi çoğu sanatçı batı merkezli eğitim kazanımlarını ülkenin kültürel ve tarihi değerleriyle ilişkilendirmeyi amaç edinmişlerdir. Cumhuriyet dönemi Türk sanatının estetik kaygıdan çok devletin bilinçli yürüttüğü bir nevi kültür politikasına hizmet ettiği bilinir. Amaç toplumu bilinçlendirmek ve yeni kurulan modern düzene adaptasyonu hızlandırmaktır. Bu noktada sanata konu edilen savaş haklı bir mücadelenin yani kurtuluşun sembolleri ile şekillenmektedir. Öndin

(2003:148) "gücün sanattan beklediği kendisinin zaferini ve başarısını görselleştirmesi bağlamındaki talebi, sanatı bir probaganda aracı haline getirir...Ulusal Kurtuluş savaşını tema alan resimlerin ortak özelliği, savaşa eleştirel açıdan yaklaşılmaması, aksine yapılan mücadelelerin bir anlamda yüceltilmesidir" şeklinde desteklemektedir.

Cumhuriyetin ilk yıllarında İtalyan heykeltıraş P. Canonica ve H.Krippel'e anıt yapımı için siparişler verilirken R. Belling'e de daha çok sanatçıların eğitimleri için görevlendirilmiştir. Bu her iki görev kolu teknik konuda yeterliliklerinden söz ettirirken ülkenin ihtiyacı olan milli dinamiklerin duygusal bağlamda karşılığını veremedikleri dile getirilmektedir. Yabancı sanatçıların yaptıkları anıtlar daha çok askeri ve sivil Atatürk betimlemeleri çerçevesinde yoğunlaşırken milli mücadelenin önemli kahramanları olan aziz Türk milletinin yüceltildiği kompozisyonlara kaidelerde kabartma şeklinde yer verilmeyle yetinilmiştir.

Dönemin anıtlarına ilişkin durumda edebi dilin yerine akademik betimlemelerin yoğunluk kazandığı belirir. Bu nedenle öncekinin yoğunlukta yabancı heykeltıraşlara verilen siparişlerin alanlarda yer aldığı bilinir. Elibal (1973:318) akademik ve edebi tavrı aynı kompozisyonda harmanlayan sanatçıları "bir kısmı üst tarafta "alegorik" olarak kendi isteklerini yapmışlar, işin edebiyat yanını da kaidede küçük alçak kabartmalarla göstererek mümkün olduğu kadar kütle içinde eritmeye çalışmışlardır" anlatımıyla çözümler. Oysa sahip olduğumuz, çeşitlilik gösteren Anadolu kültürü içinde, birçok medeniyetin izlerini barındırır. Bu zenginlik ve duygu bütünlüğü ancak güçlü betimlemeleri dışavurulabilir. O halde ancak bu toprakların kültürüyle yoğrulmuş sanatçıların yine bu toprakların gerçekliklerini samimi ve doğrudan aktarabileceği sonucu yinelenmelidir.

Günümüzde değişen sanat algısı, pratikleri de yakından etkilemektedir. Tüm dünyada olduğu gibi son yıllarda ülkemizde de bu değişim açıkça gözlemlenebilmektedir. 1980 li yılların son çeyreği ile bu değişim başta İstanbul Bienali ve beraberinde gelen sanatsal etkinlikler Türkiye'nin sanat algısını değiştirdiği gibi kentleşmenin ön koşulu olarak da değer ve anlam kazanmıştır. Ülkemizde 1990 lı yılların başlarında yoğunlukta yerel yönetimler ve üniversiteler tarafından desteklenen heykel sempozyumları her ne kadar sanatı toplumla kaynaştırmayı ve kente görsel değer katmayı hedeflese de zaman zaman amacına ulaşamamanın çıkmazından kurtulamamıştır. Toplumla diyalog kuramayan sanatsal tüm etkinlikler tepki almakta, reddedilmekte ya da süreç içinde aidiyetliklerini yitirmektedir. Bilinmelidir ki çağını yakalayan bir kent yaşanmışlıkları ile bir bütün olmalıdır. Tarihi ve kültürel değerleri ile daha yaşanabilir bir yerleşke toplum tarafından

ihtiyaç duyulan, kabul görendir. Kente dair yapılan tüm sanatsal etkinlikler de bu bağlamda planlanmalıdır. Diğer yandan kentleşmenin ön koşulu olarak algılanan anıt heykel uygulamaları çoğunlukta yerel yönetimler ile kurulan sanatçı işbirliği çerçevesinde gerçekleştirilmektedir. Ülke genelinde çok sık rastlanan Atatürk heykel ve anıtlarının bir pazar oluşturduğu 1990lı yıllar üretilen işlerin kalitesinin sorgulandığı döneme işaret etmektedir. Batı öğretileri ile çağının gereğini yerine getiren Cumhuriyet dönemi sanatçıların günümüzde de kabul görmesinin en büyük nedeni sorumlu olduğu değerleri ve toplumun değerlerini ön planda tutmalarına bağlıdır.

Bu gün kent ve sanat, toplum ve sanat diyaloglarındaki bu belirsizlik ve karmaşanın nedeni üzerine araştırmaların ve önerilerin değerlendirilmesi konusunda bile tedirginliklerin yaşandığı gerçeği hakimdir. Oysa ülkemizde görev ve sorumlulukları dahilinde konuya ilişkin çalışmalar yapabilecek kurum ve kuruluşların olduğu bilinmektedir. Bunların başında mutlaka eğitim kurumları gelmektedir. Ancak yetkili devlet kurumlarının denetleme mekanizmalarının yaptırımları da yadsınmamalıdır. Toplum doğrudan ya da dolaylı ilgilendiren tüm olaylarda devletin yetkili kurumları ile sivil toplum örgütleri ve yerel yönetimlerin sorumlulukları unutulmamalıdır.

Atatürk Anıt ve Heykelleri; Üniversiteler ve Atatürk Kültür Merkezi

Merkezi (AKM) bir kültür akademisi niteliğinde olup Türk kültürü üzerinde, araştırma, yayın, tanıtım, teşvik ve ödüllendirme faaliyetlerini sürdürmekte, devletin ve toplumun öncelikleriyle yakından ilgilenmektedir. Atatürk Kültür Merkezi bu misyonu ile üniversitelerle olan paydaşlığını bir kez daha pekiştirmektedir. Geniş perspektifte üniversitelerin misyonu akademik düzeyde eğitim öğretim faaliyetleri (araştırma, geliştirme, akademik yayın) gerçekleştirilenin yanı sıra topluma liderlik yapacak milli, manevi, kültürel ve insani değerlere bağlı, etik değerlere saygılı ve tüm bunların sorumluluğunda ve bilincinde olan bireyler yetiştirmektir.

Bu bağlamda Türk kültürü üzerine araştırma, yayın ve tanıtım yapan, kültürel ve doğal mirasın korunmasına öncülük eden tüm şahıs ve kurumlara yönelik teşvikleri bağlamında AKM'nin üniversite bünyesinde yer alan fakülteler ile alanları dahilinde ayrı ayrı işbirliği içinde olması kaçınılmaz bir zorunluluk halini almıştır.

Ülkemizde yer alan birçok sanatsal yapının incelenmesi, korunması, tanıtılması, hakkında araştırmaların yapılması ve gerektiği durumlarda restorasyonlarının yaptırılması bağlamında Atatürk Kültür Merkezi'ne üniversitelerle kurulacak işbirliğinde görev düştüğü bilinmelidir. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bu bağlamda Atatürk

Kültür Merkezi ile ortak projelerde yer alacak kurumların başında gelmektedir. Fakülte bünyesinde barındırdığı bölümlerle ülkemizin sahip olduğu kültürel ve doğal mirasların tespiti, korunması ve restorasyonunda uzman akademisyenlerle yapacağı çalışmaların ülkemize ve milli değerlerimize sağlayacağı katkı tartışılmaz olacaktır.

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti dahil ülkemiz sınırları içinde 66 il ve ilçede en az bir tane olmak koşulu ile 94 adet (Anıtkabir'deki heykeller hariç) Atatürk Anıtı olduğu 1984 tarihi itibarıyla yapılan sayımdan elde edilmiştir (Gezer, 1984: 344-346). Bunlardan Lefkoşe'de Hüseyin Gezer'in, Anıtkabir'de ise Hüseyin Özkan, İlhan Koman, Nusret Suman, Zühtü Müridoğlu ve Hakkı Atamulu'nun heykelleri bulunmaktadır. 94 adet Atatürk anıtının 9 tanesi Ankara'da, 7 tanesi İstanbul, 3 tanesi de İzmir'de olduğu tespit edilmiştir. Ancak günümüze yönelik Türkiye ve dünya genelinde ne kadar Atatürk anıtının ya da heykelinin olduğuna dair net bir bilgiye ulaşılamamıştır.

Diğer taraftan ülkemizde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti ile yabancı ülkelerde bulunan Atatürk anıtlarının (betimlemelerine) dönemsel, teknik, içerik ve benzeri özelliklerine yönelik sınıflandırma yapılmamış akabinde süreç içindeki fiziki durumları kayda geçilmemiştir.

Bir başka açıdan günümüzde sayısı bilinmeyen ancak interaktif ortamlarda yapılan paylaşımlar sonucu şans eseri tanık olunan Atatürk heykeli ya da anıtı olarak nitelendirilen olumsuz görseller de mevcuttur. Gerekli yasal ve hukuki işlemlerin yapılması ve Atatürk'ün kimliğine-kişiliğine ve görüşüne ters- aykırı bu örnekler hakkında gereğinin yapılması için tespitinin gerekliliği konusunda Atatürk Kültür Merkezi ve üniversitelerin yetkili birimlerine acil ve önemli görev düşmektedir. Ayrıca bundan sonra oluşabilecek olumsuz örneklerin önüne geçmek adına alınacak önlemler Atatürk Kültür Merkezi ve üniversitelerin sorumluluğunda olmalıdır.

Bundan sonra "Atatürk" adı ile yapılacak her türlü sanatsal içerikli çalışmanın (anıt ve heykellerin) Atatürk Kültür Merkezi, Anıtlar Yüksek Kurulu ve Üniversitelerin yetkili birimlerinden katılımcı akademisyen sanatçılardan oluşan bir komisyonun belirleyeceği kriterler doğrultusunda, belli standartlar çerçevesinde, inşa ve montajının yapılması hususunda gerekli çalışmaları yürütmek zorunluluk halini almıştır.

Öyle ki bu konu, anıtın sergileneceği yerin, alanın önemi ki Müridoğlu (akt. Elibal 1973: 318) bu konuya şöyle değinir; "anıtın bulunduğu alanı mümkün olduğu kadar doldurması, hatta ezmesi gerekir", anıtın malzemesi, anıtın kaide ile olan bütünlüğü, kompozisyon bütünlüğü, oran ve orantısı, Atatürk'e benzerliği, hareketi, yüz ifadesi, kılık kıyafeti, patine

durumu, çoklu kompozisyonlarda yer alan diğer figürlerin tüm özellikleri ile sanatçısının yeterlilik durumuna kadar birçok parametrenin dikkate alınarak irdelenmesi gereken hususi bir konudur ve ivedilikle üzerinde çalışılması gerekmektedir. Bu kıstaslara aykırı ve izinsiz yapılan Atatürk heykel ve anıtlarının sanatçısı ve finansçısı hakkında hukuki işlemlerin yaptırımı ve takibi konusunda Atatürk Kültür Merkezine sorumluluk düşmektedir.

Bilinmelidir ki anıtlar, kentlerin yaşanmışlıklarının önemli göstergeleridir. Yakın tarihimizin belgeleri olan bu anıt ve heykellerin içerikleri ile beraber estetik ve plastik değerlerinin de buldukları kente-çevreye etkisi unutulmamalıdır. Bu bağlamda Atatürk ve silah arkadaşları ile yüce Türk Milleti'nin kahramanlık öykülerinin anlatıldığı anıtların korunması, onarılması ve hatta sayılarının artırılması kenti var eden topluma olan sorumluluğun bir parçası olarak görülmelidir.

Kent ve Taş Heykel Sempozyumları ; Yerel Yönetimler ve Üniversiteler

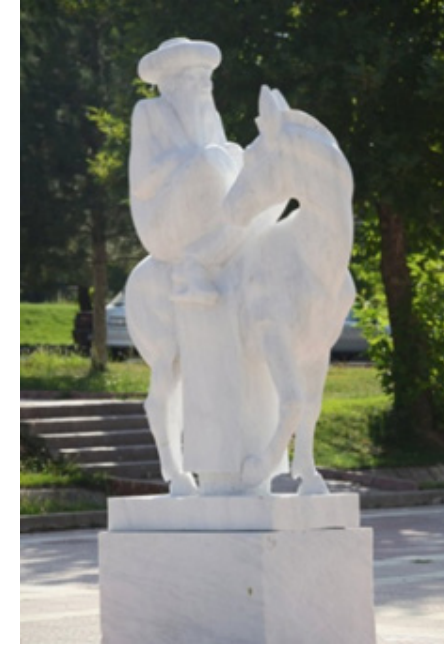
Bugün ülkemizde sayısız taş heykel sempozyumları organize edilmektedir. Bunların bir kısmı yerel yönetimler tarafından bir kısmı da üniversite bünyesinde gerçekleştirilmektedir. Bu sempozyumların genel amacı ortak yaşam alanlarında ve toplumun genelinde sanat-heykel bağlamında farkındalık oluşturmaktır. Kentleşmenin ön koşullarından birisi olarak algılanan açık alan heykellerine olan gereksinimin karşılandığı bir yöntem olarak da algılanan taş heykel sempozyumları bir dönem yerel yönetimlerin vazgeçilmez vitrinlerini oluşturmuştur.

Öyle ki bu durum yerli ve yabancı gezici sempozyum çalışma gruplarını yaratmış hatta müdavimleri oluşmuştur. Ancak üretilen işlerin tekrarı, hemen her sempozyumda benzer nitelikte yapıt gruplarının yer alması kentin ve sempozyumun kalitesini düşürmüştür. Bunun en büyük nedeni; kente yönelik yapılan tüm sanatsal içerikli etkinliklerin toplumun aidiyet duygusunu güçlendirecek, o kentin tarihi, coğrafi ve kültürel vb. değerlerine yönelik özellikli projelerle olgunlaştırılması gereğinin göz ardı edilmesidir.

Oysa 2014 yılında Malatya İnönü Üniversitesi bünyesinde yapılan "Bilgeler Yolu" temalı uluslararası taş heykel sempozyumu bilinen alışlagelmiş sempozyum niteliğinin dışında başarılı bir organizasyondur. Seçili Türk Bilgelerinin isimleri ve bilgileri, davet edilmesi olası heykeltıraşlara üzerinde çalışmaları için önceden sunulmuş, bunların içinde temaya uygun proje sahipleri sempozyuma davet edilmiştir.

Aşık Veysel'den Nasreddin Hoca'ya (Resim 4), Mevlana'dan Yunus Emre'ye, Hacı Bektaş-ı Veli'den Hoca Ahmet Yesevi'ye, Dede Korkut'tan Ka-

raoğlan'a, İbni Sina'dan Farabi ve Battal Gazi'ye (Resim 5) kadar Türk bilgelerinin imgeleri yaklaşık bir aylık çalışma sürecinde dönütü alınan projeler uygun olarak sonuçlandırılmıştır. Sempozyum süreci 24 saat boyunca interaktif ortamda kampüs sınırları içinde tüm öğrencilerle kesintisiz paylaşılmıştır. Sempozyum sonunda çıkan yapıtlar üniversite kampüsü içerisinde "Bilgeler Yolu" olarak adlandırılan açık alana yerleştirilmiştir. Mezun durumundaki öğrencilerin tören alanına giderken bu yoldan geçerek manevi sorumluluklarını hatırlatmaları, bilgelerin sözleri ve öğretileri ile uğurlanmaları ve milli değerler hususunda farkındalık oldurulması hedeflenmiştir.



Görsel 4. Malkhaz Disiskadze, Nasrettin Hoca, 2014, Mermer Yontu.

Yaklaşık üç metre boyunda Nasrettin Hoca (Fotoğraf 4) mermer yontusu ülkemizde birçok sempozyumlara katkıda bulunan Malkhaz Disiskadze'ye aittir. Yaklaşık bir aylık bir çalışma ile ortaya çıkan bu yontuda alışlagelen bilindik kompozisyonun dışında Nasrettin Hoca eşeğine düz binmektedir. Kültürümüzün söz ve hiciv ustası olarak bilinen Nasrettin, güldürürken düşündürülen, dolaylı anlatımları ile ders veren, öğreten bir değer olarak tarihimizde ve zihnimizde yer alır. Eşeğe ters binmesi de aslında bu kişiliğinin bir göstergesidir. Ya da toplumun Nasrettin Hoca'ya yakıştırdığı bu kişilik özelliği eşeğe ters bindirilerek somutlaştırılmış, simgeleştirilmiştir. Bu göstergeyi Özdemir (2010: 29-30) şöyle açıklar:

Eşeğine ters binen Nasreddin Hoca imgesi (imge, var olan bellekten hareketle yeniden yaratılan görüntü olarak kabul edilmektedir), dünyayı farklı yerlerden yorumlamanın, yaşamı tersinden okumanın, eleştirel bakışın” sembolüdür.” Denilebilir.. “Nasreddin Hoca, yaşamı eleştirel bakışla değerlendirmek konusunda dokunulmazlık ve özgürlüğe sahiptir.

Ancak sanatçının elinden eşeğe düz binen bir kişilik olarak şekillenen Nasrettin Hoca kendi kendini hicveden bir duruma bürünmüştür adeta. Bu noktada Hoca'nın öğretileri daha evrensel daha güncel bir anlam kazanmakta ve yorumlanmaktadır. Hem heykelin yer aldığı mekân (üniversite kampüsü) gereği, hem de kompozisyonun kendisi (eşeğe düz binen Nasrettin Hoca betimlemesi) Nasrettin Hoca'nın ve öğretilerinin de yeniden değerlendirilmesi, çözümlenmesi ve felsefi boyutta yeniden yorumlanması anlamını içermektedir.

Bu noktada bir üniversite kampüsünde eşeğe düz binen Nasrettin Hoca heykeli yeniden yorumlanmaya açık bir konumda belirmektedir. Öğretileri günümüz gençliğine güldürürken düşündürmeyi, olayları farklı açılardan değerlendirip çözüm üretmeyi salık verirken öz eleştiri yapabilmeyi de hatırlatmaktadır adeta. “Nasreddin Hoca örneğinde olduğu gibi, bilgelik, eleştirel düşünce ve mizah arasında köklü bir ilişki bulunmaktadır” (Özdemir, 2010: 31). Her ne kadar üniversiteler evrensel boyutta bilginin paylaşıldığı ve üretildiği kurumlar olsa da her bilginin doğruluğunun tartışılması, eleştirel bir düzlemde yeniden ele alınması, gerçekliği ve gerekliliği kanıtlanmış tüm bilimsel çalışmaların yeniden güncellenmesi gereğinin de göz ardı edilmemesi sonucu çıkarılabilmektedir.

Bir diğer önemli yapıt ise Cengiz Gögebakan'a ait “Battal Gazi” (Fotoğraf 5) ve Aysun Altunöz'e ait “Dede Korkut” (Fotoğraf 6) heykelleridir. Üç metre küplük bir mermer bloktan çalışılan Battal Gazi Heykelinin gerçekçi özellikleri vurucu etki olarak göze çarpmaktadır. Tıpkı Nasrettin Hoca ve diğer heykeller gibi Battal Gazi heykelinin de kent ve üniversite kültürüne kazandırdığı değerlerin yanı sıra tarihin taşınmaz kültür varlıklarının korunması, anımsanması ve yeniden değerlendirilerek gelecek kuşaklara kazandırılması gereği bağlamında önem içermektedir.

Dede Korkutun 12 ciltten oluşan hikayeleri arasında yer alan Deli Dumrul'un hikayesini bilmek ile onu okumak arasında değer farkları olduğu açıktır. Üst üste konumlandırılmış oniki kitaptan Deli Dumrul'u işaret eden kitabın ters konumlandırılması okuyucuyu, Nasrettin Hoca heykelindeki benzer sorgu yöntemine yönlendirecektir. Bu süreçte yapıtın doğru okunabilmesi için öncelikle Deli Dumrul'un hikayesini bilmek gerekir ancak başlıbaşına yeterli değildir. İkinci aşamada sorulması gereken soru açıkça

gözlemlenen bu kitabın diğerlerinden neden farklı konumlandırılmış olduğudur? Bu soruya Gürçay (2016:33-46) şu şekilde cevap verir:

Deli Dumrul'un hikâyesinde sosyokültürel bir değişimin izlerini fark etmek mümkündür. Bu bağlamda, geçmişten geleceğe, eskiden yeniye bir geçiş söz konusudur. Eski gelenekler, inanç ve sosyal hayat yenilenmektedir. Hikâyenin başında mevcut olan “kuru çay üzerine yapılan köprü” karşıtlık doğurmaktadır. Hikâyedeki bu karşıtlık “kurumuş çay – gür çay” zıtlığıdır. Birbirine bağlanması gereken “öte ile berinin” bağlantısı için kurulacak köprü gür akan bir nehrin üzerine kurulabilir. Kuru çayın üzerine kurulan köprü, bu merkezde daha önce gür akan suyun (nehirin) olduğunun göstergesidir... Dede Korkut Kitabı, geçmişten bu yana toplumun ahlâk güzelliğini, üstün niteliklerini, kültürel motiflerini barındıran destanî mirası; muhteva bakımından da Türk milletinin topyekûn hayatını gözler önüne sermektedir.

Kuru çay üzerine neden köprü kurulduğu sorusu bir zamanlar bu nehrin gür olduğunu işaret ederken diğer yandan da nehrin simgelediği değerler sorgulanmalıdır. Bunlar zamanla değişen hayat, kültürel değerler, kişilikler gibi insana ait olan tüm değerlerdir.



Görsel 5. Cengiz Gögebakan, Battal Gazi, 2014, Mermer Yontu.



Görsel 6. Aysun Altunöz, "Dedem Korkut Deli Dumrul", 2014, Mermer Yontu.

Bu açıdan bakıldığında bir üniversite yerleşkesinde konumlandırılan seçilmiş kültür kişiliklerinin heykelleri yeni nesile öğretilerle yol gösterirken günümüzde de hak ettiği değeri bulması bakımından birçok kültür sanat etkinliklerinde ve bilimsel araştırmalarda konu edilmelidir.

Bilindiği gibi üniversiteler de kentsel dönüşüm sürecinin önemli göstergelerinden birisidir. Üniversiteler buldukları kentlere kültürel olduğu kadar ekonomik değer de katmaktadır. Üniversitelerin kent nüfusuna etkisi farklı problemleri de beraberinde getirmektedir. Toplu ulaşım araçları, sosyal ve kültürel mekanların gerekliliği ile belediyenin sorumluluk alanlarına kadar pek çok konunun programlanmasına etki etmektedir.

Tıpkı kentler gibi üniversiteler de farklı kültür ve geleneklere sahip öğrencilerin bir arada var oldukları yaşam alanlarıdır. Bilgi alışverişinin yanı sıra kültür paylaşımının da aktif yaşandığı alanlardır kampüsler. Bu tür yerleşkelerde ortak kültürün birleştirici ve aidiyet duygusunu pekiştirici gücü vardır. Bunun yönetimler tarafından bilinmesi ve doğru değerlendirilmesi özellikle genç kuşakların geleceklerine yön vermeleri adına önemi büyüktür. Bu amaçta özellikle sanatın bir kolu olan heykelin değerlendirilmesi heykel alanı için de büyük kazançtır.

Bilinmelidir ki üniversiteler de, kentler gibi farklı kültürlerden gelen insanlara ev sahipliği yapan yaşam ve kültürleşme alanlarıdır. Bu farklılıkları bir arada tutabilmek, onların ortak gereksinimlerini gerektiği kadar giderebilmek yönetimlerin görevidir.

Sonuç

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde değişen sanat dinamikleri ve algısı sanat nesnesini genel anlamda metalaştırmakta, sanatçıyı ise belli dinamiklere bağımlı kılmaktadır. Sempozyumlar ve yerel yönetimler, kent bağlamında heykelin anlamına yeni vurgular yapmakta, dolayısıyla sanat yapıtına farklı işlevler yüklemekte. Ancak bu noktada toplumun dinamikleri göz ardı edilmekte ve bu durum süreç içinde problem olarak yansımaktadır. Yapılması gereken problemin çıkmazları içinde çabalamak yerine alternatif projeler geliştirmektir. Bu noktada devlet kurum ve kuruluşlarına yeni görevler düşmektedir. Üniversiteler, yerel yönetimler ve Atatürk Kültür merkezinin koordineli çalışmalarıyla oluşturulacak komisyonların çağdaş Türk sanatı adına yapabileceği büyük projeler bulunmaktadır.

Atatürk Kültür merkezi bünyesinde yapılacak çalışmalar sırasıyla;

- Atatürk heykel ve anıtlarının envanterlerinin çıkarılması
- Bu anıt ve heykellerin fiziki koşullarının tespiti ve konservasyon ve restorasyon işlerinin uzman ekiplerce yapılmasının sağlanması
- Atatürk anıtları kıstas komisyonunun oluşturulmasını
- Komisyonun görev ve yetkileri hususunda öncülük edilmesi ve hukuki işlemlerinin takibinin yürütülmesi.
- Kriterlere uymayan heykeller hakkında gereğinin yapılmasıdır.

Yerel yönetimler ve üniversitelere düşen görevler ise;

- Üniversite ve Yerel yönetimlerin iş birliği içerisinde Türk Kültürünü, Türk Tarihini ve Türk büyüklerinin değerlerini yansıtacak sanatsal etkinliklerin düzenlenmesine öncülük edilmesi olarak sınırlandırmak olasıdır.
- Bunun için halka açık mekanlarda süreli sanatsal etkinlikleri halkın ve üniversite gençliğinin dolaylı katılımıyla gerçekleştirmek koşuluyla sempozyum workshop-çalıştay vb etkinliklerde bulunmak,
- Farklı yaş gruplarına ve temalara yönelik sanatsal etkinlikleri organize etmek, çoğulcu katılımı sağlamak,

- Sanatsal etkinliklerin sürekliliğini ve çeşitliliğini artırmak başlıca görevler arasında sıralanmalıdır.

Görülecektir ki kentin asıl sahibi olan halkın katılımıyla gerçekleştirilen tüm aktiviteler ve sonucunda çıkan ürünlerin daimî sahipçisi ve koruyucusu yine halkın kendisi olacaktır.

Kaynakça

- Duben, İ. (2007). *Türk Resmi ve Eleştirisi (1880-1950)*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Elibal, G. (1973). *Atatürk ve Resim Heykel*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gezer H. (1984). *Cumhuriyet Dönemi Türk Heykeli*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gürçay S. (2016). "Duha Koca Oğlu Deli Dumrul" Hikâyesinin Göstergibilimsel Açıdan İncelenmesi", *Aydın Türklük Bilgisi*, Yıl 2, Sayı 3, syf 23-48.
- Öndil, N. (2003). "Cumhuriyet'in Kültür Politikası ve Sanat", *Sanat Dünyamız*, Güz, (89):144-157, ISSN:1300-2740.
- Özdemir, N. (2010), "Mizah, Eleştirel Düşünce ve Bilgelik: Nasreddin Hoca", *Millî Folklor*, (Sayı: 87), ss. 27-40.
- Sönmez, B. (2015) "1980'lerde Kamusal Alan Heykelleri: Ankara ve İstanbul", *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi ABD, Yüksek Lisans Tezi*, Ankara.

Görsel Kaynakları

- Fotoğraf 1: Hakkı Atamulu, *El sanatları Taş Yontu, Derinkuyu, 1970*, <https://docplayer.biz.tr/62686079-Hakki-atamulu-heykelleri-ve-bu-baglamda-uygulamalar-nuray-cetin-yuksekk-lisans-tezi-bilesik-sanatlar-anasanat-dali.html>
- Fotoğraf 2: Metin Yurdanur Miras, *Ankara Garı, 1980*, https://twitter.com/pritzker_prize/status/886986091231936512
- Fotoğraf 3: Hüseyin Özkan: *Mimar Sinan Mermer Yontu, Ankara DTCF*, <https://yagmurileyasam.wordpress.com/2012/05/24/mimar-sinan-efsanesi/>
- Fotoğraf 4: I. Uluslararası Türk Bilgeleri Taş Heykel Sempozyumu, "Narettin Hoca", *Malkhaz Tisiskadze, Gürcistan, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Arşivi*
- Fotoğraf 5: I. Uluslararası Türk Bilgeleri Taş Heykel Sempozyumu, *Battal Gazi, Cengiz GÖĞEBAKAN, Türkiye, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Arşivi*
- Fotoğraf 6: I. Uluslararası Türk Bilgeleri Taş Heykel Sempozyumu, *Dedem Korkut, Aysun ALTUNÖZ, Türkiye, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Arşivi*

Müze İç Mekân Koşullarının Tespiti ve Ahşap Eserler Üzerindeki Bozulmalara Etkisi: Ayasofya Hünkâr Mahfili Ahşap Şebekeleri Örneği*

Turgay Arıkan
Prof. Dr. Bekir Eskici

Makale Geliş Tarihi: 28.08.2019
Yayına Kabul Tarihi: 28.08.2019

Özet

Ahşap, kolay işlenebilmesi ve estetik özellikleri bakımından insanlık tarihi boyunca günlük kullanım eşyası ve sanatsal etkinliklerde tercih edilen başlıca malzemelerden birisi olmuştur. Ahşap eserler üretildiği dönemde kullanım amacına uygun olarak kullanıldığı yere göre, işlevini yitirdiğinde, taşınır kültür varlığı olarak; müze teşhiri, deposu ya da mimaride yapı elemanı olarak farklı ortam koşullarında bulunabilmektedir. Eserlerin üretildiği ahşap türü, yapım tekniği, kullanıldığı yer ve kullanım şekli gibi değişkenler bu ahşap kültür varlıklarının bozulma sürecini doğrudan etkilemektedir. Bozulma nedenlerinin ve ne tür bozulmalar olduğunun doğru tespit edilmesi ancak eserin bulunduğu ortam koşullarının ve durumlarının doğru bir şekilde tespit edilmesi ile mümkün olmaktadır. Bu çalışma, Ayasofya Müzesi iç mekânında bulunan, hünkâr mahfili ahşap şebekeleri örneğinde ahşap bozulmalarının tespitine yönelik belgeleme ve mevcut sorunların çözümüne yönelik koruma önerilerini içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Ahşap, Şebeke, Bozulma, Belgeleme, Konservasyon.

THE EFFECT OF MUSEUM INTERIOR CONDITIONS ON THE DETERIORATION OF WOODWORKS: THE CASE OF HAGIA SOPHIA HUNKAR MAHFIL WOODEN NETWORKS

Abstract

Wood has become one of the most preferred materials in daily use and artistic activities throughout human history in terms of its easy processing and aesthetic properties. According to the place where the wooden artifacts were used in accordance with their intended use in the period they were produced, when they lost their function, as a movable cultural asset; It can be found in different ambient conditions as museum display, warehouse or building element in architecture. Variables such as the type of wood in which the works are produced, the construction technique, the place of use and the way it is used directly affect the degradation process of these wood cultural assets. Correct determination of the causes of deterioration and what kind of deterioration will be possible only by determining the physical conditions of the work environment. The correct determination of the types of deterioration and the mechanism of deterioration will only be possible if the environmental conditions in which the work is located are well known.

This study includes the determination and documentation of wood deterioration in the example of the Hunkar Mahfil wooden networks in the interior of the Hagia Sophia Museum; provides protection recommendations for the solution of existing problems.

Keywords: Wood, Network, Deterioration, Documentation, Conservation.

Turgay Arıkan, Kültür Ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İstanbul Restorasyon ve Konservasyon Merkez ve Bölge Laboratuvarı,
E-posta: turgay.arikan@kulturturizm.gov.tr. ORCID: 0000-0003-0562-5432
Prof. Dr. Bekir Eskici, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: b.eskici@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-2352-5080
* Bu çalışma, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Geleneksel Türk Sanatları Ana Sanat Dalı'nda Prof. Dr. Bekir Eskici'nin danışmanlığında hazırlanan Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

1. Giriş

Malzeme olarak ahşap, insanlık tarihi boyunca geniş kullanım alanı bulmuştur. Ahşaptan üretilen kullanım eşyaları ve sanatsal yapıtlar, eskilik ve tarihi veri kaynağı olmaları bakımından kültür varlıklarının önemli bir grubunu oluşturmaktadır.

Türk kültürü, sanat konusunda ürettiği eserleri ile dönemler boyunca gelişerek çeşitli kültür ürünlerinin elimize ulaşmasını sağlamıştır. Ahşap sanatı, günümüze ulaşan önemli eserleri ile varlığını sürdürmektedir.

Ayasofya bir Bizans yapısı olması ve sonradan çevresinde oluşturulan Osmanlı Külliyesi ile birlikte eşsiz bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. 16 ve 17. yüzyıl türbeleri, 18. yüzyıla ait imaret, kütüphane, sıbyan mektebi, ilk hünkâr kasrı, muvakkithane, çeşme ve sebiller ile geniş bir külliye Bizans kilisesi etrafında oluşturulmuştur. Yapısal destekler ile yapının içerisinde, camiye çevrilmesini takip eden süreçte yapılan, minareler, payandalar, mihrap, minber, vaiz kürsüleri, müezzin mahfili, hünkâr mahfili ve Kazasker Mustafa İzzet Efendi'nin dev hat levhaları Ayasofya'yı iki farklı kültürün/ inançların izlerini bir arada barındıran eşsiz bir eser yapmıştır. Bu özelliği yapıyı İstanbul için ayrı bir değer kaynağı haline getirmiştir (Dursun, 2010: 126).

Ayasofya, yapısı ve yapı eklerini oluşturan kültür varlıkları birçok nedenden bozulmaya uğramıştır. Üst örtü detaylarındaki sorunlardan kaynaklı yapısal bozulmaların dışında iç mekânda ortam koşullarının kontrol edilememesi gibi olumsuzluklardan kaynaklı olarak bozulmaya uğramaktadır.

Yapı yüzyıllar boyunca tekrarlanan depremlerde büyük zarar görmüştür. Bu hasarlar, Bizans döneminde, daha sonra Osmanlı döneminde yapılan onarımlar sırasında yapılan nitelikli / niteliksiz eklerle günümüze ulaşmıştır. Osmanlı döneminde yapılan ve belgelenmiş olan en kapsamlı onarım çalışmaları, Sultan Abdülmecit döneminde olmuştur. Yapının onarımı, Sultan tarafından o dönemde İstanbul'da inşa faaliyetlerinde bulunan İsviçreli mimarlar, Gaspare ve Giuseppe Fossati kardeşlere yaptırılmıştır (Doğan, 2011: 9).

Fossati onarımları kapsamında yapıya eklemeler yapılmıştır. Bu eklemelerden birisi de hünkâr mahfilidir¹. İç mekânın doğusundaki mihrabın sol tarafında yer alan eski hünkâr mahfil kaldırılarak, yerine yapının doğusun-

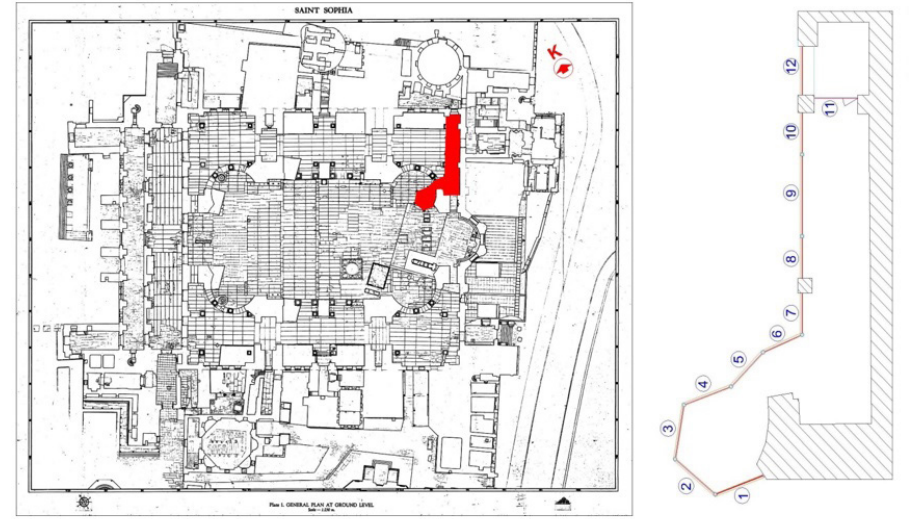
daki apsinin solunda bulunan kuzeydoğu ayağa bitişik olarak konumlandırılmıştır.

2. Ayasofya Hünkâr Mahfili

Hünkâr Mahfili, apsinin solundaki eksedranın² doğu duvarına bitişik olarak konumlanmıştır (Resim:1,2).

Hünkâr Mahfili, mermer sütunlar üstünde yükselen altıgen planlı ana mekân (Resim:3,4,18,19) ve hol kısmından oluşan mermer sütunların taşıdığı kuruluş sahiptir (Sudalı,1959:72).

Yapı sistemi olarak sütunlar üzerinde biri birine bağlanan ahşap kirişler, altı (tavan) ve üstü tahta döşemeli hacim, altı mermer sütun üstünde yükselmektedir (Resim:12,14). Mermer korkulukların üst örtü ile arasında sütuncele yer almaktadır (Resim:10). Sütunceler arasında yer alan demir gergiler ahşap şebekelerinin tespitini sağlamaktadır.



Resim 1. Ayasofya Planı (Van Nice Rölöve Çalışmalarından: 1965-1986 İRAM Arşivi).

Resim 2. Mahfil Planı

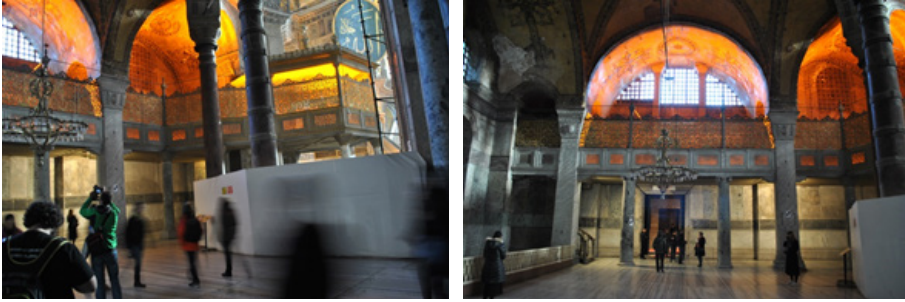
¹ Osmanlı mimarisinde terminolojik olarak 'hünkâr mahfili' özellikle başkentlerde ve selatin camilerinde yer alan, padişahın ve mahiyetinin bayram namazı, cuma, yatsı, kandil ve kadir gecesi gibi namazları kıldıkları özel bölümleri ifade etmektedir (Tanman, 1994:102).

² Eksadra; Exedra (Alm.) I- ekoylum, mimari planlarda yarım kubbelerin iki ya da üç yanında küçük yarım kubbeler ile oluşturulan oylum eklemeleri, 2-niş (TDK).

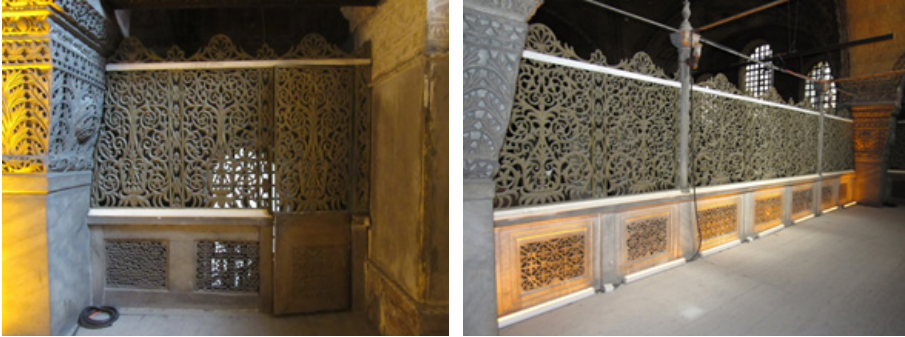
Mahfile giriş ana mekândan, ahşap merdiven ile sağlanırken, diğer bir giriş ise hünkâr kasrından olmak üzere iki şekilde sağlanmaktadır. Ana mekân içinden üç basamak ile ulaşılan iki kanatlı ahşap kapı doğrudan basamak arasında sahanlık olmaksızın konumlandırılmıştır iki kollu döner merdiven ile sağlanmaktadır (Resim:11,13).



Resim 3. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, Dış. (Solda)
Resim 4. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, Dış. (Sağda)



Resim 5. Hünkâr Mahfili Hol, Dış. (Solda)
Resim 6. Hünkâr Mahfili Hol, Dış. (Sağda)



Resim 7. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, İç. (Solda)
Resim 8. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, İç. (Sağda)



Resim 9. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, İç. (Solda)
Resim 10. Hünkâr Mahfili Genel Görünüm, İç. (Sağda)



Resim 11. Merdiven (Solda)
Resim 12. Hünkâr Mahfili Döşeme Altı Tavanı. (Sağda)



Resim 13. Hünkar Mahfili Merdiven. (Solda)
Resim 14. Hünkar Mahfili Döşeme Altı, Taşıyıcı. (Sağda)

Ahşap şebekeler, küpeştenin üzerinden başlayan deliği oyma³ tekniğinde yapılmış ahşap şebeke levhaları, benzer birimler olarak işlenmiştir. Simetrik olarak uygulanmış yürek motifleri yanlarda yarım olarak uygulanmıştır (Çetinaslan,2012: 298). Levhalar, zeminin boşaltılması ile elde edilen zengin bir bitkisel kompozisyon oluşturmaktadır.



Resim 15. Hünkar Mahfili Ahşap (Kafes) Şebeke.

³ Delik işi oyma (ajur) tekniği; bu tekniğin en önemli özelliği, kullanılan motifin dışında kalan tüm kısımlar boşaltılarak oyulur. Desen aktarılan ahşap levhaya testere yuvaları açılarak boşaltılacak kısımlar kesilir. Deseni oluşturan kısımlarda oyma işlemi yapılarak tamamlanır (Aktemur, 2002:150).

Şebekelerin üstünde, ahşap malzemeden yapılmış sade bir taç yer almaktadır. Benzer kompozisyon altıgen planlı üst örtünün saçak üstünde de görülür (Resim: 16).



Resim 16. Üst Örtü, Saçak Üstü. (Solda)
Resim 17. Üst Örtü Taşıyıcı Kiriş. (Sağda)



Resim 16. Üst Örtü Tavan. (Solda)
Resim 17. Üst Örtü Tavan. (Sağda)

Ahşap şebekelerin iki tarafında bulunan sütunların taşıdığı kirişlerin oluşturduğu kuşak yüzeyinde, üst örtü tavanında yer alan kalem işi bezemeler zengin bir kompozisyona sahiptir.

3. Ahşap Bozulmalarına Sebep Olan Etkenler

Müze ortamında bulunan ya da sergilenen eserlerin korunması, eserin içerisinde bulunduğu ortam koşullarının kontrol altında tutularak eserin ihtiyacı olan uygun koşulların sağlanması ile mümkün olmaktadır. Malzeme özelliklerine bağlı olarak eserlerin ihtiyaç duydukları koşullar farklılık göstermektedir.

Özellikle organik eserlerin depolanması ve sergilenmesi, bozulmalarını

azaltmak ve önlemek inorganik eserlere göre bozulmaya sebep olacak faktörlerin olumsuz etkilerinin çeşitliliği bakımından farklılık arz etmektedir. Sıcaklık, bağıl nem, havanın akımı, kirlilik, nem ve ışık bu faktörleri oluşturmaktadır. Ayasofya'nın büyük yapısı her türlü hava koşulları ve kuşların saldırısına da açık konumdadır. Yapıda iklim kontrolünün yapılmasının yanı sıra kuşların girişi de engellenmelidir (Güleç, 1996: 217).

Sıcaklık: Sıcaklık, havanın basıncı ve bağıl nemi değiştirmektedir. Sıcaklığı arttıkça havanın alabileceği su miktarı artmaktadır. Su buharı miktarı; 1m³ hava için 20°C de 17,3 gram su buharı alabilirken 40°C de 51,12 gram su buharı tutabilmektedir. Sıcaklık değişimleri ahşap malzemenin kabul edilebilir nem miktarını doğrudan etkilemektedir. Ani sıcaklık değişimi, yıl içerisinde belirli dönemlerde dalgalanmalar kontrol altında tutulmadığı durumlarda bozulmaya neden olan bir faktör olarak sınıflandırılabilir (De Guichen, 1985:4).

Bağıl Nem: Mutlak nem, havanın 1 m³'lük hacmi içerisindeki su buharı miktarını ifade etmektedir. Birim hacimdeki su buharı miktarı (mutlak nem) aynı sıcaklıktaki havanın alabileceği en yüksek su buharı miktarına (doğru nem) oranı, bağıl nem miktarını ifade etmektedir. Ahşap malzeme aynı bağıl nem yüzdesine sahip sıcak havada soğuk havadan daha hızlı kurumaktadır. Çünkü sıcaklık yükselmesi ile havanın içinde alabileceği su miktarı artmaktadır. Ahşap Malzeme için rutubet miktarının kontrolü önemlidir. Öyle ki Kuru havanın kurutucu etkisi yüksektir. Rutubetli havanın ise düşüktür. Bu durum mekanik tahribatların oluşması ile doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir. Bağıl nem % 100 oranına ulaştığında (yoğuşma sebebi ile) su buharı tanecikler halinde yüzeyde görülmektedir (Plenderleith ve Philippot, 1960:249).

Hava Akımı: Hava ısı taşıyıcı olarak sıcaklığın düşmesi ve artmasında aktif rol oynamaktadır. Ortam iklimlendirilmesinin kontrolünde hava akımlarından faydalandığı gibi aynı zamanda kontrol altında tutulması önem arz etmektedir. (Brimblecombe, 1989:56)

Kirlilik: Açık hava koşulları, içerisinde farklı kirlilik yapan faktörlerin doğrudan etkisi altındadır. Açık hava veya dış ortamdaki kirlilik havanın hareketi ile müze ortamındaki eserlerin yüzeylerine taşınmaktadır. Toz gibi kirleticilerin eser yüzeyine taşınması ve birikmesi yüzeysel birikimleri meydana getirmektedir. Yüzey birikimleri, renk değişimi, solma gibi fiziksel değişikliklere sebep olmaktadır. Oluşan bu kirlilik tabakası tuzlanma ve yoğunlaşan su buharının zerreciklerinin yüzeyde tutunarak eserin (bilhassa ahşap malzemenin) nem etkisinden daha fazla etkilenmesine de sebep olabilmektedir (Brommelle, 1979:296).

Biyolojik Etkenler: Ahşabı sahip olduğu yapısal bileşenleri, ahşabı gıda maddesi ve barınma yeri olarak kullanan böcekler ve termitlerin birçok türü, ahşap eserlerin bozulmasına ve zarar oluşmasına sebep olmaktadır. Böcekler %8-10 rutubet ve 20-30°C sıcaklık şartlarında kuru ahşapta zarar yapmaktadır (Kartal, 2013, s.53).

Tablo:1'de bir yıllık sıcaklık ve bağıl nem değişimleri görülmektedir. Bağıl nem değişimi, boyutsal değişim, çalışma, dönme ve çatlama gibi deformasyonlara sebebiyet vermektedir. Ahşap malzeme %65 ve üstü yüksek bağıl nem seviyelerine ulaşan ortam koşullarında fiziksel olarak şişme, sertliğini kaybetme (yumuşama) ve biyolojik olarak mantar oluşumu ile böcekler tarafından tahribata uğramaktadır. Bağıl nemin %40 altına düştüğü ortam koşulları ahşap malzemedeki fiziksel olarak çekme, çatlama ve yarıma şeklinde tahribatlar oluşmasına sebep olmaktadır.

Işık: Ahşap malzeme doğal ışık kaynağı olan güneşin etkisi ile solar. Solma, ham ahşap yüzeylerde olduğu gibi hünkâr mahfili ahşap şebekelerinin yüzeylerde de gözlemlenmektedir. Güneş potansiyel ısı kaynağı olarak malzeme yüzeyinde ve ortam koşullarında sıcaklığın artmasına sebep olmaktadır. Sıcaklık değişimleri bağıl nem değerlerini değiştirdiğinden hasar oluşumuna sebep olmaktadır.

Ayrıca ışık kaynağı olarak kullanılan aydınlatma ekipmanları, ahşap malzeme yüzeyinde renk değişimi gibi bozulmalara sebep olacağından kontrol altında tutulmaları gerekmektedir. Ayrıca ışık kaynaklarının aynı zamanda ısı kaynağı da olması sıcaklığın değişiminde etkili olmaktadır (Thomson, 1978:5).

4. Hünkâr Mahfili Şebekelerinde Görülen Bozulmalar

Ahşap, nem ve sıcaklık değişikliklerine yapısal olarak oldukça çabuk uyum sağlayabilen bir malzemedir. Öyle ki ortam nemindeki değişiklik ahşap malzemenin bünyesine kısa sürede etki edebilir. Aynı şekilde sıcaklık değişimlerine de kısa sürede uyum sağlar. Bu özelliği hücresel yapısında bozulmalara sebeptir (Erdin, 2009: 29). Bu bozulmaların önlenmesi, öncelikle bozulmanın kaynağının yerinde tespiti ve önleyici koruma kapsamında iklimlendirmenin kontrolü gibi bozulma kaynaklarının olumsuz etkilerinin azaltılması ve durdurulması ile mümkün olacaktır.

Özellikle yaz aylarında yükselmesi ile kış aylarında düşmesi durumunda ortaya çıkan (Bkz. tablo.1) sıcaklık farkı ile buna bağlı değişen bağıl nem değerlerinin sebep olduğu bozulmalar, çalışma, çatlama şeklinde gözlemlenmektedir. Sıcaklık değişimi, özellikle ilkbahar aylarında ortamda var olan

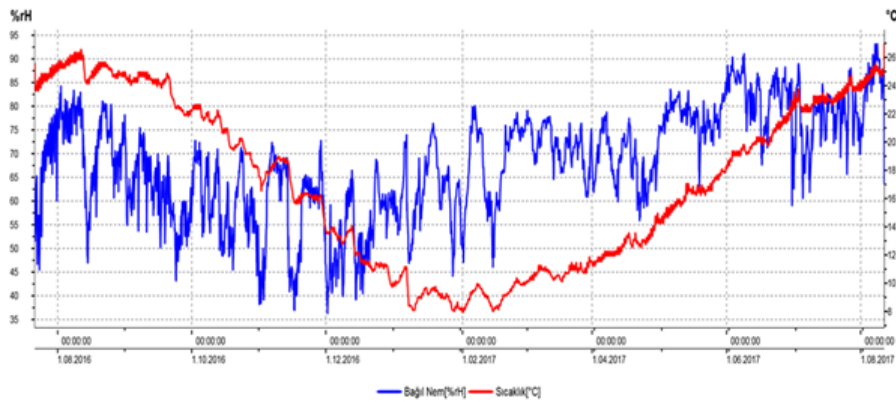
larvaların gelişimi için uygun koşulları sağlaması bakımından bozulma sebebi olarak görülebilmektedir.

Hünkâr mahfili ahşap şebekelerinin yüzeyinde hava kirliliği ve kontrolsüz hava akışı sebebi ile meydana gelen kirlilik, iç mekân hava kalitesine bağlı serbest dolaşan partiküllerin organik bağlayıcı içeren yüzeylere yapışması sebebi ile oluşmaktadır.

Ahşap objelerin bulunduğu ortamın yeterli havalandırılmaması durumunda, rutubet miktarındaki dalgalanmalar meydana gelmektedir. Rutubet artışı, ahşap yüzeyinde küf ve renk mantarlarının gelişimine sebep olmaktadır (Kartal, 2013, s. 52). Küf oluşumu, başlangıçta ahşap yapısına zarar vermemekle birlikte estetik olarak kahverengi-yeşilimsi bir görünüm meydana getirmektedir. Bu gelişim yapısal bozulmanın ilk evresi olarak değerlendirilmektedir (Kartal, 2013, s. 52).

Hünkâr mahfili ahşap şebekeleri, doğu cephesinde bulunan pencerelerden gelen doğrudan güneş ışığına maruz konumdadır.

Tablo:1'de bir yıllık sıcaklık ve bağıl nem değişimleri görülmektedir. Bağıl nem değişimi, boyutsal değişim, çalısma, dönme ve çatlama gibi deformasyonlara sebebiyet vermektedir. Ahşap malzeme %65 ve üstü yüksek bağıl nem seviyelerine ulaşan ortam koşullarında fiziksel olarak şişme, sertliğini kaybetme (yumuşama) ve biyolojik olarak mantar oluşumu ile böcekler tarafından tahribata uğramaktadır. Bağıl nemin %40 altına düştüğü ortam koşulları ahşap malzemede fiziksel olarak çekme, çatlama ve yarılma şeklinde tahribatlar oluşmasına sebep olmaktadır.



Ahşap eserlerde; Önerilen Sıcaklık Değerleri: $18^{\circ} \pm 2$, Işık Değerleri: 150 lüks, Bağıl Nem Değerleri: Max % 65 Min % 40 olarak belirlenmiştir (ICCROM Merkezi,1987).

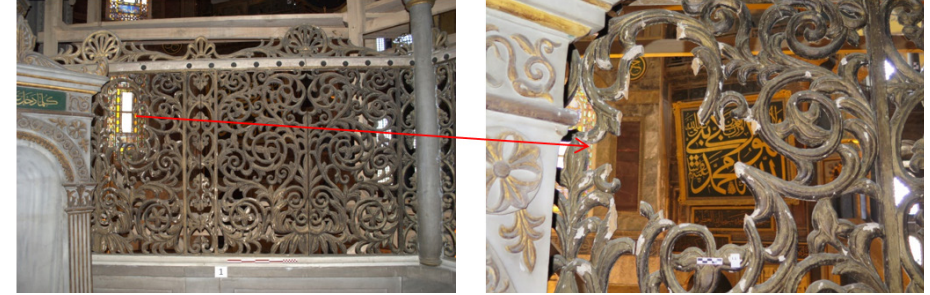
Ölçüm Aralığı (cihaz-1)	21.07.2016 (14:40)-11.08.2017 (16:40) 386 gün Ölçüm sayısı: 18533				
Baş. zamanı: 21.07.2016 14:40:59		Minimum	Maksimum	Ortalama değer	Limit değerler
Bit. zamanı: 11.08.2017 16:40:59	Bağıl Nem [%rH]	36,1	93,3	68,118	Max%65-Min%40
Ölçüm kanalları: 2	Sıcaklık [°C]	7,8	27	17,139	$18^{\circ}\text{C} \pm 2^{\circ}\text{C}$

Tablo 1. (21.07.2016- 11.08.2017) Bağıl Nem-Sıcaklık Ölçümleri Tablosu.

Yapılan ölçümler gözlemlendiğinde, bağıl nem seviyesinin ortalama %68,118 sıcaklık ortalamasının %17,139 olduğu görülmektedir. Minimum ve Maksimum değerlerin uygun aralığın dışında olduğu görülmektedir.

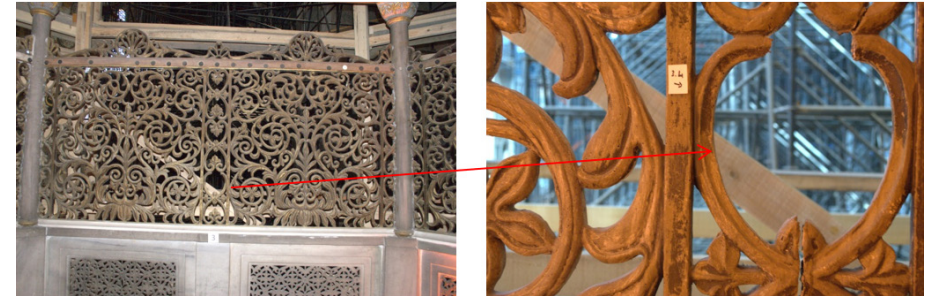
4.1 Yapısal Bozulmalar

Parça Kaybı: Hünkâr Mahfili'nde özellikle 1 nolu ahşap şebekede olmak üzere bölgesel, diğer şebekelerde lokal olarak parça kayıpları gözlemlenmiştir. Diğer şebekelerde mekanik etki (çivi ile tespit) sonucu görülen kayıpların yanısıra bitkisel motiflerin uçlarında da kayıplar tespit edilmiştir (Resim: 20-23). Parça kayıplarının olduğu kısımlarda yoğun olarak görülen uçuş delikleri böcek tahribatından kaynaklı bozulma olarak değerlendirilmektedir.



Resim 20. 1Nolu Şebeke, B.Kayıp. (Solda)

Resim 21. 1Nolu Şebeke (1.1-2), B.Kayıp. (Sağda)

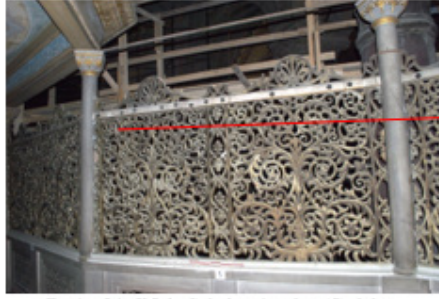


Resim 22. 3Nolu Şebeke, B.Kayıp. (Solda)

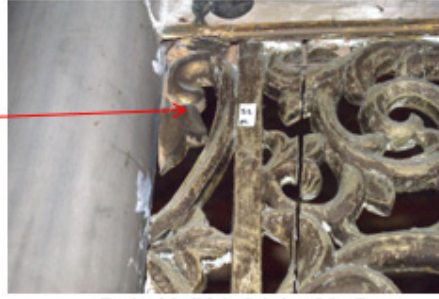
Resim 23. 3Nolu Şebeke (3.4), B.Kayıp. (Sağda)

Çatlak ve Ayrılmalar: Ahşap malzeme, ortam neminin değişiminden doğrudan etkilenir. Bu durum higroskopik özelliği ile doğrudan ilişkilidir (Seçkin, 2010). Ahşap, yeni kesildiğinde yüksek nem ihtiva etmektedir. Kullanım aşamasında bu oran düşmektedir. İleri kuruma söz konusu olduğunda çatlama ve çekme gibi fiziksel değişikliklere uğramaktadır (Seçkin, 2010).

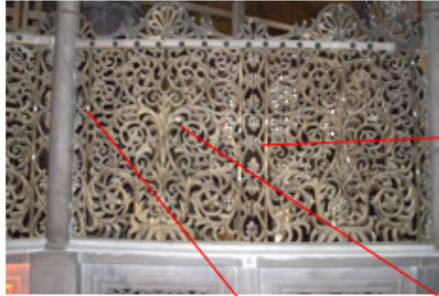
Şebekeler, yaklaşık eni 50-70 cm'lik tahtalardan oyma tekniği ile oluşturulmuştur. Bu panellerin birleştiği kısımlarda açılmalar mevcuttur. Birbirine çivi ile tespit edilmiş olan panellerde özellikle enine çekme-çalışma sonucunda oluşan bozulmaların yanısıra kırılma ve ayrılma şeklinde mekanik etki sonucu oluşan bozulmalar gözlemlenmektedir. (Resim: 24-29).



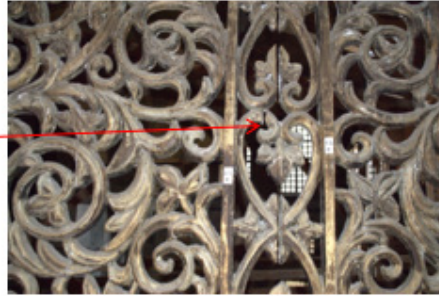
Resim 24, 5Nolu Şebeke, Ayrılma/Çatlak.



Resim 25, 5Nolu Şebeke (5.2), Detay.



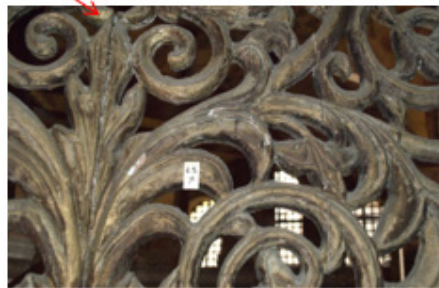
Resim 26, 6Nolu Şebeke, Ayrılma/Çatlak.



Resim 27, 6Nolu Şebeke (6.2), Detay.



Resim 28, 6Nolu Şebeke (6.4), Detay.



Resim 29, 6Nolu Şebeke (6.5), Detay.

Ahşabın Çalışması (Daralma ve Genişleme) Eğilme ve Sarkma: Ahşap malzeme bünyesindeki rutubeti kaybederek boyutları ve hacminde değişimler meydana gelmektedir. Kuru ahşap, nemli ortam koşullarında rutubeti artarak hacimsel ve boyutsal büyümeye uğramaktadır (Seçkin, 2010). Ahşap malzemedeki bu değişimler, 'çalışma' olarak adlandırılmaktadır. Ahşabın boyuna yönde daralması %0,1, teğet yönde daralması %5-15, radyal yönde daralması ise %3- 5 arasında olabilmektedir (Seçkin, 2010). Ahşap enine, boyuna oranla daha çok daralırken boyuna daha az daralmaktadır. (Bozkurt ve Erdin, 2001:230) Bu durumun oyma motiflerinde çatlama, eğilme ve dönme şeklinde bozulmalar oluşturduğu gözlemlenmektedir.

Şebekeyi oluşturan ahşap panellerin zaman içinde, olumsuz iklim koşullarından etkilendiği, ayrıca böcek tahribatı ve çeşitli mekanik etkiler sonucu bölgesel ve kısmi olarak şekil ve form değişikliği şeklinde bozulmalar meydana gelmiştir (Resim: 30-33).



Resim 30, 2 Nolu Şebeke, Eğilme/Dış Bükey.



Resim 31, 2 Nolu Şebeke, Eğilme/Dış Bükey.



Resim 32, 2 Nolu Şebeke(2.10), Eğilme.



Resim 33, 6 Nolu Şebeke (6.14), Eğilme.

Tamamlama ve Yeni Niteliksiz Malzeme Kullanımı: Ahşap şebekelerin önceki dönemlerde onarımı çalışmalarında benzer cins ahşap malzeme kullanılarak bitkisel motiflerde tamamlama yapıldığı gözlemlenmiştir. 1980

⁴ KVMGM: Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İRAM: İstanbul Rölöve ve Anıtlar Müdürlüğü.

yılında İRAM 'ne raporda altıgen kısmın taban tahtalarının onarımının yapılması gerektiğinden sözedilse de (Diker, 2010:157) başkaca kayıt bulunamamıştır.

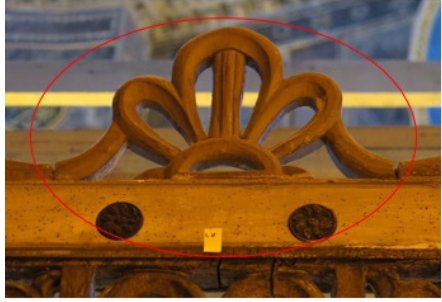
Bu eklerin bir bölümü motifin devamı şeklinde estetik olarak uygun olsa da, bir kısım tamamlamalarda uyumsuzluk tespit edilmiştir (Resim: 34-39).



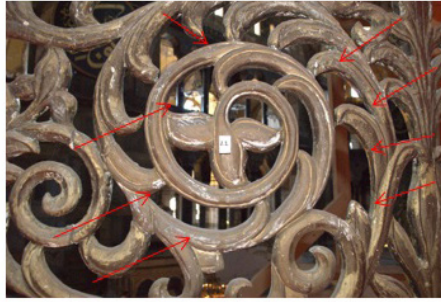
Resim 34, 1 Nolu Şebeke (1.7), Onarım/Yeni Malz. Kull.



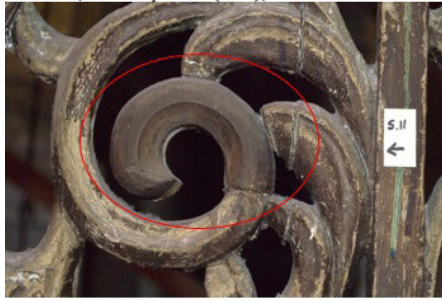
Resim 35, 1 Nolu Şebeke (1.8), Yeni.



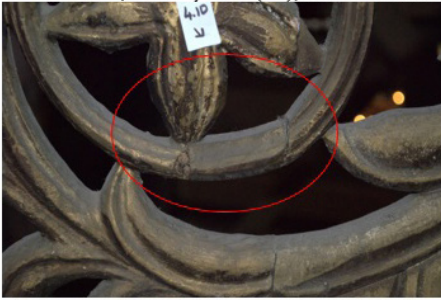
Resim 36, 1 Nolu Şebeke (1.11), Yeni Malz. Kull.



Resim 37, 2 Nolu Şebeke (2.2), Yeni Malz. Kull.



Resim 38, 5 Nolu Şebeke (5.11), Yeni Malz. Kull.



Resim 39, 4 Nolu Şebeke (4.10), Yeni Malz. Kull.

Metal Parçaların Verdiği Hasar: Şebekeleri oluşturan panellerin birleştirilmesinde, çivi, tel vb. metal tespit elemanları kullanılmıştır. Şebeke sisteminin mermer stunlar ile arasına montajı için de demir gergi kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu montaj tekniğinin kullanılmasından kaynaklı oluşan mekanik etki ve korozyon, oyma bitkisel motiflerin çatlamasına, kısmi olarak kırılmalara ve parça kayıplarına sebep olmaktadır (Resim: 40-47).



Resim 40, 7 Nolu Şebeke (7.3), çivi ile tespit.



Resim 41, 7 Nolu Şebeke (7.3), çivi ile tespit.



Resim 42, 5 Nolu Şebeke (5.7), çivi ile tespit.



Resim 43, 4 Nolu Şebeke (4.7), çivi ile tespit.



Resim 44, 5 Nolu Şebeke (5.2), çivi ile tespit.



Resim 45, 11 Nolu Şebeke (11.4), kapı, tel ile tespit.



Resim 46, 6 Nolu Şebeke (6.15), demir gergi, korozyon.



Resim 47, 6 Nolu Şebeke (6.11), metal aplik.

Böcek Tahribatı ve Uçuş Delikleri: Ahşap şebekelerin bulunduğu ortam koşullarının kontrolsüz olması, böcek gelişimine uygun ortam sağlamaktadır. Ahşap üst yüzey işlemlerinde kullanılan bazı organik bağlayıcıların kullanılması, ahşap malzemesinin yumuşak olması, böceklerin beslenme ve barınması için tüm şartları oluşturmaktadır. Ahşap şebekelerde yaygın olarak böcek gelişimi olduğu, larvasını bıraktıktan sonra çıkmak için yüzeyde uçuş delikleri açtığı tespit edilmiştir (Resim:48-53). Uçuş deliklerini özellikle 1-5 nolu şebekelerde yoğun olmakla birlikte diğer tüm şebekelerde gözlemlenmektedir.



Resim 48, 5 Nolu Şebeke, böcek tahribatı.



Resim 49, 5 Nolu Şebeke (5.16), böcek tahribatı.



Resim 50, 5 Nolu Şebeke, böcek tahribatı.



Resim 51, 2 Nolu Şebeke, böcek uçuş deliği.



Resim 52, 2 Nolu Şebeke (2.5), böcek tahribatı.



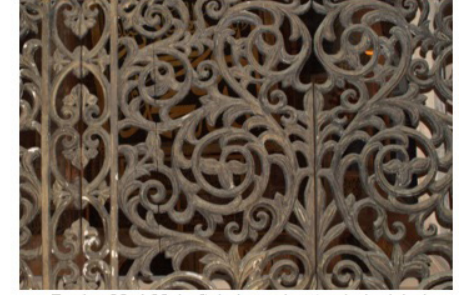
Resim 53, 2 Nolu Şebeke (2.5), böcek tahribatı.

4.2 Yüzeyde Oluşan Bozulmalar

Niteliksiz Boyar Maddeler: Ahşap Şebekeler, geçmiş yıllarda yapılan onarımlar sırasında, ana mekana bakan dış yüzeyinde altın varak yapılmıştır. İç yüzeyde ise renk bütünlüğünü sağlamak amacı ile boya yapıldığı görülmektedir. Bu yüzeylerde zaman içinde solmalar, renk değişimi şeklinde kararmaların meydana geldiği gözlemlenmektedir (Resim: 54-59).



Resim 54, 1 Nolu Şebeke, renk değişimi.



Resim 55, 1 Nolu Şebeke, solma/renk değişimi.



Resim 56, 3 Nolu Şebeke, renk değişimi.



Resim 57, 5 Nolu Şebeke, solma/renk değişimi.



Resim 58, 9 Nolu Şebeke, renk değişimi.



Resim 59, 10 Nolu Şebeke, solma/renk değişimi.

Boyalı Yüzeyde Kayıplar: Ortam koşullarının olumsuz etkilerinden birisi de hazırlık tabakası ve üst yüzeydeki bezemeyi oluşturan altın varak kısımlarındaki kalkma ve ayrılma şeklinde görülen bozulmadır. Sıcaklık değişimi ve ortam neminde görülen değişiklikler ahşap malzemede çekme ve daralmalara sebep olmaktadır. Bu durum, yüzeydeki bezemenin ayrılmasına sebep

olmaktadır. Ayrıca ortam koşullarındaki bu değişiklikler ahşap malzemenin bozulmasından farklı olarak sadece bezeme malzemesinin aşırı kuruması vb. sebeplerden kaynaklı olarak yüzeyden ayrılarak kayıpların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. (Resim:60-61).



Resim 60, 2 Nolu Şebeke, Tabalaşma.



Resim 61, 2 Nolu Şebeke, Yüzeyden Ayrılma.



Resim 62, 1 Nolu Şebeke (1.3), Yüzeyden Ayrılma.



Resim 63, 2 Nolu Şebeke, yüzeyden Ayrılma.



Resim 64, 2 Nolu Şebeke, Tabalaşma, Detay.



Resim 65, 2 Nolu Şebeke, Yüzeyden Ayrılma, Detay.

Tabakaşarak Yüzeyden Ayrılma: Üst yüzey işlemlerinde kullanılan hazırlık katmanlarının, hacimsel değişim, mekanik ve kimyasal etkiler sonucu yer yer ahşap yüzeyinden ayrıldığı, alçı dolgu ve astar tabakaları ile boya tabakalarının birbirinden ayrılarak tabakalaştığı gözlemlenmiştir (Resim: 62-65).

Yapıştırıcı ve Boya Akması: Eski onarım çalışması sırasında (varak uygulaması) kullanılan yüzey hazırlama ve sabitleme malzemesinin iç yüzeye doğru akarak renk değişimi ve kirlenme şeklinde estetik bozulmaya sebebiyet verdiği gözlemlenmiştir (Resim:66-71).



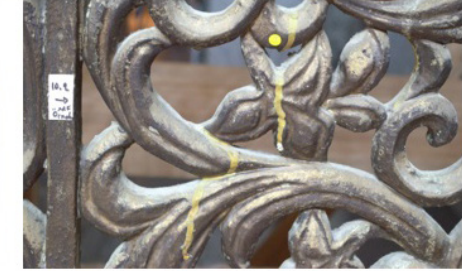
Resim 66, 2 Nolu Şebeke, Akıntı.



Resim 67, 2 Nolu Şebeke, Akıntı, Detay.



Resim 68, 2 Nolu Şebeke, Akıntı.



Resim 69, 10 Nolu Şebeke, Akıntı.



Resim:70, 10 Nolu Şebeke, Akıntı.



Resim:71, 4 Nolu Şebeke, Akıntı, Detay.

5. Sonuç / Öneriler

Hünkar Mahfili ahşap şebekeleri, bir çok olumsuz faktörün etkileri sonucu bozulmaya uğramıştır. Bu bozulmaların nedenlerini ortam koşullarını oluşturan, şebekelerin içinde bulunduğu Ayasofya yapısının korunma durumu, buna bağlı olarak iç mekan hava kalitesi ve kontrolsüz hava akımlarının varlığı, kontrol edilemeyen nem ve sıcaklık değişimleri ile doğal ışık kaynağı ve aydınlatma problemleri vb. oluşturmaktadır. Tüm bu olumsuz etkenler ahşap şebekelerin bozulmasına yol açmaktadır.

Bu bozulmaların durdurulması ve önlenmesi için gerekli konservasyon müdahaleleri yapılmalıdır. Müdahaleler, yapı elemanının özgün niteliğini bozmayacak şekilde, yeterli ve sınırlı olmalıdır. Bozulmaya yol açan faktörlere karşı gerekli önlemler alınmalıdır ve uygun öleyici koruma ted-

birleri alınmalıdır. Yapılacak periyodik kontroller ile korunma durumundaki değişiklikler kayıt altına alınmalı, elde edilen veriler kullanılarak yapılacak detaylı incelemeler ile aktif koruma projeleri hazırlanmalıdır.

Yapılan incelemelerde, özellikle ahşap şebekeler ölçeğinde gözlenen bozulmaların yapısal ve üst yüzeyde oluşan bozulmalar olarak çeşitlilik gösterdiği tespit edilmiştir. Hünkar Mahfili'nde bulunan 12 adet ahşap şebekenin öncelikli ve gerekli acil müdahalelerine yönelik görsel ve sınırlı tahribatsız analizleri içeren aşağıdaki tespitler yapılmıştır⁵. Bu tespitler neticesinde öncelikli olarak Ayasofya iç mekanda bulunan ahşap elemanların böcek tahribatının durdurulmasına yönelik dezanfektasyon amaçlı fumigasyon uygulaması yapılmıştır.

Korumanın başlıca hedefi, eserlerin sanatsal ve belgesel değerini, özgün niteliklerini değiştirmeden gelecek nesillere aktarmaktır.

Ahşap konservasyonu süreci diğer tüm malzemelerde olduğu gibi konservasyon projelerinin temel aşaması olan belgeleme ile başlamaktadır. Belgeleme, malzeme türü, bezeme ve işçilik izleri ile yüzeyde, yüzey altında, bünyesinde bulunan bozulma ve yapım izlerine ait bulguların gözlem ve ileri analiz yöntemleri ile incelenmesi, bunların fotoğraf, çizim ve yazılı olarak kayıt edilmesi işlemlerini içermektedir. Eserlere, koruma amaçlı yapılacak müdahaleleri içeren uygulamaların, elde edilen bu veriler kullanılarak sırasına göre bir plan dâhilinde gerçekleştirilmesi büyük önem arz etmektedir.

Bu doğrultuda, yapılması önerilen temel koruyucu müdahaleleri aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür:

Uygulama Esasları

1. Bu çalışma kapsamında hazırlanan raporlama dahilindeki belgelemelere ek olarak⁶, onarım çalışması süresince restorasyon ve konservasyonu yapılan tüm ahşap ve diğer elemanların; uygulama aşamalarını içeren çizim, fotoğraf ve raporları (yerinde uygulayıcı tarafından) hazırlanarak belgelenmelidir.

⁵ Bkz: Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Geleneksel Türk Sanatları Ana Sanat Dalı'nda hazırlanan "Ayasofya Hünkar Mahfili Ahşap Şebekeleri: Korunma Durumunun Tespiti ve Müdahaleler" adlı Yüksek Lisans tezi.

⁶ Çalışma, 2016 yılı Ayasofya Hünkar Mahfili Acil Onarımı Kapsamında, KVMGM, İRAM ve Ayasofya Müzesi Müdürlüğü'nün yazışmaları ve İstanbul Restorasyon ve Konservasyon Merkez ve Bölge Laboratuvar Müdürlüğü tarafından hazırlanan koruma ve acil onarım yapılmasına yönelik rapor.

2. Tüm onarım çalışmalarında; bozulma durumları dikkate alınarak onarım müdahale ve yöntemlerini belirlemeye yönelik deneysel uygulamalar yapılmalıdır. Bu uygulamalar, restorasyon konservasyon uzmanları tarafından yönlendirilmelidir.

3. Hazırlanacak koruma raporu içeriğinde bulunmayan ön görülemeyen veya onarım süresince karşılaşılabilecek farklı bozulmalar ve buna yönelik uygulamalar, ayrıca ilgili kontrol elemanları ve idarelerce değerlendirilmelidir. Bu durumda, yeni bir rapor oluşturulmasının ardından uygulama yoluna gidilmelidir.

4. Onarım çalışmaları süresince, genel iş güvenliği tedbirlerinin alınmasının yanı sıra özellikle kimyasal ve mekanik uygulamalar sırasında açığa çıkacak toz ve gazlardan konservasyon elemanının olumsuz etkilenmesini önlemek amacı ile ek korunma ve güvenlik tedbirleri alınmalıdır.

Temizlik: Bu aşamada onarım uygulamasının seyrini etkileyecek yeni bulguların ortaya çıkması ihtimalinin göz önünde bulundurulması ve hassas uygulamalar yapılması gerekmektedir.

- Ahşap elemanların yüzeyinde bulunan kirlilik tabakaları; öncelikle yumuşak kıl fırça ile temizlenebilir. Bu aşamada çıkan yüzey tozları ile biyolojik tahribattan kaynaklı galeri içlerindeki böcek artığı ahşap tozlarının yeni biyolojik tahribata meydan vermesini önlemek için vakumu ayarlanabilir cihazla vakumlanarak toplanması gereklidir.

- Kuru temizliği yapılan kısım; %50 saf su + %50 alkol karışımı kullanılarak lif bırakmayan bir üstüpbü vb. gereç kullanılarak temizlenebilir.

- Yüzeyde boya tabakası bulunan elemanların tespiti önceden yapılmalı, öncelikle boya cinsine bağlı olarak seçilen çözücü ile (saf su, alkol, aseton, toluen vb.) spot test yapılmalıdır. Denenen çözücünün temizlik uygulamasında istenilen seviyede olduğu tespit edildikten sonra çalışmaya devam edilmelidir.

Onarım / Kısmi Değişim ve Yeni Malzeme Kullanımı: Özgün ahşap malzeme, tahribat sonucu tamamen kaybedilmiş ise kompozisyonu tamamlayacak şekilde özgün malzeme ile yenilenebilir (ICOMOS Ahunbay, 1999).

- Mevcut malzemelerin mümkün olduğu kadarının yerinde korunması; tahribatın seviyesine göre kayıp olan taşıyıcı kısımların kısmi olarak aynı kesit, tür ve cins malzeme ile yenilenmesi yoluna gidilmelidir.

- Ahşap malzemelerin tamamen kayıp olduğu kısımlarda tamamlama, aynı

tür ve cins malzeme kullanılarak yapılmalıdır. Tamamlanacak kısım ölçüsünde kesilerek hazırlanmalı, detayına uygun olarak montajı yapılmalıdır.

- Tamamlama, eserin bütünlüğünü kaybetmesi ve destek olmaksızın bütünlüğünü koruyamaması durumunda kısmi yenileme şeklinde yapılmalıdır. Bu uygulamaların yeniden yapım 'rekostüksiyon' kapsamında değerlendirilmesi eserin özgünlüğün kaybedilmesi gibi olumsuz sonuçlar ortaya koymaktadır.
- Korunacak ahşapların sağlamaştırılması için bu amaca uygun metaakrilik bir reçine türü olan Paraloid B-44 kullanılabilir. Uygulama, seyrek (tolüen içinde %2) PB-44 çözeltisi ile başlayarak, konservasyon uzmanı tarafından uygun görülecek yoğunluğa kadar yükseltilebilir. Gerekli görüldüğü takdirde bu uygulama tekrarlanabilir.
- Eksik kısımların dolgu ve tamamlamalarında kullanılacak malzemeler, eser üzerinden alınan örneklerden yapılan analiz sonuçlarına göre önerilerek dolgu uygulaması yapılmalıdır.
- Restorasyon ve Konservasyon çalışmalarının çok disiplinli bir uygulama alanı olduğu göz önünde bulundurularak, ahşap şebekelerin mahfil içine bakan yüzeylerinde yeniden altın varak ile kaplanması hususunda sanat tarihi uzmanından görüş alınmalıdır.

Emprenye: Onarımda kullanılacak ahşap malzemenin sağlam ve kaliteli olması gerekmektedir (ICOMOS Ahunbay, 1999). Yeni ahşap malzeme % 10-20 nem değeri aralığında, ayrıca kullanılacak kısımdaki nem değerleri ile uyumlu olması gerekmektedir. Yeni kullanılacak ahşabın fırınlanmış ve emprenyesi yapılmış olması taşınacak ahşap zararlılarının olası zararlarını önleyecektir. Yerinde kullanılacak ahşap elemanların da zararlıların olumsuz etkisinin ortadan kaldırılmasına yönelik mekanik (temizlik ve kısmi değişim) ve kimyasal (mantara ve böceklere karşı) ıslah yapılmalıdır.

Önleyici Koruma: Ayasofya Müzesi, başlı başına bir eser olarak değerlendirildiğinde yapısal ve malzeme ölçekli çeşitli bozulmalara uğramıştır. Bu bozulmalar, iç mekanda bulunan yapı elemanı ve taşınabilir eserlerin bozulmasına yol açmaktadır. Öncelikle yapı ölçeğinde acil koruma ve onarım çalışmalarının tamamlanması gereklidir. Ayasofya gibi yapıların içerisinde yer alan yapı elemanı, bölüm, sergide ve depolarda bulunan taşınabilir ahşap eserlerin koruma ve onarım çalışmalarında öncelik müze yapısının mevcut sorunlarının giderilmesi olmalıdır. Ortam koşullarının düzenlenmesi ve kontrolü, ancak müze yapısının eserler açısından uygun şartları oluşturabilecek durumda olması ile mümkün olmaktadır.

Ahşap eserlerin önleyici koruma çalışmaları, yapılan analiz ve incelemeler sonucunda oluşturulan korunma durumu tespiti ile başlamaktadır. Elde edilen verilere bağlı olarak belirlenecek müdahale öncelik derecesine uygun olarak acil, orta vade, uzun vadeli müdahaleleri önleyici ve aktif konservasyon kapsamında programlanmalıdır. İlk yapılan incelemede varsa eski onarım ve koruma çalışmalarını içeren raporlar incelenerek müdahale yöntemi seçimi ve periyodik bakım programı oluşturulmaktadır. Sıklığı ilk yapılan kontroldeki öncelik derecesine ve kondisyonuna bağlı olarak belirli aralıklarla kontrollerinin yapılması, kontrollerde elde edilen ölçüm verisi ve eserde görülen değişimlerin belgelenmesi gerekmektedir. Başta ahşap olmak üzere özellikle organik eserlerin tahribatsız, aletli ve görsel analizlerin periyodik olarak yapılması, eserlerin korunması ve bozulmaya uğramasını önlemekle birlikte var olan bozulmaları da sınırlandırarak durdurulmasını sağlamaktadır. Ayasofya iç mekânda yapılan nem ve sıcaklık ölçümlerinin periyodik olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Yapılacak değerlendirmeler, önleyici koruma planlaması ve müdahalelerin belirlenmesinde önemlidir.

Elde edilen veriler ve bulgular, ahşap eser bulunan ortam koşullarının %40-65 bağıl nem aralığında, doğal ışık kaynağı güneş ışınlarından doğrudan etkilenmesini önleyerek 150 lüks dolaylarında soğuk ışık kaynakları ile aydınlatılması gerekmektedir çerçevesinde değerlendirilmelidir. Abide yapılarıdaki yapı ekleri ile vitrinsiz iç ortam koşullarında sergilenen ahşap eserlerin bulunduğu ortamda biyolojik aktivasyon, kuş, kemirgen ve diğer hayvanların varlığını tamamen sınırlamak ayrıca önleyici koruma kapsamında yapılması gereken müdahalelerdir.

Tüm koruma ve onarım çalışmaları uzman konservatör ve restoratörler tarafından takip edilerek gerekli çalışmalar yönlendirilmelidir.

Kaynakça

- AHUNBAY, Z. (1999) ICOMOS Ahşap Tarihi Yapıların Korunması İçin İlkeler. Ekim 1999 Mexico'da Yapılan ICOMOS 12. Genel Kurulu, (Çev. Zeynep Ahunbay).
- ASHRAE, A. (2011) *Museums, Galleries, Archives, and Libraries. ASHRAE Handbook–HVAC Applications.2011* (Erişim:16.08.2019 14:10).
- BOZKURT, A. Y., ERDİN, N. (2011) *Ağaç Teknolojisi. İstanbul. İstanbul Orman Fakültesi Yayınları No.445.*
- BROMMELLE, N.S. (1978) *Lighting, Air-Conditioning, Exhibition, Storeg, Handling and Packing, The Conservation of Cultural Property with Special Reference to Tropical Conditions. Paris, UNESCO, 1968, s.291-302.*
- ÇETİNASLAN, M.(2012) *Osmanlı Camilerinde Hünkar Mahfilleri adlı Doktora Tezi Çalışması. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Konya.*
- De GUICHEN, G. (1985) *Humidity and Temperature in Museums. ICCROM.*
- DOĞAN, S. (2009) *Sultan Abdülmecit Döneminde İstanbul Ayasofya Camii'ndeki Onarımlar ve Çalışmaları Aktaran Belgeler.Ahmet Yesevi Üniversitesi, Bilig Dergisi, S.49, s. 1-34*
- DOĞAN, S. (2011) *Ayasofya ve Fossati Kardeşler (1847-1858). İstanbul. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.*
- DİKER, H. F. (2010). *Belgeler Işığında Ayasofya'nın Geçirdiği Onarımlar. adlı Doktora Tezi, İstanbul, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı Türk-İslam Sanatları Programı.*
- DURSUN, H. (2010). *Tarih, Mekan ve Kültür: İstanbul. A.E. Bilgili (Editör), Şehir ve Kültür: İstanbul. İstanbul Kültür ve Turizm İl Müdürlüğü. s. 103-175*
- ERDİN, N. (2009) *Ahşap Konservasyonu. İstanbul. İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Yayınları No.492.*
- GÜLEÇ, A. (1996) *Ayasofya Müzesinde İklim Araştırması: Pilot Çalışma. III. Müzecilik Semineri Bildiriler Kitabı, (s.216-232) İstanbul:*
- PLENDERLEİTH, H.J.,PHİLİPPOT, P. (1960) *Climatologie et conservation dans les musées/ Climatology and Conservation in Museums, Work and Publications III. ICCROM, (Museum XIII/4, 1960, s.203-289 ayrı basım). Rome.*
- SEÇKİN, N.P. (2010) *Ahşap Malzeme Sorunlarının Teşhis Yöntemleri. Kudeb Restorasyon Konservasyon Çalışmaları Dergisi, (4),81-88.*
- SUDALI, M. (1958) *Hünkar Mahfilleri. İstanbul. İTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.*

TANMAN, M. B. (1993) *Hünkar Mahfilleri. İstanbul. Dünden Bugüne İstanbul Ansiklopedisi, c.IV. s.102-103.*

THOMSON, G. (1978) *The Museum Enviroment. London, Butterworths.*

YÜCEL, E. (1989) "Ahşap", *İslam Ansiklopedisi, c.2, Ankara, s. 181-183.*

YÜCEL, E. (1992)' *Belgelerin Işığında Ayasofya'nın Müze Oluşu İle İlgili Bazı Gerçekler' Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi, Haziran 1992, İstanbul, S.78, s. 183-222.*

Çağdaş Sanatta Nesne- Mekan Olarak Ev İmgesi

Arş. Gör. Mert Barlas

Makale Geliş Tarihi: 11.10.2019
Yayına Kabul Tarihi: 23.10.2019

Özet

Arketip bir yapı olarak en basit anlamda kişisel mekânın niteliklerini tanımlayan ev, bir nesne, bir imge olarak da günümüz sanatının tüm disiplinleri içerisinde sınırları sanatçılar tarafından belirlenen, gerçekte sanat kavramı kadar derin tanımları ve görsellikte çok farklı formu, bağlamı içerisinde barındırabilen bir kavramdır. Hemen her disiplinde üzerine tartışma açılabilen ev kavramı, barınmanın, ait olmanın, muhafazanın, güvenliğin, huzurun, kimliğin temsilinde başat unsurlardan biri, ya da tüm bu durumların olumsuzluk/ karşıtlık içeren hal ve olgularıyla zaman içerisinde çağdaş sanatta da izi sürekli sürülen bir fenomen olmuş, dolayısıyla sanatçı, izleyici, nesne, mekân ilişkileri içerisinde güçlü bir dil, bir üretim biçimi haline dönüşmüştür. Bu bağlamda, araştırma süresince ev kavramı, öncelikle fenomenolojik boyutuyla ele alınarak, Gaston Bachelard, Maurice M. Ponty, Otto F. Bollnow'un ev ve mekân üzerine düşüncelerine yer verilmiştir. Evin çağdaş sanatta bir nesne-mekân olarak konumlanmasına yönelik ise; Louise Bourgeois, Erwin Wurm, Rachel Whiteread, Donald Rodney ve Petrit Halilaj'ın ev odaklı çalışmaları ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Nesne-Mekan, Bellek, Ev

HOME IMAGE AS AN OBJECT- SPACE IN CONTEMPORARY ART

Abstract

As an archetypal structure, the house, which defines the qualities of personal space in its simplest sense, is also an object and an image. It's boundaries defined by the artists within all disciplines of today's art and as well as the concept of art, the concept of art can hold different forms and contexts in the extensive definitions and visualities. The house, discussed in almost every discipline, has become a dominant phenomenon in contemporary art. Its status is one of the dominant elements in the representation of sheltering, belonging, preservation, security, peace and identity. Moreover, it can state all these situations containing negativities and contradictions between them. Therefore, it has become a powerful language, a mode of production within the relations of artists, viewers, objects and spaces. In this context, during the research, the concept of home was taken into consideration primarily with its phenomenological dimension and the thoughts of Gaston Bachelard, Maurice M. Ponty, Otto F. Bollnow on house and space were included. Besides, in order to position the house as an object- space in contemporary art, home oriented works of Louise Bourgeois, Erwin Wurm, Rachel Whiteread, Donald Rodney and Petrit Halilaj are discussed.

Keywords: Art, Object-Space, Memory, House

Giriş

Ev genel anlamda barınma işlevinin yerine getirildiği bir mekân olarak ele alındığında, mimari alanın değerlendirmeye aldığı bir yapı olarak düşünülse de gerçekte insanlığın en uzak geçmişinden şu ana kadar hemen her disiplinin araştırma sahası olmuş bir kavramdır. Bu durum, evin mimari yaklaşımlarca sınırları, tanımları belirlenen bir yapı/ konut olmasından öte, psikoloji, sosyoloji, felsefe, edebiyat vb. disiplinlere yönelik araştırmalarda, yazınlarda; insan, çevre, uzam ile olan ilişkileri içerisinde ve tüm bu durumları konu alan sanatın hemen her disiplininde bir nesne, bir dil olarak sürekli yeniden üretilmesinden ileri gelir. Temel anlamda fonksiyonel bir yapı olarak ev, insanlık ve kültür tarihi süresince barınma, korunma vb. işlevlerinin ötesine geçerek birden çok anlamın iç içe geçtiği bir üretim nesnesine dönüşmüştür. Diğer bir yandan, sıradan herhangi bir mekânın ev haline getirilebilmesi, kavramın kişisel yaşamı, kişisel sınırı tanımlaması, değişkenlik/çeşitlilik gösteren sosyo-ekonomik kitleler açısından farklı işlev ve anlamlar doğrultusunda ele alınabiliyor olması da kavramı çok tanımlı bir hale getirmektedir.

Bu bağlamda evin özne ile doğrudan ilişkili bir kavram olması, ev içi yaşamın insana olan etkileri sonucu merkez mekân/ bellek mekân haline dönüşmesi sebebiyle çalışma süresince ev kavramını fiziksel durumu ve kentsel yapılanmanın ötesinde değerlendirerek çok katmanlı yapısından sıyırmak gerekmektedir. Evi fenomenolojinin yardımına başvurarak ele almak kuşkusuz evin sanat alanında varlık bulan bir imge olarak incelenmesini bir anlamda kolaylaştıracaktır. Öyle ki; ev tıpkı sanat gibi değişken tanımları olan -kimi zaman tanımsızlaşabilen- karmaşık bir fenomendir.

Çağdaş Sanat ve Ev

Sınırları ve nitelikleri özne tarafından belirlenmiş ev, insanın kendi bedeninden sonra somutlaşan, müdahale edilebilir egemenlik alanıdır. Bu alan, gerçekte insanın sınırsız olarak tanımladığı 'boşluk' üzerinde sınırlandırılmış başka bir boşlukla kurduğu davranışsal ve bilişsel ilişkilerden meydana gelen, yaşanabilirlik adına idealize ettiği mekandır. "İnsan evrensel alandan özel ve bir dereceye kadar kişisel bir alan biçimlendirir ve böylece iç mekânı uzaydan ayırır" (Bollnow, 1961: 33). Öyle ki insan varoluşunun bir gereksinimi ve kanıtı olarak, evrenin, dünyanın büyüklüğü içerisinde kendine ait bir kuytu, bir sığınak edinme dürtüsü ile hareket eder. Ev veya öznece adı konmuş 'yuva' insan yaşamının sürdürülebilirliğine olanak sunan kişisel bir uzama dönüşür. İnsan kendi şekillendirdiği bu uzam içerisinde korunma ve barınma dürtüleri doğrultusunda yaşayarak, bir anlamda kendini 'dış'tan ayırdığı, soyutladığı bir mekân yaratmaktadır. Ancak, uzamı barınma ve

korunma dürtüsüyle sınırlandıran insan bununla da yetinmez; kendine ait özel/ önemli atfettiği nesnelere, uzamla da ilişkili olarak, evde konumlandırır. Odalar, nesnelere evin oluşturduğu uzam içerisinde kendi uzamlarını ve anılarını yaratır. Böylelikle ev ile insanın aidiyet bağı oluşmaya başlar. Bu iki yönlü ilişki bağı, zamanla o kadar güçlü bir hale gelir ki; artık uzam, her insan için birbirinden farklı anlamlarla yüklü bir yer/ mekân halini alarak 'yuva' olarak tanımlanır. Adolf Loos'a göre "ev, dışarıya bir şey söylemek zorunda değildir; tersine, bütün zenginliği içeride apaçık olmalıdır" (Aktaran Colomina, 2011: 273). Zaman içerisinde ev, onunla özdeşleşen insan için kuytuya çekildiği, korunduğu ikinci bir bedenmişçesine şekil alırken; öte yandan insanın yaşama dair deneyimlemelerini, anılarını, hatıralarını, düşlemlerini muhafaza ettiği belleğinde merkezine döndürür. "Ev hem beden hem de ruhtur. (...) ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur; hele de ev biraz karmaşıkça, (...) anılarımız da niteliği gittikçe belirginleşen sığınaklar edinir. Ömrümüz boyunca kurduğumuz düşlerde dönüp dönüp geliriz buralara" (Bachelard, 2014: 37-38).

Ev, deneyimlenmesi bakımından ele alındığında; ilk insan, varoluşun beraberinde getirdiği kaygılara yönelik; dışarda olmaktan kaynaklanan korkuları, dünya uzamı üzerinde bir yer edinme, sabit bir sığınma/ korunma meskeni oluşturma dürtüleri doğrultusunda belirlediği bu tanımlı mekân içinde varlığını sürdürme ve düzen kurma arayışındadır. Günümüz insanı da evin deneyimlenmesinin de bu en temel kaygılar doğrultusunda hareket etmektedir. Her ne kadar insan varlık süreci içerisinde diğer türlere ve doğaya karşı 'üstün' bir hakimiyet kazanmış olsa da günümüz insanı için doğa korkusunun yerini şehirde var olma korkusu, şehirde yaşamının getirdiği endişeler ve tehlikeler almıştır. İnsan tıpkı doğaya dönük yaşamında olduğu gibi şehirde de sabit bir konuma yerleşerek kendini güvene alma telaşına girişmiştir. "Ev, insan yaşamında olumsuzlukları savuşturur, süreklilik yönünde verdiği öğütleri çoğaltır. Ev olmasa insan dağılmış bir varlık olurdu. Ev, insanı gökten inen fırtınalara karşı koruduğu gibi, yaşamdaki fırtınalara karşı da ayakta tutar" (Bachelard, 2014: 37). Bu anlamda ev, insanlığın belki de geçmişten günümüze genetiğine işlenmiş bir takım evrensel kaygı ve korkulara dayalı dürtüleri ile başa çıkmaya yönelik problemleri mekân üzerinde deneyimleme ve çözümleme şeklidir. Dünya üzerindeki insanın, ruhsal ve fiziksel yaşamını bir düzen içerisinde, sabit bir konumda sürdürme çabası, doğumundan itibaren model aldığı mekânda, evde fiziksellik kazanır. Bu nedenledir ki insanlık ve mimarlık tarihi süresince evin iç ve dış görselleri belirgin bir şekilde farklılıklar gösterse dahi; ev kavramının özünde, evi oluşturmaya yönelik tarih öncesi insanlığa dair içsel bir doğası olduğunu, evrensel bir takım iç dürtülerden kaynaklandığını görmek mümkündür. Öyle ki evin, insanlığın uzak geçmişinden şu anına kadar kabulle-

nilmiş ortak dürtü ve ihtiyaçlar doğrultusunda; başta yaşama ve korunma dürtüleri olmak üzere en temel yaşamsal gereksinmelerini karşılamaya yönelik, insan elinden varlık bulmuş, insan tarafından deneyimlenmiş, arketip bir yapı olduğunu söylemek mümkündür.

Günümüzde sanat alanında da günlük yaşamın pratize edildiği bir nesne-mekân olarak hemen her yönüyle ele alınan, tartışılan ev kavramı, 'dış'a ait bir unsur olmasının sonucu her ne kadar onu var eden toplumsal-kültürel çevreden ayrıştırılmadan ele alınsa da sanat alanı içerisindeki üretimlerde kişiye özel bir 'iç' unsur olmasına yönelik tamamen öznel nesnel şekillerde okunabilmektedir. Bu anlamda ev, kültürel kodlamalar, çevresel unsurlar vb. etkenlerle nesnel; kişisel yaşantılar, ilişkiler, zaman, bellek anı gibi etkenlerle de kimi zaman fiziki gerçeklik sınırları içerisine hapsedilemeyen öznel bir nesne-mekân haline bürünür. Yine, ev mimari bir öge olarak fiziki elemanlardan meydana gelen somut bir yapı olsa da diğer bir yandan içerisinde varlık bulan insanın yaşantıları, anıları, korkuları, beklentileri ile bir bütün haline gelir ve bu gibi durumlar aslında evi- ev kavramını meydana getirir. Coğrafya Uzmanı Yi Fi Tuan, Niels Bohr¹ ve Karl W. Heisenberg'in² Danimarka'daki Kronborg Kalesi üzerine geçen diyaloglarını aktarırken; iki fizikçinin gerçekte mimarının bilindik öğelerinden meydana gelen sıradan bir şatonun Hamlet'in yaşadığı mekân olarak bilinmesiyle -ki Hamlet'in gerçekte var olup olmadığı bilinmemektedir- mekânın artık sıradan olmaktan sıyrılıp bir bellek işlevi üstlenmesi, geçmiş zamanın ve öznenin ruhuna yönelik taşıyıcı bir görev üstlenmesinden bahseder. (Tuan, 2001: 4). Bu anlamda kişinin temsil nesnesine dönüşen evin fenomenolojik içeriği fiziksel yapısının önüne geçerek, kişisel yaşantıların, anıların, anlamların, yüklendiği bir bilinç düzeyinde yer almaya başlar. Ev, uzamın bir parçası olarak nasıl fiziki bir yer ediniyorsa, ev ve eve ait imgelemlerde insan-mekân-zaman-nesne ilişkileri içerisinde bellekte bir yer edinir. Evin bellekte yer edinme durumu, yaşam boyu şu ana ya da geçmişe ait zamanlarla ilintili bir biçimde sürekli olarak yeniden ve yeniden şekillenir. "Geçmiş, bugün ve gelecek, eve farklı dinamikler kazandırır; çoğu zaman iç içe giren, kimi zaman birbirine ters düşen, kimi zamanda birbirini uyaran dinamiklerdir bunlar" (Bachelard, 2014: 37).

Ev sanatçılar için, sanatın her alanında nesne, biçim ya da dil şeklinde bir ifade, bir temsil aracı olmasının yanı sıra arayışında nesnesidir. Ev imgesi, sanatçıların eve atfettikleri anlamlara göre nesneleşen bir mekâna dönüşür. Evin nesne olarak, sanat alanında değişken anlam ve biçimlerini barındıran

üretimler ele alındığında; genel anlamda sanatçıların evi bir imge olarak belleklerine kodladıkları farklılaşan nitelik ve kriterlerin var olduğunu söylemek mümkündür. Öyle ki, yaşanılmış ya da yaşanılan mekân ya da bu mekânın yoksunluğu gibi durumlar ile arayışta olunan 'ev/ ev kavramı' hemen her yönüyle tüm insanlar için belleğe kodlanmış güçlü bir nesneyi, imgeyi çağrıştırmaktadır. Geçmişte ya da şu an, içinde var olunan bir sığınak, hatıraların, anıların muhafaza edildiği, ileriye ve geriye dönük düşümlerin beslendiği mekân, bir korunum alanı olarak ev, sanatçılar için eyleme geçirici bir imgedir; Dolayısıyla ev, sanatçıların üretim şeklini belirlemekte ve etkilemektedir.

Ev ve ev ile ilişkilendirilmiş yuva fikri, yirminci yüzyılın sonlarında ve yirmi birinci yüzyılın görsel temsilinde popüler temalardır. Kültürel klişeler ve çeşitli anlamlar bakımından zengindirler. Çeşitli kültürlerde çalışan çağdaş sanatçıların yaratıcı, estetik ve çoğu zaman eğlenceli deneysel formlarına ilham verdiler (Perry, 2013: 8).

Ev farklı, işlevleri ve anlamları aktarma amacıyla, -toplumsal/kültürel yaşantıyı, ev içi ilişkileri vb. durumları- izleyiciye iletmek doğrultusunda işlev ve anlam kazanan, keskin ve etkileyici bir imge olarak yine sanat üretimlerinde yerini alır. Bununla birlikte belki de izleyicinin sanat içerisinde, bir imge, nesne, mekân biçiminde evle sıkça karşılaşma anı yaşadığı görüntüler; evin, çocukluktan yetişkinliğe anıların, düşümlerin muhafaza edildiği bir bellek mekân olarak sanatçısına göre farklılaşan bağlamlarda üretildiği çalışmalara aittir. Bu anlamda Avusturyalı sanatçı Erwin Wurm'un "Narrow House" adlı enstalasyon çalışması, sanatçının çocukluğunun geçtiği dönemdeki toplumsal hayatın mimari anlayışa olan etkilerinin ev imgesi üzerinde şekillenmediği bir çalışmadır (Görsel 1).



Görsel 1. Erwin Wurm, Narrow House / Dar Ev, 2010, 7x1,3x16m.

¹ Niels Henrik David Bohr, (1885-1962). Nobel ödüllü Danimarkalı fizikçi.

² Karl Werner Heisenberg, (1901-1976). Alman fizikçi. Kendi ismiyle anılan Belirsizlik İlkesi'ni bulmuştur.

Erwin Wurm, -Avusturya'nın savaş sonrası banliyölerine ait mimari anlayışı ele aldığı- 'Narrow House' eserinde "çocukluk evini gerçek ölçekte yeniden inşa etmiştir. Ancak yapının genişliği daraltılmış, böylece içeride duvarlar, konuklara kademeli olarak yakınlaştırılmıştır" (Levent ve Leone, 2014: 23). Ev imgesi Wurm'un, nesne-mekân olarak sıklıkla tercih ettiği bir motiftir. Yaşanılan dönemin tek düze banliyö mimarisinin ve dönemin baskıcı politikalarının yarattığı sıkıcı ortamın kişisel alanı sınırlandırması, tekdüzeleştirmesini ifade etmeye yönelik Wurm, çocukluk evinin birebir kopyasını, içerisindeki tüm nesnelere dahil olmak üzere, daraltılmış bir ölçekte yeniden ele almıştır. Böylelikle izleyiciyi sınırlandırılmış, içeride hareketin neredeyse imkânsız olduğu bir mekâna davet eder. Gerçekte evin bir özgürlük ve egemenlik alanı olarak, 'dış'ta ve 'iç'te aktarması gereken kişiye özgünlük hissini dönem itibarı ile yaşanmamışlığını dile getirir.

Bireyin, dünyanın tüm olumsuzluklarına, toplum ya da birey ilişkilerinde yaşadığı sorunlara karşın ruhsal ve fiziksel yaşamını, dış dünya üzerinde konumlandırma çabasının koruyucu anlamda nesneleşmiş hali olan ev, öngörüldüğü şekliyle sakinlerini barındırma yeteneğinin kökten tehlikeye düşebileceği kırılmalı bir mekandır da gerçekte. Fenomenoloji açısından dünyada olma/ dünyada yer edinme durumunu beden üzerinden açıklayan Maurice Merleau Ponty' e göre: "Mekân varoluşsal ve varoluş mekân-saldır."³ (Aktaran Certau, 1984: 117). Ev insanın varoluşunun sürekliliğini sağlamak adına uzamda inşa ederek deneyimlediği ilk mekandır. "Barınak, bugün de değişmeyen 'güvenlik' gereksiniminden dolayı insanoğlunun doğayla girmiş olduğu mücadelenin hareket noktası olmakla beraber, toprak üzerinde pratik ettiği ilk bilinçli eylemin de ürünüdür" (İlin-Segal, 2000: 22-23). Öyleyse ev de dünyada olma durumunun, insan varoluşunun diğer bir kanıtıdır; ya da tersi bir önerme ile evsizlik ya da evin kaybedilişi korkusu da bir yok oluşa, kişisel uzamın yitimine karşılık gelir.

Ev veya evle ilişkilendirilebilecek deneyim ve tecrübeler, insanın geçmiş zamanına ait huzurlu zamanları hatırlatabileceği gibi, yaşamın sıkıntı veren bir zaman dilimini ya da travmatik bir olaya ait bir görüntüyü de bellekte uyandırabilir. Ev her insan için 'dış'taki yaşamın karmaşasından -anlıkta olsa- kurtulmak amacıyla sığınılan sakin bir barınak olmadığı gibi bazı insanlar içinde olumsuzlukların merkezinde yer alan bir mekâna dönüşebilir. Dolayısıyla söylemek mümkündür ki; ev 'iç'te hem bireysel hem toplumsal olan olgu ve durumları barındıran bir mekanken, diğer taraftan bireysel olarak yalnız bırakılmışlığın, ötekileştirilmişliğin ve yabancılaşmanın da bir

göstergesi olabilir. Bu bağlamda sanat içerisinde nesne-mekân olarak ele alınan ev, insan yaşamının sıkıntılı süreçlerine dair metaforik imgelerine karşılık gelebilir. Donald Rodney'nin "In the House of My Father (1996-1997) adlı çalışması, bu anlamda sanatçının yaşamının sıkıntılı süreçlerinin ev imgesi üzerinde metaforlaşarak ortaya çıktığı bir çalışmadır (Görsel 2).



Görsel 2. Donald Rodney, *In the House of My Father/ Babamın Evinde*, 1996–1997, Fotoğraf-C-Print, 12 x 15cm.

İngiliz sanatçı Donald Rodney'nin kendi avucunun içinde konumlandığı minyatür boyutlardaki bu ev, sanatçının kendi derisinden operasyonla çıkarılmış parçalarından tedavi gördüğü süreçte hastane yatağında oluşturulmuştur.⁴ Ev imgesi Rodney'nin babasına ithaf ettiği bu çalışmada, sanatçının elinden düşerek ya da sanatçının avcunu kapamasıyla her an yok olacaktıysa da kırılmalı bir yapıyı temsil ederken, insanın faniliğine yönelikte bir göndermedir. Rodney'nin eti, teniyle özdeşleştirdiği, görsellikte küçük boyutlarda, ancak bağlam yönünden çok güçlü olan bu ev imgesi hakkında Imogen Racz şunları aktarmaktadır;

Fotoğraf, "In the House of My Father", Rodney'in avucunda tuttuğu hem muhafaza etme fikrini hem de yapının iz bırakmadan kırılabilirliği/ ezilebileceği fikrini öne süren heykeli göstermektedir. Beden ve yuva arasındaki doğrudan bağlantıyla

⁴ "Rodney, bu küçük kütleli, minyatür evi, orak hücre anemisi ile savaşırken girdiği birçok operasyon sırasında cildinden çıkarılan parçalarla inşa etmiştir." (Lauzon, 2017: 7). Çalışma adını, geçirdiği operasyonlar sırasında ölümü esnasında yanında olamayıp, 1995 yılında kaybettiği babasına yönelik alır.

³ Ayrıntılı bilgi için bkz. *The Phenomenology of Perception/ Algının Fenomenolojisi*. (Maurice Merleau Ponty, 1945).

birleştirilmiş evin narinliği/hassaslığı çoğu insan için ev ve yuva arasındaki farkı vurgulamaktadır. (...) Rodney için, kendini ayakta tutan bir yapıda boşuna yaşıyor olma fikri varken bununla birlikte hastalığına karşı kesin bir meydan okuyuşu olduğunu da göstermekteydi (Racz, 2015: 16).

Ev tekinsizleşen bir mekân olarak Rachel Whiteread'ın bazı eserlerinde izleyicinin karşısına çıkar. Bu anlamda Whiteread'ın en tanınmış çalışmalarından 'House' adlı eseri, sanatçının mekânı içten döküm ile kapalı kütle bir forma çevirerek yeni bir nesneye dönüştürdüğü, böylelikle heykelsi görünüm kazanan bir eve aittir (Görsel 3). Whiteread'ın 'Ev'i açık alan ve kapalı alan korkusu gibi mekanla ilişkili endişeyi, ya da açık ve kapalı mekanlar arasındaki zıtlığı, pozitif negatif ilişkisi çerçevesinde kinayeli ve ironik bir çarpıcı ürün/heykel olarak inşa eder (Talu, 2009: 130).



Görsel 3. Rachel Whiteread, House, 1993, Beton Döküm.

Whiteread bu çalışmasında evin içini bir kalıp olarak kullanmıştır. İç duvarlara beton püskürtme yoluyla dökümü yapılmış ve daha sonra evin dış duvarları döküm yapıyı çıkarmak için kırılmıştır. Bu anlamda Whiteread gerçekte dışa ait yapının peşinde olmaktan ziyade içteki boşluğa ait alanı kütle şeklinde meydana çıkarma çabasıdadır. Evin mahremine ait iç uzamının negatif bir etki ile dışa açıldığı bu eser, boşluğun varlığına ve varlığın yok oluşu fikirlerine dayandırılabilir.

Ev bir süreliğine bir parkın ortasında, geri dönememiş bir hayalet misali dikili kaldı. En kıskırtıcı yanı, ruhsal olan ile toplumsal olanı bu şekilde bağlantılandırması; her ikisi de amansız gelişmenin tehdidi altında olan, "çocukluğun yitik mekanları" ile Doğu Londra'nın kaybolan işçi sınıfı kültürü arasında bağ kurması (Foster, 2004: 180).

Whiteread'ın anıtlasılmış görünümdeki bu eseri; bir zamanlar mesken olarak belirlenmiş bir mekânın içine ait olanı dışa doğru negatifleştirerek adeta bir ayna görünümünde aktarır. Bir anlamda yapı artık içine girilemez bir ev kılına tekensizleşir.

İnsanın geçmişe dönük deneyimlerinin, anılarının, hatıralarının eve olumlu ya da olumsuz değer atfetmedeki önemi şüphesiz çok önemlidir. Uzamın kişisel mekâna- eve dönüşmesi, mekânsal belleğin ortaya çıkması; mekâna yönelik deneyimleri kişisel yaşantı üzerinden anlamlandırmalar üzerine oluşur. Mekânsal bir bellek olarak ev ve özne arasındaki bağın temelleri çocukluk dönemi yıllarında, çocukluk dönemi evinde atılmaya başlar. Çocukluk döneminde ev ile ilişkili deneyimler, çocukluk çağında eve ve ev içi nesnelere balı olarak geliştirilen ilişkiler mekâna yönelik olumlu ya da olumsuz anlamlar yüklenmesinin nedeni olabilmektedir. Çocuk tarafından ev içi yaşama yönelik evin iç mekanlarına/bölmelerine, eve ait nesnelere farklı anlam ve duygular yüklenir. Mekânsal bellekte muhafaza edilen bu anlamlandırmalar ve duygusal edinimlerin yoğunluğu gelecekte ev ve eve ait mekanlara yönelik olumlu ya da olumsuz bilişsel, davranışsal yaklaşımların da belirleyicisidir.

Çocukluk döneminin geçtiği evin/evlerin bellekte canlanması, hatırlanması, insanın yetişkinlik yıllarında kişisel mekanlarla olan ilişkilerinde, mekân arayışlarında önemli bir rol oynayabilir. Mekânsal belleğin en önemli katmanı olan çocukluk yılları benlik kavramının da gelişmeye başladığı bir dönem olarak ele alındığında, özellikle çocukluk evine yönelik edinimler gelecekteki evlerin arayışındaki başat unsurların en önemlisi haline gelir. Bachelard, 'Mekânın Poetikasi' adlı eserinde çocukluk evinin, mekâna yönelik ileri veya geriye dönük düşümleri tetikleyen bir imge olmasının olumluyla şöyle aktarır:

Öte yandan doğduğumuz ev anıların ötesinde fiziksel olarak içimize kaydedilmiştir. Biz, o evde ikamet etme işlevlerinin diyagramıyız; bütün öteki evler de temel bir motifin çeşitlemelerinden başka bir şey değildir. (...) Doğduğumuz ev bir ana bina olmaktan çok, bir ana hülyadır. (...) Ne var ki çocukluk bu uzak zemin üstünde geri gelir. (...) Geçmiş yüzeye kadar yükselir, şimdiki zamana kadar çıkar (Bachelard, 2014: 45-46-177).

Ev çocuğun, dış dünya ve toplumla ilişkilerinin başladığı ilk mekandır. Bu psikolojik, sosyal ilişki sürecinde, yaşama dair her türlü deneyim çocuğun zihni tarafından içeri atılarak benlik oluşmaya başlar. Zihnin ve beden ruhsallığında bu yaşanmışlıklar aracıyla edinilen bilgiler yeniden ve yeniden üretilerek kimlik kazanır. Çocuğun dışarıdaki yaşantıya anlam verebilmesi -belki dışarıdan korunması- ve kimliğinin oluşması çocukluk evinde temellenmektedir. Kimliğin gelişiminin belirleyici ve yoğun yaşandığı dönem olan çocukluk zamanlarında en önemli mekân; fiziksel, ruhsal, düşsel, kurgusal anlamda içerisindeki ilişkiler bütünüyle çocuğun kimliğine şeklini veren ve yine çocuğun/yetişkin insanın dünyayı anlamlandırması açısından da belki de en önemli unsur haline gelen çocukluk evi; 'yuva'dır. Böylece, çocukluk evi sonrasında insan nerede yaşarsa yaşasın daima ilk yuvası beraberinde gelmektedir.

Ev diğer bir anlamda çocuk insanında -geçmişte kalan yaşantıları, anıları, edimleriyle birlikte- yaşamının temsiliyet nesnesidir. Ancak, Bachelard'ın ev üzerine olumsuzlamalarının karşısında; yaşam bütünlüğünün bir parçası olan ev ve eve dönük anılar, insanda-çocukta geleceğe yönelik olumlu etkiler bırakan bir unsur olmasının tersine; bazı insanlarda olumsuzlukların konumlandığı bir mekâna, kavramada dönüşebilir. Çocukluk anılarına dönük, ev içi yaşantıdaki zorlu koşul ve aile ilişkileri, insan yaşamına olumsuz müdahale eden dışa ait unsurlar eve yönelik adlandırmaları olumsuzlaştırabilir. Dolayısıyla yetişkinlik döneminde geçmiş zamanı ve mekânı hatırlayan bir insan için evin anlam ve arayışı, problemleri aile/ ev içi ilişkilerin ya da dışa ait olumsuz koşulların sonucunda edinilen tecrübelerin merkezinde yer alan bir mekânın karşıt mekanını bilinçli oluşturmaya yönelik olabilir. Bu noktada ayrı bir parantez açıp Louis Bourgeois'nın 'Red Room' (Görsel 4) adlı çalışmalarına ev, çocukluk evine dair ruhsal birikimler çerçevesinde kısaca bir göz atmak yerinde olacaktır;



Görsel 4. Louise Bourgeois, Red Room (Parent) ve Red Room (Child), 1994.

Louis Bourgeois'nın ev içini referans olarak aldığı çalışmalarında mekanlar, kimi zaman kişiye ait olarak tanımlanabilecek alanın içinde konumlanan günlük ev eşyalarının kullanıldığı mekân enstalasyonlarına, kimi zaman da ev ya da oda olarak betimlenen hücrelerle, korku ve kaygı yüklü yerlere dönüşmektedir. Bununla birlikte yine Bourgeois'nın çalışmalarında ev ve eve ait nesnelere, adeta acı çeken bir kadın bedeni metaforuyla yeniden biçim alır. Ev yerleştirmelerinde kullandığı ev içi eşyalara, kadın elbiselerinin üzerine çökmüş olan sıkıntı ve hapsolmuşluk hisleri evi adeta bir kaygı ve sıkıntı nesnesine dönüştürür. "Bütün yapıtlarım ve konularım kaynağını çocukluğumdan alır." (Xenakis'den Aktaran Dreifuss, 2016: 28) diyen Bourgeois çocukluk evi dönemindeki travmalarını sanat ürünleri aracılığıyla bilinç üstüne çıkararak, yaratıcılığının öncü gücünü oluşturur.

Bourgeois, çocukluk evindeki ruh halini ortaya çıkarmaya amaçladığı "Red Room" isimli enstalasyonlarında çocuk ve ebeveyn olmak üzere evin iki ayrı oda görüntüsünü kullanmıştır. Odalar Bourgeois'nın kişisel temalarına referans veren kırmızı sembolik ev eşyaları ve diğer gündelik eşyalarla doldurulmuştur. "Ev yalnızca görsel değil aynı zamanda duyuşsal ve tensel olan; arzuları, hazları, kaygıları, hatta korkuları barındıran bir mekân. Breton az bilinen bir şiirinde evi sürrealizmin tüm yaratıcı ilkelerini içinde taşıyan yer olarak niteler; onun labirentvari yapısını bilinçdışı dünyanın simgesi olarak kabul eder." (Akt. Artun, 2014: 26-27) Bourgeois'nın ev içini konu alan bu enstalasyonlarında nesnelere ev; geçmiş döneme ait kaygıların, sıkışmışlık hissinin bir anlamda çocuk/ kadın üzerinden nesnelere temsil edildiği bir ilişkiler bütününe dönüşür. Bourgeois'nın "Red Room" eserlerine yine Bachelard'a başvurarak, yuva, çocukluk, bilinçaltı ilişkisinde bir açıklama getirmek gerekirse;

(...) ama işte tam da bu kadar kolay gelişebildiği için ev, insan ruhuna ilişkin bir analiz aleti olarak ele alınabilir. Basit evimizde düşler kurarken, bu "alet" yardımıyla mağaranın sunduğu avantajları kendi içimizde yeniden bulmayacak mıyız? Ruhumuzun kulesi yerle yeksan oldu mu hiç? Yoksa bizler, o ünlü yarım dizeyi düşünürsek, "kulesi yıkılmış" varlıklar mıyız? Yalnız anılarımız değil, unuttuklarımız da "bir yere yerleşmiştir". Bilinçdışı "yerleşmiştir". Ruhumuz bir konuttur. Ve "evleri" odaları" hatırlayarak kendi içimizde "konaklamayı" öğreniriz. Eve ilişkin hayallerin iki yönde birden ilerlediği daha şimdiden görülüyor: biz onların içinde olduğumuz kadar, onlar da bizim içimizdedir (...) (Bachelard, 2014: 29-30).



Görsel 5. Petrit Halilaj, *The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real*, 2010, 8 x 11 x 13m.

Evin geçmiş zamana yönelik bağlamının olumsuzluğu çağrıştırdığı bir imgeye, bir nesne-mekâna dönüştüğü diğer bir çalışma Petrit Halilaj'ın 'The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real' isimli ev enstalasyonudur. (Görsel 5).

Sanatçının bu çalışması, Kosova'daki yıllarında savaş sırasında yok olmuş çocukluk evininin bina iskelesine ait ölçeği arttırarak oluşturduğu büyük boyuttaki bir kopyasıdır.⁵ Halilaj için ev, kaybettiği bir mekânın arayışında olduğu bir imge biçiminde görsellik kazanır. "Halilaj'ın çalışması burada ev sahibi olarak, özlem, aidiyet ve hafızanın kırılğan bir alanı olarak aktarılan, ev dışı bir estetiği ifade ediyor" (Lauzon, 2017: 14) cümleleriyle açıklar. Ev iskelesinin etrafında dolanan tavuklar çocukluk dönemindeki kırsal yaşantıya da bir gönderme olarak kırdan kente göçü de hatırlatan unsurlardır.

Örneklenen çalışmalardan da anlaşılacağı üzere çağdaş sanatın bir formu ve

⁵ Kosova savaşındaki bombalı bir harekât sırasında evinin yıkıldığını gördü, ailesinden koparılarak, bir yıl sonra çatışma sona erene kadar Arnavutluk'ta bir mülteci kampına sürüldü. (Lauzon, 2017: 14).

konusu olarak ev; zaman, bellek, kimlik, aile vb. çoğaltılabilecek anlamlar üzerine, insan yaşamını her yönüyle tamamlayıcı bir rol üstelenerek görsellik kazanan, metaforlarla yüklü bir mekân-nesne haline bürünmektedir.

Sonuç

Ev yalnızca duvarlar ile dıştan ayrılmış bir mekân olma bağlamından zamanla olan ilişkisi içerisinde sınırlarak, günümüzde anlam ve görsellik bakımından çok geniş sınırlar dahilinde değerlendirilen bir kavrama evrilmiştir. Ev, sanat içerisinde çağdaş bir imge olması bakımından günümüzde sanatsal üretimi etkileyen, sanatçılara ilham veren önemli bir kavram ve formdur. Barınmanın, mahremiyetin muhafaza mekânı, ait olmanın, anıların/ hatıraların kapalı kutudaki yerleşkesi/belleği olarak ev; çağdaş sanatta işlevsel bir nesne-mekân biçimiyle kimi zaman tekinsizliği, kırılğanlığı, istikrarsızlığıyla devingen düşüncelerin, imgeleri haline dönüşmektedir. Ev çağdaş sanat üretimlerinde, 'dış' a ait bir mekân olarak anılmaktan öte, çok farklı bağlam ve metaforlarla felsefe, sosyoloji vb. diğer disiplinlerle olan ilişkileri içerisinde yeniden ve yeniden üretilen bir imge, bir dil haline gelmiştir. Kavramın ve imgenin taşıdığı zenginlikle ev; çocukluktan yetişkinliğe insan yaşamının bütüncül bir ögesi olarak gerek fiziksel gerek düşünsel yapısıyla birçok sanatçıya üretim için kaynak olmaya devam etmektedir.

Ev, kimi zaman kişisel mekânın 'dış' a karşı direnişi, kültürle kodlanmış bir yaşama alanı, geçmişte ya da şu anda yitirilen mekânın anısı üzerine bir ağıt, kimi zamanda düşlemde, çocukluğa dönük anılarda ütopyikleşen mekanlar halinde sanatçılara yön verir. Çağdaş sanat içerisinde de sanatçılara yeni imgelerin, metaforların, bağlamaların kapılarını aralayarak varlığını sürdürmeye devam eder.

Kaynakça

- Artun, N. A. (2014). *Sürrealizm/ Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bachelard, G. (2014). *Mekânın Poetikası* (çev. A. Tümertekin.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bollnow, O. F. (1961). "Lived-Space", *Philosophy Today*, 5:1. 31-39.
- Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life* (İngilizce çev. S. Rendal). California: University of California Press.
- Colomina, B. (2011). *Mahremiyet ve Kamusalılık -Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari* (çev. A. U. Kılıç). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Dreifuss, K. E. (2016). *Art and Mourning: The Role Of Creativity In Healing Trauma And Loss*. New York: Routledge.
- Foster, H. (2004). *Tasarım ve Suç* (çev. E. Gen). İletişim Yayınları.
- İlin, M. ve Segal, E. (2000). *İnsan Nasıl İnsan Oldu* (çev. A. Zekerya). İstanbul: Say Yayınları.
- Lauzon, C. (2017). *The Unmaking of Home in Contemporary Art*. Canada: University of Toronto Press.
- Levent, N. ve Leone, A. P. (2014). *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. UK: Rowman&Littlefield.
- Perry, G. (2013). *Playing at Home: The House in Contemporary Art*. London: Reaktion Books Ltd.
- Racz, I. (2015). *Art and the Home: Comfort, Alienation and the Everyday*. London: I.B. Tauris.
- Talu, N. (2009). "Ev, Evsellik, Gündelik Hayat Nesnelere: Andrea Zittel, Allan Wexler, Rachel Whiteread", *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi*, 221, 128-134.
- Tuan, Y. F. (2001). *Space And Place: The Perspective Of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

İnternet Kaynakları

- İnternet: Henrik David Bohr. Web: <https://bit.ly/2M33mS7> adresinden 19.09.2019 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Werner Heisenberg. Web: <https://bit.ly/314DMQO> adresinden 19.09.2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynakları

- Görsel 1. <https://bit.ly/2OpOHlp> adresinden 21.09.2019 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 2. <https://bit.ly/31QAqCr> adresinden 23. 09.2019 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 3. <https://bit.ly/2MIQjKm> adresinden 24. 09.2019 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 4. <https://bit.ly/2VskvHU> <https://bit.ly/323p5it> <https://bit.ly/33ePpWQ> adreslerinden 24. 09.2019 tarihinde alınmış, Photoshop CC programı ile birleştirilmiştir.
- Görsel 5. <https://bit.ly/2o8tGkO> adresinden 27. 09.2019 tarihinde alınmıştır.

Duyusal Kolaj ve Mekân

Doç. Dr. Emel Birer
Selva Kaya

Makale Geliş Tarihi: 18.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 20.11.2019

Özet

Mimarlık eğitimi yıllar içerisinde mekânı tanımlamak ve deneyimlemek üzere birçok yeni teknik ve yöntemle öğrencilerle buluşmaktadır. Mekânın yaşamsal ve duysal boyutuna hitap edecek gerçekçi yaklaşımlar teknolojinin gelişmesiyle sanal gerçekliğe doğru ilerlemekte ve zaman içerisinde görselleşme ve ifade teknikleri de değişmektedir. Bu çalışma, sanatta ve mimarlık eğitiminin ilk yıllarında yapılan kavramsal çalışmalarda oldukça sık kullanılan kolaj tekniğinin mekânsal duyumsamaya karşılık gelen bir ifade tekniği olduğunu ve mekânın deneyimlenmesine hazırlık yapan çok boyutlu bir ifade tekniği olarak mimarlık eğitiminin tüm süreçlerinde yer alabileceğini savunmaktadır. Çalışmanın amacı mekânı duysal olarak algılayabilecek bir teknik olarak kolajın önemini vurgulamaktır. "Mimari tasarım sürecinde görmek, dokunmak, tat almak, koklamak ve işitmek duysalarını kolaj tekniği harekete geçirir" hipotezi "IV. İstanbul Tasarım Bienali- Okullar Okulu" etkinlikleri kapsamında sergilenen "Evin Ayrıntıları" isimli duysal kolaj çalışması üzerinden okunacaktır.

Anahtar Sözcükler: Kolaj, Mimarlık Eğitimi, Duyular, Mekân, Mimari İfade Teknikleri

SENSORY COLLAGE AND SPACE

Abstract

Architectural education meets with students with many new techniques and methods to define and experience the space within years. Realistic approaches to address the vital and sensory dimension of the space are moving towards virtual reality through the development of technology. This study aims to use the collage technique, which is frequently used in art and conceptual design, as a representation technique that corresponds to spatial perception, and should be frequently included in architectural education. The aim of the study is to emphasize the importance of collage as a technique to perceive space with the senses. Seeing, touching, tasting, smelling and hearing the collage technique that stimulates the senses that the hypothesis. It will be examined through the sensory collage project named "Details of the House" exhibited under the "IV. Istanbul Design Biennial- a School of Schools" at activities.

Keywords: Collage, Architectural Education, Senses, Space, Architectural Representation

Doç.Dr. Emel Birer. Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul.
E-posta: emelbirer@gmail.com. ORCID:0000-0003-0152-3690
Selva Kaya. Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü Öğrencisi, İstanbul.
E-posta: selvakya@gmail.com. ORCID: 0000-0002-8180-5286

1. Giriş

Mekân kavramı fiziksel varlığının ötesinde çok boyutlu bir oluşumdur. Mekânın var olma nedeni olan insan, mekân ile zihinsel, algısal ve bedensel bir iletişime girmektedir. Mekânı algılayan ve deneyimleyen insanın mekânla kurduğu etkileşim sürecinde yer alan duyumsama eylemi ve buna bağlı olan beş duyunun önemi büyüktür. Bu sebeple mimarlık eğitimi içerisinde yapılan mekân tasarımına yönelik çalışmaların tasarlama evresi gerçekleştirilirken gerçek duyumsamalara yakın yöntemlere başvurmak mekân algısını daha da güçlendirecektir.

Tasarlama eylemini gerçeğe taşımadan önce ihtiyaç duyulan mimari ifade ve görselleştirme tekniklerinin tarihi mimarlık tarihi kadar eskidir. Modern öncesi tasarım süreci, kavramın ve tasarım düşüncesinin temsili olarak çizim, maket gibi tekniklerle gelişerek bugüne kadar gelmiştir. Burada tasarımcının hayalini ifade tekniklerini kullanarak geliştirdiği ürün, gerçek biçimin bir simülasyonudur. Mimari temsiller tasarımcıya karar verme aşamasında yardımcı oldukları gibi, eğitimsel fonksiyonları açısından tasarım veya mevcut yapıyı anlatmakta da yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda bu teknikler tasarımcıya çevredeki değişiklikleri tasarım gerçekleşmeden/ürüne dönüşmeden önce görme, deneyimleme ve anlama imkânı sunmakta ve nihai karar alma aşamasında yardımcı olmaktadır. Kolaj," birbirine hiç benzemeyen öğeleri bir araya getirerek bir yapıt ortaya koyma ve bunun sonucundaki doku kopukluğunu yadırgamama özelliği (Lynton, 1991:65)" ile daha çok sanatta ama mimarlık eğitimi içerisinde de yer alan bir görselleştirme/ifade tekniğidir. Mekânı duyumsamada bize önceden deneyimleme ve algılama imkânı sunacak özelliklere sahip olan kolaj tekniği, sanatın çeşitli dallarında ve mimarlık eğitiminde kavramsal tasarım aşamasında daha çok kullanılırken, mekânın tasarlanması ve deneyimlenmesi aşamasında daha az kullanılmaktadır. Mimarlık ve sanat ilişkisinin mimarlık eğitimindeki önemini de vurgulayan bu çalışma, "IV. İstanbul Tasarım Bienali- Okullar Okulu" etkinlikleri kapsamında sergilenen "Evin Ayrıntıları" isimli duyuşal kolaj çalışmasını mekân ve duyular üzerinden ele almakta ve "mekânın deneyimlenmesinde ihtiyaç duyulan duyuları kolaj tekniği harekete geçirebilir" hipotezi üzerine kurgulanmaktadır.

2. Mimari Mekânı İfade Etme Teknikleri

Çağdaş tasarımcıların yirminci yüzyılın son döneminde mimari ifade tekniklerine olan ilgisinin giderek arttırdığı ve buna bağlı olarak mimari ifade tekniklerinin karakterinde meydana gelen önemli değişiklikler olduğu gözlenmektedir. Bu değişikliklerden ilki, onun sıkı sıkıya bağlı olduğu inşa edilmiş ürünle arasındaki bağı zayıflaması ya da yönünün değişmesi,

böylece ifade gücünün kendine yeni bir var olma alanı yaratma isteği denebilir (Graafland, 1996; Gürer ve Yücel, 2005: 85). Öte yandan ortaya çıkan değişimin doğal bilimlerde, dilbilimde ve haberleşme teknolojilerinde meydana gelen değişimlerle yakından ilişkisi olduğu görülmektedir (Woolgar, 1999:155). Bu gelişmeler sonucunda tasarımcılar mimari ifadelerden retorik amaçlı olarak da yararlanabileceklerinin bilincine varmışlar ve böylece kendilerini biraz da olsa inşa problemlerinin dışında kalarak ifade ortamında yer alan kişiye ve yere bağlı olarak değişebilen bir meslek pratiği içinde görmüşlerdir (Gürer ve Yücel, 2005: 85). Mimari ifadenin mimarın düşüncelerini ortaya koyan pasif bir araç olmaktan çok, onları şekillendiren aktif bir araca dönüşmesi şekli mimari fikirlerin somutlaşmasını sağlayan bir araçlar bütünü olduğunun göstergesidir. Mimari ifade dendiğinde genellikle mimari çizimler akla gelir fakat mimari ifade çok daha geniş açılımlara sahiptir. Çizimlerin yanı sıra, maketler, bilgisayar ortamı, hologramlar vb. bu açılımın önemli bileşenlerini oluştururlar (Porter, 1979; Gürer ve Yücel, 2005:85).

Tüm eğitim alanlarında olduğu gibi bilişsel ve duyuşsal öğretim hedefleri tasarım öğrencilerinin algılama potansiyellerini geliştirerek, öğrenme yetilerini geliştirmektedir. Bu nedenle mimarlık eğitiminde kullanılan ifadelerin yapısı çoğunlukla görsel algıya dayanır. Bunlar iki boyutlu grafiklerle, üç boyutlu nesnelere arasında yer alır. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler bu ikiliye elektronik ortamda yeni iki ve üç boyutlu deneyimler eklemiştir. Goldermans'a (2001:112-115) göre bu deneyimler, "bir mekânsal nesnenin tasarım, uygulama ve uygulama sonrasında, insan zihninin algılayabileceği tarzda semboller, simülasyon ve animasyonlarla düzenlenerek iki veya üç boyutlu modellere dönüştürülmesine işi olan görselleştirme" dir. Uluğtekin ve İpbüker (1996:131-141) için görselleştirme, "anlatım teknikleriyle ifade bulan biçim ile ilgili algılama, iletişim, sunum teknikleri, analiz ile uygulamaları içeren" bir kavramdır. Görselleştirmenin önemi, çevredeki değişiklikleri gerçekleşmeden önce görme, deneyimleme ve anlama imkânı sunmasından ve karar alma aşamasında yardımcı araç olmasından gelmektedir.

Schenk'e göre görsel tasarım süreci üç safhadan meydana gelmektedir (Schenk, 1991:168-181). Bunlar: hazırlık safhası, yaratıcı safha ve üretim safhasıdır. Tasarımcılar, mimari tasarımın hazırlık safhasında eskiz tekniğini sıklıkla kullanmaktadır. Tasarımın düşüncesinin olgunlaşmaya başladığı yaratıcı safhada ise çalışmalarında analizlere, sentezlere yer vermekte, fikirlerini somutlaştırmakta ve deneyimlemektedirler. Bu safhada eskizleri, ortografik modelleri, aksonometrikleri, izometrikleri, bilgisayar sunumlarını, maketleri ve kolaj tekniğini kullandıkları görülür. Son ürüne yönelik

aşamada ise, daha çok yapım aşamasına uygun mimari çizimlere yer verilir. Burada dikkati çeken görsel grafik dilin soyuttan somuta giden çizgisinde eskizler ve kavramsal grafikler en başta yer alırken, maket, üç boyutlu animasyonlar vb ise bu sürecin sonlarında yer almasıdır. Dolayısıyla, mimari tasarım sürecinde daha çok kavramsal grafikler, ortografikler, dinamik grafikler, perspektif ve üç boyutlu temsiller, bilgisayar vb. ifade tekniklerine yer verildiği görülmektedir (Porter, 1979; Gürer ve Yücel, 2005:85). Kavramsal anlatımların gerçek tasarımlara dönüştüğü geçiş safhasında kullanılacak duyuşsal kolaj tekniği ise, mekânı duyumsamada çizim, eskiz, gerçek materyallerin bir araya gelerek yeni bir bütün oluşturabilmesi ile elektronik ortamdan önce mekânsal deneyimi duyularla sağlayacak bir ortam hazırlar.

3. Duyular ve Mekân

Mekân kavramı felsefe başta olmak üzere çeşitli disiplinlerin tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalar tarihsel düşünme tartışmaları ile eş zamanlı olarak değişmiş ve gelişmiştir. Dolayısıyla, her bir kırılma noktasında, farklı kavramların eşliğinde açıklanan mekânı günümüzde, bugüne ait kavramlarla bir kez daha tanımlamak gereklidir. Mekânı anlamlandıran 'yer', 'bağlam', 'işlev' gibi kavramlar, 20. yüzyılın sonlarına kadar tartışılmış fakat bu kavramların günümüz mimarlık ve mekân yaklaşımını anlatmak için yeterli olmadıkları görülmeye başlanmıştır. Bugün tasarım dünyasında mekân kavramını ifade ederken çok boyutlu ve çeşitli diller kullanılmakta, farklı dillerde temsil edilen mekânlar, o dilin kendi kabulleri üzerinden ifade edilebilir hale gelmektedir (Uluengin ve Görgülü, 2014:339).

Duyular dünya ve gerçeklik ile bizi bağlayan, onu anlamamızı, algılamamızı, hissetmemizi sağlayan araçlardır. Algısal sürecin yarattığı çeşitlenmenin yanında, mekân kavramında olduğu gibi duyuların da zaman içerisinde istek ve egemenliklerinde değişimler olmuştur. Arkaik dönemde en baskın duyular, dokunma ve tat alma duyuları iken, ihtiyaçların zamanla değişmesi bu durumda değişikliklere neden olmuştur. Görme duyusu, yakın tarihe kadar en baskın duyu iken, şimdilerde bu durum farklı yorumlanmaktadır (Kızıl, 2000:25). Görme ve işitme organının insan için olan öneminden dolayı, bunlara birincil duyu organı denmekte, diğer duyular ise görme ve işitme organlarına oranla daha az sıklıkta kullanıldıkları için ikincil olarak kalmaktadır (Cücelloğlu, 1992:103). Pallasmaa, algı içinde görme duyusunun ön plana çıkarılmasını eleştirmiş, mekânın tüm duyuların eşliğinde deneyimlenmesinin gerçekliğini ifade etmektedir. Ayrıca görme temeline dayalı algıyı reddederek tüm duyuları içine alan bütünsel algıyı ön plana çıkarmış ve görme duyusunun dokunma duyusunun evrimleşmiş hali

olduğunu dile getirmiştir (Pallasmaa, 2011). Pallasmaa'nın "Tenin gözleri" isimli kitabı, bu durumu dokunmanın gözle görülenin ötesine geçebileceğini de savunan bir özellikte olduğunu gösteren bir başlıktır.

Algı, duyuların bireyde yarattığı hislerin yorumlanması, görsel algı ise bireyin gördüğü resmi kavrama yetisidir. Bireyin neyi göreceği, nasıl algılayacağı, hangi görüntüleri algılayıp hangilerini algılayamayacağı, algıladığı görüntülere ne tür anlamlar yükleyeceği, onun geçmiş bilgi birikimi ve deneyimleriyle ilgilidir (İnceoğlu, 2004:83-84). Mekândaki görsel algıyı etkileyen biçim, renk, doku, malzeme ve ışık kavramları aynı zamanda tasarım öğeleri arasında yer almakta ve görsel algının dışında, boyutsal, işitsel ve ısısal algı çeşitleri de mekânı duyumsamamızda önemli rol oynamaktadır (Aslan, Aslan ve Atik 2015:139-151). Algıladığımız her duyu bir diğer duyuyu çağırılmaktadır. Örneğin ses hem mekânı ölçer hem de mekânın büyüklüğünü anlamamızı sağlar. Sokakta atılan her adım, sokağın malzemesinin sesiyle bütünleşir. Sokağı çevreleyen duvarlardan yansıyan ses ise, mekânın derinliğini anlamamızı sağlarken ölçüğünü de ortaya çıkarır. Bir mekâna ait bireyin hafızında kalan en kalıcı anı, onun kokusudur. İnsanlar gibi mekânlar da hafızada kokularıyla hatırlanır, düşünür ve hayal edilir. Mekânı; koku, ses, dokunma, görme, tat, iskelet ve kas sistemimizle eş zamanlı algılar, ölçer ve şekillendiririz (Pallasmaa, 2011:12-67). Böylelikle mekân algısı tüm duyuşsal reseptörlerimizi harekete geçirir.

4. Duyular ve Kolaj

Tüm duyularımızla algıladığımız, ölçtüğümüz ve şekillendirdiğimiz mekân aslında mekân değil, çok boyutlu bir kavramdır. Bu nedenle günümüzde sıklıkla kullanılan mimari ifade ve görselleştirmeler bu çok boyutlu mekân tanımını anlatmakta zayıf kalmıştır. Bir maket, model, fotoğraf veya çizimler bize bir mekânı tarif eder. Fakat bu içinde herhangi bir ses, koku, doku, tat, sıcaklık, nem olmayan, zamanda donmuş ve hayattan iz taşımayan bir mekândır. Mekân bireyin zihninde bir mozaik gibi inşa olur ve birey o mekânı tanıır hale gelirse yavaş yavaş aidiyet hissi ortaya çıkmaya başlar. Mekânı her yönü ile anlamlandırmanın yolu bütün bu duyu ve duygu katmanlarını bir araya getirmektir.

Sanat ve onun donanım malzemesi olarak düşünüldüğünde kolaj, parçaların bir araya getirilmesiyle oluşturulan kompozisyonların temelde gerçeği tasvir etmek yerine nesnenin veya malzemenin kendisinin kullanıldığı bir anlatım biçimidir. Kullanılan malzemeler mekân ve kompozisyona uygun oldukları takdirde bireye anlamlandırabilecekleri gerçek bir deneyim sunar. (Öztütüncü, 2017:343) Oysaki teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan ifade teknikleri gerçeğin sadece bir simülasyonudur. Hamilton'na yaratıcı

çalışmalara özgür bir ortam sunan kolaj, çevremizde, gündelik yaşamımızda kullandığımız birçok malzemeden oluşabilir. Batur'a göre; "Kolaj, görüntünün yeniden yapılandırılmasının organik unsuru olarak ortaya çıkmaktadır; bu anlamda, görmenin daha sentetik bir aşamasına karşılık gelir. Uzamın yeni deformasyonlarının yaratıcısı kolaj, asamblyaya çevre düzenlemesine, heykel-mimarlık sentezi kavramlarına ve eylem gösterisine (happening) götüren evrim zincirinin anahtar unsurudur" (Batur, 2006: 327). Duyusal kolaj ise, sanatla mimarlığı buluşturan, yaşanmış malzemelerin, seslerin ve kokuların bir araya geldiği bir kolaj tekniğidir. Duyusal kolajda nesne, görüntü biçimini bir tarafa atar, malzemeler çeşitli birleşimlerden ortaya çıkan bir oyun içgüdüleriyle nesnelere bir araya gelerek oluşturdukları yeni bir anlayışla bize dokunur, koklanır, iştilir ve görünür bir biçime bürünür. Bu oyun bizi üzerinde gündelik kullanım nesnelere izlerini taşıyan sayısız örtü, astar, kılıf, mendil, perde, kaşık, kilim... vb. gibi ikamet edenin izlerini mekâna taşır ve biz de bir izleyici olarak hiç tanıklık etmediğimiz bu mekâna, tüm duyularımızla dahil olmaya başlarız.

5. Mekân ve Kolaj

"Yaşamak iz bırakmak demektir...İç mekânda... Üzerlerinde gündelik kullanım nesnelere izlerini taşıyan sayısız örtü, astar, kılıf vardır. İkamet edenin izleri de mekâna nakşolur..."

– Walter Benjamin (1986)

Göç insanlık tarihi kadar eski bir olgudur. İnsanlar, güvenlik ya da daha iyi bir yaşam sürdürebilme nedenlerinden dolayı yaşadıkları yerlerden başka bir yere göç etme ihtiyacı duymuşlardır. Bu göç sırasında her zaman yanlarında bazı nesnelere taşımış ve gittikleri 'yer'leri kendilerine ait hale getirmişlerdir. IV. İstanbul Tasarım Bienali- Okullar Okulu" kapsamında sergilenen "Evin Ayrıntıları" kolaj çalışması, "ev" olgusunun önemini, göçmenlerin evlerini/ülkelerini terk ederek çıktıkları yolculuklarında yaşadıkları en büyük kayıplardan birinin evin kaybı olması üzerinden anlatır. Tüm göçmenlerin yaşadığı ortak deneyim evin kaybıdır. Burada "ev" olgusuyla anlatılmak istenen sadece içinde yaşanılan mekân değil, çok boyutlu duyusal bir hacim olmasıdır. Kişinin dili, kültürü, içinde yaşadığı toplumdaki rolü ve ülkesiyle kurduğu başka birçok bağı bu "ev" duygusuyla ilişkilendirilmekte ve ev terk edildiğinde aslında evle ilişkilendirilen kavramlar da kaybedildiği için çok boyutlu bir kayıp anlatılmaktadır. Bu kayıplar, yaşadıkları evin konuştukları dilin, ailelerinin, fiziki ve sosyal çevrelerinin ve konumlarının kaybıdır.

Kişi kendisini evde hissetmekten bahsettiğinde, söylediği şey kesinlikle istediği her şeye sahip olduğu, her isteğinin ve arzusunun gerçekleştiği ve tatmin olduğu anlamına gelmemektedir. Daha ziyade, evde hissettiğini söylediği zaman, o arzuyla olan ilişkisinin bir şekilde kendisine tanidik görüldüğü bir zaman ve mekânda demektir (Lichtenstein, 2009:451). Ev, sadece aidiyetle veya kişinin köklerinin nereden geldiğiyle ilgili değil, daha ziyade aidiyet hissinin duygusallaştırıldığı bir mekân olmakla ilgilidir. Ev ve evde olma sorusu sadece duyguların hissedilip değerlendirilmesiyle cevaplanabilir. Evde olmak kişinin nasıl hissettiği veya nasıl hissedemediği meselesidir. Kişi evindeyken bir aile üyesi, bir komşu veya bir arkadaşken, evini terk ettiğinde birden bir yabancıya dönüşebilmektedir (Ahmed, 1999:329-347).

"Ev, güvenli bir çerçeveleme fikrinin yaratımına yarayan bir hikâyedir" der Lichtenstein (2009). Temelde ev hissi, bir "mozaik" olarak yapılan bir "kimlik alt katmanı" nı şekillendirmektedir. Bu mozaik sağladığı ev hissiyle birlikte beraberinde, "kişinin bir ülkeye ait olduğu, kişinin ülkesinin var olduğu, bir dil grubuna ait olduğu ve bazı belli seslere alışık olduğu, belli bir coğrafyaya ait olduğu ve belli bazı mimari yapılarla çevrelendiği gerçeği" ni getirmektedir. Buradaki mozaik çoğunlukla fark edilir değildir, fakat hayat içerisinde bir tahmin edilebilirlik duygusu sağlamaktadır. Bu yapı zarar gördüğünde, gerçeklik kaybolmaktadır (Papadopoulos, 2002:9-40).

IV. İstanbul Tasarım Bienali-Okullar Okulu teması kapsamında sergilenen "Evin Ayrıntıları" Kolaj Çalışması, evde olma hissini kuvvetlendiren gündelik materyallerin bir araya gelerek aidiyet hissinin sorgulandığı göçmen evinin hikâyesidir (Görsel 1). Bu hikâyeye evin yaşanılan tüm mekânlarına ait parçalar kimi zaman yan yana kimi zaman üst üste konarak tekrar evi inşa edecek bir kolaj çalışması ile anlatılır. Mekânın göçmenin yaşadığı evi temsil edecek duyguları anlatması için kullanılan duyusal kolaj tekniği, mekânı hissettirecek duylara karşılık gelecek malzeme, ses, koku, doku ve hikâyeyi bir araya getirir. Tasarımın kavramsal aşamasından çok gerçek yaşamın duyguları kolaj üzerinden okumak için çeşitli katmanlar bir araya gelir. Birinci katman, yeni oluşan evin zemini, yaşanılan ve yaşanılmış tüm evlerin zeminini bir araya getiren dokudur. Mekânın zemini burada üst üste kullanılan malzemelerle iki boyutlu zeminde görülür hale gelir.



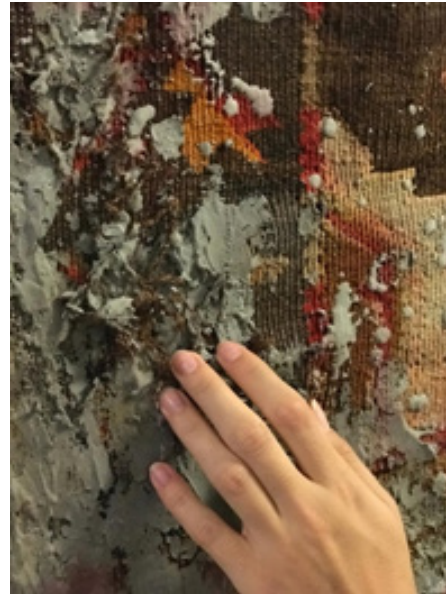
Görsel 1. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Solda)



Görsel 2. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması Video Efekt (Sağda)



Görsel 3. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Solda)



Görsel 4. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Sağda)

Mekânlar sesleri başkalaştırılıp, öze ait iç sesiyle seslenirken, yapay olarak üretilen seslerle de bu mekânların sesi özelleştirilebilir. Örneğin mekânla ilk tanışmayı sağlayan kapı zillerinin sesi, mekânın dış dünyaya kendini tanıttığı kendine has iletisidir ve mekândan aldığımız bu ilk ileti mekânın kullanıcılarının özelliğini yansıtan bir ipucunu verir (Gezer, 2012:1-10). İkinci katmanda kolaja video efekt yardımıyla mekânsal sesler de dahil edilmiştir (Görsel 2). Yürürken adımların halıda çıkarttığı sürtünme sesi, bir odadan diğerine geçerken açılan ışığın sesi, öylesine açılan bir çekmecenin çıkardığı ray ses, kaşığın tencerede çıkardığı ses kişiyi nesnenin bulunduğu mekândan çıkarıp bir anda olmak istenen eve bırakmaktadır.

Dokunma duyusu, görme duyusu ile birlikte yüzeylerin dokularının daha net anlaşılmasını sağlamaktadır. Yüzeyin sert, yumuşak ya da pürüzlü olup olmadığını anlamak için görmek yetmez, dokunma ihtiyacı da hissedilir. Hayatı tüm ayrıntıları ile görmek yaşanmışlıkları mekân üzerinden okumak çalışmada bir araya getirilen şeylerin çeşitliliği ile daha da belirginleşir. Üçüncü katmanda yerdeki halı, pencerede perde, koltuktaki örtü gündelik yaşamın bazen hiç de farkında olmadığımız ayrıntıları gibi dururken, duvardaki sıva halıda yürürken ayağımıza değen bir nesne gibi belirginleşmeye başlar. Kolaj dokunulan bir yapıdadır. Dokunma hissi mekânda tenimize değen gözlerimize de harekete geçirir (Görsel 3-4).



Görsel 5. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Solda)



Görsel 6. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Sağda)



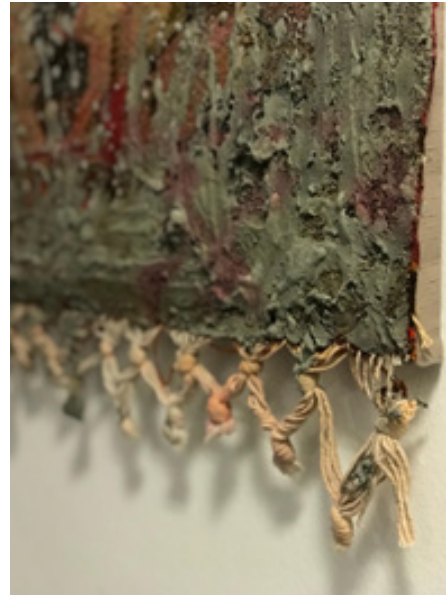
Görsel 7. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Solda)



Görsel 8. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması Video Efekt (Sağda)



Görsel 9. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Solda)



Görsel 10. Evin Ayrıntıları Kolaj Çalışması (Sağda)

Koku, insanların üzerine sinen ve bireylere anılarını hatırlatan bir uyarıcıdır. Her mekân belli bir kokuyla hafızaya kazınırken, çoğu zaman koku mekân ve mekânın kullanıcıları hakkında bilgi verir ve mekânla insan arasında bir arayüz oluşturur (Gezer, 2012:1-10). Dördüncü katmanda kullanılan malzemelerin gerçekte var olan, sandıklarda bekleyen malzemeler olması, dokunma duyusuna bir katman olarak kokuyu ekler (Görsel 5-6). Yaşantının akışkanlığı duyusala takılarak anlık formasyonlar edinir. Sadece bakılan olmak, bakılmaya değer olmak yaşantının akışkanlığı içinde bizi yavaşlatır. Fakat istenilen şey yaşantıyı yavaşlatmak değil, yaşamın kendi içinde sahip olduğu duygu dinamiğini aktarmaktır (Tanju, 2003:43). Bu nedenle kumaşlara sinmiş olan naftalin kokusu görselin egemenliğini kırıp bireyi temel ev hissine daha da yaklaştırır. Tam bu anda gündelik hayatta hiç farkında olmadan çevresini sarıp sarmalayan bazı belli sesler duymaya başlanır.

Fizyolojik verilerin kaydedildiği zihinde, tatlar da yer alarak algının ikinci aşaması olan zihinsel süreçte tekrar tekrar hatırlanarak mekânı sürekli olarak hissedilir hale getiren duyu haline gelir. Beşinci katmanda mekânın içinde duyumsanan tüm anlar bazen bireyi kokularıyla bazen hatıralarıyla tanıdık bir yemeğe götürür. Tat almak artık hafızalarda kalan bir anı gibi bireyin dilinin ucundadır. Mekânlar da bellekte kokularıyla hatırlanır, düşünür ve sonunda hayal edilir. Algı mekanizması duyu organlarının gördükleri, işittikleri, tattıkları, kokladıkları, dokunduklarıyla uyarılırken, mekân bu bileşenlerin birbirleriyle zihinde kurulan ilişkilerin anlamlı bütünlüğü ile algılanır.

6. Sonuç

Mimarlık eğitiminin hem öğrenciler hem de eğitimciler için anlaşılması güç yönleri vardır. Mekân kavramını birinci sınıftan itibaren hissedilir boyutta deneyimlemek üzere başvurulan yöntemlerin hemen hemen hepsi nasıl işe yaradığı ya da başka bir yöntem ile ikame edilip edilemeyeceği konusunda çelişkide kalır. Bu çalışmada mekân tasarımının ve mekânın deneyimlenmesinin, hâkim algı olan "görme"den daha farklı duyumsanabileceği ve algılanabileceği duysal kolaj tekniği ile açığa çıkartılmıştır. Duysal kolaj tekniği mekânı duyularla hissetmek ve deneyimlemek üzere birçok yönden çeşitlilik sağlamaktadır. Öğrenciyi hem sanat hem de mimarlık disiplinleri içinde buluşturan bu teknik, aynı zamanda tasarımda özgürce hareket edebilmenin sınırlarını zorlamaktadır. Her türlü malzeme ve tekniğin yazı, fotoğraf, gündelik kullanımına ait malzemeye sınırsız imkân tanıyan duysal kolaj, ifadeyi özgün ve özgür kılar. Mekânın bütüncül durumunun bir parçası olan duyuların her biriyle ve/

veya hepsiyle deneyimlendiğinin farkına varmayı hedefleyen duyusal kolaj çalışması, gündelik yaşam ve malzemeleri de öğrenmeye dahil etmektedir. Bugünün sanat anlayışında alternatif bir yöntem olarak disiplinler arası çalışmalar ile kendine yer yaratan duyusal kolaj sadece kendi olanaklarını değil mimari ifade teknikleri ve görselleştirme ile olan etkileşim ve iletişim olanaklarını da keşfetmiştir. Mimarlık eğitimini sanatla buluşturan bu yöntem tasarım eğitiminin yalnızca kavramsal tasarım aşamasında değil mimari sunuş aşamasında da önemli olanaklar sunmaktadır. Mekânın bütüncül durumunun ancak küçük bir parçası olan duyuların her biriyle ve/veya hepsiyle deneyimlendiğinin farkına varmayı hedefleyen bu çalışma, bienal kapsamında sanatseverler ile buluşarak mimarlık-sanat arakesitinin bir ürünü olmuştur.

Kaynakça

- Ahmed, S. (1999), "Home And Away Narratives Of Migration And Estrangement", *International Journal Of Cultural Studies*, 2 (3), 329-347.
- Aslan, F., Aslan, E. ve Atik, A. (2015), İç Mekânda Algı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(11), s.139-151.
- Batur, E. (2006), *Modernizmin Serüveni*, Alkım Yayınevi, İstanbul, s.327.
- Cüceloğlu, D., (1992), *İnsan ve Davranışı*, Remzi Yayınevi, İstanbul, s. 103.
- Gezer, H. (2012), "Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri", *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, sayı: 11 bahar, ss.1-10.
- Goldermans, S., Hoogenboom, M. (2001) "GIS Visualization The Killer Application?", *Geoinformatics*, 12(2), 112-115.
- Graafland, A., (1996), *Architectural Bodies*, 010 Publishers, Rotterdam.
- Gürer, T.K., Yücel, A., (2005), "Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi", *İtüdergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, cilt:4, sayı:1, Mart, s.84-86.
- İnceoğlu, M., (2004). *Tutum-Algı İletişim*, Elips Kitap, Ankara, s.83-84.
- Kızıl, F., (2000), *Objelerin İki-Üç Boyutlu Grafik Anlatımı ve Zihinde Canlandırma*, İstanbul, Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları, s.25.
- Lynton, N. (1991) *Modern Sanatın Öyküsü*, (çevirenler: Prof. Dr. Cevat Çapan - Prof. Dr. Sadi Öziş), Remzi Kitabevi, İstanbul, s:65, 1991.
- Lichtenstein, D. (2009), "Born in Exile: There is No Place Like Home", *Psychoanalytic Psychology*, 26 (4), 451.
- Uluğtekin, N, İpbüker,C., (1996), "Kartografya ve Coğrafi Bilgi Sistemi", *Coğrafi Bilgi Sistemi Sempozyumu CBS*, İstanbul, s.131-141.
- Öztütüncü, S. (2017), "Sanat Ve Donanım Malzemesi Olarak Kolaj Örneği", *Ulakbilge*, Cilt 5, Sayı 10, Volume 5, s.343.
- Uluengin Ö. , Görgülü, T. (2014), "Mimarlıkta Bir Karşı Duruş Tavrı Olarak 'Anarchitecture'", *Megaron Dergisi*, cilt vol 9, say:4, s.339.
- Pallasmaa, J. (2011) , *Tenin Gözleri*, Çev. Aziz Ufuk Kılıç. İstanbul: Yem Yayınları, s.12-19-52-53-62-67.

Papadopoulos, R. K. (2002), *Refugees, Home And Trauma*. Papadopoulos, R. K. (Ed.), *Therapeutic care for refugees: No place like home* s. 9-40.

Porter, T., (1979), *How Architects Visualize*, Studio Vista, London.

Schenk, P., (1991), "The Role of Drawing in the Graphic Design Process", *Design Studies*, 12, 3, 168-181

Tanju, B. (2003), *Mimarlıkta Sıfır Noktasını Aramak, Ofset Yapımevi ve Matbaacılık*, İstanbul, s.43

Woolgar, S., (1999), *Bilim, Bilim İdesi Üzerine Sosyolojik bir Deneme*, Paradigma Yayınları, İstanbul, s.155.

İnternet Kaynakları

Benjamin W.,(1986) "Paris, Capital of the Nineteenth Century", *Reflections*, New York, s.155. Nur Altınyıldız Artun'un "Mimarlık Nesnesi ve Başka Nesnelere" isimli metnindeki çevirisiyle.(<http://www.e-skop.com/skopdergi/mimarlik-nesnesi-ve-baska-nesnelere/580>)
Son erişim tarihi: 01/10/2018

Görsel Kaynakları

Tüm görsel kaynaklar Selva Kaya ve Emel Birer arşivine aittir.

Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi

Arş. Gör. Dr. Serra Erdem

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2019
Yayına Kabul Tarihi: 16.12.2019

Özet

Her şeyin sanat nesnesi olarak kullanılabilceği felsefesini içinde barındıran Dada hareketi aslında I. Dünya Savaşı'nın vahşetini ve bu vahşetin yaşanmasına izin veren dünyayı protesto eden bir anti-sanat hareketidir. Bu bağlamda tüm sanat biçimlerini ve formüllerini sorgulayan Dadacılar, sonunda sanatın yeni biçimlerini yaratmışlardır. 1923 yılında etkisini kaybeden Dada hareketi aslında hiç son bulmamış, 20.yy.ın birinci yarısında ortaya çıkan modern sanat hareketlerinin temellerinde, biçimsel özelliklerinde kendini göstermeye devam etmiştir. Özellikle 1960'larda görülen Fluxus ve Hapening hareketleri öncü olarak Dada'dan etkilenmiştir. Ayrıca 1970'lerden sonra görülen yapıbozumcu anlayış Dada'nın sadece 20.yy.ın başında görülen sanat akımlarını etkileyen bir hareket olmadığını kanıtlar niteliktedir. Dada'nın ortaya çıkışıyla birlikte, sanat terimi, farklı görsel anlatımlarla genişlemiş, eski anlamından daha farklı bir görünüme bürünmüştür. Sanatın tüm dallarını etkileyerek yeni yönelimlere sebep olduğu gibi, tasarım alanına da bambaşka bir görsel anlatım tarzı kazandırmıştır. Özellikle kolaj ve fotomontaj teknikleri aracılığıyla da bambaşka bir görsel dil yaratmıştır. Günümüz ve yakın geçmişin önemli tasarımcılarının çalışmalarında da Dada hareketinden direk olarak etkilenmeler görülmektedir. Bu makalede, bu bağlamda incelenen örnekler doğrultusunda, Dada hareketinden etkilenen modern tasarım sanatının geldiği yer tartışılacaktır

Anahtar Kelimeler: Dada Hareketi, Modern Sanat, Tasarım, Kolaj, Fotomontaj

THE DADA MOVEMENT FROM PAST TO PRESENT AND ITS EFFECT ON MODERN DESIGN

Abstract

The Dada movement, which incorporates the philosophy that everything can be used as an object of art, is actually an anti-art movement protesting the atrocity of World War I and the world that allows this atrocity to take place. In this context, the Dadaists, who questioned all forms of art and formulas, eventually created new forms of art. The Dada movement, which had lost its influence in 1923, has never ceased to exist, and has continued to manifest itself in the formal features of the modern art movements that emerged in the first half of the 20th century. Fluxus and Hapening movements, especially in the 1960s, were influenced by Dada as a pioneer. Moreover, the deconstructive understanding that was seen after the 1970s proves that Dada was not only a movement affecting the art movements which were seen in the beginning of the 20th century. With the emergence of Dada, the term art has expanded with different visual expressions and has a different appearance than its old meaning. By influencing all branches of art, it has caused new orientations and also gave a completely different style of visual expression to the field of design. It created a completely different visual language, especially through collage and photomontage techniques. In the works of prominent designers of today and recent past, there are also direct influences from the Dada movement. In this article, in the context of the examples examined, the place of modern design influenced by the Dada movement will be discussed.

Keywords: Dada Movement, Modern Art, Design, Collage, Photomontage

Giriş

20. yy. sanat hareketi ve akımlarında görülen I. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri Dada hareketi'nde de kendini göstermiştir. Modern sanat hareketlerinden biri olan Dada hareketi için estetik ve sosyal değerlere meydan okuyan ilk sanat hareketi denebilir. I. Dünya Savaşı'nın zalimliğine ve korkunçluğuna karşı ilk olarak yazınsal alanda bir tepki olarak 1916 yılında doğan Dada, 1917 yılında uluslararası harekete dönüşmüştür. Hugo Ball'un Zürih'te açmış olduğu Kabare Voltaire de şiir ve bildiriler ile bu tepki bir grup sanatçı tarafından ortaya konulmuştur. "1916 yazında bu grup, büyük ahlakçı düşünür ve yergi yazarı Voltaire'in adını bırakıp, yaptıkları sanata ve amaçlarına, bebek konuşmasını andıran 'Dada' adını vermişlerdir (Lynton, 1989: 124)". Dada aynı zamanda Fransızca'da "tahta at" anlamına da gelmektedir. Dada sanatçıları, savaşın bir toplumdaki her yönünü-sanatı da dahil olmak üzere- sorgulamışlardır. Amaçları, sanattaki geleneksel değerleri yıkmak ve eskinin yerini alacak yeni bir sanat yaratmaktır. Aynı zamanda Kübizm, Fütürizm, Konstruktivizm ve Ekspresyonizm gibi diğer avant-garde sanat hareketlerinden de etkilenmişlerdir. Sözel sanatların yanı sıra ortaya koydukları resim, fotoğraf, heykel ve kolajlar da daha önce üretilen çışımalardan oldukça farklıdır. Dada'nın estetik, materyalist ve milliyetçi tutumları alay konusu ile işleyerek eleştirmesi, kendi sanatçı gruplarını oluşturan Berlin, Zürih, Paris, New York gibi bir çok şehirdeki sanatçıları üzerinde de güçlü bir etkisi olmuştur. Bu bağlamda Dada için, sanatçıların odağının estetik açıdan göze güzel gelen nesnelere üretmek değil; çoğu zaman burjuva duyarlılıklarını arttıran ve toplum hakkında, sanatçının rolü ve sanatın amacı hakkında izleyiciyi eleştirmeye yönelten eserler ürettiği ilk kavramsal sanat hareketi denebilir. Dada sanatçıları aynı zamanda hazır-nesne (ready-mades) kullanımlarıyla da kendilerini göstermiş ve tanınmışlardır. Onlar için sanatçı tarafından satın alınabilen ve sanat tarafından çok az manipülasyona uğratılabilecek bu günlük nesnelere, sanatsal yaratıcılık, sanatın tanımı ve toplumdaki amacı hakkındaki soruların görsel ifadesi ve kullanımıdır. Bu noktada akla gelen en önemli isim kuşkusuz Marcel Duchamp'tır. Ayrıca Francis Picabia, Hugo Ball, Tristan Tzara, Hans Arp, Kurt Schwitters, Man Ray, Raoul Haousmann ve Hannah Höch gibi sanatçıları da Dada hareketinde yer almışlardır. Dada sanatçıları 1917 yılında Triztan Tzara önderliğinde DADA dergisini çıkarmaya başlamışlardır. Derginin tasarımı, Dada hareketiyle aynı paralellikte kendini göstermiştir.

Biçim ve tipografide geleneksel olarak tasarlanan ilk sayı, Sanat ve Edebiyatın Yanlış Yazılışı, Dada hareketi haberini uluslararası bir izleyiciye duyurmada başarılı olmuştur. Dada dergisinin ikinci sayısı da açıklığa ve bilgilendirici içeriğe olan bağlılığını sürdürürken, üçüncü sayı önceki Dada dergilerinin hem tarzından hem de özünden çarpıcı bir kopuşa işaret ediyordu. Hareketin ilerici ruhuna uygun olarak üçüncü sayı, okunabilir tipografi ve mantıksal kompozisyonun her kuralını reddetmiştir. Birbirlerine üst üste basılmış kaotik bir tür kompozisyon, bazı sayfalarda sebepsizce sayfa boyunca dağılmış gibidir. Ortalanmış, eğik, baş aşağı kelimeler, yukarı aşağı, anarşik bir özgürlük ruhu ile sayfa boyunca koşturmaktadır. (Eskilson, 2007:135)



Görsel 1. Dada Dergisi, Sayı:3 (Solda)



Görsel 2. Dada Dergisi, Sayı:4-5

"Dada" dergileri 1917 yılında Zürih'te basılmaya başlanmış ve 1922'ye kadar basımını sürdürmüştür. Basım hayatını Paris'te 1920 yılından sonra devam ettiren dergiler, farklı açılarda uçuşan tipografileri, büyük-küçük harf kullanımları, üstüste gelen ve/veya çakışan tipografi ve imajları ile Dada hareketinin ruhunu yansıtmaya devam etmişlerdir. Dada hareketi süresince basılan dergilerden bir diğeri de Kurt Schwitters tarafından çıkarılan "Merz" adlı dergidir. "Merz" dergisi, "Dada" dergisi ile ortak tipografik tasarım diline hakimdir.



Görsel 3. Merz, Sayı:1 (Solda)



Görsel 4. Merz, Sayı:11, 1924, Sayı:4-5



Görsel 5. Raoul Hausmann, Dada Conquers, Kolaj, 1920. (Solda)



Görsel 6. John Heartfield- George Grosz, Kolaj (Sağda)

“Hannah Höch (1889-1978) ve Raoul Hausmann (1886-1977) henüz 1918’de fotomontaj konusunda üstün nitelikli çalışmalar yapan sanatçılardır (Bektaş, 1992: 124)”. Özellikle Haousmann ve Höch’ün kolaj çalışmaları

modern grafik tasarımın gelişimine katkıda bulunmuş; Dada hareketi sonrası gelişen tasarım hareketlerinde de temel bir rol oynamıştır. “Buna ek olarak şiir, otomatik yazı ve kolajı yaratıcı bir şekilde kullanarak 1960’ların Oluşum (happening) performanslarının da ilk örneklerini sergilemişlerdir (Hodge, 2011: 118)”. Berlin Dada hareketi sanatçılarından John Heartfield ve George Grosz’da kolaj ve fotomontajları da günümüz modern tasarıma öncülük etmiştir.

Hareket, Sürrealizm’in ortaya çıkmasıyla dağılmış, ancak ortaya çıkardığı fikirler, çeşitli modern ve çağdaş sanat hareketlerinin temel taşları haline gelmiştir. Hem savaşı durdurmaya yardım etmeyi, hem de milliyetçi ve burjuva sözleşmeleriyle hayal kırıklığı yaratmayı amaçlayan Dada sanatçıları, geleceğin sanat eserlerinde de devrim yaratmıştır. Bu devrimi dönemin gelişmekte olan sanat dallarından biri olan tasarım sanatında da görmek mümkündür. “20.yy. başlarında ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, De Stijl, Suprematizm, Konstrüktivizm, gibi modern sanat akımları dönemin grafik tasarımını da yakından etkilemiştir (Becer, 2015: 102)”.

Dada ve Modern Tasarım

Erken Dada sanatçıları, şu döneme kadar yaratılan sanat eserlerinin sanat olduğu fikrini reddetmiş; bunu yerine, sanat karşıtı olduklarını iddia ederek, modern dünyanın anlamsızlığı ve içerisinde yaşayanlarla alay etmeyi düşünmüşlerdir. Bu bağlamda, belki de en çok tanınan fotomontaj ve kolajın, Dada’nın çağdaş grafik tasarım metodolojisi ve stili üzerinde derin etkileri olduğu görülmektedir. Bu süreç, kaotik görüntülerin montajı veya kolajını oluşturmak için mevcut görüntü ve/veya fotoğraflardan ve/veya açıklayıcı posterlerden kesilmesini ve birleştirilmesini içermektedir. Dada sanatçıları için bu yöntem, savaş propagandası yapan afişlerle dolu bir dünyada, propaganda karşıtı bir sunumdur. Dadacılar yarattıkları çalışmalarda hiçbir anlam ifade etmediklerini iddia etmiş olsalar bile, sanat eleştirmenleri bu çalışmalarda derin bir sosyal yorum ve eleştiri bulmayı başarmışlardır.

Dadaistler her ne kadar sanata karşı olduklarını, geleneği reddettiklerini, sadece yozlaşmış bir toplumla alay edip aşağılıklarını ifade etmiş olsalar da, ortaya koydukları çalışmalarla fütürizmin görsel alfabetini zenginleştirmişlerdir. Kural ve doğmalardan kurtulmak sanatçıyı kendi gerçeğine daha çok yaklaştırmıştır. Şans eseri olarak bilinçsizce yapılanın etkinliği anlaşılınca, Dadaistler kendiliğinden (spontane)

olanı planlı davranışla birleştirmenin yollarını aramışlar; bu sentez sayesinde tipografi geleneksel kısıtlamalarından kurtulmuştur. Dada aynı zamanda, harf biçimlerini Kübizm kavramına uyan - fonetik semboller olarak değil - görsel biçimler olarak kullanmıştır. Tzara ve Hausmann, harf biçimlerini bu şekilde ele alarak, ayrıca harf, tipografik malzeme ve görsel işaretlerle de kolajlar yaparak gerilim ve kontrast alanlarını oluşturmayı amaçlayan tipografiler gerçekleştirmişlerdir (Bektaş, 1992: 45-46).

Dada yalnızca bir form olmadığı ve bir sanat dönemi olarak kabul edildiğinden, çağdaş tasarımın Dada'nın etkilerinden sıklıkla yararlandığı görülmektedir. Günümüzde, dijital fotoğrafçılığın ve Photoshop gibi dijital fotoğraf düzenleme yazılımının ortaya çıkmasıyla, fotomontajları etkili ve yenilikçi bir şekilde üretme yeteneği güçlenmiş; ve amatör becerilerle, profesyonel seviyede tasarım geliştirme becerisi, Dada'nın etkilediği görüntülerin çağdaş kullanımını daha da popüler hale getirmiştir. Buna örnek olarak gösterilebilecek olan fotomontaj, günümüzde de genellikle afiş ve albüm tasarımlarında sıkça karşımıza çıkan çok popüler bir yöntemdir. Aynı zamanda, eğik tipografi kullanımı¹ fotomontajlarda çok sık görülen bir özelliktir. Bu tasarımlarda, biçimsel olarak başarılı bir sonucun, amatör düzeyde bir çalışma olarak yapıldığı izlenimi verebilir. Bunun sonucunda, Dada hareketini etkisini biçimsel olarak görmemizin yanı sıra, düşünsel olarak da ortaya çıkan ürüne bağımsız ve öznel bir his vermesiyle gözlemleyebiliriz.

Günümüz Tasarımcıları ve Örnekleri

Grafik tasarım ve tipografi anlamında, Dadaistler geleneksel uygulamalara karşı aynı saygılı tutumu korudular ve alanları geçmiş standartlara boğucu hale getirmeye çalıştılar. Dadaistler sonunda grafik tasarım üzerinde hem doğrudan, hem de dolaylı bir etkiye sahipti: doğrudan, bu konuda Dada tasarımcılarının yeni bir görsel kelime hazinesi ve yenilikçi kompozisyon stratejileri yaratması; dolaylı olarak, Dadisitlerin kongre özgürlüklerine önelik çağrısının çağdaş kültüre dağılması ve tasarımcıların geleneksel olmayan işlere karşı daha açık bir tutum kazanmalarının sağlanması. Bununla birlikte, Dada'nın etkisinin, hareketin sona ermesinden yıllar sonra, daha ilerici bir çağdaki tasarımcıların, 1960'lı yılların, Dada öncülerinin çalışmalarını yeniden keşfetmesiyle ön plana çıktığını hatırlatmak önemlidir (Eskilson, 2007: 134).

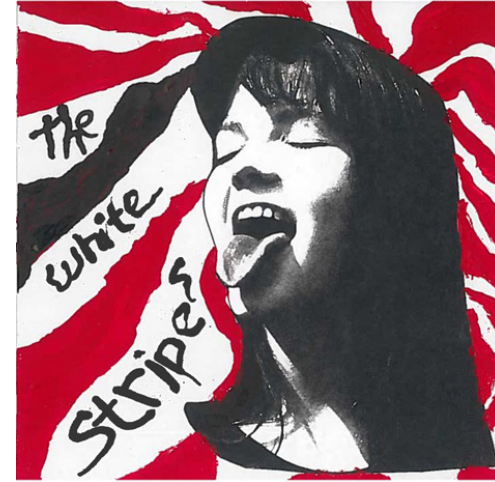
Tasarım yöntemi, Dada ve 20. yy.ın başlarında ortaya çıkan bir çok akımla yakından bağlantılı olduğu için, bu modern eserlerin görünümü aynı

zamanda klasikleşmiş bir hava da taşıyabilir.

Diğer 20.yy. gençlik hareketleri gibi, mevcut gençlik kültürü de kendi baskın tasarım dilini oluşturmuştur. İsyan sinyalleri olarak çizgi romanlar yeni tarzın temelidir ve kolaj tekniğinin temel ilkeliği temel bir çatışmayı ifade etmeye yardımcı olmuştur. Bu nedenle kolaj, punk'ın ilk aşamalarında tercih edilen sanatsal yöntemdir ve sonuçta ana akım tasarım tekniği olarak ortaya çıkmıştır. (Chwast, Heller, 1988: 229)

Dada'nın etkilerini en çok gördüğümüz dönemlerden bir tanesidir Punk tasarımlar. "Punk tasarımı, kendi içinde de barındırdığı bir anti-tasarım tutumu ile kolaj tarzını biraraya getirmiştir. Punk tasarımında Dada estetiğine ilginin canlanması, nihilistik anarşizmi ve herkesin kültürel bir üretici olabileceği fikrini birleştiren bir duyarlılıktan kaynaklanmıştır (Drucker, McVarish, 2013: 295-296)".

The White Stripes ve The Raconteurs gibi birçok bağımsız grup için poster tasarımı yapan Rob Jones, fotomontaj yöntemini net ve etkili bir şekilde kullanan sanatçılardan birisidir.



Görsel 7. The White Stripes (Solda)



Görsel 8. The Raconteurs (Sağda)

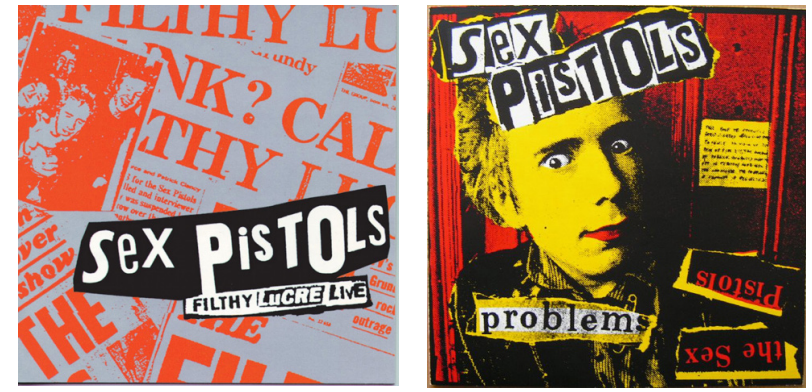
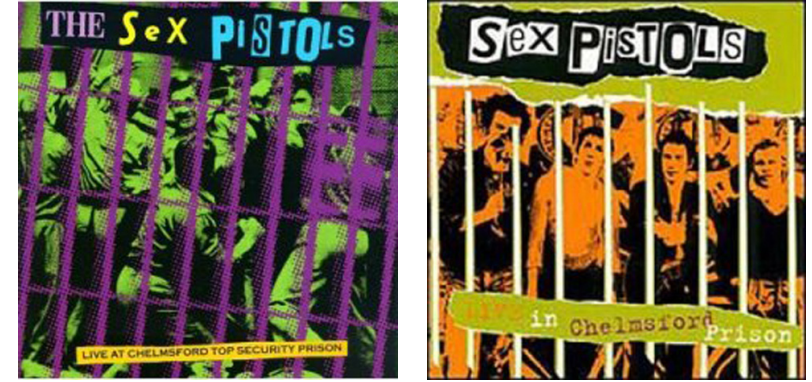
Franz Ferdinand grubu, tasarım çalışmalarında fotomontaj uygular ve grubunun adı, imajları ve Dada arasındaki bağlantıyı daha da belirginleştirir.

¹ Dergi başlıklarından tek tek harfleri kırma yoluyla oluşturulan eşleşmeyen yazı tipi stiliyle yazılan sözcükler



Görsel 9. Franz Ferdinand, 2003 (Solda)

Görsel 10. Lucid Dreams, 2008 (Sağda)



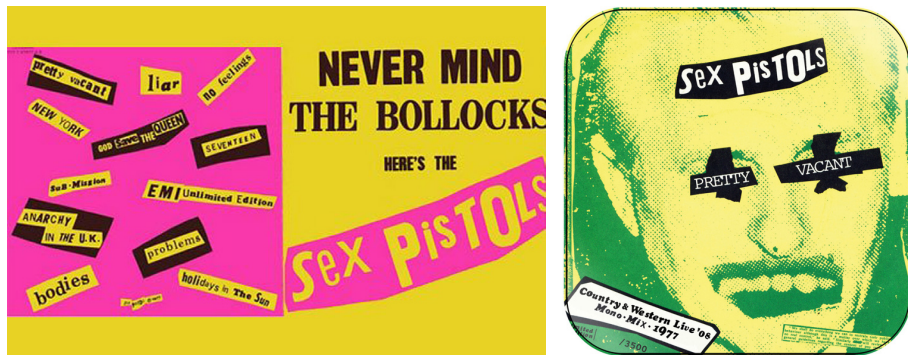
Görsel 14. Live at Chelmsford Top Security Prison, 1990 (Üstte Solda)

Görsel 15. Live in Chelmsford Prison, 1990 (Üstte Sağda)

Görsel 16. Filthy Lucre Live, 1996 (Altta Solda)

Görsel 17. Problems, 1998 (Altta Sağda)

Modern tasarım döneminde Dada hareketini en baskın olarak gördüğümüz örneklerden bir tanesi de "Sex Pistols" albüm kapaklarıdır. Bu kapaklarda Dada dergilerinde görmüş olduğumuz kes yapıdır tipografi kullanımlarının, fotomontaj ve kolajların etkileri büyük ölçüde görülmektedir.



Görsel 11. "Never Mind The Bollocks", 1977 (Üstte Solda)

Görsel 12. Pretty Vacant, 1977 (Üstte Sağda)

Görsel 13. God Save the Queen, 1977 (Altta)



"Sex Pistols" un, "There'll Always Be An England" albüm kapağı, Hannah Höch'un 1919 yılında yapmış olduğu kolajla büyük benzerlik taşımaktadır.

Eser, Höch'ün Yemek Bıçağı Dada Almanya'nın "Bira Göbekli Weimar Kültür Çağını Kesiyor" başlıklı fotomontajıdır. O dönem yazılan eleştirilere bakılırsa, fuarda en çok ilgi gören eser budur, muhtemelen dönemin kültürel politikası çerçevesinde zengin okumalara kapı açtığı için... Montajın üst sağ köşesinde "Dada-karşıtı" güçler dizilidir: son imparatorluğun asık yüzlü temsilcileri, ordu ve yeni Weimar hükümeti. Aşağıda, Dada köşesinde, sanatçılar, komünistler ve radikaller yer alır. Raoul Hausmann, Karl Marx'ın kafasının monte edilmiş olduğu bir makine tarafından preslenmektedir. Bir metre genişliğindeki kolajda başka anatomik makineler de

vardır; Pola Negri gibi kadın film yıldızları Alman düzeninin bıyıklı temsilcileriyle savaşılmaktadır. Höch sağ alt köşeye, o dönem Avrupa'da kadınlara oy hakkı tanıyan ülkeleri gösteren küçük bir harita da yapıştırmıştır (<https://www.e-skop.com/skopbulten/berlin-dadacilari-arasinda-bir-kadin-hannah-hoch/1742>).

Buna benzer bir protest tutum, Sex Pistols'un albüm kapağında da kendini göstermektedir. Grubun konser ve izleyici görüntülerinden, albümün ismi olan "There'll Always Be An England"a gönderme yapan İngiltere'nin simgelerine, iki katlı otobüslerden, mimari tasarımlara ve bunlara eşlik eden eğik, birbiriyle farklı açılar oluşturan ve kompozisyon içerisinde adeta uçuşan tipografi kullanımlarıyla oluşan albüm kapağı, Dada fotomontaj tekniklerinin yeniden yorumlanmasının göze çarpan örneklerinden bir diğeri olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 18. There'll Always Be An England, 2008 (Solda)



Görsel 19. Hannah Höch, Kolaj, 1919 (Sağda)

Dada'nın kolaj tekniklerini günümüz modern tasarım sanatına uygulayan bir diğeri sanatçı ise İtalyan illüstratör ve grafik tasarımcı Nazario Graziano'dur. Yapmış olduğu kolaj ve illüstrasyonlarında Dada'nın etkilerini görmek mümkündür. Sanatçı "Black Book"² adlı internet sitesinde yapmış olduğu

² <https://bbook.com/nightlife/love-hate-and-dadaism-the-art-of-nazario-graziano/>

bir röportajda, ilham kaynaklarının öncelikle Dada hareketi, sonrasında ise Raymond Savignac, Jackson Pullock, 50'lerin bilim kurgu filmleri, 70 ve 80'lerin illüstrasyon ve fotografik kitapları, eski İtalyan filmleri ve aktörleri, Alfred Hitchcock filmleri ve müzik olduğunu belirtmiştir.



Görsel 18. Nazario Graziano, kolaj (Solda)



Görsel 19. Nazario Graziano, kolaj (Sağda)

Sonuç

Birçok Dada tekniği, özellikle karışık tipografileri, dağınık kesimleri, rakamları ve yüksek gerilimleriyle, modern grafik tasarım kolajlarının standart bir parçası olmuştur. Aslında, reklam tasarımcılarının ellerinde kolaj, görsel enerjiyi etkinleştirmek ve karmaşık mesajları yoğunlaştırmak için çok yönlü ve güvenilir yöntemlerden biri haline gelmiştir. Ancak Dadaistler tarafından geliştirildiklerinde, kolaj ve fotomontaj, resimdeki alan yanılması, halk söyleminin, kültürel beklentilerin ve tanıdık direktiflerin politik etkilerinin bozulma teknikleriydi (Drucker, McVarish, 2013: 180).

Dadacılar için bu teknikler, savaşa zorlayan afişlerle dolu bir dünyada propaganda karşıtı bir sunumdur. Orijinal Dadacılar yarattıklarında hiçbir anlam ifade etmediklerini iddia etseler de, sanat eleştirmenleri çalışmalarında derin bir sosyal yorum ve eleştiri bulmayı başarmışlardır. Dada sanatı genellikle Sürrealizm ile bağlantılıdır ve Pop-Art hareketinin yükselişinde derin bir etkisi olduğu görülmektedir.

Dada çağında, karmaşık fotomontajlar genellikle çok büyüktü ve çoklu görüntü katmanları ve alternatif kağıt dokuları işleri çok kalınlaştırıyordu. Boyutların eşleşmesi veya karmaşık bir baskı işlemi ile yeniden basılması, gereken görüntülerin kullanılmasıyla fotomontaj uygulamalarını çok daha karmaşık hale getirmiştir. Dijital çağ tüm bu sorunları çözmüş, aynı za-

manda bu hatalar kolayca giderilebileceği için, hatalara daha da fazla izin verilmiştir. Bu tür sanat eserlerini ve tasarımları yaratacak araçlar mevcuttur; modern tasarımcılar bu araçları kullanmış ve Dadacı sanatçıların, çalışmalarını yönlendirmelerine yardımcı olmalarına izin vermişlerdir.

Dada sanatının yöntem ve teknikleri bugün de kullanılmaya devam etmektedir. Modern dönemde de aynı orijinal Dadacıların çalışmalarında olduğu gibi, algılanan anlam genellikle sanatçının niyetinden uzaktır. Tasarımın bir kişi için anlamsız olabileceği düşüncesi, bir başkası için güçlü bir anlama sahip olsa da, Dadacı çalışmaları karakterize eder. Bir çalışma içindeki duygu ve belirsizlik, izleyicinin bazı anlamlandırmalara maruz kalması ve bunları yorumlaması gereğini ifade eder.

Dada ile ilgili teknikler her yerdedir; afişlerden, albüm kapaklarına, reklam panolarına kadar, Dada'dan alınan ilham, modern tasarımda çok güçlüdür. Dada prensiplerini ve tarihini daha iyi anlayarak, modern sanat ve tasarım alanını geliştirmek için yeni yollar bulunacaktır.

Kaynakça

- Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Chwast, S., Heller, S. (1988). Graphic Style From Victorian To Post-Modern. London: Thames and Hudson.
- Drucker, J., McVarish, E. (2013). Graphic Design History A Critical Guide. New Jersey: Pearson.
- Eskilson, S.J. (2007). Graphic Design A New History. New Heaven, Connecticut: Yale University Press.
- Friedman, M. (1989). Graphic Design in America: A Visual Language History. Minneapolis: Walker Art Center.
- Hodge, S. (2011). Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri (çev. E. Gözğü). İstanbul: Domingo.
- Lynton, N. (1989). Modern Sanatın Öyküsü. London: Phaidon Press Limited.
<https://www.e-skop.com/skopbulten/berlin-dadacilari-arasinda-bir-kadin-hannah-hoch/1742>

Görsel Kaynakları

- Görsel 1: <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dada-dergisi/2890>
- Görsel 2: <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dada-dergisi/2890>
- Görsel 3: <https://tmlarts.com/kurt-schwitters/schwitters-cover-of-merz-1-holland-dada-1923/>
- Görsel 4: <https://tr.pinterest.com/pin/257901516131103944/>
- Görsel 5: http://www.designhistory.org/Poster_pages/PhotoPoster.html
- Görsel 6: <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art/berlin-dada-art-grosz-heartfield-hoch>

Görsel 7: <https://www.discogs.com/track>

Görsel 8: <https://www.josposters.com/products/2006-the-raconteurs-atlantic-city-concert-poster-by-rob-jones>

Görsel 9: https://www.covermytunes.com/cd-cover/Franz_Ferdinand-201257489.html

Görsel 10: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lucid_Dreams_\(Franz_Ferdinand_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lucid_Dreams_(Franz_Ferdinand_song))

Görsel 11: <https://www.headstuff.org/entertainment/music/music-features/punk/>

Görsel 12: <http://www.covermesongs.com/2018/04/five-good-covers-pretty-vacant-sex-pistols.html>

Görsel 13: <https://www.designstreet.com.au/punk-rock-changed-design-history/>

Görsel 14: <https://totheleftofwest.livejournal.com/6701.html>

Görsel 15: <https://totheleftofwest.livejournal.com/6701.html>

Görsel 16: https://www.covermytunes.com/cd-cover/Filthy_Lucre_Live-714354110.html

Görsel 17: <https://www.discogs.com/Sex-Pistols-Curse-Problems/master/382945>

Görsel 18: <https://www.discogs.com/Sex-Pistols-Julien-Temple-Therell-Always-Be-An-England-Live-From-Brixton-Academy/master/359930>

Görsel 19: <https://unittwentyfour.wordpress.com/2013/10/11/dada-collage/>

Görsel 20: <http://www.nazariograziano.com/>

Görsel 21: <http://www.nazariograziano.com/>

Antik Çağdan Günümüze Seramik Kültürü ve Sanatında Doğurganlık Kavramı*

Doç. Deniz Onur Erman

Makale Geliş Tarihi: 09.07.2019

Yayına Kabul Tarihi: 26.11.2019

Özet

İlkçağ insanları ilk sanatsal dışavurumlarını doğaya ve doğaüstüne karşı korku ve hayranlık duyguları ile temellendirmiştir. Bu noktada dişinin doğurganlığı önem kazanmaktadır. Üreme ve neslin devamını sürdürme gibi temel içgüdüsel duygular insanoğlunun ilgisini kadın bedeninin hamilelik sürecinde gösterdiği değişimlere, doğum eylemine, emzirme eylemine, bebek ve anne iletişimi gibi konulara yönlendirmiştir. Kadın ve kadın bedeni yüceltilmiş ve kutsallaştırılmıştır. Bu ana konu etrafında şekillenen anaerkil bir sosyal düzen ve inanış sistemi oluşmuştur. Kadının doğurganlığı ve doğum eylemi, hamilelik süreci ve annelik ilkel dönemlerden günümüze kadar seramik sanatında etkileyici bir esin kaynağı olmuştur. Geçmişte dinsel temelli ana tanrıça heykelleri ile şekil bulan bu esin kaynağı günümüzde de etkinliğini farklı tarzda eserlerle özgün üretimler yapan kimi sanatçılarca sürdürülmektedir. Bu zengin konunun gelecekte seramik sanatı içerisinde yerini korumaya devam edeceği, yeni ve özgün üretimlerde hayat bulacağı ve artarak çeşitleneceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Ana Tanrıça, Doğurganlık, Seramik İdoller, Figüratif Seramik, Seramik ve Doğurganlık.

THE CONCEPT OF FERTILITY IN CERAMIC CULTURE AND ART, FROM ANTIQUITY TO MODERN TIMES

Abstract

Primitive men have based their first artistic expressions on fear and admiration. Fertility has always been a critical issue in human societies. Reproduction is vital to the propagation of the species and without this instinct, human race would not have survived. This has led to great interest in the woman body, the changes that occur during pregnancy, the act of birth, breastfeeding and the communication between the baby and the mother. Woman and her body have been blessed and sanctified. This theme has led to a whole social and religious system.

The fertility of woman, pregnancy and the miraculous event of birth have always inspired artists throughout the history of ceramics. In the past, the major form has been the religiously inspired mother goddess. Today, various works inspired by this theme are continuously produced by some artists. This fruitful subject is never out of fashion and it may be foreseen that it will always be explored and developed, thus yielding new and original pieces of art.

Keywords: Mother Goddess, Fertility, Ceramic Idols, Figurative Ceramics, Ceramics and Fertility.

Doç. Deniz Onur Erman, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Ana Sanat Dalı, Ankara. E-posta: denizonur2005@gmail.com. ORCID: 0000-0002-3613-5543

* Ele alınan konunun daha dar kapsamlı hali tarafımda "On the Concepts of Ceramics and Fertility - Seramik ve Doğurganlık Kavramı Üzerine" konu başlığı ile 16.10.2014 tarihinde SERES14'de (III. Uluslararası Seramik, Cam, Emaye, Sır ve Boya Kongresi) sunulmuş ancak özet veya tam metin olarak herhangi bir yerde yayımlanmamıştır.

1. Giriş

Ana malzemesi 'kil' olan seramik, en yalın haliyle "pişmiş toprak" olarak ifade edilmektedir. İnsanoğlunun günlük temel ihtiyaçlarından doğan seramik; uygarlığın erken dönemlerinde günlük hayata girmiş ve günümüze kadar kesintisiz olarak kullanımını sürdürmüştür. İnsanın varolduğu her yerde seramiğin izlerine rastlanması, kimi kaynaklarca onun tarihinin insanlığın tarihiyle yaşıt olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Seramik üretimler günlük hayata yardımcı taşıma ve saklama kaplarından, dini temalı adak heykelciklerine, yapı malzemesinden, oyuncaklara, süs eşyalarından, mezarlara, tabletlere kadar büyük bir çeşitlilik göstermiştir. Bu paralellikte insanoğlunun ilk sanatsal dışavurumlarından da söz edebilmek mümkündür. Seramiğin ana malzemesi olan kil; su geçirmez killi toprak, balçık ya da çamurdur. Rahatlıkla her yerde bulunabilen ve kolayca şekillendirilebilen bu basit ve iddiasız malzeme, uygarlığın erken dönemlerinde insanoğlunun şekillendirdiği önemli bir malzeme olmuştur. İlkel insan ilk sanatsal dışavurumlar olarak kabul edilen üretimlerini doğa ve doğaüstüne karşı korku ve hayranlık duyguları ile temellendirmiştir.

En temel anlamıyla doğurmak; "Yavru dünyaya getirmek" ya da "Bir şeyin ortaya çıkmasına yol açmak, sebep olmak" anlamlarını taşımaktadır (Türk Dil Kurumu, 1969). Canlıların nesillerinin devamlılığı açısından bu özellik hayatidir. İnsan neslinin sürekliliği açısından kadının doğurganlığı, tarih boyunca mucizevi sayılmıştır. İlkel insan doğadan kopmadığı güçlü içgüdüsel sezgileri ve gözlem yeteneği ile hayatta kalmayı ve neslini sürdürmeyi başarmıştır. İnsanoğlu bunu başarırken neslini sürdürmesini sağlayan dışısını koruyup kollamış, onu ve yavrularını hayatta tutmaya uğraşmıştır. Kadının hamile kalması, hamilelik süreci boyunca geçirdiği fiziksel değişiklikler, doğurma eylemi, sonrasında anne-bebek ilişkisi, annenin bebeğini emzirerek beslemesi, sevgisiyle, koruyuculuğuyla hayatta tutma çabaları gibi durumlar insanoğlunu etkilemiştir. Kadın; sevdiği, koruduğu, enerjisiyle varetlediği, canıyla beslediği yavrusunu doğurarak meydana getirmekte ve böylece hayatı sürdürerek daim etmektedir. Bu mucizevi oluşum insanoğlunun sanatsal ilk dışavurumlarından olan eylemlerine de konu, sembol, tema, figür ya da form olarak yansımıştır. İnsanoğlunun tarih boyunca hemen her kültürde ve coğrafyada kadının doğurganlığından etkilendiğine ve bundan hareketle dinsel inanış temelli sanatsal üretimlerde bulunduğu tanık olunmaktadır. Konunun enginliği, örneklerin bolluğu sebebiyle konuyla ilgili dönemsel gelişimleri dünyanın farklı coğrafyalarından örneklerle açıklamanın yanısıra; Anadolu topraklarında yaşamış olan çeşitli uygarlıkların tarih öncesi çağlarından günümüze yansımaları özelinde detaylandırarak incelemek yerinde olacaktır. Anadolu topraklarının köklü geçmişi, pek çok

farklı kültür ve uygarlıkların yuvası olması, arkeolojik buluntuların bolluğu da nedenlerin başında gelmektedir.

2. Doğurganlık Kavramı ve Anaerkil Düzen

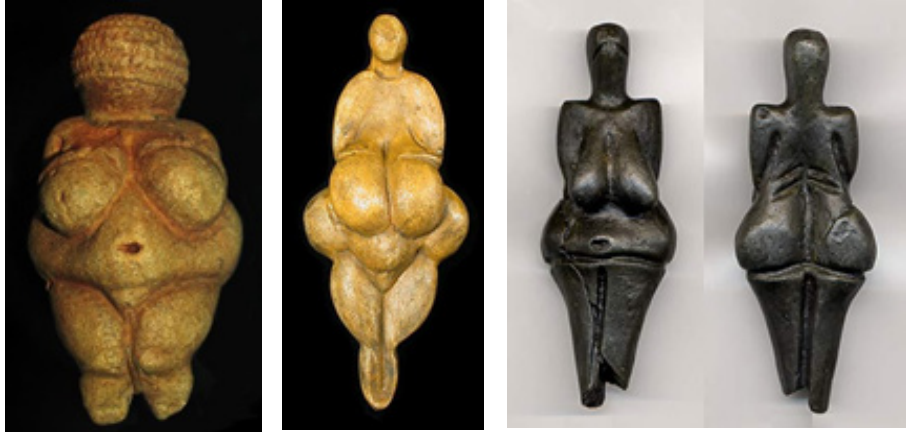
İlk çağlardan kalma mağara duvar resimlerinde ve figür olarak günümüze ulaşan kadın formu soyutlamalarında doğurganlık temasının öne çıktığı dikkat çekmektedir. Doğum ve hayatın başlayıp bitmesi konusunda düşünmeye başlayan insanlar bu düşüncelerini birtakım objelere aktararak ilk sanatsal oluşumlarını meydana getirmişlerdir. Bunlarda kadın "doğurganlık" sembolü olarak dikkat çekmektedir. İlk çağ insanı varlığını sürdürebilmek ve neslini devam ettirebilmek için üremiş, bolluk, verimlilik, doğurganlık, mutluluk, güzellik, aşk istemlerinin somutlaştırılmış nesnesi olarak da kadın heykelciklerini yapmıştır. Neolitik Çağ'da yerleşik yaşama geçen insan toprağı işlemiştir. "Ürünün bereketini toprağın verimliliğini doğaüstü güçlere bağlama eğilimindeki ilk çağ insanı, gizemli yapısıyla kadının üretkenliğini özdeşleştirerek ikisini tek bir isimde birleştirmiş ve ona "Ana Tanrıça" demiştir (Efeakdoğan, 2015:1).

Tarihlenen ilk örnekler göz önünde bulundurulduğunda; farklı görüşler olmakla beraber konuyu Anadolu Medeniyetleri özelinde tarihlendirmek yerinde olacaktır. İnsan betimlemelerinin görülmeye başlandığı çağın Paleolitik Çağ olduğu ve günümüze kadar sanatın pek çok dalında, çeşitli anlayışlarla kullanılan insan figürünün temellerinin o dönemlere kadar uzandığından bahsedilebilir. Bu dönemde genellikle malzeme olarak fildişi veya kemiğin seçilmiş olduğu bilinmektedir. Seramik çamurunun hayata girmesi, çamurun pişirilmesi ve insan figürünün seramik malzeme ile kullanımının ilk örneklerinin görülmeye başlanması Neolitik Çağ'a (M.Ö.4500-9000) rastlamaktadır. Kilin ateşte pişirildiğinde mukavemet kazanma özelliği ilkel insanı bu malzemeyle kullanım eşyaları yapmaya iterken, şekillendirme-deki kolaylığı da çamurdan heykeller yapmaya yönelmiştir. Neolitik Çağ, çamurun bu anlamda hayata geçirilişinin zamanı olmuştur. Bu dönemde küçük kadın figürleri, venüs yontuları çamur malzemeyle ele alınan konular olarak büyük bir olgunluğa ve güçlü bir biçim duygusuna ulaşmıştır. Kadını erkekten ayıran dişil organlar ilk çağlardan beri doğurganlığın ve bereketin sembolü olarak kabul edilmiş ve ilkel dönem duvar resimleri ve heykellerinde kadının doğurma ve besleme özelliklerini vurgular biçimde göğüs, cinsel organ ve karın bölgesi abartılarak işlenmiştir.

Öte yandan çok daha eski tarihlere uzanan kimi örnekler de bulunmaktadır. "M.Ö. 30000 – 25000 arası olarak tarihlenen "Willendorf Venüsü" kadının doğurganlığının vurgulandığı, kireçtaşından yapılmış en eski örneklerden kabul edilmektedir. İlk insanlar kendileriyle beraber çevrelerini

anlamaya çalışırken doğurganlığı ve kadını kutsal sayarak kadının sosyal konumunu yüceltmişlerdir (Görsel 1). M.Ö.25000 ile tarihlenen mamut dişinden oyulmuş Lespugue Venüsü'nde yine yuvarlak ve geniş hatları ile kadın doğurganlığının tasvir edildiği en eski örneklerdendir (Görsel 2). M.Ö.25000-29000 ile tarihlenen Dolni Vestonice Venüsü, Çek Cumhuriyeti'nde bulunmakta ve Prag'da bir müzede sergilenmekte ve bilinen en eski pişmiş toprak venüs heykelticiklerindendir (Hürriyet; 2009; s.4) (Görsel 3).

İlk çağlarda kadına ve doğurganlığa verilen önem sosyal hayatta kadına



Görsel 1. Willendorf Venüsü, M.Ö. 25.000 dolayları, kireçtaşı, 11,1 cm, Avusturya. Viyana (Solda)

Görsel 2. Lespugue Venüsü, Paris Musee de l'Homme'da bulunmaktadır.(M.Ö.25000) (Ortada)

Görsel 3. Dolni Vestonice Venüsü, en eski pişmiş toprak tanrıça. (M.Ö.25000-29000) (Sağda)

yüklenen güç ve erki de beraberinde getirmiştir. Günümüzdeki anlayışın aksine Paleolitik ve Neolitik dönemde anaerkil aile yapısının egemen olduğu görülmektedir. Anaerkillik, en temel anlamıyla soyda anneyi temel alan ve ailede çocukları ana klanına mal eden ilkel bir toplum düzeni olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 2004:19). O dönemin işbölümüne göre erkeğin av getiremediği durumlarda, kadının toplayıcılıkla besin sağlama-sı hayati değer taşıyan önemdedir. Kadının tüm alanlarda yetkin olması ve sonraları tarımsal aletler, çömlekçilik, dokumacılık gibi keşifleri de elde etmesi, onu, hem ekonomik hem de sosyal anlamda egemen konuma getirmiştir. Uyanık'a göre;

"Toplumsal yapıların kurulmaya başlaması, çiftçilikte sabanın keşfiyle birlikte güç gerektirmesiyle dönemin en önemli işlerinden biri sayılması, ekonomik gücü belirleyen üretimin kadınlardan erkeklere geçmesiyle ataerkil sistemin üstünlük kurmasına ve bütün bölgeleri etkisi altına almasına neden olmuştur. Doğal ve biyolojik olanların değerli sayıldığı anaerkillik; kan bağı, gelenek ve karşılıksız sevgi verme olarak tanımlanabilmekte, ataerkillikte ise; akıl, disiplin ve soyut düşüncenin egemen olduğu görülmektedir." (Uyanık, 2007:3).

"Haviland, Prins, Warhath ve McBride (2008) tarafından yapılan araştırmada, yiyecek toplayıcı toplumda kadınların toplayıcılıkla uğraşması; yiyeceklerin dağıtımı konusunda kadını öncü kılarak söz sahibi ettiği ve böylece erkeklerin gerisinde değil eşit konumda yer aldığı belirtilmiştir" (Altıntaş, 2016:7). Toplumun sosyal kuruluşu ne şekilde olursa olsun kadın sadece bebek doğuran kişi olmamış, üretimin içinde bizzat yer almıştır. İlkel toplumlarda meyve üretimi, toplayıcılık, bahçe tarımı, beslenme ve giyinme ihtiyaçlarının baş üreticisi yine kadınlar olmuştur. Bu noktada kile şekil veren ve gündelik hayat için gereken eşyaları üretenler de yine kadınlardan oluşmaktadır.

"Anaerkillik kavramında "erk" yani iktidar kelimesi erkek iktidarının tam tersi gibi düşünülerek, kadınların erkeklerin üzerinde baskı kurduğu dönem olarak kavranmaktadır. Tarihte kadınların erkekler üzerinde baskı kurduğu bir dönem bulunmamaktadır. Ancak bu tanımlamadan yola çıkarak anaerkilliğin hiç varolmadığı sonucuna ulaşılmamalıdır. Tarihi ve arkeolojik belgelere bakıldığında, anaerkillik, kadınların egemen olduğu topluluklardır. Ancak anaerkillik kavramında yan yana kullanılan erk ve iktidar kavramları günümüzde kullanıldığı ve anlaşıldığı üzere şiddet ifade etmemektedir. Barışçı ve ortaklık ilişkisine dayalı bir dönemin tanımlanmasında kullanılmaktadır." (Uyanık, 2007:10).

Anaerkil topluluklarla dönem dönem farklı kültürlerde ve farklı zamanlarda karşılaşmıştır. Kadınlar günümüzdeki eğitim anlayışının bulunmadığı koşullarda, annelik vazifeleri dolayısıyla topluluğun denetimini ellerinde tutmuş ve eğitim veren yönlendiren kişi olmuşlardır. Topluluğun kültürlenmesi, alışkanlıklarının yerleşmesi, geleneklerin oluşması ve aktarılması gibi hususlarda anne etkili olmuştur. İşkence, cezaevi gibi kavramların olmadığı anaerkil toplumlarda, cezadan çok eğitim önemlidir. Bunu da veren yine doğuran, büyüten, hayatta tutan, birleştirici, iyileştirici güce sahip olan kadındır. Bu aşamada erkeklerin sorumluluğu sadece içgüdüsel olarak dölleme olmuştur.

Tarihte yazılı ve görsel kaynaklar göstermektedir ki; küçük topluluklardan, erken yerleşik düzene geçen topluluklara kadar, Asya'dan Avrupa'ya, Hint hikayelerinden Yunan mitolojilerine kadar, Anadolu'dan, Mezopo-

tamya'ya, Çin'e kadar pek çok kültürde ve toplumda anaerkil toplum düzeni görülmektedir. Bunun örneklerini o toplumların günümüze taşıdığı masallarından, mitolojik hikayelerinden, dinsel ritüellerden, büyülerden, inanışlarından, sanatsal üretimlerinden, heykellerinden kısaca sanatsal üretimlerinden anlamak mümkündür.

3. Ana Tanrıça İnancı

Kadının toplumdaki yüksek konumu tanrıçaya en yüce varlık olarak tapınılmasının nedenini oluşturmuş ve ana tanrıça inancını (kült) beraberinde getirmiştir. "Akdeniz çevresinde, kuzey ülkelerinde, Asya içlerindeki tüm kültür ve uygarlıklarda çeşitli isimlerle anılan ancak hep aynı öze indirgenebilen bir ana tanrıça ile karşılaşılır. Anadolu'da "Kubaba-Kibebe" olarak bilinen ana tanrıçanın Hitit'de adı Arinna, Mısır'da İsis, Efes'te Artemis, Roma'da Venüs, Sümer'de Inanna, Orta Doğu'da İştar'dır" (Kuşcan, 2015: 29). Ana Tanrıça kültürünün insan ve toplulukların psikolojik, sosyolojik ve teolojik gelişmelerinin erken evrelerine yerleştirme konusundaki eylemlerinin ortak özelliği olduğu ifade edilmektedir. Keza zamanla ana tanrıçaya duyulan inanç kendi zamanı içinde evrensel bir değere ulaşmıştır (Roller, 2004: 37). Ana tanrıçanın öncelikle bereketi, üremeyi, doğumu, çocuk büyütme ve gelişme döngüsünü temsil eden analık simgesi olarak ikonografileştirildiği bilinmektedir. Zira insanların çok eski dönemlerden itibaren gökyüzüne ve gökyüzündeki olayların kendi hayatlarına etkisi üzerinde meraklı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda arkaik insanlar dış dünyayı gözlemiş ve belirli çıkarımlarda bulunmuştur. Neden dışı bir kültürel figürün seçildiği de bu çıkarımların sonucudur (Demirdağ, 2017:6).

Yeryüzünde tarih boyunca pek çok coğrafyada, çoğu uygarlıklarda, ana tanrıça simgelerinin kullanıldığı dikkat çekmektedir. Heykelciklerin ve sembollerin kullanım kökenlerinde sihir, büyü gibi ritüellerin dini gerekçeleri bulunmaktadır. Bu heykelcikler detaylı ve özenli hazırlanmamış veya iyi etüt edilmemişse, büyüün gerektiğince etkili olamayacağı düşünülmektedir. Heykeller gerçekçi ve doğal halleriyle tasvir edilmişlerdir. Ne kadar doğal şekillenirse büyüün o kadar iyi tutacağına inanılmıştır. İyileştirici büyü, çocuk doğumları, hamilelik, sakatlıklar ve bütün bedensel arızaları önlemek için küçük heykelcikler üzerinde büyü denemeleri yapmışlardır (Yüzsever,1996:22). Anadolu belirli dönemlerde, bazı ortak inançları paylaşan insanların barınağı olmuş, yerli ve yabancı kültürlerin kaynaşmasından "Anadolu Uygarlığı" dediğimiz çok renkli bir uygarlık doğmuş, kültüre Anadolu damgasını vuran ortak değerler her alanda varlığını hissettirmiştir (Güngör, 2007:71).

"Ana tanrıça, Anadolu'nun da en eski tanrılarındandır. Doğurganlığın, bereketin,

üretkenliğin sembolüdür. Anaerkil çağlarda toprak ananın simgesidir. İlkel insana göre bütün doğayı etkisi altına alır. Doğayı korur, yaratır, günümüze değin bütün halkların inançlarının temelini oluşturan da odur. İlkel insan günlük yaşamda doğanın canlıları var etme ve yok etme biçimindeki tekrarlanan hareketini, kadının yaşam gücü ve ölüm ile ilişkilendirmiştir. Ana Tanrıça, yaşam ve ölüm arasındaki zıtlıkları üzerinde toplamıştır. Toprağın gerçekleştirmiş olduğu çoğalma ile kadının çocuk doğurmasını aynı yaratıcılığın tekrarı olarak nitelendirmektedir" (Akurgal,1998:173).

Bu inanışlarla temellendirdikleri insan heykellerinin çoğunluğunu kadın biçimli küçük heykelcikler oluşturmaktadır. Erkek heykelciklerine nadiren rastlanılmaktadır. Doğurganlık, bereket kavramının kadın şeklinde düşünüldüğünün kanıtları, kadın heykelciklerinde göğüs, kalça ve cinsel organların abartılı bir şekilde gösterilmesidir. Bu heykelcikler ana tanrıça kavramının temelleri olarak kabul edilmektedir (Kulakçioğlu, 1992:10). Nereden gelip, nereye gittiğini ve kim tarafından yaratıldığını sorgulayan insan, doğum ile ölüm arasındaki ilişkiyi merak etmiştir. Hayatta kalmanın son derece zor olduğu ilkel şartlarda nasıl hayatta kalabildiği sorusunun cevabını en yakında gördüğü kadın heykelciklerinde aramıştır. Kadınların yeni nesle can vermesi, besinlerin zor bulunduğu bir dönemde kendi sütü ile mucizevi bir şekilde besin üretmesi, erkek bedenine karşı üstün bir durum yaratmıştır. Bu nedenle insanlığı yaratan "ana" yani doğuran kadındır. (Uyanık, 2007:53).

Ana tanrıça geleneği Anadolu'da Çatalhöyük'ten başlayarak aynı coğrafyadan geçen tüm uygarlıkları etkilemiş, onların tanrıları arasında farklı görüntü ve isimlerle anılmıştır. Dünyanın ortak kültür mirası bu kadın heykelciklerine genel olarak 'venüsler' denilmektedir (Efeakdoğan, 2015:11). Anadolu topraklarında farklı dönemlerde uygarlıklar kurmuş olan farklı medeniyetlere bakıldığında oldukça özgün ana tanrıça heykelcikleri dikkat çekmektedir. Geç Neolitik Çağ ile görülmeye başlayan ve devam eden, yapıldığı döneme ve uygarlığa göre değişiklikler gösteren heykelciklerden günümüze kalan en önemli örneklere Çatalhöyük, Burdur, Hacılar, Göbeklitepe, Çayönü, Caferhöyük, Canhasan, Kuruçay yerleşim merkezlerinde rastlanılmıştır (Görsel 4,5,6).

Anadolu'nun bu zengin ana tanrıça heykelcikleri ve idolleri tüm dünyada arkeologlar, sanat tarihçiler, bilim insanları, sanatçılar tarafından ilgiyle karşılanmaktadır. Heykelcikler genellikle genç kadınlar, doğuran ya da doğurmuş kadın figürleri, yana doğru yatmış figürler, başsız gövdeler, bebeğiyle ya da çocuğuyla beraber anne figürleri, emziren anne figürleri, hayvanlarıyla beraber kadın figürleri, sık olmamakla beraber erkek figürleri, ikiz ana tanrıçalar, tahtta oturan tanrıçalar, kabartma figürler şeklinde olmaktadır.



Görsel 4. İki yanında leoparları ile doğum yapan ana tanrıça figürü, Geç Neolitik Dönem, Çatalhöyük. (Solda)

Görsel 5. Başlı olmayan, oturan çizgili astarlı ana tanrıça heykelciği, Çatalhöyük. (Ortada)

Görsel 6. Ayakta duran kadın heykelciği, Hacilar. (Sağda)

Heykelciklerin büyük bir kısmı astarlı, astarsız pişmiş topraktan, kireç taşından, mermerden, ileri evrelerde madenlerden yapılmaktadır. Ana tanrıçalar arkeolojik kazılar yoluyla yeryüzüne çıktıklarında sadece yapıldıkları çağa ışık tutmakla kalmamış, görenleri dönemin biçimlendirme ustalığına, sanatsal soyutlama yeteneğine de hayran bırakmıştır. Binlerce yıla meydan okuyan ana tanrıçalar, içerisinde barındırdıkları anlamla yapıldıkları dönemin kültür birikimi ve estetik donanımını da gözler önüne sermektedirler.

Kalkolitik çağda (M.Ö. 5500 – 3000) Anadolu'da üretilmiş kadın betimlerinde üç boyutlu plastik görünümünden uzaklaşmakta olduğu gözlemlenir. Baş ve gövdede daha az ayrıntıya girilerek stilizasyon yaratılmıştır. Heykelciklerin kol, bacak, kalça kıvrımlarının azalarak bazen kazıma çizgilerle ifade edildiği görülmektedir. Heykellerde detaylar azalmış gövdeler yassılaştırılmış, baş ve boyun uzamıştır (Kolektif, 2005: 23-24). Tunç çağı boyunca insanın inanç dünyasında, ailede ve toplumda kadının doğurganlığı hala bereketi, verimliliği, çoğalmayı simgelerken ve kadının toplum içindeki önemi korunurken Neolitik çağdan farklı olarak sanatsal üretimlerde kullanılan sembollerin değişmeye başladığı görülür. Bu dönemde kadının cinsel organını simgeleyen üçgenler, hamile karnı simgeleyen iç içe daireler, bezek motifleri olarak kullanılmıştır. Ekonomik ve siyasal değişimlerin sonucu olarak büyük olasılıkla erkek toplumda ve ailede lider duruma geçmeye başlamıştır (Renda, 1993:14). Tunç çağında; kilolu, cüsseli görünümüyle her şeye egemen ana kadın imgelerinin yerini zamanla zayıflamış, yassılaştırılmış,

göğüsleri küçülmüş iki boyutlu kadın figürlerinin almaya başladığı dikkat çekmektedir. Yapılan araştırmalar ve incelemeler idollerin ana tanrıçaları devam ettiren semboller olmalarının yanında ilk Tunç çağı sanatçıların insan bedenini üç boyuttan iki boyuta indirgemeyi başardığı objeler olarak bilim ve sanat dünyasında önemli kabul edilmektedir. Bir başka değişle bunların sanatsal anlamda önemli, özgün soyutlama örnekleri oluşturdukları da söylenebilir. (Görsel 7)



Görsel 7. Tunç çağı tanrıça idolleri.

Takip eden dönemler Anadolu'da yazının hayata girmesi, ilk devlet sistemlerinin oluşturulmaya başlanması gibi büyük yenilikleri beraberinde getirerek toprak yönetiminin erkeklerin eline geçmesine zemin hazırlamıştır. Tanrı inanışlarında yaşanan değişimler, fırtına tanrısı, gök tanrısı, güneş tanrısı gibi doğal güçlere tapınma inancının benimsenmesi, Hitit Uygarlığı, Frig Uygarlığı gibi güçlü yerleşik medeniyetlerin kurulması, askeri zaferlerin kazanılması gibi durumlar toplumsal yaşayışlarda büyük değişiklikleri de beraberinde getirmiştir (Anadolu Medeniyetler Müzesi. 2003: 48). Ana tanrıça inancı biçim değiştirirse de Anadolu'da devam etmiştir. Bu anlamda Anadolu geleneğini Frigyalılar'da sürdüren Frigler'in en büyük tanrıçası Kybele'dir. Doğanın doğurucu ve besleyici niteliğini simgelemektedir. Kybele Frigya'lılara has bir kült olarak kabul edilmiştir. Yaşamdaki sürekliliğin, tohumla, hasadın ve bereketin üremeye, çoğalmayla sağlandığını kavrayan Frigler, doğurgan özelliği nedeniyle kadını toprakla özdeşleştirip kutsallaştırmıştır (Özen, 2009:1). Frigler Anadolu'nun en güçlü devletini kurarlar. Ana Tanrıça olarak bereketli ve her şeye egemen, yanında aslanlarıyla betimlenen tanrıça Kybele'yi yüceltirler. Döneme ait kimi örneklerde ellerinde nar tutan ana tanrıça betimlemeleri dikkat çeker. Narın bolluğun ve bereketin sembolü olduğu bilinmektedir. Kimmer'ler tarafından M.Ö. 658 – 676 yıllarında yapılan istilalar sonucu Frigya devletinin yıkıldığı ancak ana tanrıça inancının ortadan kalkmadığı bilinmektedir.

Anadolu'da Ana tanrıça Kybele'nin yerini Sümerler'de "Inanna", Babil-Assur mitolojisinde "İştâr", Suriye'de "Astarte", Filistin'de "Anat", Mısır'da

“İsis”, Girit’te “Rhea”, Ephesos’da “Artemis”, Yunan’da “Afrodit”, Roma’da “Venüs” tanrıçaları almıştır (Kemal, 2014: 9). (görsel 8,9,10) Semboller, eşlik eden hayvanları, mitolojik hikayeleri, anlatım dilleri değişse de ana tanrıçaların üstlendiği anlamlar değişmemektedir. Farklı zaman ve dönemlerde dahi olsa insanlara bereketi, hayatın devamlılığını, yaşam ve ölümün dengesini, doğumu ve çoğalmayı ifade etmektedir.



Görsel 8. Efes’li tanrıça “Artemis” heykeli. (Solda)

Görsel 9. Mısır Ana Tanrıçası “İsis” heykeli. Bebeğini emzirirken. (Ortada)

Görsel 10. Helenistik Dönem, Tanrıça “Venüs” heykeli.. (Sağda)

4. Doğurganlık Kavramının Çağdaş Seramik Sanatına Yansımaları

Seramiğin ilk çağlardan itibaren insanın yaşamında var olduğu ve değişik süreçlerden geçerek günümüze kadar geldiği bilinmektedir. Doğurganlık kavramı da seramik sanatı gibi değişik süreçlerden geçerek günümüze ulaşmıştır. Seramik, yaratıcı üretken ve doğurgan olan topraktan üretilmiştir. Toprak ve kadın arasında doğurganlık kavramıyla ilişkili bir benzerlik kurulduğu gibi seramik ve doğurganlık için de benzer bir yaklaşım düşünülebilir. Kil; kolay temin edilebilirliği ile insanoğlunun en erken ve en sık kullandığı sanatsal malzemelerinden biri olmuştur. En eski örneklerine Geç Paleolitik Çağ’da rastlansa da kayıtlara Neolitik Çağ ile geçen pişmiş toprak kesintisiz bir şekilde günümüze kadar sanatsal bir dışavurum malzemesi olarak varlığını korumuştur. Doğurganlık konusuna yoğun bir şekilde kafa yoran insan toprağı şekillendirerek ve sonrasında pişirerek ana tanrıça heykelleri, idoller, ikonlar, stilize heykeller üretmiş, kimi zaman yaptığı testilerin,

çanakların, kapların gövdelerinde hamileliğe göndermelerde bulunmuştur. Uçgen şekliyle kadının cinsel organını, iç içe dairelerle hamileliği vurgulamış bu bezemeleri astarlı kaplarda kullanmıştır. Uyanık tezinde; bu sembollerin dışında çifte Ana Tanrıça figürlerinin bir canlının içinde başka bir canlının varlığını sembolize ettiğinden, eli belinde motifinin dişiliğe gönderme yaptığından, Koç boynuzunun, gücü bereketi, boğa başının, kadının rahmini simgelediğinden, spiral biçimlerin yine dişilik ve doğurganlığı sembolize etmek için kullanıldığından söz etmektedir. Pişmiş toprak ürünler bin yıllara meydan okuyarak günümüze kadar ulaşmıştır. Bize geçmişteki anaerkil sosyal toplumsal düzen, dinsel inanışlar ve ritüeller, kadının toplumdaki yeri ve önemi hakkında derin bilgiler vermektedir. Kadın formunu bu denli soyutlamak ya da kadının sahip olduğu özellikleri bu şekilde özgün yorumlamak bizlere geçmişin insanları hakkında, onların sanatsal açıdan ne denli engin bir yaratıcılığa sahip olduklarını ve sanatsal olarak geldikleri durumun ne denli güçlü olduğunu düşündürmektedir. 21. yüzyıl günümüz sanat ortamında kimi sanatçılar hala geçmişin izlerini sürmekte ve ana tanrıça inancının değerlerinden beslenmektedir. Sanatsal üretimlerinde “kadın” ve “doğurganlık” temalı çalışmalar yapan sanatçıların sayısı azımsanmayacak kadar çoktur. Köklü uygarlıklara yuva olmuş Anadolu topraklarının güçlü kültürel alt yapısı Türk sanatçılarına ilham vermeyi sürdürmektedir. Dünyada pek çok seramik sanatçısı form olarak ya da yüzey seramiği olarak “doğurganlık” konulu eserler üretmektedir. İlk çağlarda insanoğlunun hayranlığını uyandıran anne-bebek ilişkisi, doğum olayı, hamilelik süreci gibi konular günümüzde de sanatçılara ilham vermeye devam etmektedir.

5. Eserlerinde Doğurganlık Kavramından Etkilenen Seramik Sanatçıları

Doğurganlık olgusu tarih boyunca sanatçıları farklı şekillerde etkilemiş ve bu onların değişik bakış açılarıyla sanatsal yorumlamalara ulaşmalarını sağlamıştır. Doğurganlıktaki mucizenin kutsallaştırıldığı eserlerin yanı sıra, Leonardo’nun doğurganlığa bilimsel açıdan yaklaşımları, Dürer’in dini coşkularla doğumu yüceltmesi, Modigliani’nin baba olma duygusallığıyla gerçekleştirdiği üretimler, Frida’nın bebeğini kaybetme acısıyla doğurganlığı içselleştirerek resmetmesi, Klimt’in anneliği umut ile bağdaştırdığı serileri gibi çeşitli ve farklı yaklaşımlar sanat tarihinde yerlerini almışlardır (Altıntaş,2016:67). Sanatın farklı alanlarında farklı anlatımlarla yer edinen doğurganlık konusu seramik sanatçılarınca da sıklıkla işlenen önemli bir konu olmuştur. Çağdaş Türk Seramik Sanatı’nda da kadın ve doğurganlık konularında eserler üreten pek çok seramik sanatçısı bulunmaktadır. Bu doğrultuda zengin Anadolu kültür birikimi de Türk seramik sanatçılarının beslediği eşsiz bir alan olmaktadır.

Doğurganlık, bereket ve Anadolu çıkışlı kadın formları ile bilinen sanatçılardan biri olan heykeltıraş Mehmet Aksoy'un asıl alanı seramik olmamakla beraber, heykellerinde doğurganlığın barındırdığı üretkenlik ve berekete, buradan da çocukluğundan beri yakın ilişki içinde bulunduğu doğaya dikkat çekmektedir. Aksoy'un çalışmalarında ana tanrıça figürlerinin çağdaş yorumlarla günümüze aktarıldığını görmek mümkündür. Aksoy, günümüzde insan-doğa ilişkisinin bittiğine, doğayı anlamak için yola çıkan insanoğlunun doğaya savaş açan insana dönüştüğüne ve bu anlamsızlıklara çalışmalarında yer verdiğine değinir. Aksoy'a göre ana tanrıça Kibele, doğa ve insan arasında çok önemli bir denge oluşturmaktadır. Kibele formu, her uygarlıkta dönemin insanının sahip olduğu kolektif bilinç'in (mitos) ürünü olarak ortaya çıkar. Kibele formu değişik uygarlıklardan taşınır ve yayılır bir kimliğe dönüşerek günümüze kadar gelir ve kolektif bilinç deneyimleri yenilenerek devamlı devinim ve dönüşüm içinde olduğundan bu ürün de yeni biçim ve ayrıntılara sahip olmaktadır (Özen, 2009:46). Sanatçının bu düşüncelerinden ilkel dönem insanının doğayı olduğu gibi kabul edip hatta ondan çekindiği, doğaya hâkim olmaktan çok, onu keşfetme, anlama isteğinde olduğu ancak günümüz insanının bunun tersine doğadan uzaklaştığı kendini soyutladığı anlamını çıkarmak mümkündür.

Seramik sanatçısı Gül Erali, "Toprağın Tanrıçaları" ismini verdiği sergisinde Anadolu'nun doğurgan, bereketi simgeleyen ana tanrıçalarını kendi dilinden yorumlayarak günümüze aktarmıştır ve tarihçi Sir Ramsey'in şu sözlerinin altını çizer; "Anadolu'da medeniyetler gelir geçer, ancak inanışlar yeni görüşlere uygun olarak varlığını sürdürür" Outschar'a göre;

Gül Erali'nin usundaki Artemis resmine şekil veren, herşeyden önce, prehistorik modeller olmuştur. Kuvvet ve içsel gücün, emniyet duygusu ve huzurun, şiddet ve insafın maddeye dönüşümü, bu tanrıçaların simgeledikleri özelliklerden oluşan bir evren. Tanrıların felaket ve uğursuzluklardan koruma gücü, kapalı bir çemberin koruyucu unsuru, varolma güdüsü ve içinde barındırdığı yok olmanın gizemi. Türk sanatçı Gül Erali'nin bu arkaik düşüncelerin izini bulma yolunda ilginç bir denemesi, sanatçı, eski şekil hazinesini kullanıp onu yeniden dirilterek insanoğlunu asırlardır meşgul eden, nesnelerin varoluş esası, doğanın prensipleri, yaşamın anlamı gibi soruları çok etkileyici bir şekilde canlandırmayı başarmıştır.¹

Füreyâ Koral'ın sanat hayatının son senelerinde kadın figürünü sıklıkla kullandığı bilinir. 1990 senesinde 'İç Boş İnsanlar' isimli çalışmasını yapar. 'Yürüyen İnsanlar' adıyla da bilinen bu çalışması sanatçının felsefeci yaklaşımıyla birlikte güçlü bir anlatımcı ifadeyi de ortaya koymuştur. Bu

¹ <http://www.gul-erali.com/KozmosderArtemistur.htm>

çalışmada bireyin toplumdaki yerini sorgularken, kadın figürleri özelinde özellikle hamile figürler ile kadının toplumdaki duruşu ile bağlantılar kurmaktadır. Başların, gözlerin, kalplerin içleri boş, sırsız bu soyutlanmış figürler tek bir yöne doğru ilerlemektedirler. Doğurganlığı vurgulamak için şekillendirilmiş zarif ve ince bedenlerdeki iç boşluklarda, bebeklerin varlığını hissetmek, oldukça etkileyicidir. Bu seramik heykeller; görsel estetik ve düşünsel yaratı açısından önem arzemektedirler.

Ressam ve seramik sanatçısı Nasip İyem'in figüratif seramik heykellerinde doğurgan, üretken Anadolu kadınının çok çeşitli halleri gözler önüne serilmektedir. Yavrusuna sıkı sıkı sarılan anaç kadın, hamile ve doğurmak üzere gergin, sancılı kadın, saçı bağlı, başörtüsü ile kapalı yüzü hüznü kadın, ağıt yakan, feryat eden kadın, dua eden yakaran kadın gibi pek çok farklı hallerde Anadolu kırsalındaki kadını ve o kadının öz duygularını aksettirmektedir. Bunlar arasında kadının annelik duygusunun ağır bastığı ögeler ön plandadır. Belma Aksun, Nasip İyem'in Anadolu kadınına yansıttığı eserlerinden şu sözlerle bahseder;

"Nasip İyem'in kadınlarında düşünceli, kaygılı yüzler görüyorsunuz. Anlığı bir mutluluk değil de, bir yükümüş gibi taşıyorlar. Gepgenç, pürüzsüz yüzlerde yorgun ve uzak bakışlar... Kendinizden, bu topraklardan bir parça olduklarını hissediyorsunuz ve onların bir parçası olduğunuzu. Anadolu toprağının görmüş geçirmişliğini, o bizim insanlarımızın, analarımızın, bacılarımızın, eşlerimizin sıcacık yürek atışlarını duyuyorsunuz pişmiş toprak eserlerde (İyem, 1992: 21).

Eserlerinde Anadolu medeniyetlerinin izlerinin yoğun bir şekilde görüldüğü bir diğer seramik sanatçısı Sadi Diren'dir. Diren, eserlerinde insan, doğa, hayvan, bitki, barış, insan sevgisi ve dayanışma konularını işler. Hitit ve Frig gibi Anadolu uygarlıklarından esinlenerek yapıtlar verir. Türk seramik sanayisinin sanatla bütünleşmesi konusunda öncüdür. Sanatçının seramik ve heykellerinin yanı sıra ülkenin birçok önemli yapılarının duvarlarında seramik panoları bulunmaktadır². Diren'in eserlerinde Anadolu uygarlıklarında, doğurganlığın, üretkenliğin, anneliğin, tanrısalığın sembolü olan Kibele ile kadın rahmi ve güç anlamına gelen boğa başı ve boynuz simgelerinden esinlenerek ortaya koyduğu formlar dikkat çekicidir. Diren'in eserlerinde kadın, çocuk, annelik, koruma, ev, yuva, idoller, tanrıçalar, Anadolu medeniyetlerinden izler, figüratif ve sembolik anlatımlar öne çıkmaktadır (görsel 11).

Erdoğan Bakla'nın seramik çalışmalarında, Anadolu medeniyetlerinin

² http://www.mimarizm.com/etkinlikler/sergiler/d-art-galeri-den-sadi-diren-retrospektifi_121204

zengin kültür birikiminden büyük ölçüde yararlandığı görülmektedir. Neolitik ve Paleolitik dönemlerden kalma arkeolojik buluntulardan etkileşimle oluşturduğu özgün formları mevcuttur. Ana tanrıçaları, ikonları, savaşçı figürleri yeniden yorumlar. Toprak ana ve doğurganlık da yine öncelikli konuları arasında yer almaktadır. Son dönem çalışmalarında Truva savaşlarını yorumladığı formları dikkat çekmektedir.

Özellikle Hitit Sanatından, tanrı ve ana tanrıçalardan, idollerden etkilenen sanatçı, tanrıçalar serisi oluşturmuştur. Bakla'nın kimi eserlerinde seramikle beraber mermeri, taşı, bronz, metali de birlikte kullandığı görülmektedir (görsel 12).



Görsel 11. Sadi Diren, İsimsiz, 2006, sırsız pişirim, 24cm x 14cm x 14cm (Solda)
Görsel 12. Erdinç Bakla, "Güneş Tanrıçası", "Anadolu Tanrı ve Tanrıçaları Sergisi 2017"
(Sağda)

Jale Yılmabaşar'ın figüratif seramik heykellerinde anaç figürler bir dönem sıklıkla işlediği konulardan olmuştur. Bir grup sohbet halinde, neşeli, şen hamile kadınlar ve yine grup halinde çocuklarıyla kuşlarıyla beraber etkileşim halinde kadınlardan oluşan kimi figüratif kompozisyonları bir seri oluşturmaktadır. Onun figürlerindeki kadınlarda acı, hüznün, keder yerine coşku, neşe, keyif okunmaktadır. Kimi sırlı kimi sırsız figür gruplarında

beden hareketleri rahattır, hamile göbeklerini tutan kadınlar, kuşlara yem veren kadınlar, annelerine sarılmış neşeli çocuklar dikkat çeker.

Mehmet Uyanık, farklı sanat disiplinlerinde üretimler yapan bir sanatçıdır. Eserlerinde karışık malzeme kullanımları ve deneysel yaklaşımlar ön plandadır. Yaşamı daim kılan kadının doğurganlığını, üretkenliğini onun beden özelliklerine gönderme yaparak yuvarlak formlarla vurgulamıştır.

Azade Köker'in eserlerinde kadın; farklı malzeme, biçim ve anlatımlarla sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Azade Köker'in eserlerinde göze çarpan primitif etkiler, basite indirgenen hatlar, bazen kabaca şekillendirilen detaylar ile form ve konu bütünlüğü sağlanır. Özellikle Füreya Koral'ın sırsız heykellerinde görüldüğü gibi, Azade Köker'in kadın figürlü heykellerinde de ana tanrıçalarda vurgulanan ten duyusu, toprakla kadın arasında bağlantıyı kuvvetlendirmek için kullanılmıştır.³

.....Köker'in eserlerinde, geleneksel Anadolu kültürü ile dünya kültürlerinin izleri birlikte görülmektedir. Çalışmalarında anlamı malzemeden çekip çıkarmak yerine, malzemeye yeni anlamlar, açılımlar yükleyerek konuyu ve biçimi aynı noktada buluşturmuştur. Tarih öncesi Anadolu sanatında çok sık rastlanan ana tanrıça, kadın, kadın ve erkek, kutsal hayvan boğa, bereket ve çoğalma simgelerinin oluşturduğu özellikli formlar, sanatçı tarafından da benimsenerek şekillendirilir (aktaran: Efeakdoğan, Özsezgin, 2005:226).

Eski uygarlıkların bugüne uzanan izlerinden etkilenen Handan Börüteçene'nin yapıtları geçmişle bugünün, kimi zaman çatışan, kimi zaman da uyuşan birlikteliklerini ortaya koymaktadır. Sanatçı eserlerinde, toplumumuzda, kadına geçmişten günümüze bakışı işler. Hem hayal hem de yaşanan olayların görselliğe dökülmesiyle, izleyiciyi düşündürür (Efeakdoğan, 2015:119).

Sanatın temel sorunlarından olan geleneksel ve modern arasındaki ilişkiler, modernizmin gelişimi ve postmodernizme geçiş gibi konular üzerinde duran Şeyma Reisoğlu Nalça, kadının toplumsal ve tarihsel bağlamındaki konumunu irdeleyen figüratif çalışmalarıyla tanınmaktadır. (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. 1997:1333).

.....Sanatçının yapıtları incelendiğinde; önce betimlerden bildirilere, sonra imgelerle geleneğin sorgulanmasına, ardından da malzeme, biçim ve içerik ilişkilendirilmesi çabalarına tanık olunmaktadır. Üzerinde durulması gereken, sanatçının bağlantı

³ <http://www.turkishpaintings.com/paintings.php?lang=tr&SAYFA=taninmisSanatciGoster TPC&SA>

kurma aşamasında ortaya çıkan sorunlardır. Çünkü bu sorunlar günümüz sanatını kavramaya yönelik önemli ipuçlarını da beraberinde taşır... Şeyma Reisoğlu Nalça, kendi yaratılarını sorgularken onları gerçekleştirmede önemli bir engel gibi duran malzeme/teknik sorununu çözümlenerek özgün eserler gerçekleştirmiştir (Karagül, 1997: 53).

Olgu Sümengen Berker; Uzun yıllardır kadın formu üzerine çalışmakta, akademik ve sanatsal çalışmalarını bu konu etrafında sürdürmektedir. Formlarını şekillendirirken serbest elle şekillendirmenin yanısıra yardımcı kimi malzemelerin fırında yanmasından da faydalanır. Kendine özel bir anlatım dili geliştirdiği doluluk-boşluk oyunları ile kurguladığı kadın formlarıyla dikkat çekmektedir. Uludağ'a göre; "Günümüzün çağdaş anlayışı kadına yeni roller, misyonlar ve görünüşler kazandırmış ve bunları Sümengen, seramik kadın figürlerinde kendi plastik diliyle göstermesinin yanında kadının değişmez 'doğurganlık-bereket' imgesine de göndermeler yapmaktadır."⁴ (görsel 13).

Tuba Korkmaz'ın seramik form ve yüzey çalışmalarında, kendi annelik serüveniyle paralellik gösteren öznel duygularının yansımaları okunmaktadır (görsel 14). Korkmaz eserlerine yansıyan duygularını şu sözlerle özetlemektedir;

Benim de hikâyem 'anne' olmamla başlamaktadır. Anne olmaya hazırlanmak zihinsel anlamda bir düzenleme gerektirse de biyolojik anlamda bir hazırlık yapmaksızın sizi ele geçiren bir oluş durumdur. Bu hal, içgüdüsel olarak bir çaba göstermeksizin, kadını ele geçirir. Tarih öncesi çağlarda bereketin ve yaratıcı gücün kendisi sayılan doğurgan kadın figürleri bazı toplumlarda tanrıça olarak bile kabul edilmiştir. Bu yapıtta kullanılan hamile kadın figürleri aslında kimliğimin bereketlenmesi, çoğalmasına bir gönderme olarak kabul edilebilir. O güne kadar edindiğim kimliğimin/kimliklerimin arasına bir yenisi eklenmiştir (Korkmaz,2016:78).

Seramik yüzeylerde monobaskı uygulamaları ile düşsel imajları kimi zaman figüratif veya sembolik anlatımlarla beraber kullanan Perihan Şan Aslan'ın 'Uyku Serisi' olarak isimlendirdiği son çalışmalarında annelik ilişkilerindeki temalar dikkat çekmektedir. (görsel: 15) Şan 'Uyku' isimli eserini şu sözlerle anlatmaktadır;

Huzurla uyuyan bir bebek (figür). Figürün içine gömülerek uyuduğu, incecik, narin, tek ya da iç içe konmuş, korunaklı bir ortam oluşturan elle şekillendirilmiş çanaklar anne sevgisini, şefkatini temsil eder. Bu çanaklar figürü sarar, kavrar, korur. Formun bütünü bebeğin anne karnında doğmadan önceki ortamına ya da doğduktan sonra-

ki ortamına işaret edebilir. Burada önemli olan figürün huzurlu ruh halidir. Bu huzur izleyiciye kolayca geçer. Sanki sonsuza kadar sürecektir. Hiçbir şey figürü bu huzurlu uykudan uyandıramayacaktır (Aslan, Ş., P. (2019, 19 Mayıs).

Anadolu'nun tarih öncesi ana tanrıçalarının günümüzdeki yorumları ile seramik çalışmalarını form ve yüzey üzerinde sürdüren Ece Kanişkan, bir süredir 'doğum, yeniden doğuş, hayata tutunuş' temaları üzerinde yoğunlaşmaktadır. Çeşitli döküm formlar üzerine çıkartma tekniği ile uyguladığı kalp imgeleri, yazılı materyaller, tipografik unsurlar, kimi figürler ve altın yıldız dekor uygulamaları gibi elemanlarla eserlerini oluşturmaktadır (görsel 16). Kanişkan eserlerinin alt metni hakkında şunları söylemektedir;



Görsel 13. Olgu Sümengen Berker, "Çözülme", 2014, limonges porselen, 21 cm x 21.50 cm x 67 cm. (Üstte Solda)

Görsel 14. Tuba Korkmaz, "Kuluçka-7.Ay", 2015, granit karo üzerine ink-jet baskı+ altın varak, 20X20X1.5 cm (Üstte Sağda)

Görsel 15. : Perihan Şan Aslan, "Uyku II", 2019, karışık teknik, 1260 C, 13x11x9 cm. (Altta Solda)

Görsel 16. Ece Kanişkan, İsimsiz, 2017, döküm yöntemi ve çıkartma tekniği ile altın yıldız, 25 x 35 x 40cm. (Altta Sağda)

⁴ <http://www.kemalluludag.com/seramikformlar.asp>

Emphasis; Sözcüklerde ve sözcük öbeklerinde bazı heceler, cümlelerin bütününde de bazı sözcüklerin diğerlerine göre daha yüksek tonda seslendirilmesidir. Bizleri hayata bağlayan kalp ise vurgu yaptıkça dolaşır damarlarımızda kan ... Anne rahmine ilk düşüşte de ilk önce o oluşur... Atım sesi duyuldukça yaşama tutunur ... Doğumda ve ölümden hep o vardır ... (Kanişkan, E. (2019, 23 Mayıs).

Deniz Onur Erman'ın sanatsal ve akademik olarak merkeze aldığı öncelikli konular daha çok figüratif ve otobiyografik anlatımlar ile kadın figürü üzerinde yoğunlaşmaktadır. Kadının hamilelik sürecindeki heyecanlı bekleme dönemi hikayeci ve mizahi bir üslupla tasvir ettiği porselen heykellerinden oluşan "Büyülü Bahçe" serisinde; hamile figürler mutlu, neşeli, huzurlu bir bekleme içindedir. İçinde buldukları bu anaç dönemin ruh haliyle figürlerin kimisi göbeğini okşar, kimisi elinde örgüsünü örer, çayını yudumlar, kimisi sağlıklı leziz bir elmadan bir ısırık alır (ki aslında o kadının cennetten kovulmasını da sağlayan elmaya da bir göndermedir). Figürlerin saçlarına konan uçuşan kuşlar, kelebekler, ayaklarına dolanan kediler ile hamileliğin sıkıntılı dönemlerinin çok uzağında masalsi, büyülü güzellikte bir bekleme dönemi hissettirmek istenir. Şişkin yuvarlar göbeklerin içinde, dünyaya geleceği günü bekleyen huzurlu bebekler, onları bekleyen mutlu anneler, üzerini saran çiçekli renkli elbiseler sanki büyülü birer bahçeye dönüşmektedir. Erman'ın, figürlerinde kullandığı canlı renkler, astar ve sırlar ile, tamamlayıcı yan malzemeler çalışmalara naif, eğlenceli, mizahi bir hava katmaktadır. (görsel 17,18)



Görsel 17-18. Deniz Onur Erman, "Büyülü Bahçe I-II", 2012-2015, serbest elle şekillendirilmiş sırlı porselen, 1240°C, h= ~74cm

Eserlerinde doğurganlık ana konusu etrafında üreten başka çağdaş Türk seramik sanatçıları da vardır. Kadının üretkenliğini çok çeşitli biçimlerde ele alarak yorumlayan Hakkı Karayiğitoğlu, tanrıçaların doğurganlığı üzerinden yorumlamalarıyla Zeynep Eren ve Züleyha Uyanık, etnik figüratif çalışmalarıyla Filiz Çimen Tülek, atık seramik malzemelerin yeniden kullanımıyla oluşturduğu öznal dil ile oluşturduğu kompozisyonlarla özellikle '3 Çocuk' isimli serisi ile Elif Aydoğdu Ağatekin'in eserlerinde bunu görmek mümkündür. Farklı üslup, teknik ve malzeme kullanımları ile doğurganlık konusuna kişisel özgün yaklaşımları ile dünyanın çeşitli ülkelerinden pek çok seramik sanatçıları ve eserleri de örnek gösterilebilir.

İngiliz sanatçı Sally Macdonell'in çalışmalarının çok büyük bölümünü etnik giysileri içinde tekli ve grup kadın figürleri ve büstler oluşturmaktadır. Bunların arasında hamile kadın figürleri geniş yer tutmaktadır. Kendi anlatımıyla ilk kez 6 yaşındayken British Museum'da Mısır tarihi salonunu ziyaret ettiği günden beri bu kültüre olan ilgisi ve merakı artarak devam etmiştir. Mısır ve Afrika sanatına ve kültürüne olan ilgisinin etkilenimlerini yaptığı figür ve büstlerinin giysi ve aksesuarlarında kullandığı dokularda, başlık ve şapka detaylarında görmek mümkündür. İslami pişirimler yapar ve çeşitli renkli astarlar kullanmayı tercih eder⁵ (görüntü 19).

Amerikalı sanatçı Christina Bothwell; seramik, cam, akrilik, ahşap, metal, doğal çeşitli malzemeleri bir arada kullandığı eserlerinde ele aldığı temel konunun doğum-yaşam-ölüm olduğundan behseder. Çok küçük yaşlardan beri ruhun bir kavram olarak ilgisini çektiğini, gözle görünen bedenimizin varlığımızın sadece küçük bir parçası olduğunu, aslında gözle görünen bedenin dışında varolan ruhun barındırdığı potansiyelin daha büyük bir alan oluşturduğunu ve bunu eserlerinde vurgulamaya çalıştığını işaret eder. Eserlerinde doğum-ölüm ve yenilenme sürecine odaklanmaktadır. Görünmeyen ama hissedilene odaklanmaktadır ve onu ortaya çıkarmaya çalışmaktadır⁶ (görüntü 20).

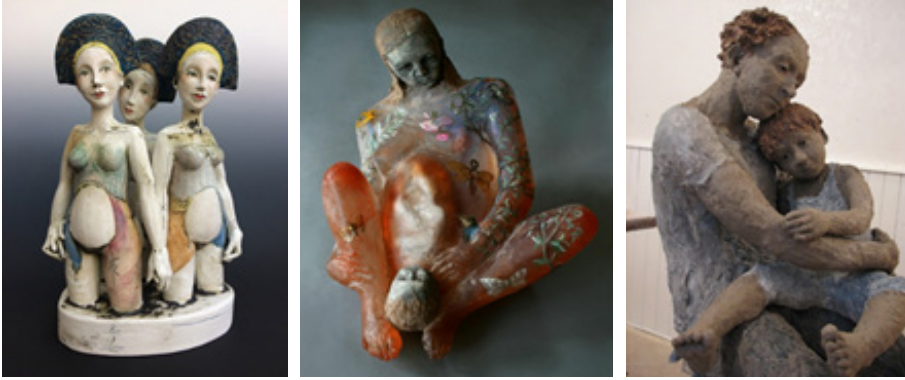
Jurga Martin, yaşamdan anlık görüntüler yansıtan masumiyet ve canlılık dolu, çocukluk hikayeleri anlatan heykeller yaratmaktadır. Yaptığı çocuk figürleri üzerinden yaşama ve insana dair tüm coşkuları ve duyguları okumak mümkündür. Sanat eleştirmeni André Ruellan, Jurga Martin'in figüratif eserlerini şu sözleriyle değerlendirmektedir;

"Jurga Martin'in tüm çalışmalarında ifadelerin canlılıkları, mizahın çekiciliğini, hareketlerin bütün ve tutarlılığı aynı zamanda rahat ve sadeliği inanılmaz bir doğrulukla

⁵ <http://macdonell-ceramics.co.uk/about/about-us>

⁶ <http://christinabothwell.com/>

göreni büyülemekte. Pişmiş toprağın dokulu, pürüzlü kaba yüzeyinde böylesi insani, hassas duygular yaratabilmek onun başarısıdır. Sadelik, hassasiyet, ihtişam veya hüznle dolu böyle bir çağrışım kuvveti ile bu karakterlerin destanına nasıl direnilebilir? Bunlar çağdaş heykelticiliğin başarısının belirgin yankılarıdır.” (görüntü 21)



Görsel 19. Sally Macdonell, “Mavi Başlıklı Üç Kadın”, h=34cm. (Solda)

Görsel 20. Christina Bothwell, “Doğum”, cam kalıbı ile üretim, raku pişirimi ve yağlı boya, 42cm x 38cm x 38cm. (Ortada)

Görsel 21. : Jurga Martin'e ait kucakta çocuk figürü. (Sağda)

21. yüzyıl Amerikan heykel sanatının öncülerinden Louise Bourgeois, içsel yolculuklarını, öznel deneyimlerini, yaşanmışlıklarını ve bilinçaltını ürettiği eserlere yansıtmış ve metaforlarla ifade etmiştir. Dişiliğin gizemi, kadın ve doğanın mücadelesi, doğum, annelik tutkusu, emzirmek, tanrıçalar gibi konular farklı malzeme ve üretim yollarıyla sanatçının eserlerinde hayat bulmuştur.

“Bourgeois, çocuklarına düşkün, itaatkâr bir anneye ve ataerkil toplum izlerini taşıyan, baskıcı ve sadakatsiz bir babaya sahiptir. Babasının kendisine karşı cinsiyetçi aşağılamaları onun hem çocukluk hem yetişkinlik dönemini etkilemiştir. Bunlar sanatçının eserlerinde; eril bakış, cinsellik, şiddet ve kadının konumlandığı yeri sorgulatmış, sanatını ise tüm bu travmalarla bir başa çıkış yolu, terapi yöntemi olarak görmüştür. Korku, acı, öfke, saldırganlık gibi duygularını beden ve beden parçaları üzerinden anlatıma kavuşturmuştur”⁸

İrlandalı sanatçı Christy Keeney'nin kübist anlayışta yaptığı seramik fi-

gür kompozisyonlarında anne-çocuk, anne-bebek figürlerine sıklıkla yer verdiği bilinmektedir. Angelika Maria Stiegler'in büst, form ya da üzeri serbest fırça boyalı çanak formlarında kadın ve doğum, mitolojik hikayeler sıklıkla işlediği konulardandır. Uzun seneler Nijerya'da yaşayan ve burada geleneksel Afrika dini ve geleneklerinin etkisinde kalarak Oshon Nehri kıyısında yaptığı tanrıça heykelticikleri ile hafızalarda yer eden Susanne Wenger doğanın korunması konusunda da büyük çaba sarfetmiştir. Kadının hamilelik dönemini ve aile bütünlüğünü seramiklerine yansıtan Debbie Berrow, figüratif seramik eserlerinde hamile formlara ayrı bir yer veren Pauline Wateau gibi isimler de eserlerinde doğurganlığı konu alan sanatçılara örnek olarak gösterilebilir.

Sonuç

İlkel çağlardan günümüze kadar sanatta doğurganlık kavramı her zaman var olmuştur. Bunun en erken yansımaları, mağara duvarlarına çizilen insan ve hayvan çizimindeki hamile ve doğuran figürler biçiminde ya da erken dönem kilden yapılan kadın figürleri ile karşımıza çıkmaktadır. Dişil özelliklere sahip olan her şey, üreten, çoğaltan, yaşamı devam ettiren özelliği sayesinde hayranlık uyandırmış ve tarih boyunca hemen her kültürde kutsal sayılmıştır. Kadın ve toprak doğuran ve yaşamı devam ettiren bu yönü ile birbirine benzetilmiş. Toprak, dişinin bu özelliği ile anılarak 'toprak ana' olmuştur. İlkel insan, kadını ve toprağı eş tutmuş, doğaüstü bir güç olarak kabul etmiş ve onlar adına adaklar adanmış, törenler yapmış, heykeller şekillendirmiş, tapınaklar inşa etmiştir. Binlerce yıl öncesine dayanan bu gelenekler zamanla, insanın geçirdiği sosyal ve kültürel değişimlerle beraber elbette değişmiştir ancak şu bir gerçektir ki; sanat adı verilen duygu ile biçim yaratma dışavurumunda kadın ve kadının doğurganlığı her çağda yerini ve önemini koruyarak sanatçının ilham aldığı temel konuların başında yer almıştır. Var eden, doğuran, büyüten, çoğaltan kadın gibi sanat eseri de sanatçının doğurduğu, var ettiği, ürettiğidir. Bu bağlamda sanat eseri de bir doğurganlık ürünüdür denilebilir. Bu yorumlardan kadının sanatta ve sosyal yaşamda salt doğurganlık sıfatı ile eşleştirildiği gibi bir anlam çıkarılmamalıdır. Düşüncede, eylemde, yaratımda doğurganlıktan da bahsedilmektedir. İnsanoğlunun bilimde ve sanatta gelişmesini ilerlemesini sağlayan üretimleri, doğurgan bir beyin sayesinde olmaktadır. Sanatın kendisi de doğurgan bir kavramdır.

Her çağın kendine özgü bir yaratıcılık-doğurganlık anlayışı geliştirdiğini arkeolojik bulgular ve tarihi belgelerden elde edilen verilerden gözlemlemek mümkündür. Evrenin düzen ve uyumu için tıpkı yavrusunu dünyaya getiren, koruyup kollayan hayatta tutan anne gibi dişil bir şefkat ve merhamet

⁷ <http://artodyssey1.blogspot.com/2013/06/jurga-martin.html>

⁸ <http://izlekler.com/louis-bourgeoisin-sanat-anlayisi-ve-enstalasyon-sanati-tugba-yilmaz/>

gereklidir. Kadın ve doğanın yaratıcı, koruyucu, sarıp sarmalayan gücüne her daim ihtiyaç duyulur. Özünde sevgi ve koruyuculuk taşıyan bu gücün sanatın pek çok dalında, farklı tarzlarda üretimlerde bulunan sanatçıları etkilemesi de kaçınılmazdır. Geçmişte olduğu gibi günümüzde de “doğurganlık” konusu sanatın her alanında sanatçının ilgisini çekmektedir. Yerli ve yabancı pek çok seramik sanatçısı eserlerinde bu konudan faydalanmakta ve özgün üretimlerini bu konu çevresinde gerçekleştirmektedir. Gelecekte de bu konunun sanatçılara ilham veren, özgün bir konu olarak varlığını sürdüreceği düşünülmektedir.

Kaynakça

- Akurgal, E. (1998). *Türkiyenin Kültür Sorunları*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Altıntaş, B. (2016). *Sanatta Kadın, Doğa ve Doğurganlık İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Anadolu Medeniyetler Müzesi. (2003). *Anadolu Medeniyetler Müzesi Yayınları*: Ankara.
- Aslan, Ş., P. (2019, 19 Mayıs). Perihan Şan Aslan ile 'Uyku Serisi' Üzerine e-posta yoluyla söyleşi.
- Demirdağ, M. (2017). "Ana Tanrıça İkonografisi ve Anaerkillik", *Bilge Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (1-1).
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2. (1997). *Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları*. İstanbul.
- Efeakdoğan, A. (2015). *Ana Tanrıça Heykelcikleri'nin Anadolu'da Biçimsel Değişimiyle Çağdaş Türk Seramik Sanatına Plastik Değer Olarak Yansıması*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güngör, M. (2007). *Antik Çağ'da Frygia Bölgesi ve Bölgedeki Ana Tanrıça Kültü*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Hürriyet Gazetesi; "İşte En Eski Kadın", 14, Mayıs, 2009, 4.
- İyem, N. (1992). *Nasip İyem*. İstanbul: Kilim Ofset.
- Karagül, F. (1997). *Hitit İmparatorluk Çağı Sonuna Kadar Anadolu'da Figür Kullanımı ve Günümüzdeki Seramik Yorumları*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kulakçioğlu, B. (1992). *Tanırlar Ve Ana Tanrıçalar*. Ankara: Anadolu Medeniyetleri Müzesi Anıtlar ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Kuşcan, Ö. A. (2015). *Lilith'den Malala'ya Kadının Adı Var*. İstanbul: Nergis Yayınları.
- Korkmaz, T. (2016). *Kimlik-Bellek: İstedim ki Bilineyim*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Özen M. (2009). *Günümüz Sanatında Ana Tanrıça Kybele'nin Plastik Değer Olarak Kullanılması*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Özsezgin, K. (2005). *Türk Plastik Sanatçıları Ansiklopedik Sözlük*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Renda, G. (1993). *Çağlar Boyu Anadolu'da Kadın: Anadolu Kadının 9000 yılı / sergi kataloğu*, Kültür Bakanlığı Anıtlar ve Müzeler Müdürlüğü Yayınları, İstanbul.

- Roller, E. L. (2004). *Tanrıçanın İzinde, Anadolu Kybele Kültü*, (çev. Betül Avuç,) İstanbul: Homer Kitabevi.
- Stone, M. (2000). *Tanırlar Kadinken*. (çev: Nilgün Arman) İstanbul: Payel Yayınevi.
- Türk Dil Kurumu. (1969). *Türkçe Sözlük (Genişletilmiş Baskı)*. Ankara: TDK
- Türkçe sözlük, (2004). İstanbul: Uysal.
- Uludağ, K. (2013). *Tanrıçalaşan Seramik Formlar*. Ankara: Arkadaş Kültür.
- Yuanık, Z. (2007). *Doğurganlık Kavramı Üzerine Plastik Çözümler*, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Yapı Kredi Yayınları. (2005). *Tunç Çağı'nın Gizemli Kadınları / Mysterious Women Of The Bronze Age-Kolektif*. YKY.
- Yüzsever, S. N. (1996). *Tarihöncesi Anadolu Heykel Sanatında Kadın Vücudunun Biçimlendirilme Yöntemleri*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

İnternet Kaynakları

- (www.arkeokur.tumblr.com/post/26563561294/kibelenin-seyahati) (07.10.2014)
- (www.gul-erali.com/KozmosderArtemistur.htm) (22.05.2019)

Görsel Kaynakları

- Görsel 1-2.3. (<http://arkeofili.com/?p=9022>) (erişim: 15.05.2019)
- Görsel 4. (<http://www.sanatinoykusu.com/category/video/>) (erişim: 16:05.2019) Görsel 1-2.3. (<http://arkeofili.com/?p=9022>) (erişim: 15.05.2019)
- Görsel 5. (<http://users.stlcc.edu/mfuller/catalhuyuk.html>) (erişim: 16:05.2019)
- Görsel 6. (<http://telipinu.tripod.com/ic/ark/hacilar2.htm>) (erişim: 16:05.2019)
- Görsel 7. (<https://tr.pinterest.com/pin/557531628866681762/>) (erişim: 20.04.2014)
- Görsel 8. (<https://tr.pinterest.com/pin/599682506606560637/>) (erişim: 10.04.2014)
- Görsel 9. (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/100005181?enlarge=true>) (erişim: 16.05.2019)

Görsel 10. (<https://tr.pinterest.com/pin/214343263492803888/>) (erişim: 16.05.2019)

Görsel 11. (<http://lebriz.com/pages/artist.aspx?artistID=612§ion=130&lang=TR&periodID=-1&bhcp=1>) (erişim: 21.05.2019)

Görsel 12. (<http://www.olcayart.com/tr/haber/erdinc-bakla-heykel-sergisi-span-class-normal-26-04-2017-13-05-2017-span>) (erişim: 21.05.2019)

Görsel 13. (<http://www.olgusumengenberker.com/pPages/pArtist.aspx?palD=378§ion>) (erişim:24.05.2019) Görsel 10. (<https://tr.pinterest.com/pin/214343263492803888/>) (erişim: 16.05.2019)

Görsel 14. (<https://www.korkmaztuba.com/untitled-cee5?lightbox=datatem-ivladzph2>) (erişim:24.05.2019)

Görsel 15. (Perihan Şan Aslan kişisel fotoğraf arşivi)

Görsel 16. (Ece Kanişkan kişisel fotoğraf arşivi)

Görsel 17-18. (Deniz Onur Erman kişisel fotoğraf arşivi)

Görsel 19. (<http://macdonell-ceramics.co.uk/gallery/sally/recent-work>) (erişim: 05.07.2019)

Görsel 20. (<https://tr.pinterest.com/pin/157414949451375461/?lp=true>) (erişim: 05.07.2019)

Görsel 21. <https://www.contioutra.com/jurga-martin/> (erişim: 05.07.2019)

Panoramadan İçine-Gömülmeye; Video Oyunlarında Kusursuz İllüzyon

Arş. Gör. Dr. Burcu Nehir Halaçoğlu

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2019

Yayına Kabul Tarihi: 05.12.2019

Özet

Panoramadan keşfinden beri, kamera ve anlatıyla ilişkili sanatların gözlemciyi resme dahil etmeye ve gerçekliğin temsilleriyle büyülemeye çalıştığı görülmektedir. Geçmişten bu yana görsel sanatlarda devam eden kusursuz bir illüzyon oluşturma isteği, video oyunları, sanal gerçeklik ve interaktif sinemanın gelişimine ön ayak olmuştur. Görsel teknolojiler söz konusu olduğunda öne çıkan konulardan birisi olan içine-gömülme, illüzyon oluşturma denemelerinin teoriye dökülmesi neticesinde kavramsallaşmıştır. Tarihsel olarak bakıldığında gösterim teknolojilerinin içine-gömülme hedefiyle geliştiği ancak terimin gerçek anlamda video oyunları ve sanal gerçeklikle gerçekleştirilebildiği görülmektedir. Buna göre çalışmada resim sanatı olarak gelişen panoramik görüntünün teknolojiyle eklenerek nasıl sinema, video oyunları ve sanal gerçeklik ortamlarına evirildiği ortaya konmuştur. Böylece içine-gömülme hedefine ulaşılmasıyla birlikte ortaya çıkan anlatım olanakları hem sanat alanında hem de eğlence endüstrisinde yeni bir yorum olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: İçine-Gömülme, Video Oyunları, Panorama, Sinema, Sanal Gerçeklik.

PANORAMA TO IMMERSION; PERFECT ILLUSION IN VIDEO GAMES

Abstract

Since the discovery of the panorama, the arts associated with the camera and narrative have tried to involve the observer in the picture and mesmerize them with representations of reality. This desire to create a perfect illusion that has continued throughout the history of visual arts has pioneered the development of video games, virtual reality and interactive cinema. The immersion, which is one of the prominent subjects when it comes to visual technologies, has been conceptualized by making a theory out of the experiment of creating an illusion. Historically, it is seen that visual technologies have been developed with the aim of immersion, but also that the term can truly be materialized only through video games and virtual reality. According to this study, the panoramic image which developed as a painting style has been linked with technology and has evolved into cinema, video games and virtual reality environments. Thus, the possibilities of expression that have emerged with the achievement of the goal of immersion are evaluated as a new interpretation both in the arts field and entertainment industry.

Keywords: Immersion, Video Games, Panorama, Cinema, Virtual Reality.

Giriş

Görsel kültür yaygınlaştıkça, bilgi alış-veriş biçimlerimiz gibi, beynimizin bilgiyi algılayışı da kültürel yapıya uyum sağlamıştır. “Medya araçları aracılığıyla gerçekleştirilen aşırı uyarılma, kanalların, dolayısıyla ilginin yönünün sürekli değişmesi sonucu, insan beynini, odaklanma yetisinin azaldığı algısal bir değişime zorlamaktadır” (Himmelsbach, 2003: 530). Odağın kaybedilmesi, bilginin küçük parçalar halinde, hareket ve çeşitlilik gibi uyarıcı unsurlarla desteklenerek, kısa zaman dilimleri içinde sunulmasını gerektirmektedir. Himmelsbach’a (2003: 530) göre bu şekilde kısır bir döngü yaratılır; bir yandan beynin parçalanmış bilgiye ve sürekli değişen ortama uyum sağlayıp konsantrasyonu koruması beklenirken, diğer yandan dikkat seviyesindeki düşüş, gelecekteki tüm bilgi yayma biçimlerini belirleyerek onlara yön vermektedir. Bu kısır döngünün sunduğu olasılıkları kullanan video oyunları ve video oyunlarının sinemaya dokunuşuyla ortaya çıkan interaktif filmler gibi görsel sunuların, izleyicideki bu algısal parçalanmaya dayanarak yükseldiği söylenebilir. Örneğin video oyunları, parçalı bilgi akışı kullanmasına rağmen, interaktivitenin de gücünü kullanarak izleyicinin hareketin içine doğrudan katılmasına izin vermekle, gözlemcinin ilgisini sürekli olarak meşgul etmekte ve parçalı bilgiye rağmen güçlü bir odaklanma durumu yaratmaktadır (Himmelsbach, 2003: 530).

Parçalı bilginin algılama biçimlerinde uğrattığı değişikliklerle ortaya çıkan bu odaklanma biçimi genel anlamda bir konsantrasyon değil, kişinin interaktif bir biçimde, kapsayıcı bir alanda kendisini büyülenmeye hazırlaması durumudur. Bu bakımdan katılımcı görsel sunuya yalnızca katılmaz, katılımlılık gösterir.¹ Katılımlılık neticesinde varılan yeni tip odaklanma biçimi, içine-gömülme (immersion) durumudur. “Popüler kültürün, ilk elma kurdu (roller coaster) icat edildiğinden beri, içine gömme kapasitesi yükseltilmiş deneyimlere yönelik bir saplantısı olmuştur. İçine-gömücü bir ortamda olma deneyiminin uzun bir tarihi vardır” (Burnett, 2004: 160). Bu bakımdan içine-gömülme durumunun, sürekli bilgi artışıyla doğan teknolojiyle paralel bir gelişim sergilediği iddia edilebilir. Bununla birlikte, içine-gömülmeyle dijital medyanın yeni bir potansiyeli olarak tanımlamak da bir hata olacaktır (Belisle, 2016:251), çünkü dijital ortamlar, içine-gömülmeyle ulaşma yolunda varılan bir uğrak noktasıdır. Yani dijital teknolojiler içine-gömülme idealinin bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Ancak “içi-

¹ Bu noktada katılım (participation) ve katılımlılık (engagement) kavramları arasındaki farklılığın ortaya konulması, kavramların Türkçe’ye çevirisi esnasında zayıflayan ve karışan anlamlarının netleştirilmesi gerekebilir. Participation olarak katılım, tek yönlü bir dahil olma biçimi olarak tanımlanmaktadır. Ancak katılımlılık yani engagement, katılımın ötesinde bir bağlantı kurma biçimi olup, katılım gösterilen ortamda karar verici, yönlendirici bir görevle rol alma anlamı (Schoenau-Fog, 2011) taşımaktadır.

ne-gömülmeyle değişen teknolojiler ve farklı tarihsel bağlamlar boyunca işleyen evrensel bir kavram olarak varsaymak da bir hata olacaktır” (Belisle, 2016:251). İçine-gömülme tarih boyunca bir ideal olarak kalmış, bu idealin gerçekleştirilmesine çalışılmış ancak teknolojik gelişmeler interaktiviteyi ve sanal dünyaları mümkün kılmadan bu ideale ulaşılması mümkün olmamıştır. Dolayısıyla içine-gömülme olgusunun kavramsallaşması da ancak içine-gömülme durumu yaratıldıktan sonra gerçekleşmiştir. Grau’ya (2003: 13) göre, her ne kadar anlaşılması güç ve tutarsız görünen bir kavram olsa da içine-gömülme, tartışmasız şekilde her türlü medyanın gelişiminin anlaşılabilmesi için anahtar niteliği taşımaktadır.

Buna göre çalışmada, öncelikle panoramik görüntüden yola çıkılarak içine-gömülme idealine ulaşılması konusu tarihsel bir perspektiften bakılarak ele alınmıştır. Böylece kamera teknolojileri ve dijital teknolojilerin gelişimiyle içine-gömülme ideali arasındaki ilişkinin ortaya konulmasının mümkün olabileceği düşünülmüştür. Sonucunda da dijital teknolojilerin bir ürünü olan video oyunlarının içine-gömülme kavramını nasıl dönüştürdüğü ve çeşitlendirdiği konusuna bir açıklık getirilmesi amaçlanmıştır.

1. Sinemada Panoramik Görüntüden Kusursuz İllüzyona Geçiş

Merriam-Webster² ve Oxford Lexico³ sözlüklerine göre bir görüntünün ya da olayın bütünlüklü, geniş bir açıyla sunulması anlamına gelen panorama, “bütün, tüm” anlamı taşıyan Yunanca pan kelimesi ile, “görülecek şey, manzara” anlamına gelen hórama kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiştir. Robert Barker’ın 17 Haziran 1767’de panorama fikri için kendi adına bir patent alışıyla birlikte, panorama, izleyiciyi pratik anlamda çevreleyen sanatsal bir resim formatı olarak ortaya çıkmıştır (Benosman ve Kang, 2001: 5). Patentini aldıktan yirmi yıl sonra, 1793’te, Barker’ın Eşitlik içermeyen bir resim⁴ adıyla sergilediği panoramik resim çalışması, hareket, gösteriye, sunuma katılımlılığın ve içine-gömülme fikrinin gelişmesini sağlayacak tarihsel bir süreci başlatmıştır. Panoramaların bir resim formatı olarak kabul görmesiyle birlikte bu boyama, temsil ve sunum tekniği 17.yy’dan günümüze kadar teknolojinin de etkisiyle dönüşüm geçirerek devamlılığını sürdürmüştür. Tekniğin isim kazanarak kavramsallaştırılması 17.yy’ın sonuna denk gelse de görsel sanatların tarihi ve gelişimi üzerine kapsamlı bir çalışma yapmış olan Grau (2003), panorama fikrinin oluşmasını antik çağlardaki duvar ve oda resimlerine kadar dayandırmaktadır. Ger-

² <https://www.merriam-webster.com/dictionary/panorama>

³ <https://www.lexico.com/en/definition/panorama>

⁴ A Painting Without Equal

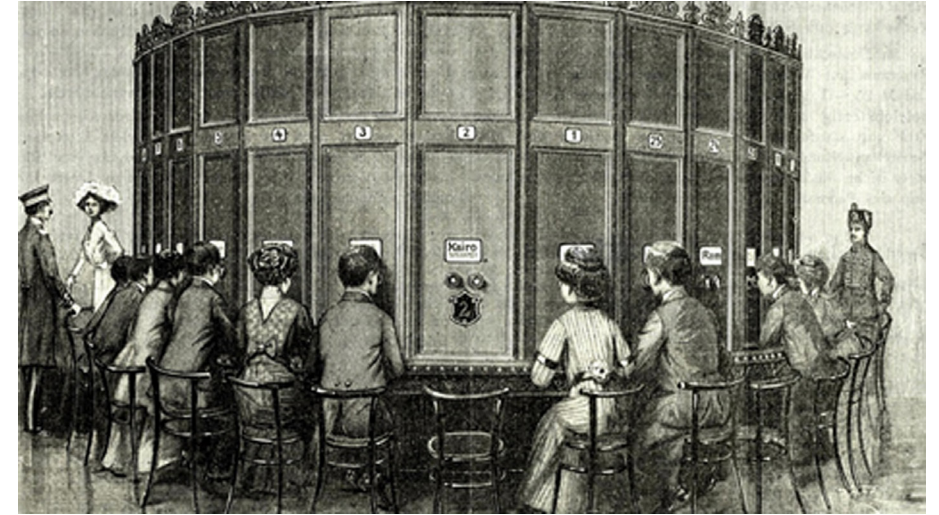
çekten de Vatikan Müzesindeki "The Odyssey on the Esquiline Hill" gibi 40 B.C. Roma dönemine ait duvarları kaplayan manzara resimlerinde olduğu gibi panorama adı konulmamış kapsayıcı tasvirler, izleyiciyi o görselliğin içine katmayı ve mekânda devamlılık illüzyonu yaratmayı amaçlamaktadır (Grau, 2003: 31). Buna göre panoramanın keşfinden bu yana, görsel mekân sunumlarının "gözlemciyi resme dahil etmeye" ve gözlemciyi katılıma özendirmeye çabaladığı iddia edilebilir (Himmelsbach, 2003: 530).

Çevrelendiği resmin etkisinde kalan gözlemcinin, kendisine aktarılan bilgiyi kolaylıkla özümseyebilmesi, mekânsal gerçekliği hayal edebilmesi nedeniyle başlangıçta bir sanat formu olarak ortaya çıkan panoramik resimler, 18.yy'da propaganda amaçlı kullanılmaya başlanmıştır. Bu resimler iki boyutlu ve durağan görüntülerin gerçekçi, üç boyutlu izlenimi veren bütünlüklü ve kapsayıcı bir illüzyonunu oluşturmaktadır. Grau'ya (2003: 16) göre bu illüzyonun kullanımıyla, hayal olanın gerçeğin görünümüne bürünmesi sağlanmaktadır: detayların kesinliği, kabartmalar, ışık, perspektif ve renk paletleri ile bir mimesis (taklit) inşa edilmektedir.

Zaman içinde panoramik resimlerin sadece sanat camiasında ya da askeri alanda değil, dinsel mekanlarda ve halk arasında da popülerlik kazandığı görülmektedir. "Bu dönemde ulaşılmak istenen, öncelikle manzaraların ya da tarihi oluşumların fotogerçekçi, geniş açılı görüntüleridir" (Benosman ve Kang, 2001: 3). Bu tip fotogerçekçi panoramik resim denemelerinin ve şehirlerin panoramik olarak resmedilerek sergilenmesinin 1800'lü yıllarda İngiltere, Fransa, Almanya ve Amerika'da yaygınlaştığı görülmektedir. Panoramik görüntü beğeni kazanıp yaygınlaştıkça, daha gerçekçi görüntülerin oluşturulmasını sağlayacak yardımcı araçlar da kullanılmaya başlanmıştır. Buna göre kapsayıcı ve etkileyici bir panoramik resim çizerken obscura kamera, 1803'te Chaix tarafından keşfedilen panoramagraph, kamera lucida ya da diagraph gibi kamera sistemleri kullanılarak, bu araçlarla yakalanan görüntüler üzerine çizimler yapılmış ve büyük panoramik resimler oluşturulmuştur (Benosman ve Kang, 2001: 6-7). Bu aygıtlarla panoramik görüntünün gerçeğe daha fazla yaklaşarak izleyiciyi o gerçekliğe sokabilmesi ve izleyiciyi gerçeklikle büyülemesi amaçlanmıştır. Ancak kamera sistemlerinin araç olarak kullanımı zaman içinde yeterli gelmemiş, görüntünün büyüleyiciliğini resimsel anlatımın ötesine taşıma fikri uyanmıştır. "Böylece 150 derecelik çekim açısıyla ilk panoramik kamera, 1843 yılında Avusturyalı P. Puchberger tarafından icat edilmiştir" (Benosman ve Kang, 2001: 14). Sonuç olarak "resme dahil olma arzusu hem mecazi hem de mecazi olmayan anlamda panoramayla birlikte kaybolmak yerine, 20.yy'da da yaşamaya devam etmiştir" (Grau, 2003: 141). Bu bakımdan panoramik görüntünün resmin alanından, kamera aracılığıyla sinemanın

alanına geçiş yaparak, kuvvetlendiği söylenebilir. Bu geçiş, panoramanın yarattığı illüzyonun izleyiciyle izlenen görüntü arasındaki mesafenin azaltılması fikrinin filmlere, sinemaya aktarılması anlamına gelmektedir. Panoramik görüntü, izleyicileri, yabancı toprakları gözlemleyerek sanki bu diyarlarla bütünleşiyormuş gibi deneyimlemesine davet etmektedir. Zaman içinde sinema, gözlemcinin uzak mekanlara taşınma illüzyonunu kuvvetlendirmiştir (Himmelsbach, 2003: 530). Lumiere kardeşlerin ekrandan seyirciye doğru ilerleyen trenine gösterilen tepki de bu illüzyonla bağlantılı olarak değerlendirilebilir.

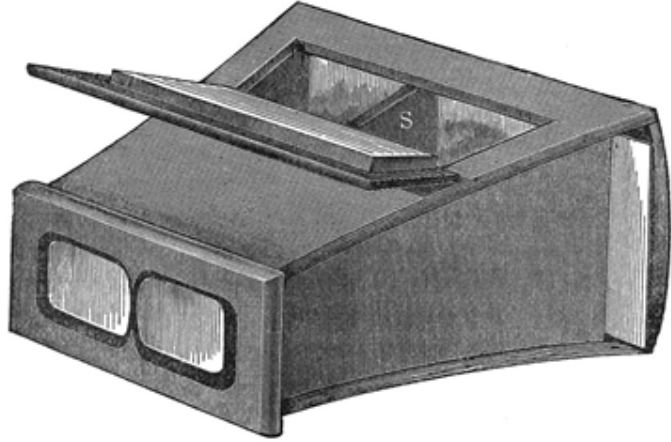
Panoramik kamerayla elde edilen görüntü tamamen yeni bir üç boyutluluk hissi yarattığı için, teknolojik olarak üretilmiş illüzyonların ilk örneği olarak görülebilir. Ancak panoramik görüntünün nasıl elde edildiği kadar, nasıl sunulduğunun da önemli olduğu, erken dönemlerde fark edilmiştir. Çünkü insan gözü ve bakışı, panoramanın geniş perspektifini algılayabilmek için yetersizdir. Panoramik resimler mekânın sıralı parçalar halinde resmedilip bir araya getirilmesiyle oluşturulurken, Fransa, Almanya, Amerika gibi ülkelerde bir yandan da bu resimlerin sergilenme biçimleri üzerine sürekli deneme yapılmıştır. Dairesel panorama salonları, panorama platformları, Kaiser panorama bu denemeler arasında sayılabilir.



Görsel 1.1. Kaiser Panorama sunumu⁵

⁵ <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html>

Bu denemelerin yanısıra, izleyiciyi görüntüye yaklaştırmak için, Fransa Enstitüsünde, panorama tipi bir illüzyon yaratacak ve izleyiciyi çevresel faktörlerden yalıtacak küçük ölçekli bir cihaz geliştirilmesi teklif edilmiştir. Bu teklifin neticesinde 1838 yılında Charles Wheatstone'un keşfettiği, 1843 yılında David Brewster tarafından geliştirilen stereoscope ortaya çıkmıştır (Grau, 2003: 141). Gözlemciye, içindeki ayna sistemleri sayesinde alan derinliği hissi veren bu aygıt, ardından gelecek gelişmelerin de öncüsü niteliğindedir. Stereoskop, sunduğu "resme dalma" deneyimiyle, hemen her görüntünün yakalanarak taşınabilir bir ortamda saklanabileceği, biriktirebileceği, değiştirilebileceği fikrinin oluşmasına da yardımcı olmuştur (Belisle, 2016: 255). Bu resme dalış durumu izleyicinin, sunulu dünyalara yaklaşarak kendini bu dünyalarda hayal etmesini sağlamaktadır. Ancak Belisle'ye (2016: 252) göre, stereoskop ve öncesinde panorama, daha sonra içine-gömülme olarak tanımlanacak olan deneyimin ilkel bir versiyonu olarak görülmemektedir. Stereoskop ve panorama daha çok izleyiciyi algısal olarak saran bir gösterim, özgün bir katılımlılık durumu yaratmıştır.



Görsel 1.2. Brewster'in Stereoskop modeli⁶

Stereoskopun geliştirilmesi ve birçok tiyatral ve sanatsal akımla ilişkili denemede bulunulmasının ardından, Paris'te 1900 World Exhibition'da panoramik sistemle sinematografik teknolojiyi birleştiren hibrid bir araç, Cinerama tanıtılmıştır. "Birbiriyle bağlantılı 10 adet 70 mm'lik filmin, aynı anda 360 derecelik bir alanda gösterime sunulmasına dayanan bu su-

num biçimi, yeni bir illüzyon anlayışının gelişimiyle yakından ilişkili olarak değerlendirilmektedir" (Grau, 2003: 157). 1900 yılındaki bu ilk sunum, daha sonra 1939'da Newyork World Exhibition'da yapılan uçuş simülör deneylerinin ve 1960'larda popülerlik kazanan, kendine özgü sinema salonlarında, stereofonik sesle sunulan, üç kamerayla çekilmiş 3B taklidi yapan cinerama filmlerinin (Grau, 2003: 157) öncülü olarak değerlendirilebilir. Cinerama filmleriyle eş zamanlı olarak, sinemanın illüzyon gücünün artırılması için gösterimlerin yalnızca göze değil, her türlü duyuya hitap ederek daha büyüleyici hale getirilebileceği fikri de gelişmeye başlamıştır. Himmelsbach'a (2003: 530) göre smell-o-vision denemelerinde salona borulardan pompalanan kokular, illüzyonun görsel derinliğini arttırmak için kullanılan 3 boyut gözlükleri gibi ekranın limitlerini aşmak için geliştirilen tüm stratejiler, mümkün olduğunca mükemmel bir illüzyon yaratmak için tasarlanmıştır –seyirciyi kusursuz bir şekilde "resme" dahil etmek nihai hedef olmuştur. Bu yönde ilk adım atan kişi olan Morton L. Heilig, Geleceğin Sineması⁷ adını verdiği sinema salonu projesini yeni bir sanat formu olarak geliştirmiştir (Grau, 2003: 157). 1960 yılında Heilig, seyirciyi görüntünün içine-gömerek kusursuz bir illüzyon yaratmak için, stereoskop modeliyle televizyon teknolojisini birleştirerek Sensorama Simulator adını verdiği, doğrudan izleyicinin gözüne takılarak deneyimlenen bir aygıtın patentini almıştır (Grau, 2003: 158). Sensorama Simulator, 3-D CinemaScope görüntüleri, vibrasyon, ses ve koku özellikleriyle günümüzdeki SG aygıtlarının ve gamepadlerin de fikri öncülü olarak görülebilir. Ayrıca 1970 ve 80'lerde lunaparklarda ve gösteri merkezlerinde kullanılan ve yavaş yavaş geliştirilen Sensorama Simulator sisteminin, küresel tasarıma dayalı Omnimax sinema teknolojisinin gelişiminde de doğrudan etkili olduğu söylenebilir. Seyircinin hislerinin kapsama alanını genişletmek amacıyla ekran büyütülerek, CinemaScope'dan IMAX ve OMNIMAX hatta Dolby Surround Sound teknolojisine doğru bir gelişme yaşanmıştır (Himmelsbach, 2003: 530). "IMAX teknolojisinde her iki göz, iki film projektörünün görüntüsünü ayrı ayrı görmektedir ve beyin, birbirinden biraz farklı olan bu görüntüleri birleştirerek uzamsal derinliğe dair büyüleyici bir etki oluşturmaktadır" (Grau, 2003: 160).

1990 yılında tanıtılan IMAX (Maksimize edilmiş görüntü) sistemleri, illüzyonun güçlendirilmesi fikrinden yola çıkılarak ulaşılan bir sanatsal durum olarak değerlendirilmektedir (Grau, 2003: 159). Ancak tüm bu gelişmelere rağmen, tam bir illüzyona dalışı amaçlayan çalışmalar deneyselliğin ötesine geçememiş (Himmelsbach, 2003: 530), IMAX sinema ekranı, ne

⁶ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg

⁷ <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html>

kadar derinlikli etki yaratarak bir illüzyon alanı oluştursa da içine-gömülme ulaşamamıştır. Çünkü seyirci, ne kadar büyük ve kapsayıcı olursa olsun beyaz perdedeki illüzyonu uzaktan deneyimlemektir, ikisi birbirinden ayrılmıştır. Seyirci karanlık salonda, illüzyon beyaz, ışıklı bir pencerenin arkasındadır. Bu bakımdan ekran karşısında sabit duran gözlemcinin deneyimlediği, içine-gömülme değil, duyuşsal bir katılımlılıktır. Bu duyuşsal katılımlılılık durumu, izleyicinin anlatı yapısına ya da kamera açısı gibi biçimsel faktörlere müdahil olamadığı, kendisine verilen olduğu gibi kabul ettiği, ancak gösterilen dünyanın içinde kendi gerçekliğine ara verdiği türde bir illüzyondur. Sinema bu mesafeli illüzyona ihtiyaç duymaktadır çünkü seyircinin illüzyona müdahalesi, o illüzyonun gerçeklik alanına taşınmasına ve önceden belirlenmiş anlatı yapısının bozulmasına (ya da sanat yapıtının, sanatçıdan kopmasına) neden olmaktadır. “Çünkü sinema gerçekliğin tam bir kopyası haline gelmeyi başarabilirse, bu aynı zamanda başarısızlık anlamına gelecektir – bu durumda sinema olarak varoluşu sonlanacaktır” (Matthews, 1999). Bununla birlikte sinema, sınırlılıklarını aşmak ve izleyiciyi resme dahil oluyormuş gibi kusursuz bir illüzyona sokmak için çabalamaya devam etmiştir.

Resme dahil olma stratejilerinin bilgisayar-grafik sistemlerinin gelişmesiyle yeni bir boyut kazandığı gözlemlenmektedir. 1963'te Skechpad'in, 1968'de The Head Mounted Display'in (HDM) keşfi, bilgisayar ve gözlemci arasındaki etkileşimin kolaylaşmasını ve sanal dünyalara geçiş imkanlarının açılmasını sağlamıştır. Bilgisayar görüntülerinin katılımcının hareketlerine gerçek zamanlı tepki vermesi durumunun, katılımcının gerçekten de resmin içinde olması illüzyonunu ürettiği görülmektedir. “Etki ve tepki, uyaran ve cevap veren arasındaki bu bağıntı, ilk defa olarak katılımcının kendi hayali gerçekliğiyle sanal gerçekliği doğrudan birbirine bağlamıştır” (Himmelsbach, 2003: 531). Daha sonraları sanal dünyaların taşıdığı içine-gömülme imkânları, üç boyutlu gözlükler ve elle tutulan ara yüzlerin desteğiyle oluşturulan CAVE gibi mekânsal illüzyon denemeleriyle uygulamaya geçirilmiştir. CAVE'ler Cinerama'daki anlayışı birkaç adım ileriye taşımıştır. Çünkü bilgisayarlar ortam üzerinde kontrol sahibidir ve katılımcılar, yani CAVE'lere gömülen kişiler, CAVE'in içinde imgelerin ve seslerin hareketine göre hareket etmektedirler (Burnett, 2004: 158). Bu üç boyutlu etkileşimli görüntü biçimleri, sinema gösterimlerinde de kullanılmış, günümüzdeki 3B gözlüklerle izlenen 3B IMAX film gösterim teknolojilerinin ilerlemesini sağlamıştır. Ancak tüm bu teknolojik deneylerin hedefi, yalnızca izleyici üzerinde fiziksel bir illüzyon yaratmak değil, bunun da ötesine, yani içine-gömülmeye ulaşmaktır. “Bu hedef doğrultusunda ulaşılacak nihai nokta, filmlerin doğrudan göz sinirleri aracılığıyla gösterilmesidir” (Himmelsbach, 2003: 531). Böylece gözün kendisinin bir ara yüz

gibi kullanılarak, filmin izleyicinin zihninde oynatılması ve tam bir içine-gömülme durumunun deneyimlemesinin mümkün olacağı düşünülmüştür.

Retina gösterim teknolojisinin, gelişen interaktif özelliklerle birleştirilmesiyle hep hayali kurulan resme dahil etme olgusunun, yeni bir boyut kazanması, gözlemciyle görüntü arasındaki ontolojik mesafenin ortadan kaldırılabileceği bir aygıtta dönüşebilmesi mümkün görünmektedir. “Eğer sinema ekranı başka dünyalara açılan bir pencereyse, sanal gerçeklikte gözlemci bu pencerenin içine adım atmakta ve öteki dünyalara geçiş yapmaktadır” (Himmelsbach, 2003: 531). Böylece, izleyicinin görüntünün alanına geçiş yapmasıyla sinemanın illüzyon alanından kopulurken, içine-gömülme durumunun deneyimlenmesini sağlayan yeni bir yarı-gerçeklik durumu ortaya çıkmaktadır. Sanal alan, kişi o alana dahil olup içindeki olayları bütünüyle yaşadığı ve algıladığı için gerçek, yanılsamalara dayandığı için ise aynı zamanda hayalidir. İşte bu noktada video oyunlarının bu yarı-gerçek sanal alanların yarattığı illüzyonu içine-gömülmeye nasıl dönüştürdüğüne dikkat çekmek gerekmektedir.

2. Video Oyunlarında İçine-Gömülme

“Video oyunları, yeni etkileşim ve içine-gömülme tanımlarının tam kalbinde yer alır” (Burnett, 2004: 230). Çünkü oyunlar bir rüya tasarlamaktadır; bu rüya sinemanın ulaşmak istediği “resme dahil olma” idealidir. Sinemada, izleyici kendisini filme ne kadar kaptırırsa kaptırsın, film ister IMAX teknolojisi ister 3B görüntülerle sunulsun, ulaşılabilen nihai nokta bilincin yarı açık olduğu bir büyülenme halidir. İzleyici büyülenme esnasında filmin içeriği, film hileleri ve teknik detaylar üzerine kafa yorabilmektedir. Bu detaylarla ilgili farkındalık hep orada, izleyicinin her an algılayabileceği bir noktadadır. Çünkü sinema ekranı, her şeye rağmen seyircinin ötekisidir, seyirci hiçbir zaman kendisini o ekrandaki dünyanın içinde göremez. Bu aynı bir sihirbazın gösterisini izleyen seyircinin durumudur, seyirci gördükleri karşısında şaşırırsa da büyülenmiş bir halde gözleri önünde gerçekleşen imkansız izlerken hileyi çözmek, olayları anlamlandırmak ve büyüden kurtulabilmek için sürekli kafa yormaktadır. Seyircinin film dünyasının büyüüne kapılabilmesi için film ve ortam tarafından ikna edilmesi, güdülenmesi, hazırlanması gerekmektedir. “Video oyunlarında ise, oyuncunun eylemleriyle ekranda olanlar arasında doğrudan bir ilişki vardır” (Burnett, 2004: 230). Seyirci oyunu sürdürebilmek için aktör rolüne bürünmek, hareket etmek, kendi rızasıyla kendisini büyülenmeye hazırlamak zorunda kalmaktadır. Hem aktör yani eyleyen hem de seyirci yani gözlemleyen olan oyuncu, oyun sırasında rüyanın içinde kendisini kaybeder; oyun karakteri öldüğünde kendisinin de bu sanal dünya içinde sona ereceğinin bilincindedir. Ryan'a (1999) göre,

interaktivite ve içine-gömülmenin tam olarak gerçekleşebilmesi, etkileşimi gerçekleştirenle oyun karakteri arasındaki ilişkiye bağlıdır. Video oyunlarında seyirci/aktör, oyun karakteriyle dinamik bir ilişki kurmaktadır. Olaylar gerçekleşirken ve seyirci/aktör karakter aracılığıyla oyunu deneyimlerken, canlandırdığı karakterin ve bu karakterin dünyasının içine-gömülür. Ancak video oyunlarındaki bu içine-gömülme durumunda bir kendi benliğini kaybetme durumu yoktur. Aksine, oyun sürerken, oyuncu/seyirci karakteriyle ilgili konularda düşünme halindedir. Bu düşünme durumu, sinemada perde karşısında filmin içeriğini ve tekniğini sorgulayan ve gözlemleyen seyircinin hali değil, karakterin seçimlerini ve eylemlerini, duygusallığı, bilişselliği, akli ve niyeti o karakter adına yönetme sürecidir. Elbette yönetme tek yönlü değildir; çünkü karakter pasif bir alıcı durumunda değildir. Karakter-oyuncu ilişkisinde karşılıklı bir yönlendirme mevcuttur; aynı zamanda öykü hem karakteri hem de seyirci/aktörü belli seçimlere ve uzlaşma noktaları bulmaya zorlayabilir. McMahan (2003: 69), oyuncunun oyuna katılımlılık derecesi artıca, derin oyun (deep game) olarak nitelendirilen, obsesifliğe-yakın bir seviyeye erişildiğini belirtir. Oyuncu oyundaki her bir öğeyi tanımakta, bilinçli bir şekilde kullanmakta ve gerçek dünya kadar aşına olduğu oyun dünyasını benimseyerek, o dünyaya uygun stratejiler geliştirmeyi başarmaktadır. Derin oyun terimi bu anlamda oyuncunun katılımlılık derecesinin bir ölçütü olarak değerlendirilebilir (McMahan, 2003: 69).

Oyuncunun amacı oyunu sürdürmek ve olacakları sanal ortam içinde yaşayarak görmek ve deneyimlemektir. Yani "video oyunlarını oynama itkisinin kaynağı, işin ucunda mağlubiyet olsa bile, oynama arzusu kadar oyunla iş birliği yapma ve kurallarını anlama arzusudur da" (Burnett, 2004: 230). Çünkü oyuncu oyun dünyasına girmeyi yani katılımlılık göstermeyi başaramaz, kendisini bu dünyaya kaptıramazsa, oyunun devam etmesi mümkün olmayacaktır. Bu bakımdan oyuncunun katılımlılığı, oyun-içi deneyimin devamlılığını sağlama düzeyi ya da oyuncuların oyuna kendi istekleriyle tekrar tekrar dönerek oyunu oynama arzularını ifade eden bir kavram olarak anlaşılabilir (Schoenau-Fog, 2011: 4). Yani reel görüntüye dayalı bir film izleyen seyircinin aksine, aynı çizgi film izleyen seyircide olduğu gibi, oyuncu oyuna girdiği anda büyülmeye hazır ve isteklidir. Oyunun teknolojisinin sorgulanma durumu ancak oyun içine-gömülmeyi sağlamakta başarısızsa ya da oyuna ara verildiyse gerçekleşmektedir. Oyunun başarı ölçütü de bu bağlamda, grafik özellikleri, görüntü kalitesi hatta öyküden çok oyuncunun modunu ve oyunda kendisini kaybetme isteğini koruyabilme/sürdürebilme başarısı olarak düşünülebilir. Yani "tüketici açısından arzulanmakta olan içine-gömülme, oyunların pozitif bir deneysel özelliği olarak görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). İçine-gömülme video oyunlarında bilinçli yaratılan bir durumdur, her oyun içine-gömülmeye ulaşama-

dığı gibi, içine-gömülmeyi başta oyuncuya yakalatan fakat oyun ilerledikçe bu hissi kaybettiren oyunlar da olabilir.

Genellikle oyuncunun, içine-gömülmeyi video oyunlarına has bir yapısal kavram olan oynanabilirlikteki hatalar neticesinde kaybettiği görülmektedir. Oynanabilirlik, video oyunlarını diğer dram sanatlarından ayırtıran, belki de en önemli özelliktir. Oynanabilirliği tiyatrodaki sahnelenebilirlik ya da sinemadaki mimetik sunulabilirlik ile özdeşleştirmek belli ölçüde mümkün olsa da bunlar oynanabilirliğin tam karşılığını hiçbir zaman verememektedir. Çünkü oynanabilirlik yalnızca öykünün oyuna aktarılabilmesiyle ilişkili değildir. Aynı zamanda aktör/seyircinin, öyküyü sürdürmesini ve karakteri oynamasını sağlayan, teknolojiyle de bağlantılı bir unsurdur. Walther'e (2003: 3) göre, oynanabilirlik geleneksel olarak şu üç duruma karşılık gelmektedir: 1) oyuncunun oyunun sekansları arasında akmasına 2) sistemin girdi-çıkı ilişkilerini kavrayabilme becerisine ve 3) oyuncunun kullanım imkanlarının ve sınırlarının görsel, yazınsal ve uzamsal temsillerine. Ancak bir video oyunu katı kurallara bağımlı olduğunda aktör/seyirci kurallara bağlı bir bilgisayar programı içinde hareket ettiğini hissetmektedir. Bu his yüzeye çıktığında artık içine-gömülme durumu söz konusu değildir. Aktör/seyirci oyunun içine dalabilir, kendisini sürekli tuşlara basmaya odaklayabilir ancak bu bir içine-gömülme değil, trans halidir.

İçine-gömülmeye ulaşmak için oyunun belirgin oyun mekaniklerini gizleyecek bir yol bulmak ve oyuncuyu oyun dünyasının organik bir parçası haline getirebilmek gerekir. Bu durum, oyuncunun belirli bir harekete ulaşmak için "Tuş 1'e basılı tutma"yı öğrenmesi gerektiğinde aldatıcı olabilir. Oyuncuya "sadece bir oyun" oynadığını hatırlatacak her şey, oyun dünyası gerçekliğini, içine-gömülmeyi yıkacak bir şeydir. (Marx, 2007: 174)

Brown ve Cairns (2004: 1) de, içine-gömülme deneyiminin oyundan keyif alınabilmesi için kritik bir öneme sahip olduğunu, ancak oyundaki karakteristik özellikler tarafından kolaylıkla da yıkılabileceğini söylemektedir. İçine-gömülmenin atmosferik ses ve gerçekçi görüntülerle inşa edildiği düşünülse de ses ve görüntü, oynanabilirlik ve oyun kuralları ile desteklenmediği ve "bir oyun oynadığı hissi" yeterince gizlenemediği taktirde, içine-gömülmenin başarıya ulaşamadığı görülmektedir. Oyun kurallarını gizlemek, oyuncunun dikkatinin oyun dünyasından kopmamasını sağlayacaktır. Buna göre, içine-gömülme durumunun deneyimlenebilmesi ve deneyimin sürdürülebilmesi için birtakım şartlar sağlanmalıdır. Qin, Rau ve Salvendy (2009: 118), bu şartları altı boyutta ele almaktadır; (a) merak, (b) konsantrasyon, (c) kontrol, (d) meydan okuma, (e) kavrama ve (f) empati. Merak hissi korunduğu sürece, oyuncu oyunla bağlantı kurmayı

sürdürmektedir ve içine-gömülmekle sonuçlanacak konsantrasyon sağlanacaktır. Ancak oyuncu, oyun içinde kontrol sahibi olmadığında, ya da kontroller oyuncuyu rahatsız edecek, akışı bozacak şekilde tasarlandığında hem konsantrasyon bozulmakta hem de oyuncu oyundan kopmaktadır. Üç şart başarıyla sağlanmasına rağmen, oyuncuyu motive edecek bir meydan okuma, hedef, amaç, kurgu bulunmadığı takdirde oyuncu yine, oyundan uzaklaşacaktır. Meydan okuma şartı da başarıyla oyuna yerleştirildiyse, oyuncunun oyunun kurgusunu, amacını kavrayabilmesi sağlanmalıdır. Neyi neden yaptığını kavrayamayan ve kafası karışan oyuncu, oyunun dünyasından uzaklaşacaktır. Tüm bu şartlar sağlandığında içine-gömülme-yi sağlayacak nihai unsur, oyuncunun oyun dünyasıyla, karakteriyle, olaylarla duygusal bir bağ kurabilmesidir. Oyuncu oyunsal öğelerle empati kuramadığında yine içine-gömülme olgusu başarısızlığa uğramaktadır. Dolayısıyla içine-gömülme, video oyunları açısından ulaşılması mümkün bir kusursuz büyülenme biçimiyken, aynı zamanda da ulaşılması güç, karmaşık bir yapının inşa edilmesine bağlıdır.

Mcmahan (2003: 68) ise, bir sanal gerçeklik ortamında ya da video oyununda içine-gömülme hissini yaratılabilmesi için üç koşul ortaya atmıştır: (1) kullanıcının oyundan ya da çevreden beklentilerinin çevre teamülleriyle denklik yakalaması, (2) kullanıcının eylemlerinin çevre koşullarında azımsanmayacak bir etki yaratması (3) dünya teamüllerinin et mēkanla⁸ uyuşmasa dahi kendi içinde tutarlı olması. Yani oyuncuyu büyüünün dışına çıkaracak her türlü tutarsızlık, aksama, kontrol kaybı, etkisizlik, tekdüzelik konsantrasyonun bozulması ve içine-gömülme durumundan kopulmasıyla sonuçlanacaktır. Çünkü "reel dünyanın dışına taşma" durumu olan içine-gömülme, kişi reel gerçekliğin bilincinde olduğu sürece ya da diğer bir deyişle, bilgisayarın varlığını hissettiği sürece deneyimlenememektedir. "Sanal gerçeklik etkisi, bilgisayar dili ve kuralların inkâr edilmesiyle yani bilgisayarın ortadan kayboluşuyla mümkün olmaktadır" (Ryan, 1999: 113).

Brown ve Cairns (2004), oynanabilirlikte, içine-gömülmeye ulaşmanın üç kademesi olduğunu ortaya koymuştur; ilk seviye olan katılımlılık (engagement), oyuncunun oyuna aktif olarak katılma isteğini ve yeteneğini ifade etmektedir. İkinci seviye olan dalış (engrossment), oyunla duygusal bağ kurulmasını, oyuncunun çevresiyle olan farkındalık ilişkisinin kopuşunu belirten daha derin bir dahil olma durumu olarak ifade edilebilir. Bunun sonucu olarak üçüncü seviyeye, yani tam içine-gömülme (total immersion) durumuna ulaşmaktadır. Ancak video oyunlarında görülen içine-gömül-

me durumu, oyunsal yapının katmanlı ve karmaşık doğası nedeniyle tek yönlü biçimde ele alınamamaktadır. Çünkü video oyunlarında içine-gömülmenin kendisi gerçekliğin taklidi ya da kopyalanmasıyla ilgili değildir. Örneğin bir oyuncu Tetris oyununun içine gömülebilir. Yani "oynanabilirlikte içine-gömülme, oyunun temsili mekânıyla ilişkili içine-gömülme kadar önemlidir" (Gorfinkel'den aktaran Salen ve Zimmerman, 2003: 452). Bu noktada sinemanın çizdiği kapsayıcı içine-gömülme biçimiyle, video oyunlarının oyuna kendini kaptırmaya dayalı, oyunun yapısal özelliklerine göre değişkenlik gösteren içine-gömülme biçimi arasındaki farklılığın vurgulanması gereklidir.

2.1. Video Oyunlarında İçine-Gömülme Biçimleri

Video oyunları, kapsamlı ve etkili öyküsel dünyalar yaratmak için kamera sekanslarını, panları, zoomları, kurgu tekniklerini, değişen açıları ve perspektifleri kullanan karmaşık fakat sinema diline benzer bir dil kullanmaktadır. Ancak dilsel gücü yalnızca gösterilen imgenin biçimlendirilmesi ve sunulmasına değil, aynı zamanda, deneyimlenebilen, yönlendirilebilen ve etki edilebilen bir dijital evrene sahip olmasına dayalıdır. Video oyunları sanal olanla fiziksel olanı eylemlilikte bir araya getirmektedir. Bu noktada sanal gerçekliğin video oyunlarından bağımsız bir teknoloji olmakla birlikte, oyunları etkiler nitelikte olduğuna dikkat çekilebilir. Bilgisayarlar her zaman interaktif aygıtlar olmuştur, ancak sanal gerçeklik olgusu ortaya çıkana kadar içine-gömülme hissini yaratılması, sanatın bir ayrıcalığı olarak görülmüştür. Bu bakımdan "sanal gerçeklik, sanatı bilgisayar tasarımının içerisine yerleştirme denemesi olarak görülebilir" (Ryan, 1999: 114). Ancak içine-gömülme sanal gerçekliğe ait bir kavram olarak kabul edilmekle birlikte, tam tersi bir durum söz konusudur; sanal gerçeklik içine-gömülmenin bir parçası olarak değerlendirilmelidir. Yani sanal gerçeklik, tarihsel olarak bakıldığında, içine-gömülme idealine ulaşma sürecinde aynı panoramik resimler ve kamera çekimleri gibi, varılan bir durak noktası olarak görülebilir. Bu bakımdan video oyunları da farklı bir durak noktasıdır, içine-gömülmeyi kendine göre dönüştürerek gerçekleştirir. Himmelsbach'ın (2003: 531) da belirttiği gibi, sanal gerçekliğin ulaşmayı amaçladığı tam bir içine-gömülme durumunun tersine, video oyunları ersatz (yerine geçen) veya hayali karakterlerin belirgin olduğu, gerçekliğin yerini tutma formu olarak değerlendirilebilir. Bu yerine geçme illüzyonunun oluşması için oyuncunun fiziksel olarak o dünyanın içinde olmasının gerekmediği görülmektedir; anlatının ve karakterin, hayal gücünü harekete geçirecek ve oyuncuyu o hayalin içine daldıracak kadar kuvvetli olması yeterlidir. Çünkü "video oyunlarında gözlemciler aynı zamanda katılımcıdırlar –önceden programlanmış bir alanda gezen ve kontrol eden aktif bir birey

⁸ Et Mekân = Meatspace, Cyberpunk anlatılarında kullanılan, "network" ağının dışında bulunan fiziksel gerçekliği ifade etmek için kullanılan bir kavramdır.

oldukları gibi, hareketin akmasını sağlayan da yine gözlemcilerdir" (Himmelsbach, 2003: 531). Örneğin romandan oyuna uyarlanmış The Witcher oyun serisinin son oyunu olan The Witcher 3: Wild Hunt' da [1] oyuncunun serinin en başından bu yana verdiği kararlara göre inşa edilmiş, interaktif bir tarihsel yapı söz konusudur. Seri boyunca oyuncunun seçimleri, baş kahraman Gerald'ın durumlara bakışını ve kurgu dünyadaki olayların yönünü değiştirmektedir. Böylece oyuncu hem gözleyen bir seyirci hem de akışı yöneten, o dünyada var olan bir aktör rolü üstlenmektedir. Bu bakımdan bilhassa anlatsal ve açık dünya tasarımına dayalı video oyunlarında gözlemci hiçbir zaman pasif bir gözleyen değildir; oynayan, rol yapan, hareket eden, karar veren, dahil olan, kurgusal dünyaya kendini kapıran bir hayalperesttir.

İçine-gömülme, yalnızca orada olma hissi değildir. Suyun altına bütünüyle batma duygusundan türetilen bir metaforudur. "Bu duygu insanların psikolojik olarak bir şeye daldığında deneyimlediği durumla aynı hissiyatı oluşturmaktadır" (Gormanley, 2013: 104). İçine-gömülme,

...en az iki farklı forma sahiptir. Eski olan formu, en iyi Coleridge tarafından, yeni olansa Csikszentmihalyi tarafından ifade edilmiştir. Coleridge'nin içine-gömülme versiyonunda, "inançsızlığın duraklatılması" ve öykünün keyfine isteyerek teslim olmak söz konusudur (Coleridge, 1906, Ch. XIV). Csikszentmihalyi'nin içine-gömülmesi ise, dinamik süreç içinde aktif bir katılımlılıkla ilgilidir- "akış" olarak içine-gömülme (Csikszentmihalyi, 1990). -20.yy'ın baskın kültürel aracı olarak- sinema için Coleridge'nin içine-gömülme kavramı bir ölçüttür. Csikszentmihalyi'nin içine-gömülme kavramı ise oyunların mevcut ölçütüdür ve oyunların bu yüzyılın erken döneminin baskın kültürel formu olma yolunda bu şekilde gelişmesi mümkündür. (Bizzocchi, 2007: 2)

Ancak video oyunlarında içine-gömülme teriminin neye karşılık geldiği değişkenlik göstermektedir: "genel katılımlılık, gerçekliğin algılanışı, bağımlılık, inançsızlığın duraklatılması, oyun karakterleri ile özdeşleşme vb. gibi birçok deneysel durumu ifade ettiği görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). Örneğin Pokemon Go [2] oyununda, gerçekliğin algılanışı biçimiyle oynanmakta, mobil cihazlar aracılığıyla bilindik, fiziksel gerçeklik, sanal obje ve karakterlerle içiçe geçirilerek yeni, hibrit bir gerçeklik alanı yaratılmaktadır. Oyunun içine gömülme etkisi öyle yüksek düzeydedir ki, ABD'de piyasaya çıktıktan sonraki 148 gün içinde 150 bine yakın trafik kazasına, 256 ölüme ve milyonlarca dolar zarara neden olmuştur. ⁹ Oyunda rolüne bürünen bir karakter bulunmamaktadır ancak oynanabilirlikteki sürükleyicilik ve

oyun dünyasının yarattığı alternatif gerçeklik hissi nedeniyle tam bir içine-gömülme durumu oluşmaktadır. Buna benzer alternatif içine gömülme durumları nedeniyle, Brown and Cairns'ın (2004) fikirlerinden yola çıkarak Calleja (2011: 26), video oyunlarında iki tip içine-gömülmeden bahseder. Birincisi, Mass Effect [3] oyun serisinde olduğu gibi oyuncunun oyun karakteriyle özdeşleşmesi ve oyuna kendini kaptırmasıyla ortaya çıkan, bir dalış olarak içine-gömülmedir. Mass Effect oyununda Shephard karakteri anlatının merkezinde yer alır ve oyuncu kendini o karakterin yerine koyarak duygusal tepkiler verir. Verilen duygusal tepkiler oyunun kurgusunda ve akışında etkilidir. İkinci tip olan bir nakil olarak içine gömülme durumunda ise, oyuncu yalnızca katılımlılık gerektiren bir aktivite içinde değildir, aynı zamanda gezilen bir dünyanın içindedir. Yani "oyuncu oynanabilirliğin gerçekleştiği oyun dünyasını özümseyerek metaforik olarak yaşanabilir nitelikteki bir dünyaya nakledildiği düşüncesindedir" (Calleja, 2011: 27). Açık dünya konseptli rol yapma oyunları arasında kendine özgü bir yeri bulunan Second Life [4] oyunu nakil olarak içine gömülme durumuna örnek olarak verilebilir. Second Life oyununda oyuncu bir oyun oynamak durumunda değildir. O dünyada bir rolü vardır ancak bu rolün ne olduğu kendi tercihleriyle şekillenir. Oyuncu oyunda oluşturduğu avatar aracılığıyla sadece konserlere katılarak vakit geçirebilir ya da ticaret yapabilir, kendine alternatif, yeni bir hayat kurabilir. Oyun dünyasına nakil olan oyuncular aynı gerçek dünyadaki gibi görebilir, duyabilir ve çevresini manipüle edebilir; bu durum içine gömülmeyi mümkün kılar. Böylece "oyuncunun güçlü bir içgüdüsel ve bilişsel inançla, sanal içerikte deneyimlenen şeyleri fiziksel gerçeklik olarak kabul etmesi sağlanmaktadır" (Qin, Rau ve Salvendy, 2009: 112).

Ermi ve Mäyrä (2005) ise Finlandiyalı çocukların video oyun deneyimleri üzerine yapılan bir araştırmayı temel alarak duysal, meydan okuma temelli ve hayali olarak sınıflandırdıkları üç tip içine gömülme modu önermektedir. Buna göre duysal içine-gömülme oyunlardaki ses-görüntüsel ve temsili katılımlılıkla ilişkilidir. Oyuncu imgeler ve hareketler üzerindeki kontrolü, algılama düzeyi ve oyunun genel görünümüne göre oyuna dalış gerçekleştirmektedir. Örneğin Guitar Hero Live [5] video oyununda oyuncunun oyunu sürdürebilmesi için çok iyi odaklanarak, hareketleri hızlı algılaması ve tepki verebilmesi gerekmektedir. Oyuncu kendini kaybetmediği yani oyunun içine gömülmediği sürece oyunda ve gerçek zamanlı olarak kendisini izleyen diğer oyuncuların karşısında başarı sağlayamamaktadır. Meydan okuma temelli içine-gömülme ise oyundaki zorlukları aşmak için gereken akli ve motor yeteneklerin kullanımına karşılık gelir. Oyuncu problemi çözmeye ya da stratejik düşünmeye kendisini o kadar kaptırır ki, oynanabilirliğin içine-gömülür. Örneğin Portal [6] oyununda, yeni boyut kapılarının açılması için dikkatli düşünme ve objeler arasında bağlan-

⁹ <https://www.newscientist.com/article/2154881-did-pokemon-go-really-kill-250-people-in-traffic-accidents/>

tı kurarak bulmacaların çözülmesi gerekir. Oyuncu neredeyse obsesif bir biçimde kendisini bulmacadan sonra diğer bulmacayı çözmeye adar ve çözüm bulunup boyut kapıları açıldıkça, yani oyun ilerledikçe, duygusal tatmin sağlar. Üçüncü model olan hayali içine-gömülmenin merkezinde ise oyun dünyası, anlatsal yapı ve karakterler bulunmaktadır; oyuncu hikâyeye ve oyun dünyasına tamamen girerek oyun karakterinin kimliğine bürünmektedir (Ermi ve Mäyrä, 2005: 8). Daha önce örnek olarak verilen Mass Effect ve The Witcher serisi gibi, ya da Elder Scrolls IV: Oblivion [7] oyununda olduğu gibi kurgusal dünyaya dayalı ve karakterle özdeşleşme gerektiren türdeki oyunlar bu modele örnek olarak gösterilebilir. Bu oyunlar açık dünya tasarımına sahiptir. Oyuncu karakterinin rolüne bürünmüş halde dünyanın istediği yerine gidip istediği görevi yapabilir ve iyi ya da kötü kararlar alarak anlatsal yapıyı kendine göre değiştirebilir. Böylece oyuncu o dünyada gerçekten de yaşıyormuş gibi kendisini hayal edebilir. Yani oyuncunun hayali bir içine-gömülme durumu deneyimleyebilmesi için oyun dünyası içerisinde gerçek dünyadakine benzer biçimde hareket edebilmesi, mekânı farklı bakış açılarından algılayıp kavrayabilmesi ve müdahalede bulunabilmesi gerekmektedir.

Douglas ve Hargadon (2000: 154) ise, içine-gömülme kavramının anlaşılabilmesi için dört anahtar noktaya dikkat çeker; (1) Bir dalış olarak içine-gömülmeye karşı bir nakil olarak içine gömülme. Yani içine-gömülme bir aygıtta genel bir dahil olma biçimi olarak mı, başka bir gerçekliğe geçme duygusu olarak mı değerlendirilmelidir? (2) Ergodik olmayan medyada içine-gömülme. Video oyunları gibi ergodik¹⁰ yapıya dayalı aygıtlarda karşılaşılan içine-gömülmeyle, ergodik olmayan yani anlaşılabilmesi çaba ve yorum gerektirmeyen aygıtlardaki içine-gömülme durumunun farklı olduğu görülmektedir. (3) Teknolojik determinizm. Buna göre içine-gömülmenin teknolojik olanakların kalitesiyle belirlenen bir olgu olarak görülmemesi gerekir. Büyük ekranlar ya da kapsayıcı çevresel yapılar seyircilerin temsile daha kolay dalmasını sağlasa da içine-gömülme durumu her zaman yakalanamamaktadır. (4) İçine-gömülmeye tek yönlü bakış. İçine-gömülme durumu tek yönlü olarak değerlendirilemeyeceği gibi, tek bir koşula bağlı olarak da ortaya çıkmadığı görülmektedir. İçine-gömülme birçok farklı deneyim ve deneyin sonucu olarak, ilginin, katılımlılığın, dalış durumunun ve farklı dünyalara geçişin sürekliliği hissiyle ortaya çıkmaktadır. Çünkü içine-gömülme mekânsal, psikolojik, anlatsal, algısal, duygusal, duygusal içerikte çok yönlü ve kompleks bir terim olup, Murray'ın (1997)

¹⁰ Aarseth'in (1997) ortaya attığı ergodik kavramı, okuyucunun anlamak ve çözümlmek için belli bir çaba sarf etmesi gereken, düzen ve tipografisiyle oynanmış bir metindir. Hiper-metinler de ergodiktir dolayısıyla video oyunlarında bulunan içerikler ve anlatım biçimleri de ergodik olarak tanımlanır.

“çevremizdeki dünyanın bulanıklaşması” olarak tabir ettiği duruma karşılık gelmektedir.

Sonuç

Bilgisayar teknolojisiyle gündelik hayata ve sanata eklemlenen sanal deneyimlerin, yeni bakış açılarını, yeni teknikleri, yeni yaşam tarzlarını ve yeni düşlerin kurgulanmasını mümkün kıldığı görülmektedir. Sanatın kaynağı insan ve insanın etkileşime girdiği her şey olarak düşünülürse, sanat ve teknoloji arasındaki bu ilişki yeni değildir. Yağlı boya tekniğinin keşfiyle resim sanatının dönüşmesi, bilgisayarın keşfiyle dijital boyama tekniklerinin ortaya çıkması aynı bağlamda ele alınabilir. Nihayetinde kalem de bilgisayar gibi bir teknoloji ürünü, bir araçtır. Sanat, aracın sunduğu olanakları sonuna kadar kullanarak ve aracı olduğu şeyin ötesine taşıyarak gelişmektedir. Bu bakış açısına göre bilgisayar teknolojilerinin sunduğu olanaklar, sanatın getirdiği yorumlarla genişlemektedir. Sonuç olarak, ilerleyen bilgisayar teknolojilerini kullanan görsel sanatların hem sanat alanında hem de eğlence endüstrisinde yer bulan yeni anlatım olanaklarını, video oyunları, interaktif sinema oyunları, hibrid gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi deneyimleri ortaya çıkardığı görülmektedir.

17.yy'daki panoramik resimlerden 1960'lardaki bilgisayar görüntü işlemcilerine kadar görsel sanatlarda teknoloji ve algılama biçimleri, izleyicinin görüntüye katılması üzerinden şekillenmiştir. “Video oyunları, sinema özel efektleri ve simülasyon deneyimleri gibi gelişmeler, kendilerine özgü yöntemlerle yeni kültürel/sanatsal formlar olarak merkeze yerleşmiş durumdadır” (Darley, 2002: 16). Hem eyleme hem gösterime dayalı interaktif sunular, geçmişten günümüze hayali kurulan “resme dahil olma idealinin” gerçekleştirilebilmesi için bir fırsat yaratmıştır. Bu idealin bir sonucu olarak ortaya çıkan içine-gömülme olgusu, Grau'ya (2003: 13) göre, entelektüel anlamda ufuk açıcı bir kavram olmakla birlikte, geçmişte olduğu gibi günümüzde de bir ruh halinden diğerine geçilen, akli bir dalış biçimi olarak görülmektedir. Bu bakımdan içine-gömülme, sunulan görüntülere eleştirel mesafenin giderek azaldığı, olaylara duygusal bir katılımla dahil olunan bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Ancak “resme dahil olma idealinin” kavramsallaştırılmasıyla doğan içine-gömülmenin, eğer varsa, henüz sınırları çizilememiştir. Çünkü “içine-gömülme tanımlansa dahi, tanımı neyin motive ettiği ve tam olarak neye karşılık geldiği açık değildir” (Brown ve Cairns, 2004). Örneğin sinemanın içine-gömülmeyi mekânda, duygularda ve anlatıda yakalamaya çalıştığı görülürken, video oyunları için içine-gömülme eylemin ve hayali dünyanın içinde kaybolmaktır. Bir video oyununun içine duygusal katılımla gömülmüş bir oyuncu, kelimenin tam anlamıyla

zamanı unutmaktadır; kendini sonsuz bir şimdiki zamanda kaybettiği için, aynı eylemleri tekrar tekrar gerçekleştirebilmektedir. Oyuncuyu içine katan dijital dünyalarda, gerçek olmayan nesnelere, durumlarla ve kişilerle etkileşime girilerek, gerçek duygular deneyimlenmektedir. Laurel'in (1993: 33) de değindiği gibi, insan-bilgisayar arasındaki bu deneyim, gerçeklikle özel bir ilişkisi bulunan hayali dünyalar yaratmayla ilgilidir. İçine gömülme idealine ulaşma yolundaki duraklarından biri olan bu dijital hayali dünyalar, teknoloji geliştikçe yalnızca gözlenen, seyirlik bir kurgu olmaktan çıkarak, izleyiciyi içine çeken bir dalış durumuna evrilmektedir. Bu dünyalar genişleyebilir, derinleşebilir ve insanların eyleme, hissetme ve düşünme kapasitesini zenginleştirebilir.

Dijital dünyaların sanal gerçeklik alanına evrilmesiyle içine gömülme idealinde de yeni duraklar oluştuğu, "sanal olanın gerçeklik alanına taşması" ya da "fiziksel gerçekliğin sanal olanda yer kaplaması" gibi hibrid gerçeklik modellerinin doğduğu gözlenmektedir. Sanal gerçeklik bu bakımdan sinemadan ve video oyunlarından bağımsız bir teknolojidir fakat onları etkiler niteliktedir. Sinemanın gerçeklik algısıyla, video oyunlarının gerçekliği ele alış biçimi birbirinden farklı olsa da her iki görsel sunu biçimi teknolojinin etkisiyle aynı yöne doğru hareket etmektedir. Benzer biçimde dışçılık eğitiminin sanal ortamlarda verilmesinden, helikopter kullanım becerisinin simülatörler aracılığıyla geliştirilmesine kadar her türlü eğitim, iletim, anlatı, hatta resim sanatının sanal ortamda gerçekleştirilme denemeleri gibi çok farklı türlerin, sinema ve video oyunlarını etkisine alan bu sanal mekân deneyimlerinden faydalandığı gözlemlenmektedir. Sanal gerçeklik deneyimi, bu deneyimden faydalanan tür hangisi olursa olsun, izleyici/seyirci/kullanıcıyı, o sanal ortamın içine çekmektedir. Dolayısıyla içine-gömülme durumunu gerçekleştirecek koşullar sağlandıkça, türler tek bir çatı altında, "kusursuz bir illüzyon" oluşturma hedefinde birleşmektedirler.

Kaynakça

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Belisle, B. (2016). *Immersion*, H. Lowood ve R. Guins (Editörler). *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, USA: MIT Press, s. 247-257.

Benosman, R. ve Kang, S.B. (2001). *Panoramic Vision Sensors, Theory, And Applications*, USA: Springer.

Bizzocchi, J. (2007). "Games and Narrative: An Analytical Framework", *Loading: The Journal of the Canadian Games Studies Association*, Vol. 1, No 1.

Brown, E. ve Cairns, P. (2004). "A Grounded Investigation of Game Immersion", *CHI EA '04 CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, (s. 1297-1300), Austria.

Burnett, R. (2006). *İmgeler Nasıl Düşünür?*, (çev. G. Pular). İstanbul: Metis Yayınları.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*, USA: MIT Press.

Csikszentmihalyi, M. ve Lefevre, J. (1990). "Flow: The Psychology of Optimal Experience", *Journal of Leisure Research*, 24(1), 93-94.

Darley, A. (2002). *Visual Dijital Culture*, USA: Routledge.

Douglas, Y. ve Hargadon, A. (2000). "The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow", *HYPertext '00 Proceedings of the eleventh ACM on Hypertext and hypermedia*, (s.153-160), San Antonio, TX.

Ermı, L. ve Mäyrä, F. (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: analysing immersion", *DiGRA '05 Digital Games Research Association's Second International Conference: Changing Views - Worlds in Play*, (s. 15-27), Canada.

Gormanley, S. (2013). "Audio İmmersion in Games: A Case Study Using an Online Game with Background Music and Sound Effects", *The Computer Games Journal*, 2 (2), 103-124.

Grau O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, (Çev. G. Custance), USA: MIT Press.

Himmelsbach, S. (2003). *The Interactive Potential of Distributed Networks: Immersion And Participation in Films and Computer Games*, J. Shaw ve P. Weibel (editörler). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, London : MIT Press, s.530-35.

Laurel, B. (1993). *Computers As Theatre*, USA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Marx, C. (2007). *Writing For Animation, Comics And Games*, UK: Focal Press.

Matthews, P. (1999). "Andre Bazin: A Divining Real", *Sight And Sound*, 9:8 Ağustos, 22-25.

McMahon, A. (2003). *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, M.J.P. Wolf ve B. Perron (Editörler), *The Video Game Theory Reader*, USA: Routledge, s.67-86.

Murray, H.J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, USA: FreePress.

Ryan, M.L. (1999). "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory", *Substance*, Vol. 28, No. 2, Issue 89: Special Section: Marcel Bénabou, 110-137.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.

Schoenau-Fog, H. (2011). "The Player Engagement Process: An Exploration of Continuation Desire in Digital Games", *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*, Vol:6, Hilversum, The Netherlands.

Qin, H., Rau, P.L.P. ve Salvendy, G. (2009), "Measuring Player Immersion in The Computer Game Narrative", *Journal of Human-Computer Interaction*, 25:2, 107-133.

Walther, K.B. (Mayıs, 2003). *Playing and Gaming Reflections and Classifications*, *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1. Web: <http://www.gamestudies.org/0301/walther> adresinden 14 Eylül 2019 tarihinde alınmıştır.

İnternet Kaynakları

http-1: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/panorama> 02 Ekim 2019'da alınmıştır.

http-2: <https://www.lexico.com/en/definition/panorama> 02 Ekim 2019'da alınmıştır.

http-3: <https://www.newscientist.com/article/2154881-did-pokemon-go-really-kill-250-people-in-traffic-accidents/> 09 Aralık 2019'da alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1.1.: <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html> 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Görsel 1.2.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Video Oyunlar

[1] Krywonosiuk, P. ve Mroz, J. (Yapımcı). Tomaszkievicz, K., Kanik, M. ve Stepien, S. (Yönetmen). CD Projekt RED (Geliştirici). (2015). The Witcher 3: Wild hunt [Video Oyunu]. Yayıncı: CD Projekt.

[2] Nomura, T. (Yönetmen). Niantic (Geliştirici). (2016). Pokemon go [Video Oyunu]. Yayıncı: Niantic.

[3] BioWare (Geliştirici). (2007). Mass effect [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.

[4] Linden Lab (Geliştirici). (2003). Second life [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab.

[5] Davey, J. ve Steer, J. (Yapımcı). FreeStyleGames (Geliştirici). (2015). Guitar hero live [Video Oyunu]. Yayıncı: Activision.

[6] Valve (Geliştirici). (2007). Portal [Video Oyunu]. Yayıncı: Valve.

[7] Carter, G. ve Lafferty, C. (Yapımcı). Bethesda Game Studios (Geliştirici). (2006). Elder Scrolls IV: Oblivion [Video Oyunu]. Yayıncı: Bethesda Softworks ve 2K Games.

Bir Meslek Olarak “Ambalaj Tasarımı”

Doç. Tevfik İnanç İlisulu

Makale Geliş Tarihi: 07.10.2019
Yayına Kabul Tarihi: 16.12.2019

Özet

Grafik tasarım alanı içerisinde bir uzmanlık dalı olarak değerlendirilen ambalaj tasarımı, günümüzde bir meslek olarak tanımlanabilir mi? Ambalajın insan yaşamı içerisindeki önemli yeri göz önüne alındığında bu durum daha kolay anlaşılabilir. Grafik tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı alanlarıyla olan ilişkisi, çalışma ortamı, eğitim gibi faktörlerin etkisi mesleki açıdan konunun ele alınması gerekliliğini ortaya çıkartmaktadır. Meslek olarak ambalaj tasarımcısının ne yaptığı ve iletişimde olduğu diğer tasarım kollarına yaklaşımı çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada bir meslek olarak ambalaj tasarımının günümüzde nasıl algılandığı neden ve sonuçlarıyla irdelenerek, mesleki değeri ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ambalaj Tasarımcısı, Ambalaj Tasarımı, Grafik Tasarım, Endüstri Ürünleri Tasarımı.

PACKAGING DESIGN AS A PROFESSION

Abstract

Packaging design is considered as a specialty within the field of visual communication design, so can it be defined as a profession? The importance of packaging in human life can make this situation easier to understand. Due to the relationship between visual communication design and industrial product design, the working environment and the impact of education, the issue reveals the necessity of addressing the issue from a professional perspective. The basis of the study is what the packaging designer does as a profession and communicates with other design branches. Qualitative research methods were used in the study and how the packaging design is perceived as a profession is examined with the reasons and results and it is tried to reveal its professional value.

Keywords: Packaging Designer, Packaging Design, Graphic Design, Industrial Product Design.

Giriş

Ambalaj tarih boyunca insan yaşamında çeşitli şekillerde var olmuştur. İlk olarak av hayvanlarını saklama ve taşıma gereksiniminden ortaya çıkan ambalaj, günümüzde birçok ihtiyaca karşılık verebilmek için değişimini/gelişimini sürdürmektedir. Ambalaj, satış noktasında içerisindeki ürünün özelliklerini dikkate alarak rafta kolektif bir ifade oluşturmalıdır (Ambrose ve Harris, 2012:120). Çünkü, içerisindeki ürünü dış etkenlerden koruma, uzun süre saklama, taşınmasını kolaylaştırma ve bilgi vermenin yanı sıra artık ambalaj, markayı temsil ederek kendi reklamını yapma görevini de üstlenmektedir. Yiyecek ve içecek gibi bozulabilir gıda maddelerinden elektronik aletlere kadar tüm ürünlerin tüketiciye bir ambalaj içerisinde sunulduğu düşünülürse, bu durumun ambalaj endüstrisinin son yıllarda hızlı bir biçimde büyümesine neden olduğu söylenebilir. Dünya genelinde ambalaj endüstrisi 2018 yılı itibarıyla 974,5 milyar dolarlık bir pazar payına sahipken bu durumun 2020 yılında 997 milyar dolara ulaşacağı tahmin edilmektedir (Arıkan, 2019: 74). Hem teknolojinin gelişimi hem de ambalaj üzerine kurgulanan tasarım yaklaşımlarının bu durumu olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Değişen modern dünyada satın alma alışkanlıklarının değişmesiyle artık tüketici ambalajı bir deneyim olarak görmektedir. Market raflarında kendisini etkileyerek diğer ürün ambalajlarının yanında bir adım öne çıkan tasarımlar, tüketiciyi o ürünü alarak deneyimlemesi için teşvik etmektedir. Bu durumun satış rakamlarını doğrudan etkilediği düşünülürse ambalaj tasarımının önemi ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, mesleki açıdan ambalaj tasarımının tüm yönleriyle ele alınıp değerinin ortaya çıkartılmasını, başka bir deyişle anlaşılmasını sağlamaktır. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı araştırmanın deseni durum çalışması, türü ise açıklayıcı durum çalışmasıdır. Buna ek olarak bir diğer veri toplama araçlarından doküman inceleme tekniği de kullanılarak gıda ambalajı tasarımcısının yaptığı işin mesleki değeri ortaya konulmuştur. Çalışma sonucunda gıda ambalajı tasarımının marka ile olan ilişkisinin önemi anlaşılmalı ve üreticilerin iyi bir satış grafiği için içerisine "ambalaj tasarımcısı"nın da dahil olduğu doğru meslek guruplarıyla çalışmaları gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Meslek Nedir?

Meslek, belli bir eğitim ile kazanılan, sistemli bilgi ve becerilere dayalı, insanlara yararlı mal üretmek, hizmet vermek ve karşılığında para kazanmak için yapılan, kuralları belirlenmiş iş olarak tanımlanmaktadır¹. Ancak

¹ <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 10.10.2019)

meslek ve iş gerçekte birbirinden ayrı kavramlardır. İş, kişinin mesleğini icra etmesi durumudur. Örneğin bir metin yazarının reklam ajansında mesai saatleri içerisinde yaptığı faaliyetlerin bütünüdür. Meslek yoğun bir çalışma, bilgi, beceri ve eğitimle kazanılır, topluma doğrudan ya da dolaylı olarak katkı sağlamalıdır. Ancak bu şekilde bir meslek olarak tanımlanabilir ve unvan olarak kullanılabilir. Türkiye İş Kurumu'na göre 2019 yılı itibarıyla Türkiye'de tanımlanan toplam 7203 meslek belirlenmiştir. İçerisinde grafik tasarımcısı, görsel iletişim tasarımcısı, endüstri ürünleri tasarımcısı gibi ambalaj tasarımıyla ilgili meslekler bulunmaktadır. Ancak toplum ve çevreye doğrudan katkı sağlayan "ambalaj tasarımcısı" meslek olarak bu listede yer almamaktadır².

Ambalaj Tasarımı ve Marka İlişkisi

Ambalaj, içerisindeki ürünü saran ve onu dış etkenlerden koruyan giysisidir. Bununla birlikte tüketiciye ürün ile ilgili bilmesi gerek her şeyi söylemeli, tüm sorulara yanıt verebilmelidir; örneğin: İçindeki ürün nedir? Ürün kimler için üretilmiştir? İçeriği nelerden oluşur? Ürün ne için ve nasıl kullanılır? Ürün nerede üretilmiştir? Üreticiye nasıl ulaşılır? Son kullanım tarihi nedir? Benzerlerinden farkı nedir? Bu ürüne neden ihtiyacım var? Bu ürünü neden satın almalıyım? vb. Doğru cevapların olduğu bir ambalaj sayesinde ürünün kutusu açılmadan bilinmesi gereken her detayın öğrenilmesi sağlanmalıdır. Bu noktada devreye giren ambalaj tasarımı, ürünü tanıtmaya, farkındalık yaratarak rafta ön plana çıkartma ve satış noktasında tüketiciye kendi reklamını yapma görevlerini üstlenmektedir. Ayrıca bilinirliğinin sağlanması noktasında hayati rol oynamaktadır. Her ürün bir ambalaja ihtiyaç duyar ve bu ambalajın tasarımı ne kadar başarılı olursa, bir tüketicinin ürünü satın alma olasılığı da o oranda artmaktadır. Başka bir deyişle ambalajın tasarımı en az ürünün kendisi kadar önemlidir. Ayrıca satış rakamlarının arttırılmasında kültürel eğilimler ve tüketici davranışlarının etkisiyle sadık müşterilerin yaratılmasında etkin bir faktördür. Tüketiciler satın alma kararını çoğunlukla market raflarının önünde almaktadırlar. Önemli olan nokta, ambalajın tüketici beklentilerini karşılayabilmesi ve belirli bir ürünün satın alma kararı verilirken tüketiciyi etki altına alabilmesidir. Bu nedenle, tüketici beklentilerinin anlaşılması ambalaj tasarımının şekillenmesinde önemli rol oynamaktadır (Breetz, 2014:14). Dolayısıyla ambalaj, ürünün korunmasının yanı sıra aynı zamanda etkili bir pazarlama ve tanıtım aracı olarak da kullanılmaktadır. Bir ürünün ambalaj tasarımı, içerisindeki ürünle birlikte tüketiciye sunulan deneyim ve tecrübenin bir bileşeni olduğu söylenebilir.

² <https://esube.iskur.gov.tr/Meslek/meslek.aspx> (Erişim Tarihi: 10.10.2019)

Marka, bir ürün veya ürün grubunu diğerlerinden ayıran ismidir. Bir markanın renkten tipografiye tüm görsel elemanları marka kimliğini oluşturur ve farklılaşmasını sağlar. Bilinir bir marka olabilmek, reklam ve tanıtım için bir bütçe gerektirmektedir. Ancak marka kimliği bir kez doğru biçimde oluşturulduktan sonra büyür ve uzun bir raf ömrüne sahip olabilir. Tüketici bakış açısından ambalaj tasarımı, markanın görsel kimliğini temsil etmektedir. Bu noktada ambalaj tasarımının satış noktasında lokomotif görevi gördüğü söylenebilir. Ambalaj tasarımı markanın her yerde hatırlanmasını ve bilinirliğinin artırılmasını sağlamaktadır (Meyers ve Lubnier, 2004: 266). Bir ürünün ambalajı yeni bir müşterinin markayla ilk temas noktasıdır ve ambalaj tasarımı tüketicilerin markayı algılama biçimlerini derinden etkiler. Bu yüzden marka ve ambalaj birbirinden ayrı düşünülemez ve her zaman bir bütün olarak ele alınmalıdır. Bu nedenle ambalajın tasarımı, tüketicilerin daha önce hiç duymadıkları yeni bir ürünü denemelerini sağlayacak kadar teşvik edici, akılda kalıcı ve ilgi çekici olmalıdır. Piyasa araştırmaları sonuçlarının değerlendirilip doğru stratejiler ile oluşturulan bir marka ve ambalaj tasarımı sadık tüketicilerin oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu marka sadakati olarak da adlandırılabilir ve marka için bağlılık önemli bir noktadır. Sadakat, tüketicilerin alternatifler arasında genişletilmiş bir bilgi araştırması yapmasına daha az neden olur, çünkü sadakate dayalı satın alma kararları alışkanlık haline gelebilmektedir³.

Marka yaratılmasında ambalaj tasarımıyla birlikte reklam da önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak unutulmamalıdır ki ürün için hazırlanan reklam kampanyasında kullanılanda yine ambalaj tasarımının kendisidir. Ambalaj tasarımı ile marka, tüketiciler için görünür bir şekilde market rafında, reklam panolarında, internette ya da televizyon reklamlarında kısaca her ortamda temsil edilmektedir. En başarılı markalar, ambalaj tasarımı aracılığıyla marka ve tüketici arasındaki duygusal bağı kurabilen ve bunun önemini anlayan markalardır (Stewart, 2007: 166). Her tüketicinin markalarla benzer ilişkileri olduğu düşünülebilir ve ambalaj zamanla markanın bir temsili haline gelebilir. Gerçekte, bir marka tüketicilerin kafasında oluşan "somut (fiziksel)" ve "soyut (duygusal)" değerlerin bir birleşimi olarak tanımlanabilir. Örneğin "Heinz" dağıtımını kolaylaştırmak ve maliyetleri azaltmak için ketçap ambalajlarını sıkılabilir plastik şişelere koysa da birçok tüketici için bu plastik şişe cam şişenin dibine vurmak ve sosu beklemekle ilgili duygusal rezonansların hiçbirinin yerini tutamaz (Calver, 2007: 44). Genel olarak bakıldığında marka ve ambalaj tasarımının birbiriyle olan ayrılmaz bütünlüğü göz önüne alındığında, ambalaj tasarımcısının mesleki olarak değeri daha iyi anlaşılabilir.

³ <https://www.bxpomagazine.com/article/branding-and-packaging-globalized-market> (Erişim Tarihi: 10.14.2019)

Ambalaj Tasarımcısı Kimdir ve Ne Yapar?

Ambalaj tasarımcısı, malzeme ve baskı tekniğinin seçiminden, ürünün korunması ve sunulmasına kadar olan sistematik süreci yönetir, bir başka deyişle süreci tasarlar (Klimchuk ve Krasovec, 2006: 142). Bunu yaparken ürün ambalajını ön plana çıkartarak onu diğerlerinden daha avantajlı duruma getirmek için yaratıcılığını kullanır. Özellikle ambalaj için uygulanan form, renk, tipografi, illüstrasyon, fotoğraf ve bunların birbiriyle olan ilişkisini, avantaj sağlanabilmesi için etkin olarak kullanır. İlaç, kozmetik, gıda, elektronik ve oyuncaklar gibi çeşitli endüstriler için ambalaj tasarımları hazırlar. Bunun için görsel iletişimin tüm öğelerini kullanılır.

Ambalaj tasarımının marka kimliği ile uyumlu hale getirilmesinden üretim dahil olmak üzere tüm projeyi yöneten ambalaj tasarımcısı, malzeme türünü seçmek ve üretimden önce son kontrol ve değerlendirme işlerini de üstlenmektedir. Kısaca bir görsel problem çözücüsü ve iletişimcidir diyebiliriz. Belirli iletişim zorluklarını çözme ve belirli yaratıcı sonuçlara ulaşma görevlerinden sorumludur. Ambalaj tasarımcısının yeni bir ürün için öncelikle marka ve ürün endüstrisi hakkında fikir edinebilmek için kapsamlı bir pazar araştırması yaparak projeye başlaması gerektiği söylenebilir. Bununla birlikte ürün için kullanılan dağıtım kanallarının ve hedef pazarın tüketici tercihlerinin analizi de bu noktada çok önemlidir. Ürün içeriği, ürünün nasıl görünmesinin beklendiği, hedef kitlenin kim olduğu, hangi pazarda satılacağına bilinmesi ambalaj tasarımcısının tasarımlarını daha etkin ve verimli bir şekilde hazırlamasını sağlayabilir.

Satın almaya ikna etmek için ürün-marka ikilisinin tüketiciyle duygusal düzeyde bir bağ kurması gerekmektedir. Bu bağı kurma görevi ambalaj tasarımcısının sorumluluğundadır. Burada ambalaj tasarımcısının görevi, görsel iletişim unsurlarını göz önünde bulundurarak hem estetik hem duygusal açıdan dikkat çekici tasarımlar oluşturmakla birlikte markanın genel imajına uygun olarak maliyetlerinde belli sınırlar içerisinde kalmasını sağlamaktır. Yalnızca ürün ambalajını değil, ürünün rakip ambalajlar yanında rafta nasıl görüneceğini de göz önünde bulundurarak çalışmalarını sürdürmelidir (Ambrose ve Harris, 2011: 120).

Ambalaj tasarımcısı, illüstrasyondan tipografiye, kavramsal düşünceden renge görsel iletişimin tüm tasarım elemanlarını kullanarak tasarımını şekillendirmelidir. Bu noktada kağıt yada plastik malzemenin ne kadar mürekkep tutacağını veya bir kutunun katlanma yerlerinin ne kadarlık ağırlığa dayanacağı gibi teknik bilgilere de hakim olmalıdır. Uygulanabilir 2 ve 3 boyutlu prototipleri üretirken analitik düşünüp bir sanatçı bakış açısıyla ürüne değer katabilmeli, yaşadığı kültürel ortam, güncel tasarım

yaklaşımları ve çevresel sürdürülebilirlik arasındaki bağlantıları da açığa çıkarabilmelidir.

Ambalaj tasarımcısı pazar araştırmalarının yönlendirmeleri ışığında üretici firma ile de çok yakın temas halinde çalışmalarını sürdürmelidir. Ürünü yakından tanıması tasarımlarını daha özgürce yaratmalarını sağlayabilir. Özgün ambalaj tasarımlarının tüketicinin ürünü kolayca anlamasını ve duygularını canlandırdığı söylenebilir. Kısaca tüketici ürünle duygusal bir bağ kurarak ürünün ambalajı yokmuş gibi hissedebilmelidir. Duyguları uyandırmak çok önemlidir ve ambalaj tasarımı bunu sağlamak için fırsat sunmaktadır. Ambalaj tasarımcısının doğru ve akıllı kararları sayesinde, markanın hatırlanma şansını büyük oranda arttırabileceği söylenebilir⁴. Tasarımcı bir ambalajı tasarırken özellikle markanın ifade ettiği kavramı duygusal bir etkiyle ön plana çıkartmalı ve tüketiciyle iletişimi teşvik edici biçimde kurma eğiliminde olmalıdır. Kalabalık bir market rafında ön plana çıkan tasarımlar üretmek için çoğunlukla pazarlama uzmanları ve mühendislerle yakın temas halinde çalıştığı görülmektedir. Yaratıcı ambalaj tasarımları oluşturmak için karar verme ve problem çözme yeteneklerine sahip olmak veya bunu geliştirmek de önemli amaçlarından biridir diyebiliriz.

Ambalaj tasarımcısı, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı veya endüstri ürünleri tasarımı alanlarında bir arka plana sahip olmalıdır. Diğer tüm tasarım alanlarında olduğu gibi, yaratıcılık, süreci yönetebilme ve yönlendirebilme becerisi gerekmektedir. Bununla birlikte, değişen tüketici beklentileri ve bilinci, küresel iş dünyasının artan talepleri, artık tasarımın rolünü bir araç olarak değil bir amaç olarak görürken, kapsamlı bir kurumun temel bileşeni olarak konumlandırmaktadır. Bilgi, uzmanlık, yaratıcı ve sezgisel becerileri uygulama yetenekleri, ambalaj tasarımı yalnızca saygın bir iş olarak değil, aynı zamanda pazarlama başarısı için kritik öneme sahip bir meslek haline getirmiştir (Klimchuk ve Krasovec, 2006: 53).

Ambalaj Tasarımı Eğitimi

Eğitim mesleki gelişim için gereklidir ancak Türkiye’de bulunan üniversitelerde lisans veya yüksek lisans düzeyinde ambalaj tasarımı ile ilgili bir bölümü bulunmamaktadır. Bu yüzden çoğunlukla grafik tasarımı, görsel iletişim tasarımı veya endüstri ürünleri tasarımı alanlarında lisans eğitimi alındıktan sonra bu alanlar üzerinden ambalaj tasarımı yönelerek tasarım becerilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Hem grafik tasarım hem de endüstriyel tasarım bölümlerinde öğrencilerin ambalaj tasarımı yoğunlaşmalarına olanak vermektedirler. Akademik disiplin içerisinde seçilen

⁴ <https://packhelp.com/packaging-design/> (Erişim Tarihi: 10.14.2019)

dersler ve yapılan projeler, öğrencileri tasarım ilkelerini özellikle ambalaj tasarımına yönelik kullanımlarını destekler. Özellikle ambalaj tasarımı adı altında yürütülen derslerde öğrenciler konuyu daha yakından tanıma fırsatı bulmaktadırlar. Ancak bir veya iki dönemlik bu derslerin mesleki açısından yeterli olmadığı söylenebilir. Öğrencilerin kendilerini bu alanda geliştirmeleri bireysel çabalarla mümkün olmaktadır. Ayrıca ilgili bölümlerde yapılması istenen stajların ambalaj sektöründe değerlendirilmesi profesyonel anlamda bilgi kazanmalarına, yaratıcı yeteneklerinin teknik ve uygulama açısından gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Türkiye dışında bulunan üniversitelerde ambalaj tasarımı eğitimi çok az sayıda da olsa verilmektedir. “State University of New York” lisans derecesinde ambalaj tasarımı eğitimi veren üniversitelerden biridir. Ancak öğrenciler aynı üniversitenin iki yıllık iletişim tasarımı derecesini tamamladıktan sonra ambalaj tasarımı bölümüne başvurabilmektedirler⁵. Ayrıca İngiltere’de bulunan “Sheffield Hallam University” ambalaj tasarımı alanında yüksek lisans programına sahiptir. Programa başvuru yapabilmek için grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı veya endüstri ürünleri tasarımı gibi ilgili bölümlerden lisans derecesine sahip olunması gerekmektedir⁶.

Ambalaj Tasarımının Diğer Tasarım Alanlarıyla Olan İlişkisi

Hizmet Tasarımı

Hizmet tasarımı, fikirleri, tüketici deneyimleri arayıcılığıyla, soyut ve somut ortamları bir arada kullanarak süreci tasarlayan bir alandır ve hizmetlerin geliştirilmesi noktasında bir tasarım süreci uygulamasıdır. Bankacılık, ulaşım, sağlık, eğitim, iletişim, turizm, gıda, elektronik gibi çok farklı sektörlerde son tüketici deneyimi için özel ve sürdürülebilir faydalar sağlamaktadır. Hizmet tasarımı yaratıcı fikrin oluşma aşamasından başlayarak, tüketiciye sunulan bütünsel hizmeti tasarlayan sistematik bir süreç olarak tanımlanabilir. Ayrıca mevcut hizmetleri iyileştirmek ve yenilerini yaratmanın pratik bir yoldur. Hizmet tasarımı farklı disiplinlerden çeşitli metot ve araçları bir araya getiren disiplinler arası bir yaklaşımdır. Bu disiplinler arası uygulama, tasarım, yönetim ve gelişim mühendisliği becerilerini birleştirir. Hizmet, çeşitli formlarda organize edilerek günümüze kadar süregelmiştir. Ancak, değişen tüketici beklentileri, gelişen teknolojiler, güçlü rekabet ortamı ve değişen iş modelleri dahilinde bilinçli bir şekilde tasarlanan hizmetlerin, empatiyoluyla tüketici ihtiyaçlarına çözüm aramaya odaklandığı söylenebilir (Stickdorn ve Schneider, 2011: 29-33). Hizmet tasarımı kendi içerisinde bir metodolojiye sahiptir ve beş aşamadan oluşmaktadır; 1. Bilgi toplama

⁵ <https://www.fitnyc.edu/packaging-design/eligibility.php> (Erişim Tarihi: 10.19.2019)

⁶ <https://www.shu.ac.uk/courses/art-and-design/ma-design-packaging/full-time> (Erişim Tarihi: 10.19.2019)

ve gözlem, 2.Yenilikçi fikirlerle bilgilerin işlenmesi 3. İletişim ve paylaşım, 4. Prototiplerin üretilmesi ve test edilmesi, 5. Sentez ve sunum (Viladas, 2011: 95-101). Ambalaj tasarımcısının özellikle yenilikçi fikirlerle bilgilerin işlenmesi ve prototiplerin üretilerek test edilmesi aşamalarında önemli roller üstlendiği söylenebilir. Hizmet tasarımı sürecinde bir ürünün marka olabilmesi ve sonrasında marka bilinirliğinin artırılması, yaratıcı ambalaj tasarımı fikirlerinin doğru metotlarla uygulanmasına bağlıdır.

Tasarım Konseyi'nin (The Design Council) fikirlerin geliştirilme aşamalarını çift elmas (double diamond) modelinde dört bölüme ayırdığı görülmektedir; keşfetme (discover), tanımlama (define), geliştirme (develop) ve dağıtım (deliver). Süreç içerisinde tüm aşamalarda görev alan ambalaj tasarımcısının değer ve katkısı göz ardı edilmemelidir⁷. Bu noktada markaların yaşamlarını devam ettirebilmeleri için market raflarında ki temsilcileri olan ambalajların önemi artmaktadır. Hizmet tasarımı bütünü içerisinde ki kritik rolü nedeniyle ambalaj tasarımcısının önemi de bu paralel de markaya değer katarken, müşteri memnuniyetinin yanında marka bağlılığını sağlamaktadır.

Grafik Tasarım

Görsel iletişim, insanlık tarihinin ayrılmaz bir parçasıdır. Yazının keşfinden çok önce işaretler ve sembollerle iletişim kurma, iz bırakma ve haberleşme ihtiyacından doğduğu söylenebilir. Grafik tasarım, günümüzde yazı ile birlikte, illüstrasyon, fotoğraf, sembol ve diğer görsel öğelerin doğru biçimde kullanılarak iletişim kurulması etkinliği olarak tanımlanabilir (Aynsley, 2004: 6). Kısaca, var olan içeriğin biçimini şekillendirip kurgularken bazen eklemeler yaparak hem biçimi hem içeriği tasarlamak ve karşı tarafla görsel iletişim kurmaktır (Twemlow, 2011: 13). Günümüzün modern ifadesiyle grafik tasarım, bilgilendirici, eğitici, etkileyici ve ikna edici görsel deneyim sağlayan bir iletişim sanatı olarak adlandırılmaktadır. Daha yalın bir ifadeyle sanatı ve teknolojiyi birleştirerek, günlük hayatımız için hayati önem taşıyan mesajlar ileten kültürel bir güçtür diyebiliriz (Resnick, 2003: 15).

Meslek olarak ise, görsel sanatlar, iletişim ve sanat gibi uzmanlık alanlarından beslenen profesyonel bir faaliyet alanıdır. Grafik tasarım içerisinde çoğunlukla bir alt dal olarak algılanan ambalaj tasarımı, görsel iletişimin tüm öğelerini kullanan bir uzmanlık gerektirir (Becer, 1997: 205-206). Ancak bu öğeleri işlevsel biçimde kullanması onun bir alt dal olarak algılanmasına neden olmaktadır. Ambalaj tasarımı işi, bir ürünün pazar hedeflerini gerçekleştirmek üzere birçok endüstri kolunun ve mesleğin içinde yer aldığı geniş bir faaliyet alanıdır (Becer, 2014: 22). Bu açıdan

⁷ <https://www.designcouncil.org.uk> (Erişim Tarihi: 10.25.2019)

ele alındığında, tasarım sürecinde grafik tasarım ile yakın ilişki içerisinde olan ve ambalaj tasarımcısı adı ile tanımlanan ayrı bir meslek dalı olduğu söylenebilir.

Endüstri Ürünleri Tasarımı

Endüstri ürünleri tasarımı, son kullanıcıya yönelik ürünlerin, işlevsellik, hedef kitlenin beklentileri ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluk gibi ölçütleri gözetererek fikren geliştirilmesi ve üretime uygun yeni bir ürün olarak ortaya çıkarmasıdır. Endüstri ürünleri tasarımı, endüstriyel yöntemlerle üretilen nesnelerin insanla ilişkisini kurmaya yönelik bir meslek olarak tanımlanmaktadır. Tasarımcı, tüketici ile ürünün kullanımı sırasında konforlu, sağlıklı ve güvenli bir ilişki sağlamak durumundadır. Tüketicie ürünü ulaştırmak amacıyla ona yüklediği bütün görsel, estetik ve fonksiyonel değerler ürünü ifade etmektedir. Endüstri ürünleri tasarımı hem tüketici hem de üreticinin karşılıklı fayda sağlamaları için ürünlerin ve sistemlerin fonksiyonunu, değerini ve görünüşünü en kullanışlı hale getirmektedir⁸.

Endüstri ürünleri tasarımı, karmaşık ürün geliştirme sürecinin bir parçasıdır ve grafik tasarımıyla yakın ilişki içerisinde olduğu söylenebilir. Hem ürün hem de hizmetlerin üretim sürecinin tüm bölümlerinde yer alabilir. Üretim maliyetlerini düşürmek, üretim sürecinin verimliliğini arttırmak veya malzeme miktarını azaltarak ürünlerin yeniden tasarlanması konularına yoğunlaşmaktadır. Endüstri ürünleri tasarımının ürün geliştirmedeki rolü ergonomi, estetik, üretim kolaylığı, ürün performansı, malzemenin verimli kullanımı, çevre dostu tasarım ve ürün ile tüketiciler arasındaki ilişkiyi de içermektedir (Rusten ve Bryson, 2010: 4-5).

Endüstri ürünleri tasarımcısı, yeni ürünler oluşturmak için mühendisler, malzeme uzmanları ve grafik tasarımcılar gibi birçok farklı uzmanla birlikte çalışmaktadır. Ancak asıl görevi ergonomik ve işlevsel ürün geliştirmek olan endüstri ürünleri tasarımcısından çoğunlukla hazırladığı ürünün ambalaj tasarımını da yapması beklenmektedir. Aldığı tasarım eğitimi içerisinde bu konu hakkında bilgi sahibi olduğu düşünülebilir. Ancak tüketici ve üretici arasında çok önemli olan iletişim kurma görevi üstlenen ambalajın, mesleki profesyonel bir yaklaşıma ihtiyaç duyduğu açıktır. Bu durumda markayı da temsil eden ambalajın tasarım işinin bir ambalaj tasarımcısı tarafından yapılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

⁸ <https://etmk.org.tr/tr/endustriyel-tasarim/> (Erişim Tarihi: 10.29.2019)

Sonuç

Ambalaj tasarımcısı, yaratıcı tasarım fikirleri ve farklı ürünler için tasarımlar geliştirmekten sorumlu bir profesyoneldir. Başarılı olmak için her markanın kendine özgü bir bakış açısı olmalı ve bu benzersiz durumu doğru biçimde ifade edebilmesi gerekmektedir. Ambalaj, marka kimliğini tanımlamada anahtar bir araçtır. Firma ve ürün için oluşturulan yaratıcı ambalaj tasarımı, tüketicilerin ürünün ne olduğunu, neden o ürünün almasının gerektiğini anlatırken, ürünü kolaylıkla tanımasını da sağlayabilmektedir. Ayrıca markanın başarısındaki etkisi göz ardı edilmemeli ve markanın tüketiciye anlatmak istediği hikayesini kesintisiz bir biçimde aktarabilme gücüne de sahip olduğu unutulmamalıdır. Gerçekte ambalaj yaratıcı bir marka ifadesidir (Klimchuk ve Krasovec 2006: 151). Bu yüzden ürün ve markaların ambalaj tasarımcılarına geçmişte olduğundan daha çok ihtiyacı olduğu söylenebilir.

Hızlı biçimde büyüyen ambalaj sektörünün istikrarlı bir grafik sergilediği görülmektedir. Sektör, toplumda yeni sosyo-ekonomik değerler yaratırken sadece ürün kalitesine değil aynı zamanda ambalajın tasarımına da önem vermektedir. Ambalaj tasarımcıları bu noktada ürün kalitesini artırmak için araştırma ve geliştirme faaliyetlerinde bulunmakta, aynı zamanda yenilikçi ambalajlama yoluyla ürünlere değer katmaya da devam etmektedirler. Ayrıca, küresel pazarda belirgin ve çekici görünmek için yerel kültürleri ve gelenekleri duygusal biçimde ifade edebilmek için psikolojiden faydalanırlar. Bu kültürel ve duygusal bağın tüketici üzerinde sadakat hissini uyandırarak sadık yeni müşteri kitlelerinin oluşmasına katkı sağladığı söylenebilir (Kirkpatrick, 2009: 6). Günümüz koşullarında piyasada bulunan mevcut ürün sayısının ve çeşitliliğinin her geçen gün artması ve daha fazla seçenek sunulmasıyla birlikte rekabetin artması kaçınılmazdır. Bu durumda, tüketici dikkatinin dağılma ve başka ürünlere yönelme riski de ortaya çıkacaktır. Bu şartlar altında, ürünün farklılaşmasına yardımcı olacak ve belirli tüketici gruplarına hitap etmek için yeni tasarımlar üreten ambalaj tasarımcılarına olan talep artacaktır (Stewart, 2007: 57). Hem kurum içi tasarım gruplarının hem de reklam ajanslarının yapısı değişkenlik gösterebilir ve büyüklüğü ne olursa olsun tasarım ekibinde mutlaka bir ambalaj tasarımcısının olması gerekmektedir (Klimchuk ve Krasovec, 2006: 55). Ürün içerikleri, tüketici profilleri ve beklentileri zaman içerisinde çeşitli etkenlerle değişebilir, ancak söz konusu ambalaj olduğu zaman ambalaj tasarımcısı ihtiyacının her zaman devam edeceği söylenebilir. Topluma sağladığı fayda, marka yaratım sürecindeki katkısı ve ülkeye sağladığı ticari değer, ambalaj tasarımcısının değerini ortaya koymaktadır. Kısaca, bir meslek olarak kabul edilmesi ve profesyonel bir bakış açısıyla konunun ele alınarak hak ettiği değerin verilmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Arıkan, A. (2019). Küresel Ambalaj Sektörünün Boyutları. *Ambalaj Dünyası Dergisi*. İstanbul: Ambalaj Sanayicileri Derneği
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2011). *Packaging The Brand*, Switzerland: AVA Book.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri* (Çev. M. E. Uslu). İstanbul: Literatür Yayınları
- Aynsley, J. (2004). *Pioneers of Modern Graphic Design A Complete History*. London: Octopus Publishing Group Ltd.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Breetz, C. (2014). *Product Packaging As A Tool To Demand A Price Premium*. Hamburg: Anchor Academic Publishing.
- Calver, G. (2007). *What Is Packaging Design?*. Switzerland: A RotaVision Book.
- Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Klimchuk, M. R. ve Krasovec, S. A. (2006). *Packaging Design Successful Product Branding From Concept To Shelf*. New Jersey: John Wiley & Sons Ltd.
- Kirkpatrick, J. (2009). *New Packaging Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Meyers, M. H. ve Lubnier, M. J. (2004). *Başarılı Ambalaj Başarılı Pazarlama* (Çev. Z. Üsdiken). İstanbul: Rota Yayınları.
- Resnick, E. (2003). *Design For Communication*. New Jersey: John Wiley & Sons Ltd.
- Rusten G. ve Bryson, R.J. (2010). *Industrial Design Competition and Globalization*. New York: Palgrave Macmillan
- Stewart, B. (2007). *Packaging Design*. Londra: Laurence King Publishing.
- Stickdorn M. ve Schneider J. (2011). *This is Service Design Thinking*. Amsterdam: Building Het Sieraad Publishers.
- Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* (Çev. D. Özgen). İstanbul: YEM Yayın.
- Viladas, X. (2011). *Design at Your Service*. Barcelona: Index Book S.L.

İnternet Kaynakları

- İnternet 1. <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 10.10.2019)
- İnternet 2. <https://esube.iskur.gov.tr/Meslek/meslek.aspx> (Erişim Tarihi: 10.10.2019)
- İnternet 3. <https://www.bxpmagazine.com/article/branding-and-packaging-globalized-market> (Erişim Tarihi: 10.14.2019)
- İnternet 4. <https://packhelp.com/packaging-design/> (Erişim Tarihi: 10.14.2019)
- İnternet 5. <http://www.fitnyc.edu/packaging-design/eligibility.php> (Erişim Tarihi: 10.19.2019)
- İnternet 6. <https://www.shu.ac.uk/courses/art-and-design/ma-design-packaging/full-time> (Erişim Tarihi: 10.19.2019)
- İnternet 7. <http://www.designcouncil.org.uk> (Erişim Tarihi: 10.25.2019)
- İnternet 8. <http://etmk.org.tr/tr/endustriyel-tasarim/> (Erişim Tarihi: 10.29.2019)

Etkileşim Tasarımı ve Arayüz Tasarımı Felsefesinin İletişim ve Semiyotik Açısından Değerlendirilmesi

Dr. Öğretim Üyesi Çağrı Barış Kasap

Makale Geliş Tarihi: 20.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 11.11.2019

Özet

Bilgisayarların bir ortam olarak tanımlanmasına dair tartışmalar 1980'li yıllardan beri devam etmekte ve bilgisayar-insan etkileşimi alanında birçok sorunu da yanında getirmektedir. Bu makalede, aracı etme sürecinde bilgisayarın şeffaflaşması, etkileşimli multimedya alanında yaratılacak olan arayüzün insan zekasına benzetilmesi ve bazı araştırmacılar tarafından ele alınmasına rağmen arayüzün kavramsallaştırılmasının iletişim kuramları açısından mekanik kalması ile ilgili sorunlar irdelenecektir. Sözü edilen konuların temelinde yatan bu sorunların aslında iletişim sürecinde gönderici ve alıcı arasında her zaman üretilen sanal anlamın çoğu zaman göz ardı edilmesinden kaynaklandığı ileri sürülmektedir. Günümüzde ise, hem 1980'li hem de 1990'lı yıllardaki arayüzlerin fazla çizgisel yapılarından farklı olarak çizgisel-olmayan ve çağrışımsal özelliklere sahip olmakla zihnin doğal işleyişine daha yakın olan internet ağı dünyası mevcuttur. Sonuç olarak günümüz dünyasındaki arayüz tasarım felsefesinin ve etkileşim tasarımının kendi iletişim potansiyelimizi keşfetmemiz için hangi koşulları içermesi gerektiğine dair bazı önermelerde bulunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim Tasarımı, Etkileşimli Multimedya, Arayüz Tasarım Felsefesi, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Pierce'cı Semiyotik

EVALUATION OF INTERACTION DESIGN AND INTERFACE DESIGN PHILOSOPHY FROM THE VIEW OF COMMUNICATION AND SEMIOTICS

Abstract

Discussions on the definition of computers as a medium have been going on since the 1980s. This discussion has created a lot of problems in the field of Human-Computer Interaction. In this article, the transparency of computers in the process of mediation, the similarity of the interface created in the field of interactive multimedia to human intelligence and the simplistic and reductionist perception of this conceptualization of such an interface will be scrutinized. It will be purported that the fundamental problem in this conceptualization is the often-neglected production of virtual meaning during the process of communication. In today's world, it is found that Internet network is closer to more natural, non-linear and associative structure of human brain than the extra-linear ones in both 80s and 90s. As a result, what conditions the interface design philosophy and interaction design of today's world should have in order to discover our potential for communication will be proposed.

Keywords: Interaction design, Interactive multimedia, Interface design philosophy, Human-Computer Interaction, Piercean Semiotics

1. Giriş

Bilgisayarların bir 'ortam' olarak tanımlanıp tanımlanamayacakları tartışması, 1980'li yıllardan beri devam etmektedir (Keeler ve Denning, 1991: 283). Bu tartışmanın ortaya atıldığı önemli yayınlardan birisi *Interacting With Computers* dergisinin Nisan 1989 sayısıdır. Bu sayıdaki zihinsel modelleme üzerine olan iki makale, bu yöntemden çıkarılabilecek sonuçları insan-bilgisayar etkileşimi açısından yorumlamaktadır (Bench-Capon ve McEnery, 1989; Coats ve Vlaeminke, 1987). Birinci makale, bilgisayarları pasif birer ortam olarak görmekte ve arayüzü, bilgisayar ve insan arasındaki ilişkiye ait bir adaptasyon metaforu olarak tanımlamaktadır (Bench-Capon ve McEnery, 1989). İkinci makale ise, kullanıcıların bilgisayar ile etkileştiklerini, dolayısıyla bilgisayarların aktif birer ortam olduklarını iddia etmektedir (Coats ve Vlaeminke, 1987). Sağlık, eğitim, bankacılık, havacılık, araştırma ve mühendislik alanlarında olduğu gibi, bilgisayarlar iletişim alanında da özellikle arayüz tasarımı aracılığıyla önemli bir ortam aracı olarak kullanılmaya devam edilmektedir.

Arayüz tasarımının mevcut felsefesi, insan faktörleri araştırmaları ile ele alınan insan-makine ilişkilerine dayanmaktadır. İnsan faktörleri perspektifi, insani ve insan-dışı parçalardan oluşan insan-makine sistemini tanımlamakta ve parçalar birbiriyle uyum sağladığı müddetçe çalışıyor olduğunu varsaymaktadır. Bu sistemin insan olan parçası değişkendir ve makine olan parçası değişime uyumludur çünkü makineler yeniden tasarlanabilmektedir. İnsan olan parçanın, insan faktörleri aracılığıyla incelenmesi sonucu, makine ve insan-makine arayüzü, sistemin etkinliğini artırmak için tasarlanabilmektedir (Goldes, 1983).

Bench-Capon ve McEnery (1989) çalışmasında; ortamdaki bağımsız olarak, geleneksel bilgisayar sistemi ile yazılı anlatımsal güce ait kuvvetli benzerlikler olduğunu ifade etmektedirler. Geleneksel bilgisayar sisteminin arayüzünü tasarlarken ve kullanırken, genel duyuruların okunması ve yazılmasında kullanılanla aynı olan oldukça fazla modelleme yapıldığını ama potansiyel kullanıcıların modellenmesinin programcıya ve programcının modellenmesinin kullanıcılara ait olduğunu belirtmişlerdir. Bilgisayar sistemini ise, bir duyurunun yapılandırıldığı ilan tahtasına benzer pasif bir iletişim ortamı olarak görmektedirler. Ayrıca, bu argümanları kullanarak, kişisel anlatımsal güce ait ifadelerin, insan-bilgisayar etkileşiminin çok verimli bir modeli olmadığını savunmaktadırlar. Arayüz için 'zarif bir adaptasyon' sağlayacak olan kullanıcı modeli üretmek için araştırmanın büyüyen alanından bahsetseler de Coats ve Vlaeminke (1987)'in açıkladıkları alana kayarak bu konuyu geçiştirmektedirler. Kullanıcı profillerinin, devam eden bir araştırma alanı

olduğunu ve henüz bir formalizasyonunun olmadığını belirterek evirtmek istenen bir sistem için doğal dilin bütün zenginliklerini kullanması gerektiğini ileri sürerler (Bench-Capon ve McEnery, 1989).

Bu argümana karşıt olarak yazılan ikinci çalışmada Barlow ve arkadaşları, kullanıcıların aletler ile iletişim kurduklarını ve bilgisayar sistemini, iletişim sistemi içerisindeki bir kanaldan ziyade bir katılımcı olarak kullandıklarını iddia etmişlerdir (1989: 39). Bu araştırmacılara göre, bütün araçlar, ister bilgisayar ister kitaplar olsun, kullanıcı (ya da kitap okuyucusu) ile etkileşimlerinin hem stil hem içerik bakımından kendi insan-dışı sınırlandırmalarını empoze eder. Böylece, kullanıcıların, bilgisayarın modelini oluşturarak fayda sağladığını ve insan-bilgisayar etkileşiminin stiline ve içeriğinin, diğer insanlar ile yapılan etkileşimden farklı olduğunu kabul etmeleri gerektiğini ifade etmektedirler. Kullanıcıları, bilgisayar sistemini tasarlayan insanlar ile iletişim kuran pasif araçlar olarak kullanmak yerine, bilgisayar ile etkileştiklerini ileri sürmektedir (Barlow vd., 1989: 40-41). Dolayısıyla, bilgisayarın, insansı bir katılımcıdan farklı olarak şeffaf bir ortam olmaktan daha fazlasını içerdiği söylenebilir.

Bu çalışmada, bir ortam olarak bilgisayarların tanımlanma tartışmaları üzerine olan bu iki yayından yola çıkarak arayüz tasarım felsefesinin başlangıcından 'kullanıcı arayüzü' olarak tanımlandığı günümüze değin geçen süreçteki evrimsel gelişimi, farklı tanımları ve sorunları ele alınacaktır. Bu kavramsal çerçevenin etkileşimli multimedya teknolojisinin geleceğine karşı insan-bilgisayar etkileşimi açısından bir bariyer oluşturduğu dikkate alınarak etkileşime ait bu ifade şekillerinden, sadece semiyotik bir dünyadaki insan-bilgisayar arayüzünde iletişimin nasıl olduğu temel düzeyde anlatılacaktır. Ayrıca, bu bariyeri nasıl aşabileceğimize ve gelecekteki çalışmalara ait yeni koşullar oluşturduğu zaman iletişim potansiyelimizi keşfetmemize izin verecek arayüz araştırmalarının neler içermesi gerektiğine dair çeşitli önerilerde bulunulacaktır.

2. Arayüz Tasarım Felsefesinin Gelişimi ve Sorunları

Böylesi argümanları mümkün kılan şeyin, bilgisayar-kullanıcı arayüz tasarımı felsefesinde birlikte iletişim ve aracılığıyla iletişim arasındaki farkın ayırt edilememesinden kaynaklandığı düşünülebilir. Aracılık etme koşullarının yeterli teorik açıklamaları yapılmadan insan iletişimindeki araştırma ve geliştirme çabaları, günümüzde de halen devam etmektedir. Kısa tarihinin ilk günlerinde, arayüz tasarımı, bilgisayar sistem mühendisliğinin teknolojik gelişmelerinin talepleri doğrultusunda şekillenmiştir. Fakat, denilebilir ki, bilgisayar ve kullanıcı arasındaki insani terimlerle açıklanabilen iletişimi mümkün kılma çabaları bir 'etkileşim modeli'nin kavranması ile ortaya çık-

maktadır.

'Etkileşimli multimedya' alanındaki yeni gelişmeler ile insan iletişiminin etkili bir teorisi oluşturulabilir ve böyle bir teknolojinin, bizim insan iletişim sürecimize hizmet etmesi için nasıl tasarlanacağını belirlersek, bu modelin ötesine geçebiliriz. Bir ortamın insan iletişiminde ne yaptığını açıklayamadığımız sürece hangi belirli teknolojik yaratımın bu amaca hizmet ettiğini bilemeyiz. Eğer böylesi bir açıklama gücümüz olsaydı, bu gücü, teknolojinin gelişmeyi yönlendirmesinden ziyade büyük olasılıkla medya teknolojilerinin gelişimine rehberlik etmesi için kullanırdık.

Bilgisayarlar, ilk önce, kullanıcılarını iki bileşenli ifadelerle mahkum etti ve ikisi arasındaki bir arayüz fikrinin oluşturulması gerekiyordu. Dolayısıyla bilgisayarlar, hesap makinelerinden, genel anlamdaki sembol değiştiricilerine evrildikçe, bu makinelerin, 'bilgi biriktirmek ve bilgi almak' için her bireyin bilgi işleme kapasitesinin eklemeleri haline gelecekleri düşüncesi oluştu. Bu durum, arayüz felsefesinde bilgiye dayalı teorik bir yaklaşımın insani iletişim için yeterli temeli oluşturacağı fikrini yerleştirdi. Bu fikir, ilk defa masaüstü bilgisayarlar aracılığıyla ele gelir hale büründüğünde, bazı tasarımcılar, ekleme haline gelmek için, tam potansiyelin, yalnızca bilgisayar teknolojisinin, arayüz üzerindeki insan iletişimine benzer koşullar oluşturduğu zaman oluşabileceğini fark ettiler (Bench-Capon ve McEney, 1989, 31).

İlk önce Komut Satır Arayüzü (CLI) ortaya çıktı. Bilgisayarın, kendi başına ve içsel olarak tutarlı yapısını ve fonksiyonunu yansıtacak şekilde, komutların ve fonksiyonların ezberlenmesi ve uygulanması gerekiyordu (Bench-Capon ve McEney, 1989, 32). 'Kullanıcı' olmak için çırpınanların aynı zamanda 'inanıcı' da olmaları gerekiyordu. CLI, birçok açıdan, bilgisayarın sınırlı iletişim kapasitesine hizmet eden arayüzü yaratan tasarımcılar ve programcıların kavramsal alışkanlıklarını ve iletişimsel tarzını yansıtmaktadır. CLI kelime haznesi ve sözdizimi, programcıların tarafından yaratılmıştı (Bench-Capon ve McEney, 1989, 32). İnsan iletişimi yerine programlama sürecini yansıtarak, CLI, programcının bakış açısıyla, iletişimin keyfi ve sezgisel-olmayan aracıdır. Belgeleme, sistem tasarımcısının, bilgisayar ve insan kullanıcısının savurma süreci ve ifade becerileri arasındaki aralığı kapatma aracıdır.

1970'lerde, aralarında Douglas Englebart, Adele Goldberg ve Alan Kay'ın bulunduğu programcı olan bir grup araştırmacı, 1978'de Xerox Star'dan başlayarak 1984'de Macintosh'a kadar uzanan süreçte geliştirilmiş bir grafik arayüz olan 'masaüstü metaforu'nu geliştirdiler (Bench-Capon ve McEney, 1989, 33). Bu yaklaşım, kullanıcı için ne yapmak üzere tasarlandığı

kadar bilgisayarın 'kullanıcı ile iletişim' kurmasının da önemli olduğuna yaptığı vurgudan dolayı kullanıcı-arayüz tasarımı'ndan farklılık gösterir.

'Kullanıcı-merkezli sistem tasarımı' olarak adlandırılan bu yaklaşım, sistem geliştirmenin, var olan teknolojiler yerine kullanıcı gereklilikleri tarafından yürütülmesi gerektiğini göstermiştir. Bu yaklaşımı yansıtan örgütsel değişiklikler, büyük kişisel bilgisayar imalatçılarının ürün geliştirme süreçlerinde oluşmuştur. Tasarım ile ilgili kararlar, mühendislik ve programlama alanlarında yer aldıkça, IBM, Hewlett Packard ve Apple gibi şirketler, insani düşünce ve ifade biçimlerine hizmet eden ürünler tasarlamak için insan faktörleri profesyonelleri, bilişim alanında çalışan bilim adamları, yazarlar, sanatçılar ve filmciler gibi pozisyonlara şirketlerinde yer vermeye başlamışlardır. Bilgi ürünleri pazarlamacıları, 'dostça arayüz'ü [friendly interface], bir satış noktası olarak sunmuşlar ve reklam kampanyalarını bir ürünün kullanım kolaylığı üzerine kurmuşlardır.

1980'lerin yaratıcı arayüz tasarımcıları, James Foley'in 'mülayim ve duyarlı' olarak tanımladığı 'bir kullanıcı-bilgisayar iletişim ortamı' olarak, kullanıcının iletişim ihtiyaçlarına hizmet veren arayüz teknolojilerinde neler yapılabileceğini göz önünde bulundurmışlardı. Foley'a göre; kullanıcının istediği etki, onun işi ve sonuçlarının yalnızca kendi enerjilerini yaratması için sistemin tamamen yok olmasındadır. Bu etkinin elde edilmemesinin sebebi, kullanıcıların, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki diyalog şekillerini yönetme sezgisine, bilgisine ve deneyimine sahip olmadıklarındandır. İyi tasarlanmış sistemler, genel olarak, gayretli ve yaratıcı bir girişimin sonucudur (Foley vd., 1984: 13).

Geçmişe ait sistem tasarımcıları, yalnızca sezgi, bilgi ve deneyim sahibi olmadıkları gibi, tasarım sürecinin bir parçası olan araştırma sonuçlarına da sahip değillerdi. İnsanların bilgisayarlar ile nasıl etkileştiklerini ampirik sonuçlar ile gösteren kullanıcı testi, her türlü etkileşimli bilgi ürününün geliştirilmesi için bir gereklilik haline gelmişti. Kullanıcılardan bilgi toplama yöntemleri, bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler ile karmaşıklaşmıştı.

George Washington Üniversitesi'ndeki Foley'in ekibi, etkili bilgisayar-insan arayüz tasarımının ne içermesi gerektiğini inceleme, kavramsal olarak belirtme ve üretim çevresinin pratik taleplerinin ötesine geçme ihtiyacını sağlayan 1980'lerdeki bir kaç çalışma grubundan birini oluşturmaktaydı. Bu ekip, günümüzde kabul edilen araştırma perspektifini örnekleyen, tasarımcının problemi kavramsallaştırması yöntemi ile işe başlamıştı. Foley'e göre, bir bilgisayar ile etkileşim kurmak, bütün insan davranışlarında olduğu gibi algı, kavrayış ve motor aktivitelerini içeren üç temel insan faaliyetini içermektedir. Sistem tasarımcısının işi, hem bireysel hem de kombine

olarak, bu süreçler tarafından gerekli olan işleri minimize eden etkileşim teknikleri tasarlamaktır (Foley vd., 1984: 17).

Foley'nin grubu, etkileşim süreçlerini belirlemenin ilk adım olduğunu bulmuş ama bir tasarımın kalitesini ölçmek için de zihinlerinde ideal bir amaca ihtiyaç duymuşlardı. Bu durumu açıklamak için şöyle bir tanım geliştirmişlerdi; etkili bir etkileşim tasarımı, kullanıcının, kendi araçlarına minimal bilinç fakat maksimum etki ile yaklaştığında gerçekleşir ve dikkat dağıtan şeylerden uzak ve göreceli olarak da uyumludur (Foley vd., 1984: 18). Foley, 1974 yılındaki yazısında, ideal tasarımı, ortak çalışmaya ait insan-insana diyalog modeline dayalı olarak insan ve bilgisayar arasındaki iletişimi kuran tasarım olarak tanımlamıştır (1984).

Foley ve arkadaşları (1984), etkileşim tekniklerinin incelenebileceği üç temel kriter belirlemiştir;

1. Sistemin desteklediği belirli bir projeyi gerçekleştirmek için kullanıcının harcaması gereken zaman,
2. Kullanıcının, projeyi tamamlamak için ihtiyaç duyduğu doğruluk,
3. Kullanıcının, süreçten alacağı zevk.

Bu etkileşim tekniklerinin, aşağıdaki koşullara bağlı olduğunu ileri sürmüşlerdir (Foley vd., 1984).

- Geçici olarak bitişik olan görevler arasındaki bağlam ve sıralamanın global örüntüsü,
- Hedeflenen kullanıcının bilgisi ve deneyimi,
- Tekniği uygulamak için gerekli olan araçların fiziksel özellikleri.

Dolayısıyla, kullanıcı kavramsal olduğu kadar davranışsal alışkanlıklarını da, eş zamanlı kullanılan diğer teknikleri içeren bir bağlam içerisindeki her tekniğin değerlendirildiği arayüz tasarımına 'global bir yaklaşım' gösterebildiği zaman, etkileşim modeli, arayüz tasarımcılarına yardımcı olabilecekti. Foley, aslında insan diyaloguna benzer şekilde sıralı eylemlerin, doğal olarak eylem cümleleri olarak gruplandırılmadığını, tasarımcıların, etkileşim tekniklerinin kullanılacağı bağlamı göz önünde bulundurmaları gibi, tek bir cümle içerisindeki bir etkileşim görevinden diğerine geçen algısal, bilişsel ve motor devamlılık için de uğraşmaları gerektiğini ileri sürmüştür (1984: 42-43). Yine Foley'e göre, bir kullanıcı, bir nesneyi seçebilmeli, istediği lokasyona yerleştirebilmeli ve onu istediği şekilde etiketleyebilmelidir (1984: 20). Böylece, bu görüşler ışığında, bir etkileşim modelinin, algının, kavra-

yışın ve motor yanıt vermenin davranışsal birleşimi olarak en ilkel referans araçları olan gösterme ve adlandırma bilgisini kapsamı gerektiğini ileri sürebiliriz.

Foley'e göre, 1980'lerden beri, arayüz araştırmalarının amacı pratikte asla erişilemeyecek olsalar da, araştırmacılar için bir motivasyon sağlayacak çeşitli etkileşim tekniklerinin hem yeni hem yetenekli kullanıcıların performansını belirleyen bir kullanıcı-bilgisayar etkileşim modelini oluşturmaktır (1984: 43). Sonraki adım, tartışılan çeşitli iletişim kopuklukları ve etkileşim dilindeki cümlelerin özelliklerini temsil eden gerçek bir kullanıcı-bilgisayar diyalogunda olduğu gibi etkileşim görevlerini birbirine bağlamak olacaktır. Bu araştırmalar sürecinde, Foley'in ekibi, arayüz tasarımı ile ilgili deneylerin, yeni durumlarda genelleyerek kullanılmasının zor olacağı çok sınırlı ve özelleşmiş bir bilgi üreteceklerinden dolayı deneylerin gerçek rolünün, etkileşim modellerini kurmak ve test etmek olduğu sonucuna varmışlardır (1984: 43).

3. Günümüzdeki Arayüz Çalışmaları

Arayüz araştırmalarının disiplinlerarası yapısı, mühendislik, bilgisayar bilimi, teknik iletişim, psikoloji, dilbilimi ve sanat gibi değişik alanlardan birçok araştırmacının ilgisini çekmiştir. 1980'lerden sonra, birkaç Amerikan üniversitesi bu farklı yaklaşımları birleştirmeye çalışmıştır.

Bunlardan aşağıdaki üç üniversite oldukça etkili olmuştur. Nicholas Negroponte tarafından yönetilen M.I.T'nin Media Laboratuvarı, insan-bilgisayar arayüzü konusunda orijinal işler yaratma hakkında ünlü hale gelmiş; Ben Shneiderman tarafından yönetilen Maryland Üniversitesi'nin Bilgisayar Bilimi Bölümü'nde insan-bilgisayar etkileşimi laboratuvarında çalışan öğrenciler yarattıkları prototipler ile değişik bazı arayüz tasarımlarını test ederek prensipler geliştirmiş; California Üniversitesi, San Diego'da, Donald Norman ve öğrencileri bilişsel bilim araştırmaları ile tasarım prensiplerini geliştirmektedirler.

Bunun ötesinde, son yıllarda ortaya çıkan birkaç İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) dergisi de arayüz tasarımı ile ilgili araştırmaların üniversite laboratuvarının dışında da yapıldığını göstermektedir. Daha sonra başka birçok üniversitede de ortaya çıkan akademik eğitim programları, bilgisayar endüstrisindeki arayüz araştırmalarını tetiklemiştir. IBM, Apple, Hewlett Packard, DEC, AT&T, Xerox ve Microsoft gibi endüstri devleri, insan-bilgisayar etkileşimini çalışmak için üniversitelere olanaklar sağlamış ve kullanıcı çalışmalarını, ürün geliştirme süreçlerine dahil etmişlerdir.

Bu şirketler, geleneksel olarak insan faktörleri mühendislerini işe alarak ürünlerini, hem etkinlik ve doğruluk için hem de ergonomik kalite için test etmişlerdir. 1980'lerde grafik kullanıcı arayüzlerinin ve 1990'ların sonunda etkileşimli multimedya'nın gelişmesi ile birlikte günümüzdeki endüstri içerisinde 'kullanılabilirlik çalışmaları' olarak bilinen alanın gelişmesi ile insan faktörleri çabaları genişletilmiştir. 'Kullanılabilirlik profesyonelleri', insan-bilgisayar etkileşimi özelliklerini ölçen 'yinelemeli [iteratif] testler' yapmakta ve elde edilen bilgiler ile kullanıcılar ve belirli yazılım uygulama sistemleri arasındaki etkileşimin kalitesini belirlemektedir.

Bu testin akademik ampirik araştırma ile ortak yönü, farklı ürünler için oluşan farklı test durumları üzerine genellemesi zor olan sınırlı ve özelleştirilmiş bilgi üretmenin neden olduğu dezavantajlara sahip olmasıdır. HCI alanındaki birçok araştırmacı kendi mühendislik alanında eğitim görmüş olduğundan, bu araştırmacıların çabaları sorun-çözücü bir yaklaşıma sahiptir. Bu durumda, endüstrinin çıkarttığı ürün, anında-yaratım talebini yerine getirirse bile bu koşullar altında, uzun vadede insan-bilgisayar etkileşimi hakkında genel olarak hiçbir şey öğrenilmemektedir. HCI'nin sorun-çözücü eğilimi, Foley'nin önerdiği modeldeki gerçek bir kullanıcı-bilgisayar diyalogunda olacak olan etkileşim görevleri serisini oluşturabilecek her türlü fikri bloke eder. Sullivan'da, bu türden çalışmaların, kullanılan sistemin gerçek olduğuna dair fikir verdiğini ama bir etkileşim tasarımı felsefesi oluşturmaya yardımcı olmadığını ifade etmektedir (1989).

Donald Norman, 1983 yılında Office of Naval Research için hazırladığı bir raporda, hiçbir etkileşim prensibi üretmeyen bir deneyimin tehlikelerini; her tür fikri test edebileceğimizi, alternatifleri karşılaştırabileceğimizi ya da en sonuncu teknolojiyi değerlendirebileceğimizi ama güncel ihtiyaca kulak vermemiz gerektiğini vurgulamaktadır. Çünkü insan-bilgisayar arayüzünün üzerine kurulu olduğu teknolojinin, psikoloji testlerinin cevap verdiği zamana bağlı olarak hızlı bir şekilde değişmekte olduğunu ve eğer dikkatli olunmazsa, bugünün çözümlerinin yalnızca dünün meselelerine cevap vereceğini iddia etmektedir (1986: 142).

O zaman, etkileşim modellerini test etmek ve kurmak için kullandığımız en iyi ampirik araştırma, nasıl olur da, teknolojik gelişme ile yarışan bir insan-bilgisayar iletişimini anlamamıza yardımcı olabilir? İnsan-bilgisayar arayüz tasarımı anlattığı aynı raporda Norman; insan-bilgisayar arayüzünün unsurlarının bütün detaylarını bilmenin gerektiğini ama tasarım kararları, kullanıcı sınıfları ve evreleri arasından çıktığına göre, önce sistemin hangi amaçla kullanılabileceğine izin veren araçların geliştirilmesi, daha sonra da bu amaca nasıl erişileceğinin belirlenmesi gerektiğini, çünkü önce

global kararların alınması ile arayüz tasarımının detaylarının daha rahat belirlenebileceğini ifade etmektedir (1986: 161).

Kullanılabilirlik testi, tasarımcıların, belirli amaçlar adına kullanıcıların daha iyi etkileşim için neye ihtiyaç duyduklarını öğrendikleri yinelemeli tasarım süreci için insan-bilgisayar etkileşim sistemini geliştirme aşamasında öncül sonuçlar sunar. Her test, analiz edilmek üzere kullanıcı zorluklarını açığa çıkarır. Analizin sonuçları, uygun bir şekilde tasarımı yeniden gözden geçiren ve ürünün iyileştirilmesi için kontrol testinin bir sonraki evresine teslim edilen tasarım ekibine iletilir. Bu yinelemeli sürecin ürünü, piyasaya sürme çizelgesinin talepleri ile çok fazla sınırlı olmamalıdır çünkü bu talepler, tasarımcıları aydınlatılabilirlik özelliğine sahiptir. O zaman, geriye şu soru kalmaktadır: böyle bir süreç, insan-bilgisayar etkileşim modellerinin oluşturulmasına katkıda bulunabilir mi?

Kullanılabilirlik testi, modeller oluşturmak için bilimsel veri sağlayacak ampirik araştırma beklentilerini karşılamaz. Yinelemeli testin birinci amacı, belli bir arayüz tasarımının özelliklerini geliştirmektir. Bu yüzden, testi yapanlar, hangi iletişimsel özelliklerin kullanıcının amacına daha iyi hizmet etmesinin anlaşılabilirliği için teste kullanıcının bakış açısından bakan sistem tasarımcısını da dahil etmeye çalışırlar. Günümüzde yapılan ampirik arayüz araştırması, tasarımcıların bu perspektifi benimsemelerini sağlamamaktadır. Bir etkileşim modelinin amacı, bilgisayar teknolojisinin hızla ortaya çıkarttığı yeni bağlamların arayüz taleplerini karşılayacak kavramsal çerçeveyi açıklayabilecek kadar açık olmamaktadır.

Her ne kadar, bazı araştırmacılar, 1980'lerdeki gibi, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki iletişimin belirli bir bağlam içerisinde olduğunu düşünseler de, artık yeni bir bilgisayar geliştirme dönemi ile karşı karşıyalar. Etkileşim için kurulan bağlam, arayüzün bir parçası olarak kurulduğu sürece, tasarımcılar da, halen bu varsayım üzerinden ilerleyebilirler. İletişim talepleri, bu kadar basitçe tanımlanan bağlamların ötesine geçtikçe, etkileşimin de, iletişim için yeterli olmaya başladığı görülecektir. Tasarımcılar da, arayüzdeki iletişim kavramsallaştırmasının nasıl değişmesi gerektiğini görmek istemektedirler. Bu yüzden, arayüz tasarım felsefesi gelecekteki arayüz talepleri doğrultusunda incelenmeye başlanmış bulunmaktadır.

4. İnteraktif Multimedya'nın Gelecekteki Arayüzü

Günümüzdeki arayüz tasarım felsefesi, masaüstü metaforunun kişisel bilgisayarlarda kullanılması yönünde gelişmiştir. Bu arayüz tasarımı tarafından gerçekleştirilen sezgisel etkileşim, onun felsefesinin gelişmesine yol açtı. Anderson, bu konudaki görüşlerini; bilgisayar teknolojisinin mutlak ama-

cının, bilgisayarı yok etmek olduğu, yani, teknolojinin yeterince şeffaf ve kullanıcıya görünmez olacağını, sadece pratik nedenler için bilgisayarın var olması gerektiğini çünkü insanın arayüz olduğu en mükemmel durumda, bilgisayar insanmış gibi bir etkileşimin kurulmuş olacağını ifade etmektedir (1989: 89).

Grafik kullanıcı arayüzlerinin ortaya çıkmasından beridir, tasarımcılar, ideal insan-bilgisayar etkileşimini, sezgi ve şeffaflık terimleri ile insan ve bilgisayar arasındaki iletişimin nihai amacı olarak tanımladılar. Himes ve Anderson, bu amacın, bilgisayar arayüzünün hem bir insanla iletişim kurar gibi kolay ve sezgisel hem de bir insan kadar zeki ve yardımcı olmak, insan ve bilgisayarın doğaları değişse de çeşitli görevleri yerine getiren ve eş zamanlı çalışan bir ortak olmak ve bilgisayardaki 'kişi' ile insanın birbirine önerilerde bulunup sorular sordukları geniş bir sohbeete girebilmek olduğunu belirtmişlerdir (1989: 133-6).

Bilgisayar-kullanıcı arayüzü, etkileşim kavramıyla yönlendirilerek çizgisel CLI'dan, grafik masaüstü metaforuna evirildi. Artık, insan-bilgisayar etkileşimi, ses-tanımak, göz-vücut izlemek, bilgiyi hatırlamak, bulmak ve kullanmak için animasyon ve video'nun kullanıldığı döneme girmektedir (Miley, 1989). Arayüz felsefesinin, Word işlemcisinin bilinen bağlamının dışında iletişim ihtiyaçlarını karşılamak için teknolojik gelişimin nasıl ilerlemesi gerektiğini açıklamaya yetecek yeni bir kavramsal çerçeveye sahip olması gerekmektedir. Bu çerçeve olmadan, arayüz felsefesi, animasyon ve video kullanma deneyiminin kullanıcılar için neden ve nasıl olduğunu açıklamaz. Bu yüzden 'sezgisel etkileşim' ve 'etkili şeffaflık'ın, insani iletişimini, arayüz seviyesinde mümkün kıldığını varsaymak zorundadır. İnsan-bilgisayar arayüzü, daha çok insan-insan iletişimine benzeyen bir eyleme dönüştükçe, böylesi bir 'aracılık etme deneyimi'ni açıklama ihtiyacı daha da belirgin hale gelmektedir.

CLI sistemi'nde, etkileşim sanki bir tanım gibiydi: şunu yaparsan şunu görürsün eğer şunu görürsen şunu yap vs. gibi komutlar içeriyordu. Dolayısıyla, etkileşimin, makinenin kontrolü altında aksiyon ve reaksiyon oluşturduğu söylenebilir. Bilgisayarın kendi içinde tutarlı olan bilgi işleme çevresi içerisinde işleyen belirli ifade şekilleri mevcuttur. Kullanıcılar bu ifadeleri kullanarak kavramsal alışkanlıklar geliştirene kadar bilgisayarın talepleri şeffaftı. Kullanıcı, bilgisayarın sınırları dâhilinde tutarlı alışkanlıklar geliştirerek aracılık etme koşullarını tatmin etmekteydi.

Macintosh arayüzü ise, tasarımcılarının söylediğine göre 'parçaların sezgisel olarak etkileşimleri'ni mümkün kılan masaüstünün araçlarını kullanıcıya vererek bilgisayarın bu koşulları yerine getirmesine yardım etmekteydi.

Kullanıcılar, 'nesnelere' oynatmak için 'göster ve tıkla' komutunu kullanıyordu. Makineye uymak için kendi içinde tutarlı olan düzenekler geliştirmelerine izin verilmeyen kullanıcılar, birçok ifade şeklini kullanma ve yaratma özgürlüğüne sahiptiler. Bu metot, insan rutini ya da alışkanlıklara ait düşüncelerin ifadelerine daha yakinen bağlı olduğu metaforlar aracılığıyla bilindik bir bağlam içinde aksiyon ve reaksiyonun birbirine bağlı olmalarına dayanmaktaydı (Hutchins vd., 1983). Böyle bir bilgisayarın mantığı, sezgisel etkileşimin ortaya koyduğu insan taleplerine hizmet etmekte.

Anderson'a göre, multimedya'nın yaratımında, sezgisel olanın sezgisel olmayandan üstün olduğuna dair bir varsayım olması gerekmektedir (1989: 90). Bu durumda, tasarımcılar basit bir şekilde masaüstü metaforunu sezgisel çekiciliğe sahip bir öğrenme-yapısına çevirebilecekler mi? Anderson, bu durumun, bir çeşit sıçrama olduğunu ve bu süreç içerisinde, dijital ses, tam-hareketli video ve çeşitli şarkıların gücünden yararlanıldığında neler olabileceğini sormaktadır (1989: 90). Multimedya, bize tam da bunu sunmaktadır: metin, resim, diyagram, animasyon, ses ve canlı video. Anderson, etkileşimli kelimesinden kastın, kullanıcının basit bir gözlemciden ziyade iletişim sürecinin bir parçası olduğunun ima edildiğini vurgulamaktadır (1989: 90). Miley'e göre, MIT'nin Media Lab'indeki tasarımcılar, mükemmel olmayan iki adet 'konuşma' ve 'ifade' iletişim kanalını insanlar ve bilgisayarlar arasında bir iletişim modu oluşturmak üzere birleştirmesiyle oluşan 'Put That There' prensibine göre hareket etmektedir (1989a: 121-2). İdeal arayüzün, bu prensibe uyması için, bir bilgisayar arayüzünün, kullanılan teknolojinin ne olduğunu düşünmeden kullanıcının çalışmasına ya da oynamasına izin vermesi gerekmektedir. McLuhan'ın özdeyişine karşı olarak 'bir arayüz çalışırken, ortam mesaj değildir; yalnızca halen bir problem iken, bir mesajdır.' Ortam, sanki bir cam taban üzerindeymiş gibi mesajı dağıtan makine içindeki görünmez bir ev sahibi olmalıdır (Miley, 1989b: 117).

Lucasfilm Games Division'ın genel müdürü olan Steve Arnold, etkileşimli multimedya'dan beklediği aracılık deneyiminin kendi şeffaflığı içerisinde gelmesini beklemektedir. Ekrandaki görüntülerin gerçek olduğuna izleyiciyi inandırmak amacını güden film yapımında olduğu gibi multimedya tasarımcısının da amacı, bu teknolojiyi görünmez tutarken temsilini erişilebilir kılmaktır. Bir bilgisayarın sunduğu gerçekliğe takılmak yerine güzel bir medya deneyimi yaşamayı isteyeceğimizi, eğer temsilin kendisini unuttursak, şeffaflığı da deneyimleyeceğimizi ileri sürmektedir (Ito, 1989: 130).

Himes ve Anderson (1989) ise, etkileşimli multimedya'nın, işlemci sistemi ve insan arasındaki 'kusursuz bir arayüz' ile 'enformasyonu, bilgiye

dönüştürecek bir motoru' kullanıcısına vereceğini düşünmektedir çünkü kullanıcı, bir uygulama ve diğeri arasında herhangi yapay bir ayrım olmadan tekil ve basit bir bilgisayar ortamında çalışmaktadır. 'Knowledge Navigator'u kullandığımız bir şey olarak değil, yaptığımız bir şey olarak düşünmemiz gerektiğini çünkü multimedya potansiyellerinin gelişiminin, insan arayüzünün gelişimi ile başa baş gideceğinden emin olduklarını belirtmişlerdir (Himes ve Anderson, 1989: 133-137). Miley arayüzler geliştikçe, şeffaflığın temel bir mesele olacağını ileri sürmektedir (1989: 177).

Kullanıcılar arasındaki etkileşim kusursuz olması gereken multimedya dersliklerinde de kullanılmaktadır. Bu yüzden arayüz geliştirme, tekil sistem kullanımına engel oluşturan bireysel sınırların ilerisine geçmeye çalışan sistem tasarımcıları için daha zorlayıcı hale gelir. Bu durumda, etkileşimin kullanıcı için oyunlarda olduğundan daha anlamlı olması gerekir. Steve Arnold, kullanıcı için önemli olmayan seçimlerin, içsel olarak değerli olmayacağını, anlamlı seçimlerin, duygusal katılımı arttıracığını ve bu durumun, deneyimi daha kuvvetli yapacağını ileri sürmektedir. Böylesi bir medya'nın oluşturulmasının, yeterli bir insan iletişim teorisi geliştirmeyeceğini de düşünmek gerekir (Ito, 1989: 130).

5. İletişim Modelleri Açısından Etkileşimli Multimedyanın Değerlendirilmesi

Şeffaflık nosyonu, arayüz tasarım felsefesinin başlangıcından beri en önemli unsurdur. Eski Grekler, ilk dönemlerinde bu görünümü aracı etmenin elzem olduğunu düşünmüşler ve bu durumu, teorik olarak 'gösterge' kavramı ile açıklamışlardır. M.S. 421'de, St. Augustine, göstergenin, şeyin nesnelere üzerinde yarattığı izlenimin ötesinde bir şeyler düşünmemizi sağladığını ileri sürmüştür (Robertson, 1958: 34). Bu bağlamda diyebiliriz ki, bir ortam iletişim amaçlı kullandığımız zaman, fark etmeden, 'şeffaflaşmakta' ve dolayısıyla karşılık geldiği şeyi göstermektedir. Grekler, bu kavramsal yaklaşımı 'semeiotic' (günümüzde 'semiotik') olarak adlandırmışlardır. Semiyotik teorisi, eğer araç sadece insan düşüncesine tutunursa, bu potansiyelin gerçekleşebileceğini ama bunun için önce ortama bakmamızı ve şeffaflığın oluşması için gerekli koşulların bulunmasını önermektedir. Bu teoriye göre, eğer insan yeteneği onu kavrayacak durumda değilse, ortamın bir mesajı da yoktur; eğer ortam zihinlerimizi angaje etmez ise hiç bir şey ifade etmez ve basit bir teknolojik nesne olarak kalır.

Teknolojik bir nesne olarak etkileşimli multimedya, iki teknolojik gelişimin

objektif terimleriyle algılanabilir ve tanımlanabilir (Anderson, 1989: 91-2):

1. Veri, ses ve rastgele erişim video depolama seçeneği
2. Hipermetin dağıtım yazılımı (HyperCard gibi)

Bu iki teknolojik gelişime, etkileşimli multimedya arayüz gelişiminin amaçlarını da eklersek, etkileşimli multimedya'yı, etkileşim modellerinin sağladığından daha fazla kavramsal olarak anlama ihtiyacı ortaya çıkar. Anderson(1989)'a göre, bu etkileşimli multimedya arayüz gelişim amaçları şunlardır;

- Zihnimizde oluşturduğumuz enformasyona yakın olanı sunmak ve bunu resimler, sesler, kelimeler ve çok-boyutlu bağlantılar ile bağlamak
- Daha önce olduğundan çok daha zengin bir öğrenim alanı sağlamak (sadece kişiselleştirilmiş öğretim aracılığıyla mümkün olan bir deneyim olarak)

Böylece, multimedya, canlı sunumlar ve bireysel keşif yolları sağlayarak kullanıcıları kendilerinin en iyi öğretmenine dönüştürür (Anderson, 1989: 95-6).

Şeffaflık ile angaje olmak, multimedya'nın arayüz tasarımı amacını daha iyi yansıtmaktadır. Hutchins ve Hollan, kendi çalışmalarındaki bu angajmanın Donald Norman ile olan ortak yanını; eğer kullanıcı, bir alandaki nesnelere ile dolaysız bir etkileşim deneyimlere dolaysız angajman olacağı çünkü etkileşimin, aynen fiziksel dünyadaki nesnelere ile etkileşmek gibi olduğu, yani eylemlerin, nesnelere uygulandığı, gözlemlerin dolaysız olarak bu nesnelere üzerinde yapıldığında arayüzün ve nesnelere görünmez olduğu, her ne kadar bu dolaysız angajmanın çok önemli olduğunu düşünsek de, onu üreten gerçek gereklilikler hakkında çok az şey bildiğimiz şekilde ifade etmektedir (1985: 332-3).

Yeni multimedyanın gelişmesi için bu gereklilikleri bulmalı mıyız? Deneysel araştırma ve etkileşimin kabul edilen felsefesi onları bulmak için gerekli olan araçları bize vermez mi?

Anderson'un da belirttiği gibi etkileşimli multimedya teknolojisinin gelişiminde parçalar aracılığıyla düşünmenin zor olmasından dolayı yeni potansiyel getiren bir 'birleşme' görürüz (1989: 90). Bu birleşme, CD-ROM, CD-audio, lazer videodisk, grafik sayısallaştırıcı, yazılabilir-optik disk gibi parçalardan oluşan grafik arayüz bilgisayarıdır (Macintosh gibi). Televizyon, film, ses gibi diğer yeni teknolojiler, bilgisayar ile yayıncılığı

bir araya getirmiştir. Anderson, günümüzdeki arayüz tasarım felsefesinin insan bir haritaya baktığında, bir ses duyduğunda, bir film izlediğinde ya da bir rota seçtiğinde en iyi öğrenir ifadesiyle özetlediği sezgisel yaklaşımı geliştirmesi gerektiğini düşünmektedir. Etkileşim kavramının, geçmişteki CLI arayüzü'nden günümüzdeki masaüstü metafor arayüzüne geçişi sağlaması gibi angajman kavramı da, eğer düzgün geliştirilirse, günümüzdeki 'etkileşimli arayüz'den, Anderson'un 'keşif bağlamları' dediği duruma geçişi sağlayabilir (1989: 90).

Tasarımcıların yeni teknik yetenekleri düşünerek kavramsal yeterlilik adına etkileşimin bütün varsayımını yeniden değerlendirmeleri gerekmektedir. Acaba, etkileşimin artması angaje olan kullanıcı için şeffaflığı oluşturur mu?

Bu bağlamda, Anderson multimedya'nın, enformasyonu ve gücünü temsil eden fazla çizgisel araçlarını; zihnin basit çizgisellikten ziyade çağrışımsal ve çok boyutlu bir araç olması, bilginin iki boyutlu eylemler olan tanımlamak ve şeylere ad vermek gibi bağlam ve perspektif ile ilgili, topografisi olan bir parçalar toplamı olarak çizgisel olması olarak açıklamakta ve içsel zihinsel coğrafyayı, dışsal ortam ile temsil etmek için geliştirdiğimiz teknolojik aletimizi daha iyi bir terim bulamadığımız için etkileşimli multimedya olarak adlandırdığımızı belirtmektedir (1989: 89).

Anderson'un çizgisel medyanın sınırlarını ve zihnin çok boyutlu ve çizgisel olarak anlaşılacak olduğunu fark etmesi gibi multimedya arayüz tasarımcılarının da geleneksel etkileşim felsefesinin sınırlarını fark etmeleri ve aksiyon-reaksiyon ya da sebep-sonuç gibi etkileşimin klasik terimleriyle anlaşılabilen ama halen etkili olan iletişimi kavramlaştırma yollarını bulmaları gerekmektedir.

Şeffaflık hakkında yüzyıllardır yapılan tanımın, bir ortam aracılığıyla yapılan angajmanın nasıl olduğuna dair teorik bir yaklaşımla kavramsal olarak geliştirilmesi gerekmektedir. Bunun oluşması için gerekli olan koşullar nelerdir? Bağlamından koparılmış ve kişisizleştirilmiş etkileşim tanımına, ortamın fonksiyonel tanımı ile birlikte insan iletişiminin tam potansiyelini açıklayacak bir teori içerisinde bağlam, amaç ve perspektif verilmesi gerekmektedir. Son yıllarda, enformasyon teorisi yaklaşımını geliştirmek için çeşitli çabalar olsa da günümüzdeki insan iletişim teorisinin sunamadığı şey bir bağlam, amaç ve perspektiftir.

Özellikle Amerikan tabanlı iletişim araştırmalarının, yalnızca iletimin sebep ve sonuçlarına ait ilişkileri ampirik modeller kullanarak açıklaması ile anlam, yaratıcılık ve keşif hakkındaki sorular tamamen göz ardı edilmektedir. Mesaj, zaten anlam içeren bir şey olarak düşünüldüğünden, 'gönderici'

ve 'alıcı' arasında da anlamlı bir şeylerin olduğu düşünülmektedir. Halbuki, anlamın oluşması için gerekli koşulları anlamaktan kaynaklanan semiyotik problemden dolayı bir çok ampirizm yönelimli araştırmacı gösterge-teorik yaklaşımları fark etmemektedir. Ampirik araştırma içerisinde ölçülebilir özelliklerin ötesine geçemeyen ve hazır olarak kabul edilen fonksiyonel koşullar bu duruma sebep olmaktadır. Bu geleneksel araştırma modelini açıklarken Winograd ve Flores her ne kadar yeni teknoloji üretmek için verimli bir zemin oluştursa da, insan eylemi bağlamında bilgisayarların ne yaptığına dair yeterli bir açıklama olmadığını düşünmekte ve insan iletişimde bir ortam olarak bilgisayarın 'yeni bir tasarım başlangıcı' olması için çağrıda bulunmaktadır (1987: 4). Ama önerdikleri yeni yönelimleri, fenomenoloji, varoluşçuluk ve pragmatizm içermesine rağmen semiyotik bir yaklaşımı teğet geçmektedir.

Şeklen fazla çizgisel olan semiyotik yaklaşım modelleri, Amerikalı bilim adamı ve felsefeci Peirce'in orta çağ düşünürlerini incelediği çalışmalarında yer bulmuştur (1958). Peirce'in modeline bakıldığında, düşünce ve ifadeyi (zihin ve iletişim) birlikte düşünebilir ve insanların hangi araçlar ile iletişime katkı sağladığını sorabiliriz. Teknolojik araçların isimlerini (telefon, elektronik ağ, interaktif video) bu sorunun cevabı olarak verirsek iletişimin sadece bilginin iletiminden ibaret olduğu varsayımını yaratır ve anlamın üretimi için gerekli olan koşulları fark edemeyiz. Yani hem şeffaflığın nasıl üretildiğini açıklamamış hem de doğası gereği aracı etme koşullarımızdaki varlığını göz ardı etmiş oluruz (1958).

'Gösterge aracılığıyla belirlenen davranışlar', bir kimyagerin kimyasal reaksiyonlar için davranış kurallarını bulduğu gibi dışsal gözlem ve gözlemlenmiş özelliklerin istatistiksel özeti ile keşfedemeyiz. Anlamın kendisine, etkili bir şekilde modellenecek nedensel bir olgu olarak davrandığımızda önemli bir şeyi atlarız. Bir mesajın, gerçek olmayan, sanal bir anlamı (aracı etme sürecinde düşünce ve ifadenin sürekli ürettiği bir anlam) vardır. Bir mesaja, ortamının objektif özelliklerinden ya da belirli gözlemlenebilir etkilerinden daha fazla anlam veren şey düşünceyle kurduğu tamamen nedensel olmayan (ve sürekli olarak belirsiz kalan) ilişkidir.

Göndericinin her şeyi bilen ve alıcının robotik olduğunun düşünüldüğü en basit teoriyi kabul ederek bir sebebe etki eden hangi hipotezi ispatlayabileceğimizi düşünebiliriz? Kodlanmış davranış teorisi, bu amaca hizmet eder fakat insan iletişimini belirleyen yaratıcı üretkenliği anlamamıza yardım etmemektedir. Enformasyon teorisinin limitlerini MacKay (1972); en önemli biyolojik davranışsal örüntülerin, iletişim ilerledikçe değişenler olduğu, 'yerleşik' (yani enformasyon teorisi tarafından öngörülen bir

durum olarak 'ölçülebilir' olan) olacak kadar kısa örneklere sığınacak olursak, olasılıkların sonuçlarındaki belirsizlikleri kabul etmemiz gerektiği şeklinde açıklamaktadır.

Açık bir şekilde ifade edersek, düşünce ve ifadede devamlı oluşan, gerekli ve içsel olan yaratıcılığı göz ardı ederek, iletişimi yeterince çalışmayız. Böylesi bir gücün etkili olarak kavramsallaştırılması gelecek arayüz felsefesi için olduğu kadar insan iletişiminin yeterli bir teorisi için de temel alınmalıdır. Kendisiyle yapılan bir röportajda, Alan Kay de, bir kaç bin yıl önceki aynı zihinsel yapıya sahip olduğumuzu, değişen şeyin IQ'muz değil, dünya hakkında düşündüğümüz temsil şekillerimiz olduğunu ve bunlardan bir tanesini değiştirdiğimiz her seferinde, aslında kendimizi değiştireceğimizi ifade etmektedir (Ryan, 1991: 208).

Gösterge kavramı, en temel semiyotik kavram olarak bir şey'e (bir ampirik nesneye) karşılık gelmez. Deneyimimizi güçlendirme gibi bir görevi olan dil ise bizi sanki nesnelere konuşuyormuşuz gibi 'gösterge'lerden konuşmayazoramaktadır. Göstergeler teorisini idrak etmenin, bir şeyin başka bir şey yerine konduğu, birisi tarafından başka bir şeye atfedildiği şekliyle tanımlanabilen bir ilişkideki güç ya da potansiyelin kavramsallaştırılması olduğunu unutmamalıyız. Aracı etme koşullarında şeffaflığı oluşturacak olan anahtar kavram, özelliklerin bir kişiye hizmet etmesi gerektiğini hatırlatırken ortamın objektif özelliklerini ayırt etmemizi ve onlar üzerinde yoğunlaşmamız gerektiğini hatırlatmaktadır. Ortamın aracı etme kalitesini ölçmek için 'kendimizi iletişim içindeki insanın yerine koymamız' (o insan hakkında bir bağlam içerisinde ne kadar biliyorsak o oranda) gerekir. Bir şeyi 'ortam' (ister dil, ister televizyon, isterse etkileşimli multimedya olsun) yapan şey aracı etme esnasında ne yapabildiğidir.

Kullanıcı-merkezli sistem tasarımının başlangıcından beri, arayüz felsefesi, teknolojik gelişmelerden olduğu kadar insan kullanıcısının da iletişim ihtiyaçları tarafından şekillenen bilgisayar teknolojisi geliştirme misyonunu tasarımcılara yüklemiştir. İnsan iletişim potansiyelinin yeterince kavramsal bir açıklamasını bulmadığımız takdirde bilgisayar teknolojisindeki tamamen teknik olan ürünleriyle baş başa kalacağımızı kabul etmek gerekir. Bilgisayar arayüz tasarım felsefesi, zaten, şeffaflığın oluşması için gerekli koşulları anlamamız için ampirik modelin ötesine geçmemiz için bizi zorlamaktadır.

Tasarımcıların, bilgisayarın insan iletişimi için bir ortam olma potansiyeli taşıyan teorik yaklaşıma dayanan donanımlı bir arayüz felsefesi geliştirmeleri gerekmektedir. Peirce'in teorisi, iletişim, düşünce, öğrenme ve deneyimin temel olarak aynı olgu olarak algılandığı ve aralarındaki farkların belirli durumlardan analitik olarak ayrıştırılabileceği bir aracı etme teorisidir.

Başka bir deyişle, Peirce'in teorisi (1958), kendi pragmatik yaklaşımına dayanmaktadır.

Ampirik çalışmalar olarak kabul edilebilecek olan kullanılabilirlik çalışmaları, iletişimi anlamak için semiyotik bir yaklaşımı zaten sunmaktadır. Bu çalışmalar aracılığıyla, tasarımcılar 'kendilerini kullanıcının yerine koymayı' öğrenmişlerdir. Böylece, tasarımcılar, yarattıkları tasarımı, şeffaf bir ortam yerine, anlamın oluşması için belirli koşulları birisi tarafından kullanılabilir olacak bazı özelliklere sahip ampirik bir nesne olarak algılamaktadır. Tasarımcılar, arayüz içerisinde, kullanıcı için şeffaflık yaratacak şeyin ne olduğunu anlayabilmektedir. Ayrıca devam eden bir gelişim içerisinde, iletişim potansiyelinin anlaşılmasını takip etmek için teknolojiyi değiştirebilmektedir. Böylece, bu anlayışı dikkate alan ve nasıl çalıştığını açıklayabilen bir iletişim teorisi, arayüz felsefesi ve tasarımına katkıda bulunabilecektir.

Peirce, teorisini (1958), düşünce ve ifade, deneyim ve öğrenmenin olduğu teorik bir bağlam olarak algılamıştır. Semiyotik kavramlar, şeffaflık aracılığıyla anlam üretmek üzere teorik olarak birbiriyle bağlantı içindedirler. Bu oluşumu belirgin hale getirmekte ve etkileşimin maddelerini sıralamak yerine angajmanın devamlılığını göz önünde bulundurmaktadır. Semiyotik yaklaşım, aracı etme eylemini analiz etmek için geleneksel bir yöntem icat etmemekte ancak herkesin (bir arayüz tasarımcısının bile) zaten kullanıyor olduğu yöntemi keşfeden ve araştıran kavramsal araçlar üretmektedir. Peirce'in bize hatırlattığı gibi hiç kimse, yeteneği körelten ya da uygulamanın anlamsız olduğunu söyleyen bir teori istemez (1958). Eğer, insanların iletişimi bilgisayar ile ve aracılığıyla yapacakları keşif bağlamını yaratmaya yardımcı olmak istiyorsak, önce kendi iletişim potansiyelimizi keşfedecek kavramsal bağlamı yaratmak zorundayız.

6. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Eğer arayüz felsefesini ve etkileşim tasarımını insan-bilgisayar iletişimi açısından anlayacak ve Norman'ın (1986) dediği gibi geleceğe ait çözümler sunacaksa, bilgisayarın özelleşmiş uzmanlık alanında gelişmiş olmasını sorgulamamız gerekmiyor mu? CLI'den, Macintosh arayüzüne kadar olan etkileşim tasarımlarının fazla çizgisel olan yapıları yerine günümüzdeki sunucu ağlarının çizgisel olmayan ve bu bağlamda Anderson'ın (1989) dediği gibi zihnin çağrışımsal ve çok-boyutlu çalışma prensiplerine daha çok uyan bir modeline geçmiş bulunmaktayız. İnternet'in sağladığı çok-temsilcili sistem ile düşünme yöntemlerimiz ve dolayısıyla etkileşim tasarımını etkileyen bir insan-bilgisayar iletişiminin yapılandırılması tamamen değişmiş bulunmaktadır. Peirce'in (1958) semiyotik teorisi, şeffaflığın oluşması için bizi etkileşim tasarımının kurmuş olduğu ampirik modelin ötesine geçmek

için zorluyorsa burada anlamın oluşması için gerekli olan düşünce sürecine başka aktörlerin de angaje olacağına vurgulanması gerekmektedir. Etkileşim için kurulan bağlamın, arayüzün bir parçası olduğu böyle bir çağda oluşturulabilecek bir arayüzün özellikleri ve bu özelliklerin oluşması için Anderson'un (1989) 'keşif bağlamları' dediği kendi iletişim potansiyelimizi keşfedeceğimiz kavramsal bağlamlar için gerekli koşullar neler olabilir?

Hartley'e göre kendi iletişim potansiyelimizi keşfedecek kavramsal bağlamın oluşabilmesi için etkileşim tasarımının yalnızca tasarımcıların tekelinde kalmaması gerekmektedir (2009: 18). Artık, yaratıcılık topluluk içerisine yayılmış sosyal ağ ile etkileşen milyonların üretkenliği ve aktivitelerinden oluşmaktadır. Dijital medyanın gittikçe artan şekilde aynı anda birden çok yerde olabilmesi sayesinde 'tüketiciler' (hem bireysel hem de bir topluluğa ait) çoğu zaman şirketlerden daha dinamik bir şekilde yeniliklerin kaynağı olabilmektedir. Hartley, bu durumu "dağıtılmış uzmanlık [distributed expertise]" olarak tanımlamakta ve temsil'den üretkenlik'e geçtiğimiz günümüzde etkileşim tasarımı açısından ne anlam ifade ettiğini sorgulamaktadır (2009: 19).

Bu soru, teknik ya da estetik bir gelecek isteğimizin ötesinde, durumun tüketiciden üreticiye, arzdan talebe ve uzmanlıktan katılıma döndüğümüzü fark etmemizden kaynaklanmaktadır. Artık, arayüzün yaratılacağı etkileşim tasarımı alanının temel değer önermesi, dönüşümün temsilden üretkenliğe, kitlesellikten dijital yaratıcı yeniliğe geçilmiş olduğudur. Bu anlamda, artık bir kitle olmayan kullanıcı ile bilgisayar arasındaki 'sohbetin', bilginin artması ile marketlerde olduğu kadar pazarlar ve kurumlarda da nasıl yayılıp geliştirildiğini açığa çıkartmak üzere HCI alanındaki 1990'lı yıllardakinden daha fazla araştırmanın yapılması gerekmektedir.

Web 2.0 uygulamaları, kullanıcı tarafından yaratılan içeriklere izin vermek için aynı anda birden çok yerde olabilen bilgisayar gücü ve bağlantısallık sağlamaktadır. Bu durum, özellikle büyük şirketlere büyük bir meydan okuma olarak kabul edilebilir. Böylece, etkileşim, tasarımın kendisinden daha baskın hale gelmektedir. Ama burada kastedilen, kullanıcıların teknoloji ile etkileşimi değil, insanların ve temsilcilerin kompleks ağlar içerisinde birbirleriyle kurdukları etkileşimdir. İnternet, sosyal ağlar içerisindeki üretken temsilcilere dayanan yaratıcı bir topluluktur. Bu topluluk, uzman tasarımcıların tüketicileri şişirilmiş pazarlama çözümleri ile bezemeleri sayesinde oluşmamıştır. Çevrimiçi ekonominin hızlı büyümesi, pazarın dışında, internetten, internet sunucuları ağı ve günümüzdeki Wikipedia gibi Açık Kaynak ağlarının içinde oluşan yeniliklere dayanır. Dolayısıyla etkileşim tasarımı ve arayüz felsefesi araştırmalarının sadece şirketlere ya da uz-

manların müşterilere sundukları çözüm önerilerine bağlı kalmaması gerekmektedir. Bu araştırma modellerinin, kendi hedefleri doğrultusunda farklı yerlerdeki ilgi toplulukları arasındaki yaratıcı üretkenliğe yardımcı olması gerekmektedir. Arayüz ve etkileşim tasarımındaki en önemli değişimler, bu katılımcı kültürden çıkacaktır. Uygulamaların ticarileşmesi ve internet servislerinin pazarlanması, yaratıcı yeniliklerin 'üretkenlik eşiği' değil, ancak sadece pazarların mekanizmaları koordine edebildiği ikincil adımlardır (Zittrain, 2008).

Hem insani değerler ve toplumsal çıkar hem de sağlayacağı ekonomik faydalar için gerçekleştireceğimiz yeni yaklaşımlar ile birlikte üretkenlik ve katılımcı kültür'e dayalı yeni teşebbüs modelleri geliştirmeliyiz. Hartley'e göre, böyle bir araştırma modeli şu hedefleri kapsamalıdır (2009: 21);

- Bilimi ve teknolojiyi olduğu kadar insani ve kültürel faktörleri de içermeli,
- 'Tüketici' ve üreticileri birlikte eş-yaratıcı temsilciler olarak algılamalı,
- Pazar-öncesi ve pazar-dışı teşebbüsleri içermeli,
- Kompleks sistemler ve ağlara dayalı şekilde evrimci olmalı,
- Sistemdeki bütün temsilciler tarafından yönlendirilmeli,
- Uzmanlığın temsili modelinden üretken modeline dönebilmeli,
- Üreticiler ve tüketiciler arasındaki asimetriyi azaltabilmelidir.

Böylesi bir araştırma modelinin, hem girişimciler hem de yöneticilerden oluşacak şekilde yaratıcı profesyoneller ile ulusal ve uluslararası ar-ge ağlarını, şirket/toplum kavrayışı ve yeni teşebbüs oluşumları için iş modellerini ve süreçlerini içermesi gerekmektedir. Bunun için, yaratıcı ve dijital okur-yazarlık, tüketici eş-yaratıcılık ve start-up teşebbüs oluşumu, hem üretici hem de tüketiciye açık olacak şekilde dağıtılmış ağ yapısı ve ortak çalışmaya dayalı süreçlerin de göz önünde bulundurulması düşünülmelidir.

Etkileşimli multimedyaadan, arayüz felsefesine ve etkileşim tasarımına kadar ancak bunun gibi şekillenen bir model, 'elde edilen bilgi, paylaşılan bilgidir' prensibine dayanabilecek ve hem profesyonel hem de ticari kalmak suretiyle 'açık' yenilik ile ilişki kurabilecektir. Bu durumda doğal olarak, telif hakları, fikri mülkiyet ve dijital haklarla ilgili yeni yaklaşımların oluşturulması da gerekmektedir. Üreticiler ve tüketiciler arasındaki ilgi çatışmasının ötesine geçen sistem içerisindeki temsilciler arasında yeni bir ilişki olmalıdır. Burada, temsilciler arasındaki ilişkiler karmaşık bir ağ sistemi içerisinde oluşmaktadır. Böyle bir ağ sisteminde yer alacak temsilcileri Hartley (2009)

şöyle sıralamaktadır;

- Ticaret ile uğraşanlar (amatörler, hayranlar, alt-kültürler, topluluk organizatörleri, bireysel ya da kalabalıklar olarak tüketiciler de dahil);
- Erişim şirketleri (talebe ait baskılar ve ağların kullanıcı-odaklı bir şekilde genişlemesi için Turkcell, Vodafone etc.);
- İçerik şirketleri (katılımcı medya için formatlar ve katılımcı içerik için toplulukla ilişkileri geliştirmek üzere);
- Pazarlamacı temsilciler (hizmet ve ürünlerin insani ve ortak çalışmaya dayalı unsurları);
- Tasarımcılar, sanatçılar ve diğer yaratıcı profesyoneller (talep gören ve ortak çalışmaya dayalı hizmetlerin tasarımı için)
- Yasal ve düzenleyici temsilciler (açık, kompleks ve katılımcı ağlar döneminde özel yasallaştırmalar, içerik düzenleyicileri ve IP kanunlarını modernize etmek için)
- Kültürel kurumlar (küratörler ve kullanıcıların dijital toplulukları yani kütüphaneler, galeriler, müzeler ve arşivler vs.)

Bu maddeler arasında, dijital yaratıcılığı yaygınlaştıracak eğitim sağlayıcılarını, kentsel hikayeleri ve yapıları geliştirme görevi olan mevcut ve yeni topluluklar için arayüz yaratacak geliştiricileri ve hatta hasta deneyimi, kullanıcı-odaklı terapiler, sağlık iletişimi ve kişisel-yardım topluluklarını oluşturacak sağlık kurumlarını da eklemek çok yararlı olacaktır.

Böylece, artık uzmanlığın koşulsuz ticari sömürsü yerine, popüler kültürün katılımcı bir parçasına dönüştüğü anda gelişen meslekler için estetik, sosyal ve teknik unsurlar yerine oturmuş olacaktır. Bu türden bir uzmanlık, yalnızca, şirket ya da pazar gibi ticari kurumlar için değil, onların ötesindeki çoklu-temsilcili ağ kullanımı için de uygun olacaktır. Böylece, insan-bilgisayar etkileşimi açısından aracı etme sürecinde kendimizin yeni iletişim potansiyelini keşfetmemizi sağlayacak Anderson(1989)'un 'keşif bağlamları' kurulabilir. Eğer, semiyotik ve siyasi temsil çağı, kitle yaratıcılığı, tüketici üretkenliği ve uzmanlığına ait yeni bir yöntem oluşturuyorsa, o zaman, 'kitle iletişimi' de dahil olmak üzere, tasarım profesyonellerinin, kullanıcı deneyiminin kültürel ve yaratıcı dinamiklerini anlamaları gerekir. Ancak bu aşamadan sonra bilgisayar, iletişim içindeki şeffaf bir araca dönebilecektir. Tüketicinin, başkalarının temsil yetisinin etkisi olarak tanımlandığı ve tasarımcının kendisini adeta kutsal bir yaratıcı zannettiği günler geride

kalmıştır. Kompleks sistemlerdeki düzenin rastlantısal olarak ortaya çıkışını anlamalı ve dışsal bir zekanın varlığını aramalıyız. Tasarım, popüler kültürün bir parçasıdır ve popüler bir medya eğlencesi olarak arayüz ve etkileşim tasarımının da onun taleplerine uyması gerekir.

Kaynakça

- Anderson, J.J. (1989). "Multimedia: About Interface", *MacUser*, March, 89- 96.
- Anderson, J.J ve A. Himes. (1989). "Interactive Multimedia: Discovery by Design", *MacUser*, March, 96-98.
- Barlow, J., Rada, R ve Diaper, D. (1989). "Interacting WITH Computers", *Interacting With Computers*, 1(1), 31-38.
- Bench-Capon, T.J.M. ve McEnery, A. M. (1989). "People Interact Through Computers, Not With Them", *Interacting With Computers*, 1(1), 31-38.
- Coats R.B. ve Vlaeminke, I. (1987). *Man-Computer Interfaces: An Introduction to Software Design and Implementation*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Bolt, R.A. (1985). "Conversing With Computers", *Technology Review*, 88(2), 35-43.
- Buxton, W. (1986). "There is More to Interaction Than Meets the Eye: Some Issues in Manual Input". D.A. Norman, S. W. Draper, Lawrence Erlbaum (Editörler). *User-Centered Design*. Hillsdale, New Jersey. Lawrence Erlbaum Associates, s.319-338.
- Eason, K. (1984). "Towards the experimental study of usability", *Behaviour & Information Technology*, 3(2), 133-143.
- Foley, J.D. ve Wallace, V.L. (1974). "The Art of Natural Graphic Man-Machine Conversation", *Proceedings IEEE*, 62(4), 462-471.
- Foley, J.D., Wallace, V.L., ve Chan, P. (1984). "The Human Factors of Computer Graphics Interaction Techniques", *IEEE Computer Graphics & Applications*, November, 13-48.
- Gaines, B.R. ve Shaw, M.L.G (1984). *The Art of Computer Conversation: A New Medium for Communication*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Gaver, W. (1986). "Auditory Icons: Using Sound in Compute Interfaces", *Human Computer Interaction*, 2(2), 167-177.
- Gittins, D. (1986). "Icon-based Human-Computer Interaction", *International Journal of Man-Machine Studies*, 24, 519-545.
- Goodwin, C. (1981). *Conversational Organization: Interaction Between Speakers and Hearers*. New York: Academic Press.
- Heath, C. (1982). "The Display of Reciprocity: An Instance of A Sequential Relationship in Speech and Body Movement", *Semiotica*, 42, 147-167.
- Hartley, John. (2009). "Interaction Design, Mass Communication and the Challenge of Distributed Expertise", *Sociological Problems Quarterly*, No:3-4, 191-209.
- Hutchins, E. L., Hollan J.D. ve Norman D. A. (1983). "Direct Manipulation Interfaces", *Human-Computer Interaction*, 1, 311-338.
- Ito, R. (1989). "Making The Jump to Hypermedia", *MacUser*, March, 129-130.
- Keeler, Mary A. ve Susan M. Denning. (1991). "The Challenge of Interface Design for Communication Theory: From Interaction Metaphor to Contexts of Discovery", *Interacting with Computers*, 3(3), 283-301.
- MacKay, D.M. (1972). *Formal Analysis Of Communicative Processes*. R.A. Hinde (Editör). *Non-Verbal Communication*. Cambridge. Cambridge University Press, s. 1-3.
- Miley, M. (1989a). "Modern Interface Technology", *MacUser*, March, 121-127.
- Miley, M. (1989b). "Transparent Interface", *MacUser*, March, 117.
- Nickerson, R.S. (1977). "On Conversational Interaction With Computers", *UODIGS'76 Proceedings of the ACM/SIGGRAPH Workshop on User-Oriented Design of Interactive Graphics Systems* (ss. 101-113), New York.
- Norman, D.A. (1986). *Design Principles for Human-Computer Interfaces Design*. E. D. Berger, K. Pezdek ve W.P. Banks (Editörler) (1987) *Applications of Cognitive Psychology: Problem Solving, Education and Computing*. Hillsdale, New Jersey. Routledge, s. 141-162
- Peirce, C.S.(1958). (1931-35) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* vols 1-6. C. Hartshorne ve P. Weiss (Editörler), vols 7-8. A.W. Burks (Editör). Cambridge, MA: Belknap Press.
- Ryan, R. (1991). "Dynabook Revisited With Alan Kay", *Byte*, February, 203-8.
- Robertson, D.W. (1958). *Saint Augustine's 'On Christian Doctrine*. Indianapolis, Indiana: Bobs Merril.
- Sinaiko, W. H. (1961). *Human Factors in the Design of Systems*. H. W. Sinaiko (Editör) *Selected Papers on Human Factors in the Design and Use of Control Systems*. New York. Dover, s. 1-41.
- Sullivan, P. (1989). "Beyond A Narrow Conception of Usability Testing", *IEEE Trans. Professional Communication*, Winter, 256-264.

Winograd, T. ve Flores F. (1987). *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation For Design*. Ablex, Norwood, New Jersey: Addison-Wesley.

Zittrain, Jonathan (2008). *The Future Of The Internet – And How To Stop It*. New Haven, CT: Yale University Press.

Müzelerde Korumaya Etkiyen Faktörler*

Emine Koçak
Prof. Dr. Bekir Eskici

Makale Geliş Tarihi: 06.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 11.09.2019

Özet

Bütün dünyanın ortak değeri olan kültür varlıkları da diğer nesnelere gibi meydana gelmeleriyle başlayıp yok olmalarına kadar süren bir bozulma süreci yaşarlar. Bu süreç malzemenin kendi yapısı, kullanım biçimi ve içinde var olduğu çevresel koşullarla çok yakından ilgilidir. Sıcaklık, bağıl nem, hava kalitesi, aydınlatma ve ışık, biyolojik etkenler gibi bozulmayı hızlandıran çevresel etkenleri, kasıtlı/kasıtsız insan tahribatlarını, savaşların, doğal felaketlerin neden olabileceği riskleri en aza indirecek tedbirleri alarak bozulma süreçlerini yavaşlatmak ve yaşam sürelerini uzatmak kültür varlıklarını korumanın esas hedefidir.

Bu makalede, müzelerde korunan kültür varlıklarının kondisyonlarını ve bozulmalarını etkileyen faktörlerin, eserlere olan etkileri ve bozulmayı engelleyecek koşulların nasıl sağlanabileceği incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Kültür Varlığı, Koruma, Çevresel Koşullar, Bozulma

FACTORS AFFECTING PROTECTION IN MUSEUMS

Abstract

Cultural assets of common value all over the world, like other objects, undergo a process of deterioration that begins with their occurrence and extends to extinction. This process is closely related to the structure of the material itself, the way it is used and the environmental conditions in which it exist. The main objective of protecting cultural assets is to slow down degradation processes and extend their life span by taking measures to minimize environmental risks such as temperature, relative humidity, lighting and light, air quality, biological factors, intentional or unintentional human destruction, risks caused by wars and natural disasters.

In this article, the effects of the factors affecting the conditions and deterioration of the protected cultural assets in the museums will be examined and how these conditions can be provided to prevent deterioration.

Keywords: Museum, Cultural Assets, Protection, Environmental Conditions, Deterioration

Emine Koçak, Kültür Ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Ankara Restorasyon ve Konservasyon Merkez ve Bölge Laboratuvarı,
E-posta: kocakemine@hotmail.com. ORCID: 0000-0001-7202-6718

Prof. Dr. Bekir Eskici, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: b.eskici@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-2352-5080

* Bu çalışma, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Anabilim Dalı'nda Prof. Dr. Bekir Eskici'nin danışmanlığında hazırlanan Yüksek Lisans tezinin bir bölümüdür.

Giriş

Bütün dünyanın ortak değerleri olan kültür varlıklarının, olabildiğince iyi şekilde korunarak gelecek nesillere aktarılması, bu nedenle de korunmaları gereken sürenin çok uzun hatta sonsuz olması hedeflenir. Ancak pek çok sebepten tehdit altında olmaları nedeniyle kültür varlıkları olağanüstü koruma önlemlerine gereksinim duymaktadırlar. Bilimsel yöntemler ve profesyonel desteklerle doğru saklama ve teşhir koşulları oluşturularak kültür varlıklarının maruz kaldıkları tehditlerin çoğu engellenebilir. Öte yandan korumayı sağlamak için oluşturulan koşullar, kamunun ve bilimsel çevrelerin kaynaklara erişimini engellememeli ayrıca korumadan sorumlu kurumlara altından kalkamayacakları mali yükler getirmemelidir. Sayılan nedenlerle korumada sıfır riskin sağlanmasından çok, yönetilmesinin hedeflenmesi daha akılcı olacaktır (Çakmanus ve Künar, 2011: 640).

Müzelerde Korumaya Etkiyen Faktörler

Eserlerin kondisyonlarını ve bozulmalarını etkileyen faktörler iki büyük başlık altında incelenebilir. Bağıl nem, sıcaklık, havadaki kirlilikler, ışık, biyolojik organizmalar, doğal felaketler, vb. dış etkenler ilk grubu oluştururken ikinci grupta taşıma, depolama, kullanma biçimleri, vandalizm, onarımlar gibi doğrudan insan unsuru içeren etkenler yer alır (Stalow, 1979: 15). Ancak bazı durumlarda her iki grupta da yer alabilecek sebep sonuç ilişkileri ortaya çıkabilir.

1. Bağıl Nem ve Sıcaklık

Belirli bir hacimdeki (1m³) havanın içinde bulunan nemin gram cinsinden değerine mutlak nem (Absolute Humidity) denir. Aynı sabit hacimde (1m³) bulunan havanın taşıyabileceği en fazla nem değerine de maksimum nem denir (National Park Service, 2016: 24-25).

Bağıl nem (Relative Humidity) ise mutlak nemin maksimum neme oranının yüzdelik cinsinden ifadesidir (NPS, 2016: 24-25; ICCROM ve İstanbul Restorasyon ve Konservasyon Merkez Laboratuvarı, 1987: 9).

$$RH = (\text{Mutlak Nem} : \text{Maksimum Nem}) \times 100$$

Sıcaklık bir cismin ya da ortamın moleküllerinin ortalama kinetik enerjisidir. Sıcaklığın artması moleküllerin hızının artıp, yayılmasına neden olur ve çoğu materyal bu durumda genişler (NPS, 2016: 21). Sıcaklığın düşmesi halinde ise hareket hızı düşerek moleküllerin birbirine yaklaşmasıyla materyal küçülür. Ortalama kinetik enerji yani sıcaklık ölçülebilir bir kavramdır,

kullanılan birimi günlük hayatta Celcius (OC), teknikte ise Kelvin (K) olup termometreyle ölçülür (NPS, 2016: 21).

Sıcaklık ve bağıl nem ters orantılıdır. Yani sıcaklığın düşmesiyle yükselen bağıl nem değerleri, tersi durumda sıcaklığın yükselmesiyle düşmeye başlar. Mutlak nem ve maksimum nem değerlerinin birbirine eşit olması durumunda bağıl nem % 100 olur ve bu durumda doygun hava içindeki nemin bir bölümü taşınamaz hale gelerek yoğunlaşmaya başlar. Su buharının havada yoğunlaşmaya başladığı sıcaklığa Çiylenme Noktası (Dew Point) denir. Bu noktanın altına düşen sıcaklıkta, su buharı soğuk yüzeylerde yoğunlaşır (NPS, 2016: 24-25).

Sıcaklığın uygun olmaması durumunda genellikle fiziksel, kimyasal ve biyolojik bozulma süreçleri devreye girer. Sıcaklığın, kendisinden kaynaklanan bozulmalara neden olması dışında bağıl nemle olan doğrudan ilişkisi de başka sorunlar üretilmesine neden olur. (NPS, 2016, s. 25-26). Sıcaklık ve bağıl nem değişimlerinin ve dalgalanmalarının malzeme üzerine etkileri bu malzemelerin türlerine ve özelliklerine göre değişir. Bağıl nem yükseldiğinde daha fazla nem tutan organik malzemeler, düştüğünde bünyedeki nemi ortama verirler. Malzeme ile ortam arasındaki nemin dengelenme süreci yavaştır (NPS, 2016: 25-26).

İnorganik malzemelerin ortamla denge kurma ilişkileri yoktur. Ancak bünyelerinde bulundukları çözünebilir tuzlar gibi bazı minerallerin nemi tutması ya da nemin korozyon proseslerini başlatması gibi sebeplerle hasara uğrarlar. Sıcaklık ve bağıl nem dengesinin optimize edilemediği durumlarda biyolojik bozulmalar bir diğer sorun olarak devreye girerek böceklenme ve küf oluşumlarına sebep olabilir (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 12).

Bağıl nemin yüksek olması: Ortamda fazla su buharı bulunması kimyasal bozulmaların başlamasına ve hızının artmasına yol açar. Metallerin korozyona uğraması, demir sülfür bozulmaları ve minerallerin hidrasyonu inorganik malzemeyi hasara uğrattırırken, organik malzemelerde de ahşapların şişmesi, eğilmesi, kağıtların eğilip bükülmesi, tuval bezlerinin gevşemesi olarak karşımıza çıkar (Caneva, Nugari ve Salvadori, 1991: 114). %65 ve üzerinde seyreden RH, mantar oluşumu ve böcek aktivitelerine neden olur (Adcock, 1998: 24; NPS, 2016: 26).

Bağıl nemin düşük olması: Bağıl nemin ani ve yüksek oranda düşmesi ahşaplarda kırılma, çatlama, parça kayıplarına, fildişi, kemik, deniz kabuğu gibi malzemelerde küçülme, sertleşme, kırılanlaşmaya, derilerde, yapıştırıcılarda ve bitkisel liflerde pullanmaya sebep olur (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 12).

Dalgalanmalar: Bağıl nem dalgalanmaları en çok higroskopik özelliğe sahip malzemeleri etkilemektedir. Bu malzemeler şişip, genişleyerek ya da büzülüp küçülerek buldukları ortamla dengeye gelmeye çalışırken maruz kaldıkları koşullara ve süreye bağlı olarak bozulmaya devam ederler. Bozulmanın derecesi, dalgalanmaların büyüklüğü ve süresiyle doğru orantılıdır (NPS, 2016: 26; ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 11- 12).

Uluslararası koruma kriterlerine göre müze binalarında genel olarak uygun görülen bağıl nem aralığı %45-55, dalgalanma oranı ise ± 5 aralığıdır. Ancak bu aralığın belirlenmesinde malzeme çeşitliliği ve müzenin teknik özellikleri dikkate alınmalıdır (NPS, 2016: 26-27). Kültür varlıklarının korunduğu alanlarda çevresel koşulların düzenlenmesi çalışmalarında, çeşitli kurumlar tarafından (ICOM, ICCROM, CCI, vb.) yapılan bilimsel çalışmalar sonucunda hazırlanmış önleyici koruma göstergelerinden yararlanılabilir (Çizelge 1).

Malzeme	İdeal RH (%)	Kabul edilebilir RH (%)	Açıklamalar
Demirsiz metal (Kazı malz.)	35	15-55	Mümkünse daha düşük
Demirli metal (Kazı malz.)	15	0-40	Mümkünse daha düşük
Sikke ve madalyalar	15	15-40	Kondisyona göre
Taş, seramik, çini	20	20-60	Tuz hareketi ve korozyona göre
Jeolojik malzeme (fosil içeren)	30	30-50	Asla %50 aşılmalı
Kağıt	45	40-55	Bazı öneriler daha düşük
Giysiler, tekstiller	-	30-50	İpek, yün daha hassas
Cam (bozulmuş)	-	-	Dar aralıkta RH kontrolü
Fildişi, kemik (işlenmiş)	-	50-60	İşlenmiş malzeme daha fazla kontrol ister
Deri, ciltleme	-	45-60	Kullanılan yönteme göre
Tablo (kanvas üstünde)	-	40-55	Suya duyarlı yapıştırıcı sıcaklık dalgalanmaları bozulma riskini artırır.
Tablo (ahşap üstünde)	-	45-60	Ahşabın özelliklerine göre
Plastik	40	30-50	Düşük RH statik elektrik ve toz tutmaya neden olur
Tarihi metaller	35	15-55	Kondisyona göre

Çizelge 1. Müzelerdeki eserlerin malzemelerine göre bağıl nem gereksinimleri¹

Ancak, Çizelge 2.'de görüldüğü gibi aynı tür malzemeden yapılmış olsalar bile, eserin kondisyon durumuna ve malzemenin hassaslığına göre değişen bağıl nem değerlerinin sağlandığı özel ortam koşulları oluşturmak gerekli olabilmektedir.

Malzeme Türü	Bağıl Nem %
Kararsız ya da korozyonlu metal	<15
Kararlı metal	<35
Kemik, diş ve kabuklular	30 - 55 (30'un altına düştüğünde fiziksel hasar)
Mumyalaşmış hayvan kalıntıları	15 - 20
Kararlı pirit malzemeler	< 45
Kararsız pirit malzemeler	< 20
Dondurarak kurutulmuş örnekler	< 40
Plastikler	30 - 45
Fotoğrafik malzemenin büyük bölümü	30 - 40

Çizelge 2. Hassas malzemeler için önerilen bağıl nem değerleri²

Bu nedenle, genel kriterlerin dışında kalan, malzeme türü ve durumuna göre ayarlanmış bağıl nem, sıcaklık değerlerine gereksinim duyan hassas malzemeler için mikro klima ortamları oluşturulmalıdır (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 16).

Tehdit	Hasarlar	Olası Nedenler	Önlemler
Yüksek RH	· Küf, mantar · Korozyon · Tuz hareketliliği	· İklim değişikliği · Sızıntı, su taşkını · Islak temizlik	· Düzenli ölçüm ve kayıt tutma · Koleksiyonu daha iyi ortama taşıma
Düşük RH	· Kırılganlık · Çekme · Kuruma · Elektrostatik/ aşırı tozlanma	· Ziyaretçilerin taşıdığı nem · Bitki varlığı · Kafeterya, tuvalet ve lavabo gibi açık su kaynakları	· Hava sirkülasyonunu iyileştirme · Ziyaretçilere vestiyer oluşturma
Hızlı dalgalanan RH	· Yarıllama · Buruşma · Çözülme · Kırıllama · Opaklaşma · Pullanma · Böceklenme	· Bina onarımı · Yetersiz bina izolasyonu nedeniyle ısı ve nem transferi · Kötü havalandırma · Uygun olmayan ısıtma · Düzensiz sıcaklık	· Ziyaretçi yoğunluğunu sınırlama · Su kaynaklarına bariyer oluşturma · İzolasyonu iyileştirme · RH kontrolü sağlayacak donanımlar kurma

Çizelge 3. Bağıl nemle ilişkili bozulmalar³

² NPS, 2016: (4)28

³ Bkz. dipnot 2; NPS, 2016: (4)26

¹ Bkz. <https://collectionstrust.org.uk/resource/effects-of-changes-in-temperature-and-humidity/>

Kültür varlıklarının korundukları ortamlarda, birbiriyle çok yakından ilişkili bağıl nem ve sıcaklık değerlerindeki değişimlerin ortaya çıkış nedenlerinin izlenmesi, bu değişimlerin malzemeye olan etkilerinin bilinmesi ve istenmeyen sonuçların ortaya çıkışının önlenmesi zorunludur. Bağıl nem ve sıcaklık değerlerinin optimize edilemediği koşullar eserlerde hasar oluşmasına neden olacaktır (Çizelge 3, Çizelge 4).

Tehdit	Hasarlar	Olası Nedenler	Önlemler
Yüksek sıcaklık	<ul style="list-style-type: none"> · Bozulma hızında artış · Böcek aktivasyonu · Yapıştırıcı ve vakslarda yumuşama · Cila ve bantlarda yapışkanlık · Hızlı tozlanma · Kırılabilirlik · Yanma · Soluklaşma · Gevreklik · Kimyasal reaksiyon oluşumunun hızlanması 	<ul style="list-style-type: none"> · İklim değişikliği · Yetersiz bina izolasyonu · Düzensiz ısıtma · Aydınlatma gereçlerinden kaynaklanan ısı · Uygun olmayan ısıtma sistemi 	<ul style="list-style-type: none"> · Düzenli ölçüm ve kayıt tutma · İzolasyonu iyileştirme · Aydınlatma sistemlerini vitrin dışına alma · Sıcaklık kontrollü donanımlar kurma · Hassas malzemeler için mikro klima ortam oluşturma
Düşük sıcaklık	<ul style="list-style-type: none"> · Çatlama · Dökülme · Kırılabilirlik 		
Hızlı dalgalanan sıcaklık	<ul style="list-style-type: none"> · Bölünme · Buruşma · Çözülme · Gerilim · Tuz döngüsüyle fiziksel hasarlar · Kabuklaşma 		

Çizelge 4. Uygun olmayan sıcaklığın neden olduğu bozulmalar⁴

Müze ortamlarının kültür varlıkları ve insanlar için istenen değerler içinde kalmasını sağlayacak iklimlendirme sistemlerinin kurulması yeni binalarda daha kolay görünmektedir. Ancak ısıtma, soğutma ve hava kalitesinin denetlendiği kompleks sistemlerin eski yapılarda kurulması genellikle sağlanamamaktadır. Bu nedenle müze olarak yapılmış ya da müzeye dönüştürülmüş eski yapılarda doğal havalandırma, düzenli ortam ölçümü, silika jel kullanımı gibi önleyici koruma koşulları oluşturmak önem kazanmaktadır (Kuzucuoğlu, 2014: 343-344).

⁴ Bkz. dipnot 2; NPS, 2016: 4:21

2. Aydınlatma ve Işık

Müze koleksiyonları için geri dönüşü olmayan hasarlara neden olan ışık, geniş spektrumlu bir enerji formudur ve gücü nanometre (nm) ile ölçülen dalga boyuyla ilişkilidir (Beşkonaklı, 2010: 145). Hem elektriksel hem de magnetik özellikler taşıması nedeniyle elektromagnetik radyasyon olarak da tanımlanan ışık, dalga boyuna göre; görünür ışık, morötesi (Ultraviolet, UV) ve kızılötesi (Infrared, IR) ışınım olarak sınıflandırılır (Al-Saad, 2013: 21; NPS, 2016: 40)

Görünür ışık: İnsan gözünün görebileceği 400-760 nm bandında yer alan görünür ışık, kızılötesi ve morötesi spektrumları arasındadır. Sınırlanmamış görünür ışık da morötesi ışınım gibi doğal boyaların solmasına neden olmakta, malzemelerde hasar oluşturmaktadır (Yöndem, 2019: 81-82).

Morötesi ışık: 100- 380 nm bandında yer alan dalga boyu kısa ancak yüksek enerjili ışınlardır. Enerjisi görünür ışığa göre çok daha fazla olan morötesi ışınım malzemenin bünyesinde kimyasal değişimlere neden olur. Renklerde solma, tekstilde, kağıtlarda kırılabilirlik ve sararma, doku ve bağlayıcılarda zayıflama gibi yıpratıcı etkilere sahip olan morötesi ışınım insan gözünün görebileceği spektrum bandının dışındadır (NPS, 2016: 40)

Kızılötesi ışık: İnsan gözü tarafından görülemeyen, 760 nm'den uzun ışınımına sahip olan kızılötesi ışınlar aynı zamanda ısı kaynağıdır. Kimyasal reaksiyon hızını ve sıklığını artırarak malzemelerde bozulma nedeni olurlar ayrıca ısıyı yükselterek gözenekli malzemelerin su içeriğini düşürürler ve özellikle organik malzemelerde kırılabilirlik, çekme, gevrekleşme gibi bozulmalara neden olurlar.

Işık görme duyusunun harekete geçmesi için gereken enerjidir ancak içerdiği zararlı ışınım eserlerin kalıcı biçimde hasar görmesine neden olmaktadır. Müzelerde sergilenen eserlerin aydınlatılmasıyla bir miktar hasar göze alınmış olur ancak görmenin gerektirdiği koşullarla eserlerin en az zarar görmesini sağlayacak tedbirlerin alınması arasında denge kurularak bozulmanın en alt seviyede tutulması hedeflenmelidir (Yöndem, 2019: 107-108; ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 17).

Gün ışığında hem morötesi hem kızılötesi ışınım yüksek oranda mevcuttur. Floresan lambalardan düşük oranda kızılötesi, yüksek oranda morötesi ışınım yayılırken; akkor flamanlı lambalardan yüksek oranda kızılötesi, çok düşük morötesi ışınım yayılır (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 17). Müzelerdeki kültür varlıkları için bozulma anlamına gelen reaksiyonların oluşmasında ışık sıcaklıktan daha fazla potansiyel taşıyıcıdır (Thomson, 1986: 3-4).

Malzemelerin hepsi ışıktan az veya çok etkilenirler ve zarar görürler. İnorganik eserlerin ışığın yıpratıcı etkilerine karşı duyarlılıkları daha sınırlıdır, ancak organik eserlerin tamamının ışık hasarlarına karşı ciddi risk altında oldukları söylenebilir (Thomson, 1986: 2). Oluşan hasar eserlerin türlerine ve maruz kaldıkları ışıkla, ışınımın tayfsal yapısına göre değişir ve bu zarar geri dönüşsüz ve kümülatiftir. (Çizelge 5) Bu yüksek şiddette ışığa maruz kalan eserde kısa sürede oluşan hasarın, düşük şiddette ışığa maruz kalındığında da daha uzun sürede ama aynı şekilde oluşacağı anlamına gelir ve bu nedenle eserlerin aydınlatıldığı ışığın şiddeti dışında ışığa maruz kalınan sürenin de sınırlamasını gerektirir (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 20-21).

Gün ışığının değişkenliği denetimi zorlaştırır, eserlerin ışığın zararlarından korunabilmesi için morötesi ışınımın engellenmesi, kızılötesi ışınımın azaltılması, aydınlık seviyesi ve ışığa maruz kalma süresinin kısaltılması gereklidir (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 21) (Çizelge 5).

Müzelerde bulunan kültür varlıkları ICOM tarafından ışık duyarlılıkları ve ışıktan gördükleri zarara göre sınıflandırılarak sergilenebilecekleri maksimum aydınlık seviyeleri saptanmıştır (Sirel, 1997: 2) (Çizelge 6.)

Tehdit	Hasarlar	Olası Nedenler	Önlemler
Yüksek yoğunluklu aydınlatma	· Renk bozulması · Renklerde solma	· Doğal ışık · Uygun olmayan yapay ışık kaynağı	· Işık yoğunluğunu azaltma · Aydınlatma süresini azaltma
Uzun süre ışığa maruz kalma	· Bozulma · Gevrekleşme · Sararma	· Filtresiz aydınlatma · Eserlerin hatalı yerleştirilmesi	· Yıllık ışığa maruz kalma süresini sınırlama · Dönüşümlü sergileme · Karanlıkta depolama
Görünür ışık			· Işık kaynaklarından uzaklaştırma · UV emici filtreden yansıtılarak aydınlatma
Morötesi ışınım			
Kızılötesi ışınım			

Çizelge 5. Uygun olmayan aydınlatma ve ışıkla ilgili bozulmalar ve alınabilecek önlemler⁵

Eserlerin ışık ve görünmeyen ışınım nedenleriyle gördükleri hasarı durdurmanın tek yolu ışığın erişiminin engellenmesidir. Öte yandan insanların eserleri görmesi için gerekli olan ışık spektrumun görünür kısmıdır dolayısıyla ışığın sınırlandırılmasıyla hasarlanma hızını yavaşlatmak ve bozulmayı azaltmak mümkündür. Hasarın büyüklüğü aydınlatma seviyesiyle maruz kalma süresinin çarpımıdır (Al- Saad, 2013: 22).

Malzeme Türüne Göre Aydınlatma Üst Sınırları	lm/m ²
El yazmaları, minyatürler, Orta Çağ resim kitapları, vb.	30
Baskı, suluboya, eski tekstil, pul, minyatür, organik doğa bilimi örnekleri, vb.	50
Deri, fildişi, boynuz, cila, ahşap, yağlıboya, vb.	150-180
Metal, cam, seramik, taş, vb.	300-500

Çizelge 6. Kültür varlıklarının türüne göre aydınlatma üst sınırları⁶

Müze aydınlatmalarında dikkate alınması gereken en önemli iki unsur, sergilenen kültür varlıklarının tüm özelliklerini ortaya çıkarıp ziyaretçiler tarafından doğru algılanmasını sağlayacak düzenlemeleri yaparken, aydınlatmanın eserler üzerinde yaratacağı hasarların da en aza indirgenmesini sağlayacak tedbirleri almaktır (Kurtay, Aybar, Başkaya ve Aksulu, 2003: 96; Yöndem ve Akyol, 2017: 528; Yöndem, 2019: 23).

Müzelerin aydınlatılmasında dikkate alınması gereken unsurlar genel olarak aşağıda sıralanmıştır:

- . Gün ışığıyla aydınlatmadan kaçınılmalıdır.
- . Gün ışığıyla aydınlatmanın engellenemediği durumlarda pencerelerin, vitrin ve çerçevelerin camları için UV filtreler kullanılmalıdır.
- . Eserlerin ışığa maruz kalma süreleri mümkün olduğu kadar kısaltılmalıdır.
- . Doğal ya da yapay ışıktaki UV ışınım keskin olarak engellenmelidir.
- . IR ışıktan kaçınmak için uygun aydınlatma lambaları seçilmelidir.
- . Eserler hassaslıklarına göre sınıflandırılarak uluslararası standartlara uygun aydınlatma koşullarında tutulmalıdır.
- . Teşhir alanlarındaki eserler için ziyaret saatleri dışında aydınlatma seviyesi düşürülmeli, mümkünse karanlık ortam sağlanmalı, yıllık toplam aydınlatma limiti aşılmamalıdır.
- . Düşük aydınlatma seviyelerinde malzemenin doğal rengini algılayabilmek için renk sıcaklığı ayarlaması dikkate alınmalıdır.
- . Işık şiddetini, UV ve IR ışınımını düzenli ölçüp, kaydedecek sistemler kurulup, denetlenmelidir.

⁵ Beşkonaklı, 2010: 205

⁶ Thomson, 1999: 268

. Işığa duyarlı malzemeler karanlıkta tutulmalı, kısa süreli ve dönüşümlü olarak sergilenmelidir.

Maruz kaldığı ışık nedeniyle hasar gördüğü tespit edilen eserler için aydınlatma koşulları yeniden düzenlenmelidir.

. Konservasyon/ restorasyon işlemleri ya da fotoğraf çekimleri için gerekli olan aydınlatma kontrollü yapılmalıdır (Yöndem, 2019: 143, 145).

3. Biyolojik Zararlılar

Müze zararlıları koleksiyonlara zarar verebilecek bütün biyolojik ajanlardır. Fareler, böcekler, yarasalar, kuşlar, güveler, dokuma ve ahşap organizmaları, ahşap ve halı böcekleri veya termitler, mantarlar, küfler gibi daha küçük, değişik türlerde ve boyutlarda zararlılar, başta organik eserler olmak üzere kültür varlıklarına büyük zararlar verebilirler. Beslenme ve yuvalama biçimleri veya varlıklarıyla başka tür zararlıları çekerek tahribat oluşturan bu zararlılar; tekstil/dokuma, depolanan ürün, ahşap, nem zararlıları ve genel zararlılar olarak kabaca sınıflandırılabilirler (Al-Saad, 2013: 28). Biyolojik zararlıların varlığında delikler, çiğneme izleri, tüy kaybı, deri dökülmesi, sıyrıma, dışkı topakları, yağ, larva ve benzer atıklarla kirlilik, ufalanma, toz hale gelme gibi hasarlar görülebilir (Al-Saad, 2013: 31). Kalıntı, atık ve dışkılar hem başka zararlılar için besin kaynağı olurken hem de üretilen enzimler ve asitlerle malzemeyi kimyasal tahribata uğrattır (ICROM ve İstanbul RKML, 1987: 24).

Diğer bir grup ise mantarlar, bakteriler, küfler, yosunlar, likenler gibi mikroorganizmalardır. Bu organizmalar malzemeler üzerinde tabaka oluşumu, kabuklaşma, renk değişimi, lekelenmeler, kabarma, pul pul dökülme, toz hale gelme, doku zayıflaması gibi hasarlar oluştururlar (Dolar ve Yılmaz, 2014: 2, 3).

Küf ve mantar türü biyolojik zararlılar insanlar için de alerji, astım gibi hastalıklara neden olabilir, diyabetik ve bağışıklık sistemi zayıf bireyler için risk oluşturabilirler. (Beşkonaklı, 2010: 125-126; Dolar ve Yılmaz, 2014: 2, 3).

Biyolojik zararlılar müzelerde korumayı etkileyen unsurlar içinde önemli bir yer tutar. Bina izolasyonu, iklimlendirme koşulları, karantina ortam ve düzenekleri, koleksiyon yönetimi gibi düzenlemeler biyolojik zararlıları dikkate alarak planlanmalıdır.

Müzelerde istenmeyen biyolojik zararlıların uzaklaştırılmasında hem malzeme hem insan sağlığını gözeterek seçenekler değerlendirilmelidir

(Al-Saad, 2013: 30).

Örneğin, NPS'nin entegre zararlı yönetimi (IPM) haşere yönetiminde etkili ve çevreye duyarlı bir dizi uygulamalar bütünüdür. IPM programları müzeler ve koleksiyonları biyolojik zararlılardan korumak ve koleksiyonlarda kullanılacak pestisit miktarını azaltmakla ilgili öneriler sunar (Al-Saad, 2013: 30).

Müzelerde biyolojik zararlılarla yapılacak mücadelede çevresel koşullar ve zararlıların takibi sürekli yapılmalı, bağıl nem %75'in altında tutulmalı, doğal havalandırma sağlanmalıdır. Önlemlerin yetersiz kaldığı durumlarda fümigasyon, oksijensiz ortam oluşturma gibi dezenfeksiyon yöntemleri, gelişmiş iklimlendirme sistemleri kurma gibi çözümler uygulanmalıdır (Beşkonaklı, 2010: 175, 269).

4. Müzelerde İnsan Faktörü

İnsan faktörü de tıpkı çevresel koşullar gibi korumayı etkileyen önemli bir unsurdur. İnsan kaynaklı nem artışı doğrudan bağıl nemi etkilemekte ve insanlar kirliliğe neden olan partikülleri beraberinde getirmektedirler. Müze binası içindeki yoğun faaliyetler, çok fazla ziyaretçi, sosyal ya da kültürel etkinlikler yapıdaki iklimsel koşulları doğrudan olumsuz etkileyebilecek faktörlerdir. Müze çalışanları, ziyaretçiler, istenmeyen ziyaretçiler olarak sınıflandırılabilen bu grupların kültür varlıklarına çeşitli etkileri vardır.

Müze Çalışanları: Geleneksel yapı müzelerde genellikle iki grupla temsil edilen personel dağılımı vardır. İlki koleksiyon ve müze araştırmalarıyla ilgilenen daha eğitilmiş gruptur ve akademik veya küratör grup olarak adlandırılırlar, diğeri ise güvenlik, temizlik, bakım ve onarımı yürüten geri hizmetler grubudur. Hizmetlerin geliştirildiği müzelerde ise bu yapıya sayısı değişen uzmanlık alanları eklenir (Boylan, 2004: 148).

Müzelerin kendilerine atfedilen görevleri yerine getirirken, yapı, insan, koleksiyon sağlığını gözeterek, başarılı kurumlar olarak yönetilmesinde en önemli unsur, eğitilmiş, donanımlı, üstlendikleri görevin bilincinde görev yapan müze çalışanlarıdır.

Ziyaretçiler: Müzelerin toplum gelişmesini amaç edinen insan odaklı eğitim, kültür, eğlence ve araştırma odaklı kurumlara dönüşmesi ve gelişen turizmin etkisiyle artan ziyaretçi sayısı bununla ilişkili zorlukları beraberinde getirmektedir (Tandoğdu, 2015: 7).

Ziyaretçiler müzelerde, sıcaklık ve nem değerlerini etkilerler. Sergileme salonunda bir ziyaretçi saatte: 50-100 gr su buharı, 50 ml karbondioksit,

100 watt ısı ve 0,2 g toz üretir (De Nuntiis, 2012: 15). Kalabalık grupların neden olduğu değişimler kısa süreli ve tekrarlanır niteliktedir. Sıcaklık değişimlerine duyarlı malzemelerde mekanik aşınmayı tetikleyen kısa süreli dalgalanmalar mevsimsel değişimlerden daha önemlidir (Camuffo, 1998: 14). Ziyaretçilerin solunumuyla artan karbondioksit yoğunluğu, artan bağıl nemle hasar verici etkilere neden olmaktadır. (Tandoğdu, 2015: 17).

Ziyaretçiler müzelerde aşınma ve titreşimlere neden olarak mekanik hasarlar oluşturabilirler. Zemin aşınması, toprakların zeminde bıraktığı hasarlar, duvarlarda ve zeminde parlamalar ziyaretçilerin neden olduğu aşınmalara örnektir. Titreşim ise sürekli ziyaretçi sirkülasyonu yapı ve koleksiyonlar için risk oluşturan önemli bir unsurdur. (Tandoğdu, 2015: 19).

Ziyaretçilerin neden olduğu çevresel ve mekanik hasarları engellemek için gün içinde ziyaretçi sayısının sınırlanması veya periyodik aralıklarla girişi gibi, alınması gereken önlemler müze idarecilerinin ziyaretçi yönetimine dair stratejiler oluşturmasıyla belirlenmelidir.

İstenmeyen Ziyaretçiler: Müzelerde ve koleksiyonlarda bilinçli olarak kasti hasarlara yol açan ziyaretçiler bu grupta yer alırlar.

Vandalizm: Kültür varlıklarına bilerek ve isteyerek ziyaretçiler tarafından hasar verme eylemi olan vandalizm, ülkemizde en çok, işlevini yitirmiş dini mekanlarda grafiti, kazıma gibi hasarlarla karşımıza çıkar. Yine fotoğraf çekmek, çektirmek gibi nedenlerle heykellere, yapılara tırmanarak verilen zararlar da bu grupta değerlendirilebilir.

Hırsızlık ve suvenirizm: Müze koleksiyonlarında eserlerin kapalı vitrinlerde sergilenmesi, alarm sistemleri gibi güvenlik önlemlerine rağmen, özellikle açıkta sergilenen eserler, yapı elemanları, bezemeler, vb. hırsızlığa karşı risk altındadırlar. Suvenirizm ise tarihi yapı ve anıtlardan hatıra alma dürtüsüdür. Bu olgunun yol açtığı sorunlar grafiti ile benzerlik göstermektedir (Bettini ve Massa, 1991: 761).

İstenmeyen ziyaretçilerin neden olduğu hasarları engellemede eserlere erişimin sınırlanması ve etkin güvenlik önlemlerinin alınması dışında eğitim ve kültürel farkındalığın artırılması önemlidir.

5. Hava Kalitesinin Denetimi

Müzelerin içinde ya da dışında üretilen kirlenici maddeler müzelerin hava kalitesini etkiler. Atmosferin bileşiminde bulunan oksijen ve nem başlı başına bozulma reaksiyonları başlatıcısıdır. Fosil yakıtların yanmasıyla ortaya çıkan gazlar ve ortamdaki tozlar, denizlerden taşınan tuzların da

karışmasıyla kirlenen hava, kültür varlıkları için önemli bir bozulma unsuru haline gelir (Çizelge 7).

Hava kirlenici partikül kirlenici ve gaz haldeki kirlenici olmak üzere iki gruba ayrılırlar (Al-Saad, 2013: 25; ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 22-23).

Partiküler kirlilikler: Tozlar, aerosoller ve duman gibi hava içinde asılı kalan parçacıklardır. Kir, toz, polen küf gibi partiküllerin yanı sıra katranlı maddeler, tuz kristalleri ve silisli parçacıklar havanın girdiği her yere erişirler. Malzemeye etkileri iki türdür. Üzerlerinde kimyasal birikintiler taşıyan ya da kimyasal partiküllerden oluşanlar, nemli ortam varlığında korozyona neden olurlar (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 22). İkinci etki ise, tuz kristalleri ve silisli parçacıkların aşınmaya neden olması ve eserleri lekeleyip, kirlenerek temizlenmesine dolayısıyla yıpranmasına sebep olmasıdır (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 20-22). Partikül büyüklüğünün bilinmesi müzede kullanılacak hava filtrelerinin boyutunu belirlemede önemlidir (Al-Saad, 2013: 25).

Gaz kirliliği: İç ve dış kaynaklardan gelen bu gruptaki kirlenici müzelerdeki malzemelerde zarar oluşturabilecek reaktif kimyasallardır. Kömürün ve petrol ürünlerinin yanmasıyla oluşan gazlar bütün kültür varlıklarını olumsuz etkilerler (Çizelge 7). Kükürt dioksit havadaki su buharı ve katalizörlerin etkisiyle sülfürik asit (H₂SO₄) olarak; keten, pamuk, kâğıt gibi selülozik yapı malzemenin molekül yapısını bozarak kimyasal dokuyu zayıflatır. Ayrıca neden oldukları asit yağmurları açık havadaki kireç taşı ve mermer eserlerin çözünmesine, duvar resimlerinde dağılma ve renk kaybına yol açar. Atmosferdeki bir diğer kükürlü gaz bileşiği hidrojen sülfürdür ve başta gümüş olmak üzere bütün metal malzeme için korozyon yapıcı unsurdur. Her türlü yanma sonucu ortaya çıkan azot oksitleri de bir dizi reaksiyon sonucunda nitrik asit (HNO₃) yağmuru olarak açıkta sergilenen malzemenin tahribatına neden olur (ICCROM ve İstanbul RKML, 1987: 22; Özen, 2014)

Malzeme	Bozulmalar	Birincil hava kirleticiler	Hasarı artıran etkenler
Seramik	Hasarlı yüzey	Asidik gazlar	Nem
Deri	Zayıflama Yüzeyde pudralanma	Sülfür oksit	Mekanik aşınma
Metal	Korozyon/tarnış	Sülfür oksit ve diğer asidik gazlar	Su, oksijen, tuzlar
Boya	Yüzey aşınması Solma	Sülfür oksit, hidrojen sülfür, ozon, partiküller	Su, güneş ışığı, mikroorganizmalar
Kağıt	Gevrekleşme	Sülfür oksit	Nem, mekanik aşınma
Taş	Yüzey aşınması Solma	Sülfür oksit, diğer asidik gazlar, partiküller	Sıcaklık dalgalanmaları, su, tuz, titreşim, karbondioksit mikroorganizmalar
Tekstil	Liflerde zayıflama, kırılabilirlik, kirlenme	Sülfür oksit, azot oksitleri, partiküller	Su, güneş ışığı, mekanik aşınma
Boyalı tekstil ve boyalar	Solma, renk değişikliği	Azot oksitleri, ozon	Güneş ışığı
Deniz kabuğu	Çiçeklenme	Asetik asit, formik asit	Nem
	Solma	sülfür, ozon, partiküller	malar
Kağıt	Gevrekleşme	Sülfür oksit	Nem, mekanik aşınma
Taş	Yüzey aşınması Solma	Sülfür oksit, diğer asidik gazlar, partiküller	Sıcaklık dalgalanmaları, su, tuz, titreşim, karbondioksit mikroorganizmalar
Tekstil	Liflerde zayıflama, kırılabilirlik, kirlenme	Sülfür oksit, azot oksitleri, partiküller	Su, güneş ışığı, mekanik aşınma
Boyalı tekstil ve boyalar	Solma, renk değişikliği	Azot oksitleri, ozon	Güneş ışığı
Deniz kabuğu	Çiçeklenme	Asetik asit, formik asit	Nem

Çizelge 7. Havadaki kirleticilerin neden olduğu bozulmalar⁷

Müzelerde kullanılan inşaat ve paketleme malzemeleri ve eserlerin kendileri de iç havanın kirleticisi unsurları ve bozulma sebebi olabilirler. Koruma malzemesi olarak kullanılan bazı dokumalar üretimlerinden kaynaklanan zararlı bileşikler içerebilirler. Biyolojik zararlılar için kullanılan maddeler içinde metal eserleri korozyona uğratacak gaz salımı yapan türler mevcuttur (ICCRUM ve İstanbul RKML, 1987: 23). Yalıtılmamış beton, alkali partikülleri, boyalar, tutkallar, kumaş ve halılar formaldehit, üre ve asetik asit gibi bileşikler serbest bırakırlar (Al-Saad, 2013: 26).

Müzeler, müze yapısının mimari unsurları dikkate alınarak dış iklim koşullarına uygun olarak seçilmiş HVAC (Heating, Ventilating and Air Conditioning) ısıtma, havalandırma, iklimlendirme sistemleriyle donatılmalıdır (Çakmanus ve Künar, 2011: 642). HVAC sistemlerinde otomatik olarak sıcaklık ve basınç değerlerini ihtiyaca göre ayarlamak, kullanılmayan mekanları ısıtma / soğutma düzenine sokarak bir yandan ideal koşulları ayarlarken diğer yandan enerji kullanımını sınırlamak mümkündür. HVAC sistemleri

ayrıca acil durumlarda alarm koşullarını algılayıp tahliye ve söndürme gibi sistemleri harekete geçirebilir özellikler içerebilirler (Wang, 2001: 47).

6. Afetler ve Risk Yönetimi

Büyük boyutlu insani, ekonomik, çevresel kayıplar oluşturan, normal yaşamı durduran veya kesintiye uğratan, yerel olanaklar ve kaynakların kullanılmasıyla başa çıkılmayan ani yıkım şeklinde tanımlanabilecek teknolojik, doğal ya da insan kökenli tüm olaylar afet olarak tanımlanır (Ergünay, Gülkan, Günay, 2008: 4). Yerel düzeyde daha küçük felaketleri ifade etmekte ise daha geniş kapsamlı acil durum terimi kullanılmaktadır. Tehlike, hasar oluşturabilme potansiyeli, risk ise gelecekte gerçekleşebilecek tehlikeler ve gerçekleşmesi halinde oluşabilecek hasarlardır (Kuzucuoğlu, 2011: 21-22)

Barındırdıkları koleksiyonlarda ortaya çıkabilecek hasarlara (Çizelge 8)'de yer verilen müzeler de diğer yapılar gibi afet riski altındadırlar ve bir felaket anında müzede çalışanlar; ziyaretçiler, başta barındırdıkları kültür varlıkları olmak üzere müze binası, envanter ve tüm donanımın korunması ve kurtarılması için afet ve acil durum planı oluşturmak zorundadırlar. (Sungay, 2012: 32).

Kültür varlıkları ve müzelere yönelik afet yönetimi ve risklerin azaltılmasıyla ilgili çeşitli çalışmalar ve yayınlar, afete hazırlıklı olma, risk azaltma, acil durum yöntemleri, risk yönetimi gibi başlıklar altında, afet yönetim döngüsünün bütün evrelerine yönelik planlamayı anlatan risk azaltma ve hazırlık eylemleri oluşturmaktadırlar (Sungay, 2012: 18).

Kaçınılmaz olan afetler karşısında önceden acil durum planları ve işlemleri oluşturularak hasarları ve kayıpları en aza indirebilmek mümkün olabilmektedir. Acil durum planlaması can ve mal kaybını önlemenin yanı sıra ekonomik kaybı da azaltabilir (Kuzucuoğlu, 2011: 21-24).

Acil durum planı; Önleme, hazırlıklı olma, müdahale ve normale döndürme aşamalarından oluşmalıdır (Getty Conservation Enstitute (GCI), 1994: 92, 96; Pulhan, 2019: 4).

Önleme, tehlike unsurlarını ortadan kaldırmak veya tehlikeden etkilenen tüm varlıklara (yapı, eserler, insanlar), olabilecek potansiyel etkiyi azaltmaktır (Kuzucuoğlu, 2014: 347).

Hazırlıklı olma personelin acil durum için hazırlanması ve donatılmasıdır. Hazırlıklı olma, planlama, eğitim ve tatbikat adımlarından oluşur (Sungay, 2012: 45). Hazırlık safhasında, bilimsel dayanağı olan senaryolara göre Acil

⁷ NPS, 2016: 4: 59.

Eylem Planı, kurtarma prosedürleri hazırlanarak çalışanlara dağıtılmalıdır. Sürekli eğitim ve tatbikatlarla hazırlıklar güncel tutulmalıdır (Kuzucuoğlu, 2014: 347).

Tehdit	Hasarlar	Olası neden
Su baskını	<ul style="list-style-type: none"> · Lekelenme · Boya akması · Küf · Yumuşama · Deformasyon · Eğilme · Şişme · Bağlantıların gevşemesi · Cila, boya, vernik bozulması · Bükülme · Korozyon 	<ul style="list-style-type: none"> · Sel · Fırtına · Tsunami · Yapının su seviyesinde inşası · Yapının su kaynakları yakınında inşası · Yapı ve tesisatla ilgili sorunlar · Yangın söndürme suyu
Yangın	<ul style="list-style-type: none"> · Yapının ve eserlerin tamamen ya da kısmen yanması sonucu kültürel mirasın kaybı · Yanma · Kavrulma · Kimyasal birikim 	<ul style="list-style-type: none"> · Elektrik arızaları · Kazalar · Kundakçılık · Yıldırım düşmesi · Kullanım ve restorasyon hataları
Deprem	<ul style="list-style-type: none"> · Yapının zarar görmesi · Koleksiyonun zarar görmesi 	<ul style="list-style-type: none"> · Müzenin sismik risk bölgesinde olması · Yapının deprem riskine uygun sağlamlaştırılmaması · Eserler için risk analizi yapılmamış olması · Eserlerin riskli konumda olması · Deprem sırasında eserlerin devrilmesi · Eserlerin birbirine çarpması

Çizelge 8. Afetler ve müzelerdeki etkileri

Müdahale afet sırası ve sonrası kayıpları azaltmak ve yaralanmaları önlemek için çalışanların tahliyesi, öncelik sırasına göre eserlerin tahliyesi veya güvenli alanlara nakledilmesi aşaması olup müdahale için gereken ekipman ve donanım önceden hazırlanmış olmalıdır (Kuzucuoğlu, 2014: 347).

Normale dönme ise normalleşme süreçlerini yürütmek için gereken işlemlerdir. Bu aşamada hasarlı bina ve eserler için bir onarım programı hazırlayarak, müzenin en kısa sürede hizmete geçebilmesi için gereken yöntem belirleme, maliyet hesaplama ve restorasyon koşullarını sağlama çalışmaları yürütülmelidir (Kuzucuoğlu, 2014: 348).

Plan oluşturulurken personel birlikte çalışmalı, ilişkili kurumlar, uzmanlar sürece dahil edilmeli, düzenli eğitim ve tatbikatlarla desteklenmelidir.

7. Teşhir ve Depolama

Müzelerin barındırdığı eserleri sağlıklı bir şekilde gelecek kuşaklara aktarması yani koruma işlevini yerine getirmesi eserlerin uygun koşullarda muhafaza edilmesiyle mümkündür. İster teşhirde isterse depolarda korunacak eserler için, bu mekanların, korumayla ilgili bilimsel kriterleri gözeterek şekilde düzenlenmesi, iklimlendirilmesi, güvenlik ve ideal bakımı sağlayacak koşulların oluşturulması gerekmektedir (Ayaokur, 2014: 21).

Müzelerdeki kültür varlıklarının korunmalarında, yapıldıkları malzemelerin, durumlarının ve içinde buldukları çevresel koşulların büyük önemi vardır. Bu nedenle depolama ve sergileme mekanlarında eser sağlığını ve güvenliğini gözeterek, bilimsel kriterlere uygun düzenlemeler yapılmalı, çevresel koşullar, kullanılacak malzeme gibi unsurlar da bu kriterleri sağlamalıdır.

Depolama ve sergileme koşullarının belirlenmesinde eserlerin özellikleri kadarcığında korundukları ortamın oluşturulmasında kullanılan malzemelerin seçiminin de önemi büyüktür.

Müze koleksiyonları için en uygun depolama, eserleri hem güvenli şekilde koruyan hem de erişimi kolaylaştıran sistemleri kurmaktır. Koleksiyonların büyümesi yeni depolama alanlarının yaratılmasını gerektirmektedir. Depolama süreçlerinde eserlerin gerektiği gibi korunabilmesi ve sınırlı alanlarda çok sayıda eserin saklanabilmesi için günümüzün gelişmiş teknolojilerin de yardımıyla eser sağlığı için optimum koşulları sağlayacak çözümler geliştirilmektedir.

Depolama ve sergileme mekanlarının oluşturulmasında ideal olan, koleksiyona göre araştırma yaparak uygun sistemleri ve koşulları sağlayacak düzenlemelerin yapılmasıdır.

Depolama alanları: Kolay ulaşılabilir, düzenli izlenen, suya karşı izolasyonlu, temiz, güvenli, stabil malzemeler kullanılarak düzenlenmiş, haşarat barındırmayan ve çevresel koşulların kontrol altında tutulabildiği mekanlar olarak yapılandırılmalıdır.

Müze depolarının bodrum veya çatı katında olmaması yağmur, su baskını ve nem riskini önlemek, biyolojik oluşumları engellemek açısından yararlıdır. Ancak ülkemiz müzelerinin çoğunda depoların bodrum ya da giriş katlarda bulunması nedeniyle oluşacak sorunların çözümünde izolasyon ve drenaj yapmak, acil durum planı ve tahliye sistemleri kurmak gereklidir (Kocaeli ve Eskici, 2017: 58).

Depolardaki bağıl nem, sıcaklık ve ışık değerleri eserlerin gereksinimlerine göre ayarlanmalı, stabil tutulup sürekli izlenmelidir, hassas malzemeler için ayrıca özel koşullar oluşturulması gerekebileceği gözden kaçırılmamalıdır.

Depolardaki eserler, güvenliği için gereken aydınlatma dışında karanlıkta tutulmalı, yangın riskine karşı profesyonel sistemler kurulmalıdır. Depolama mekanları elektrik, su, doğalgaz boruları, ısı kaynakları gibi bina tesisatına ait sistemlerden uzak olmalı, ortamda kimyasal maddeler, yanıcı malzemeler bulundurulmamalıdır (Kocaeli ve Eskici, 2017: 58).

Müze depoları hem insanların hem koleksiyonun sağlığını ve güvenliğini gözetecek şekilde düzenlenmiş olmalıdır. Dolaplar, rafların yüksekliği insan erişiminden yüksek olmamalı ve sarsıntılara karşı sabitlenmeli, ağır malzemeler alt raflarda saklanmalı, tüm personel ekipmanları doğru kullanım konusunda eğitilmiş olmalıdır.⁸

Sergileme alanları: Müzelerde sergilenen eserlerin korunmasında, korumayı etkileyen unsurların denetimi depolama alanlarına göre daha karmaşıktır. Sergilemede hem ziyaretçilerin insani gereksinimlerini ve eserleri doğru algılamasını sağlayacak koşullar oluşturulmalı hem de eserlerin bozulmasını ve zarar görmesini engelleyecek bütün tedbirler alınmış olmalıdır. Çoğunlukla birbiriyle çelişen bu koşulları sağlamak için, sergileme alanlarındaki eserleri olabildiğince izole edecek düzenlemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Eserleri tozdan, titreşimden, sıcaklık, bağıl nem, havadaki gazlar gibi çevresel koşulların olumsuz etkilerinden, kaza, hırsızlık, vandallık gibi tehlikelerden korumada en etkin çözüm, eserlerin, fiziksel erişimi sınırlanmış, kendileri için uygun koşulların oluşturulduğu alanlarda sergilenmesi, ziyaretçilerin olmadığı zamanlarda karanlıkta tutularak dinlendirilmesidir.

Kültür varlıklarının depolanması ve sergilenmesi için kullanılacak her türlü malzemenin seçiminde test edilip, onaylanmış, koruma standartlarına uygun malzemeler kullanılmalıdır, her tür malzemenin denetimi ve izlenmesi de titizlikle yapılmalıdır.

8. Periyodik Kontrol ve Bakım

Periyodik kontrol ve bakım, kültür varlıklarının belirli zaman aralığında, sistematik biçimde izlenerek bakımının ve temizliğinin yapılmasını, bozulmaya neden olan tüm faktörlerin ortadan kaldırılarak yapılan işlemlerin belgelenmesini hedefler. Müze binalarının ve kültür varlıklarının sergilenmediği ya da depolandığı alanların korunmasında; binanın bakımı, çevresel

koşulların, güvenlik sistemlerinin gelişmiş sistemlerle izlenmesi, biyolojik oluşumlarla mücadele, afetlere hazırlık ve malzemeye göre değişen koleksiyon yönetim planlarının hazırlanması önem taşır.

Sorunların erken tespiti ve geç kalınmadan müdahale edilmesi için yapılması gereken periyodik kontroller hem koleksiyonu hem müze yapısını kapsayacak şekilde planlanmalıdır. Koleksiyon açısından periyodik bakım ve kontrol her bir eserin malzemesine ve bulunduğu duruma göre değişiklik gösterir. Depoda korunan ya da sergilenen eserler için farklı bakım süreçleri dikkate alınmalıdır (Beşkonaklı, 2010: 182).

Periyodik bakım ve bakımdan sorumlu bir ekibin varlığıyla, bozulma süreçleri yavaşlayan eserlerin ömrü uzarken, düşen maliyet artışıyla başka eserlerin korunmasına kaynak sağlanır. Periyodik bakımla ilgili tutulan kayıtlar ise gelecekteki uygulamalara yol gösterip, bilimsel çalışmalara veri oluşturur (Beşkonaklı, 2010: 183).

Müze binaları ve koleksiyonların, oluşabilecek sorunların önceden tespiti için sürekli izlenmesi gerekmektedir. Çevresel koşullar, aydınlatma, iç ve dış kirleticiler gibi korumayı etkileyen tüm unsurların düzenli takibi yapılarak oluşacak bütün değişimler raporlanmalıdır, raporlarda belirtilen sorunlarla ilgili çözümler için gerektiğinde müze dışından uzman desteğine başvurulmalıdır.

Sonuç

Müzelerin öncelikli görevi, sahip oldukları koleksiyonların sağlıklı ve güvenli biçimde korunmasında gerekli koşulları oluşturmak ve devamlılığını sağlamaktır. Kültür varlıklarının korunduğu müze binalarında sıcaklık, bağıl nem, ışık, hava kalitesi gibi çevresel koşullarla, taşıma, depolama, kullanma biçimleri, onarımlar gibi insan ilişkili unsurların eserlerin gereksinim duydukları optimum koşulları sağlayacak şekilde düzenlenip denetlenmesi hayati önem taşır.

Müzelerin yapılanması ve rehabilitasyonunda kullanılan malzemelerin seçimi ve kullanım biçimleri eserlerin korunmasına doğrudan etki etmekte, ortam koşullarını denetleyen düzeneklerin olmaması ya da etkin çalışmaması durumunda eserlerin zarar gördüğü bilinmektedir. Aynı şekilde koruma tedbirlerinin yetersizliği ve kullanılan malzemelerin uygunsuzluğu da kendi içinde etkileşimlere ve bir dizi bozulma prosesinin başlayıp devam etmesine neden olmaktadır. Bu nedenle çevresel koşulların denetlenmesi ve eserleri koruyacak optimum koşulların sağlanması çalışmaları, müzenin ve barındırdığı koleksiyonun özellikleri dikkate alınarak ilgili bütün disiplinlerin

⁸ <https://www.museumsgalleryscotland.org.uk/advice/collections/creating-and-improving-stores/>

yer aldığı kolektif bir çalışma olarak yürütülmeli, elde edilen sonuçlardan yola çıkarak geliştirilen yeni önerilerin uygulamaları da sürekli izlenip güncellenmelidir.

Kaynakça

Adcock, E. (1998). *IFLA Principles For The Care and Handling of Library Material, International Federation of Library Associations and Institutions Core Programme on Preservation and Conservation and Council on Library and Information Resources*.

Al-Saad, Z. (2013). "Course Outline: Preventive Conservation", UNESCO World Heritage.

Ayaokur, A. (2014). *Müzelerde Bilgi Yönetimi: Sadberk Hanım Müzesi Örneği, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara*.

Beşkonaklı, J. (2010). *Dolmabahçe Sarayı'nda Endirekt Koruma Yöntemleri, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul*.

Boylan, P. J. (2004). "Managing People. Running a Museum: A Practical Handbook", (ed. Patrick J. Boylan), Paris: ICOM, 147-160.

Bettini, G. and Massa, S. (1991). "Preservation Problems-Visitors And Deterioration On The Painted Etruscan Tomb", in *Science, Technology and European Cultural Heritage*, (ed. N.S. Bear, C. Sabbioni, A. I. Sors), 761-769.

Camuffo, D. (1998). *Microclimate for Cultural Heritage*. Amsterdam.

Caneva, G. Nugari, M. P. and Salvadori, O. (1991). "Biology in The Conservation of Work of Art", Roma: ICCROM.

Çakmanus, İ. ve Künar, A. (2011). "Müzelerde İç Çevre Gereksinimleri: Ayasofya, Topkapı ve Türk İslam Eserleri Müzeleri Bağlamında Türkiye'deki Durum", *10. Ulusal Tesisat Mühendisliği Kongresi Bildirileri, 13-16 Nisan 2011, İzmir, 639-662*.

De Nuntiis, P. (2012). "Preventive Conservation", *Science and Conservation for Museum Collections*, (ed. Bruno Fabbri), Nardini Editore, Firenze.

Dolar, A. ve Yılmaz, E. Ş. (2014). "Kültürel Yapılarda Biyolojik Bozulma Nedenleri", *Elektronik Mikrobiyoloji Dergisi, 12 (1), 1-19*.

Ergünay, O., Gülkan, P. ve Güler, H. (2008). "Afet Yönetimi İle İlgili Terimler: Açıklamalı Sözlük", *Afet Zararlarını Azaltmanın Temel İlkeleri*, (ed: Mikdat Kadioğlu ve Emin Özdamar) Ankara: JICA, 301-353.

Getty Conservation Enstitüsü. (1994). "Preventive Conservation", *Care of Collections*, (ed. Simon Knell), London and New York: Routledge, 92-98.

ICCROM, (1987). *Müzelerde Koruma: Çevresel Koşulların Denetimi. Kültür Varlıkları Koruma ve Onarım Araştırmaları Uluslararası Merkezi, İstanbul Restorasyon ve Konservasyon Merkez Laboratuvarı, İstanbul: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları*.

Kocaali F. ve Eskici, B. (2017). "İç Anadolu Bölgesi Müzelerinde Önleyici Koruma Sorunları Üzerine Bir Değerlendirme", *DERGİPARK, Restorasyon ve Konservasyon Çalışmaları Dergisi, 1 (20), 52-64*.

Kuzucuoğlu, A.H. (2011). *İstanbul Beylerbeyi Sarayında Risk Analizleri ve Koruyucu Tedbir Önerileri, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Taşınabilir Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Ana Bilim Dalı, Koruma Yenileme ve Restorasyon Bilim Dalı, İstanbul*.

Kuzucuoğlu, A. H. (2014). "Arşiv ve Kütüphanelerdeki Risklere Yönelik Pasif Korumanın Önemi", *Türk Kütüphaneciliği, 28 (3), 338-351*.

National Park Service. (2016). *Museum Collections Environment, Museum Handbook Part 1: Ch. 4*.

Özen, L. (2014). "Açık Havada Sergilenen Eserler Üzerinde Hava Kirliliğinin Olumsuz Etkileri", *Bölge Laboratuvarları İç Hizmet Eğitim Seminerleri, İstanbul*.

Pulhan, G. (2019). "Müze ve Arkeolojik Alanlarda Afet ve Acil Durum", *Koç Üniversitesi ve SARAT Projesi Online Sertifika Programı*.

Sirel, Ş. (1997). "Müzelerde ve Bürolarda Aydınlatma", *Yapı Fiziği Uzmanlık Enstitüsü Tasarım Dergisi, (8), İstanbul, 1-13*.

Stalow, N. (1979). "Conservation Standards For Works Of Art In Transit And On Exhibition", *Museums and Monuments Series XVII, Published by UNESCO, Paris*.

Sungay, S. B. (2012). *Müzeler İçin Afet ve Acil Durum Kılavuzu. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Afet ve Acil Durum Yönetimi Anabilim Dalı, Afet Yönetimi Tezsiz Yüksek Lisans Programı, İstanbul*.

Tandoğdu, H. İ. (2015). *Tarihi Anıt ve Sitlerde Önleyici Koruma Olarak Ziyaretçi Yönetimi: Topkapı Sarayı Örneği, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul*.

Thomson, G. (1999). *The Museum Environment. Second Edition, London*.

Wang, S.K. (2000). *Handbook of Air Conditioning and Refrigeration. Second Edition*.

Yöndem, İ. A. ve Akyol, A. A. (2017). "Müzelerde Aydınlatma Kriterlerinin Sergideki Malzemenin Korunmasına Etkisi: Çengelhan Rahmi Koç Müzesi", *SOBİDER Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(12), 526-562.

Yöndem, İ. A. (2019). *Ankara'daki Müze Örneklerinde Aydınlatma Yöntemleri ve Önleyici Koruma Yöntemi Olarak Işığın Denetimi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Anabilim Dalı, Ankara.

İnternet Kaynakları

İnternet: <https://www.museumsgalleryscotland.org.uk/advice/collections/temperature-and-humidity-in-museums/> adresinden 22.05.2019'da alınmıştır.

İnternet: <https://collectionstrust.org.uk/resource/effects-of-changes-in-temperature-and-humidity/> adresinden 18.06.2019'da alınmıştır.

İnternet: <https://www.museumsgalleryscotland.org.uk/advice/collections/creating-and-improving-stores/> adresinden 23.06.2019'da alınmıştır.

Plastik Sanatlarda Değişen Mekân Algısı ve Sosyal Medya

Dr. Öğr. Üyesi Kerim Laçınbay

Makale Geliş Tarihi: 20.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 26.11.2019

Özet

Tarih öncesi dönemlerden itibaren, mağara yüzeylerinden başlayarak, kaya duvarlara, dini mekânlara, müze ve galeri duvarlarına kadar birçok farklı yüzeyi kendisine mekân edinen sanat; assemblaj, performans, enstalasyon gibi anlayışların ortaya çıkmasıyla birlikte, mekânda var olma durumundan (sergileme alanı olan) uzaklaşarak sanat eserinin kendisi olma durumuna geçmiştir. Teknolojik gelişmeler ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte de dijital platformlarda kendi sanal mekânını oluşturmuştur. Mekânın sanat alanındaki varlığı da böylelikle yeniden sorgulanmaya değer bir konu haline almıştır. Sosyal medya sayesinde ise, plastik sanatlar alanındaki çalışmalara niceliksel artıştan dolayı ulaşmak kolaylaşırken; bu çalışmaların niteliksel olarak ise ayırt edilebilirliği zorlaşmıştır. Bu araştırmada plastik sanatlar açısından, tarihsel süreç içerisinde değişen mekân algısının sorgulanması ile birlikte; kültürel, teknolojik ve bilimsel değişimler çerçevesinde sanatçıların eserlerini sunum şekillerini ne şekilde değiştirdiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, tarihsel serüveni içinde mekânın plastik sanatlar açısından ne anlam ifade ettiği görseller ile desteklenerek tartışılmış ve çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır. Bu sonuçlar ekseninde yeni araştırmalara destek olacak öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Plastik Sanatlar, İletişim, Mekân, Sosyal Medya.

CHANGING PERCEPTION OF SPACE ON PLASTIC ARTS AND SOCIAL MEDIA

Abstract

The art which used may places like cave surfaces, rock walls, religious places, museums and galleries went away from the situation of a place (displaying area) and it turned into the artwork itself thanks to intelligencies of assemblage, performance, installation. The art created its own virtual area on digital platforms thanks to technological improvements and domination of social media on societies. So the existence of space in the art became a topic which has evolved to be questioned again. Thanks to social media pages, artistic innovations, sharing and communication experienced a quick change. For consumers/spectators of art, while it is easy to reach studies because of increase in quantity, it is becoming harder to discriminate in quality. In this study, in terms of plastic arts, it is aimed to distinct how artists changed their ways of presenting within the frame of historical, cultural technological and scientific changes. It also aims to question changing perception of space within historical period. In line with this aim, the meaning of space in terms of plastic arts in the historical adventure was supported by visuals and discussed and various conclusions were reached. Based on these results, suggestions were developed to guide new research.

Keywords: Art, Plastic Arts, Communion, Space, Social Media.

1. Giriş

Sanatçının ve sanat eserinin kaynağını sanatın kendisi oluşturmaktadır. Sanatı kendisine amaç edinen sanatçı için; sanat eseri, sanat mekânı ve hatta sanatçının kendisi bir araç haline dönüşebilir. Sanatçının ulaşmak istediği şey salt olarak sanattır. Sanata ulaşma serüveninde ise, zaman ve mekân kavramları her çağda ve çağlara ait dönemlerde farklılıklar göstermiştir.

Resim sanatı, tarih öncesi çağlarda, yani ilkel uygarlıklarda mağara duvarlarını mekân olarak belirlemiş ve uygarlıklar tarihi içinde varlığını ortaya koyabilmek için hemen her yüzeyde kendisine yer bulmuştur. Sanat eseri, sanatın temel varoluş sebeplerinden biri olan ifade ve iletişimi sağlamak için farklı platformlarda kendisini sürekli olarak insanlara sunma ihtiyacı duymuştur.

Mekân ve sanat ile ilgili alanyazın incelendiğinde çağdaş sanatta mekân (Girgin, 2014; Güler, 2004; Uluçay, 2017), temel tasarım eğitiminde mekân (Hasgül ve Birer, 2019) gibi konular araştırmacılar tarafından ele alınmıştır. Dijital teknolojinin sanat ile ilişkisini belirten araştırmalarda (Dolunay ve Boyraz, 2013; Sağlamtimur, 2010; Türkmenoğlu, 2014) çeşitli tarihlere araştırmacıların çalışmalarına konu olmuştur. Bu araştırmada; plastik sanatlar açısından, tarihsel süreç içerisinde değişen mekân algısının ne olduğunun belirlenmesi ile birlikte; siyasal, sosyo-kültürel, dini, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sanatçıların eserlerini sunum şekillerini ne yönde değiştirdiklerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırmada veriler belgesel tarama türlerinden genel tarama yaklaşımı ile toplanmıştır. Elde edilen görsel ve yazınsal verilere dayanılarak plastik sanatlarda mekân olgusunun tarihsel olarak değişimi ve dönüşümü tartışılarak sonuca ulaşılmıştır.

1.1 Plastik Sanatlar Açısından Mekânı Anlamak İçin Bir Soru: "Nerede?"

Plastik sanatlar açısından mekânın ne olduğu "Nerede?" sorusunun cevabında gizlidir. Sanatçı, sanat eseri ve sanat tüketicisinin/izleyicinin "Nerede?" olduğu mevcut durumu betimleyecek üç önemli enstrümanı oluşturmaktadır. Bu anlamda "nerede" bilgisi farklı zaman ve mekân hesaplarının yanı sıra hem dışarıda, hem de mevcut ortamda nerede olduğunun anlamını içerir. Kişinin belleği ve bilgisi nerede olduğunuzu anlamının yanı sıra, zihnen ve bedenen bulunulan yerdeki anıları harekete geçirir (Groh, 2017: 17). Plastik sanatlar alanında mekânın (sergileme alanı olan, eser-

leri barındıran) tarihsel olarak somut değişimine geçmeden önce; "sanatçının, sanat eserinin ve sanat tüketicisinin/izleyicisinin" bulunduğu soyut mekânın (zihnen bulunduğu yer) belirlenmesi ve anlaşılması önemlidir. Sanatçının, yani eser üreticisinin konumu, uzaydaki somut bir mekândan (yerden) ziyade, onun görsel algısının niteliğiyle ve ele aldığı sanat kuramına olan aidiyetiyle ilişkilidir. Sanatçının kendisini ifadesi bakımından "nerede" olduğunu bilmesi oldukça önemlidir. Sanatçının kendisinin "anlatımcı mı?, yansıtmacı mı?, biçimci mi?" olduğunu bilmesi veya tüm bu kuramları reddedip, nasıl bir sanatsal ifade pozisyonunda konumlandığının farkında olması gerekmektedir. Tüm bu bilişsel faktörlerin yanında, sanatçının tinsel ve duyuşsal olarak nerede olduğunun da farkında olması gerekmektedir. Sanatçının kendisini düşünsel olarak konumlandığı yer dolaylı olarak eserinin de konumunu belirlemektedir.

Sanat eseri bakımından ise, "nerede"nin cevabı; eserin ön yapısının (yüzeyde görünen) ve arka yapısının (yüzeyde görünmeyen) hem plastik değerler, hem de estetik değerler bakımından ne düzeyde olduğuyla ilişkilidir. Dolayısıyla eserin kendisini nasıl ifade ettiğiyle ilgilidir. Sözer'in (2019:6-7) belirttiği gibi, eserin nerede olduğu eş zamanlılık ve anokronizme (ayrı zamanlılık) bağlıdır. Gerçek sanat yapıtının doğru algılanabilmesi için, sanatın tarihsel dönüşüm sürecine hâkim olmak gerekir. Bu sürece dayanarak sanat yapıtının kendisi bütün ve parça ilişkilerinin eş zamanlılığı olarak, kendi mekânsallaşmasıyla oluşan, ortaya çıkan, kendini gösteren bir şeydir.

Sanat tüketicisi/izleyicisi bakımından "nerede?" sorusunun cevabı ise, onun görsel kültürünün, görsel algısının, estetik bilincinin, esere karşı tavrının ve tepkisinin ne yönde olduğuyla ilgilidir. Bunlara geçmeden önce, bu çalışmada sıklıkla değinilecek olan sanat tüketicisi ve sanat izleyicisi kavramlarının yakın anlamlar ifade ettiğini belirtmek gerekir. Tüketici; "Mal ve hizmetlerden yararlanan, satın alıp kullanan, tüketen kimse" ve izleyici: "izleme işini yapan kişi" (Türk Dil Kurumu, 2019). Bu tanımlardan yola çıkarak sanat tüketicisi; bir sanat nesnesini alıp kullanan; sanat izleyicisi ise, bir sanat nesnesine karşı izleme eyleminde bulunan kişi olarak tanımlanabilir. Bu tanımlardan sonra, sanat tüketicisi/izleyicisinin "nerede?" olduğunu anlamak için, onun sanat nesnesine karşı olan tavrını anlamak gerekir. İzleyiciler tarafından genellikle sanat nesnesine verilen ilk tepki suskunluktur. Suskunluk, sanat eserinden etkilenmenin bir sonucu olabileceği gibi, sanat eserine karşı bir duyarsızlığın sonucu da olabilir. İzleyicinin sahip olduğu kültürel kodları, sanatsal bilgisi ve diğer yeterlikleri ile plastik

sanat eserlerine karşı tutumları birbirinden farklılık gösterebilir. Bu nedenle aynı eser, farklı izleyiciler için çok farklı anlamlar ifade edebilir, çünkü izleyicilerin zihnen nerede oldukları, sanat nesnesine karşı olan tutum ve davranışları birbirinden çok farklıdır. Bazı izleyiciler için eser yüzeyi; "duygu alanı" olarak tanımlanırken, bazıları için ise bir "muhakeme" alanını ifade etmektedir (Bolla, 2012: 14). Sanatta mekân, sanat eseri/yapıtı/nesnesi için bir sunum veya gösteri alanı olmasının ötesinde sanatın üçlü sacayağını (sanatçı, sanat eseri ve sanat tüketicisi/izleyicisi) oluşturan bu etkenlerin pozisyonuyla ilgilidir.

2. Tarihsel Süreç İçinde Plastik Sanatlarda Mekân Algısı

Tarih öncesi çağlarda, özellikle de Paleolitik dönemde Fransa Lascaux, Le Portel ve İspanya Altamira (Bkz. Görsel 1 ve Görsel 2) gibi mağara duvarlarının görsel bir çalışma ve sunum mekânı halinde olduğu bilinmektedir. Bu çağa ait insanlar hakkındaki bilinenlerin çoğu onların bir görsel sunum mekânı olarak mağara duvarlarını kullanmalarından ileri gelmektedir (Mittler, 2006: 128).



Görsel 1. İspanya Altamira Mağarası Duvar Resmi (Solda)

Görsel 2. Fransa Le Portel Mağarası Duvar Resmi (Sağda)

Yine tarih öncesi devirlerde, Mezopotamya sanatında, Sümerler'in (MÖ. 4000 – MÖ 2000) tapınak duvarları ile kil tabletleri rölyef ve resimlerle (Bkz. Görsel 3 ve Görsel 4) donatarak mekânı bir iletişim aracı olarak ifade ettikleri bilinmektedir.



Görsel 3. Sümerlere Ait Rölyef, Louvre Müzesi, Paris, Fransa.



Görsel 4. Sümerlere Ait Ur Antik Kenti Arması, British Müzesi, Londra, İngiltere

Antik Mısır Sanatındaki (MÖ. 2000 – MÖ. 20) resim sanatına ait örnekler ise (Bkz. Görsel 5, Görsel 6 ve Görsel 7) ebedi, sürekli ve kutsal olanı ifade etmek için büyük tapınaklar ve mezar anıtları içinde yer aldığı görülmektedir (Tansuğ, 1999: 25). Bu mekânlar insanların dış dünya ile bağlantılarını yok edecek şekilde tasarlanmıştır. Zamanın akışını durduran ve sonsuzluğu, ebediyeti temsil eden bir varoluşu simgelemektedir (O'Doherty, 2019). Mısır resim sanatına mekân oluşturan tapınaklar ve anıt mezarlar doğrudan halkın görmesi için değil, bir inanç çerçevesinde vefat eden kimsenin fayda görmesi için yapıldığı bilinmektedir.



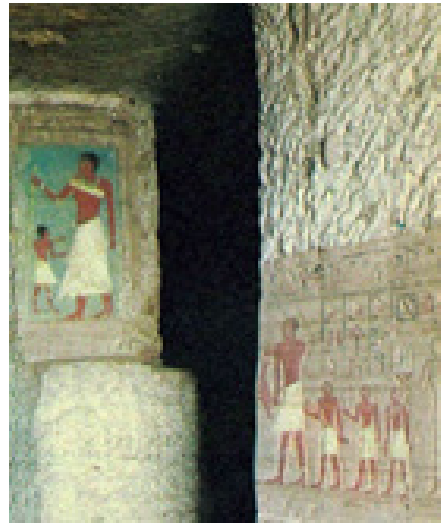
Görsel 5. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Teb (Luxor), Mısır



Görsel 8. Hitit Kaya Duvar Kabartmaları Örneği, Çorum, Türkiye



Görsel 6. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Torino, İtalya (Solda)



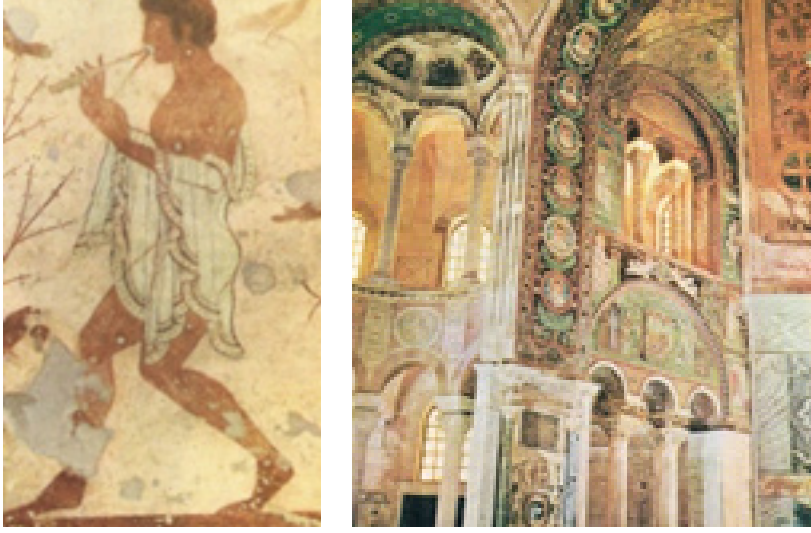
Görsel 7. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Asuan, Mısır (Sağda)

Tarih öncesi dönemde, Anadolu coğrafyasında yaşadıkları bilinen Hititlerde ise (MÖ. 2000 – MÖ. 700), plastik sanatlarda sunum alanı olarak kaya duvarların kullanıldığı (Bkz. Görsel 8) görülmektedir. Kaya duvarları üzerindeki rölyefler ve çizimler, Paleolitik dönemden beri süre gelen organik mekânlardaki ulaşılabilir sunum arayışlarının evrilmeye başladığının ilk göstergeleri arasında yer almaktadır.

İtalya'daki en eski fresk denemeleriyle sanat tarihinde yerini alan Etrüsk Sanatında da mezarlar, süslemeli bir oda olarak kullanılmıştır (Pischel,1981:118). Etrüsk sanatında, tıpkı Mısır sanatında olduğu gibi mezar odaları bir resimsel mekân olarak kullanılmıştır (Bkz. Görsel 9). Roma sanatından, erken Hristiyan sanatına; Bizans sanatından, İslam sanatlarına; gotik sanatından, Rönesans'a kadar ağırlıklı olarak dini ve mitolojik konular ve bu konuların işlendiği yerler resim sanatı açısından sunum mekânları haline dönüştürülmüştür (Bkz. Görsel 10). Gotik Sanatında bazilikalar; dini ve mitolojik tasvirlerin ön planda olduğu dini yapılar ve bir anlamda da sanatsal sunum mekânları olarak sanattarihindeki yerini almıştır. Rönesans'ta ise, resim sanatı neredeyse tamamıyla kilisenin kontrolü altına girmiş ve sanat tarihinde kilise duvarları, dini tasvirlerin betimlendiği mekânlar olarak yerini almıştır. Tarih öncesi çağlardan Rönesans'a kadar plastik sanatlar açısından mekân; mağara duvarı, kaya duvarlar, dini yapılara ait yüzeyler gibi birçok evrim geçirmiştir.

21. yüzyıla doğru, özellikle de 20. yüzyılının ikinci yarısından itibaren sanatsal ifade biçimleri ve pratiklerindeki (uygulama ve sunum biçimleri) değişime bağlı olarak sergileme mekânları da değişime ayak uydurmak zorunda kalmıştır. 1950'lerden itibaren asamblaj (hazır nesnelere düzenleme), mekân düzenlemesi, performans, arazi sanatı, enstalasyon (yerleştirme) gibi yeni ifade biçimleri ortaya çıkmaya ve klasik anlamdaki sanatsal mekânların sınırlarını zorlamaya başlamıştır (O'Doherty, 2019: 10). Mağara duvarlarından kaya duvarlara, lahitlerden kil tabletlere ve dini mekânların tavan ve duvarlarından tuvalere kadar bir evrim süreci içinde

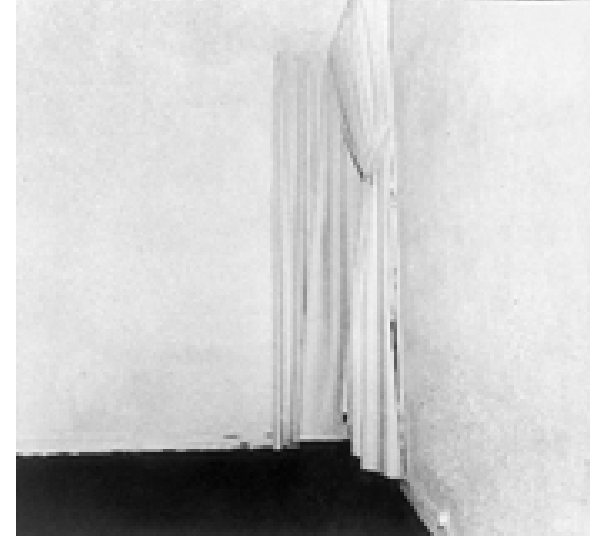
kendisine sunum alanı arayan plastik sanatlar, güncel sanat pratikleriyle bir araya gelerek 1950'liler itibariyle sunumunu ve izleyicisiyle olan etkileşimini değiştirmeye başlamıştır. İlk defa çağdaş sanatla birlikte, mekân zamanın bir işlevi olarak yeniden bulgulanmış, bununla beraber de yeni anlatım olanaklarının ortaya çıkması sağlanmıştır (Sözer, 2019: 17).



Görsel 9. Etrüsk Dönemi Mezardan Çıkmış Figür Resmi Örneği Chuisi Muzesi, Chuisi, İtalya (Solda)

Görsel 10. Bizans Sanatı Örneği, Ravenna Kilisesi, Ravenna, İtalya (Sağda)

1960'lara doğru minimalizm akımının ortaya çıkmasıyla birlikte sanatta mekânın ifade ettiği "şey" farklı bir kimlik kazanmıştır. Mekânın doğrudan kendisi bir sanat nesnesi haline gelmiştir. Fransız sanatçı Daniel Buren kapalı bir mekânı tek başına sergileyerek galeri mekânının kendisini doğrudan bir sanat eseri olarak nitelendirmiştir. Yves Klein ise, 1958 yılında boş bir mekânı "boşluk / void" adı altında sergilemiştir (Bkz. Görsel 11). Klein bu çalışmasında, gerçek anlamda bir sanat nesnesi olmamasına rağmen, güçlü bir sanatsal mekân izlenimi yaratmak istemiştir. Klein, mekanın içeriğini ret ederek, mekanın kendisini bir sanat nesnesi olarak yorumlamıştır (Güler, 2014: 44). Fernandez Arman ise, 1960 yılında, eserin diyalektik karşılığını sunarak aynı mekânı "Dolu" isimli sergisinde tıka basa çöp ile doldurarak sergilemiştir (O'Doherty, 2019: 26).

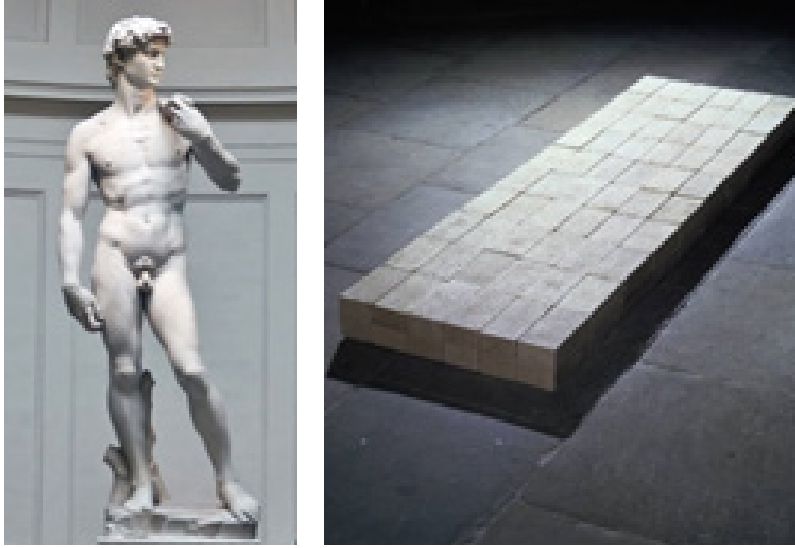


Görsel 11. The Void / Boşluk, Yves Klein, Paris, Fransa

Foster'in (1996: 59) belirttiği gibi, sanat için mekân arayışları; sanatın sergilendiği mekânlara (Micheal Asher), sanatın sergilenme biçimlerine (Daniel Buren) ve sanatın bir meta olarak statüsüne (Hans Haacke) yönelik eleştirel yaklaşımların yolunu açmıştır.

Tarihsel serüveni içinde sanatın mekânla olan ilişkisine değinirken, sanat tarihine mal olmuş birkaç anlatıya yer vermek yararlı olabilir. 16. yüzyılda ünlü heykeltıraş ve ressam Michelangelo'nun, başyapıtı sayılan Davut heykelini (Bkz. Görsel 12) yaparken: "Kafamda Davut'a dair bir görüntü yarattım ve Davut'a ait olmayan her şeyi mermerden kazıyıp attım" demiştir. Michelangelo bu söyleminde hayal ettiği şeyi (sanat nesnesini) bir kütlenin/mekânın içinde konumlandırmaktadır. Dolayısıyla kendi hayal gücünü, yeteneğinin ötesinde tutmuştur. Michelangelo'nun bu söyleminin üzerinden yaklaşık beş asır geçtikten sonra 1966 yılında, Amerikalı sanatçı Carl Andre ise, "Eşdeğer VIII" sergisinde tuğlaları (Bkz. Görsel 13) herhangi bir şekilde formlarına müdahale etmeksizin sergiler. Andre, formun özünün (kendisinin) bir mekân yarattığını ifade eder. Günümüzde Davut heykeli herhangi bir yerde sergilense, izleyiciler tarafından bir sanat nesnesi olarak algılanabilir. Ancak Andre'nin tuğlaları herhangi bir yerde sergilense izleyiciler tarafından bir sanat nesnesi olarak algılanamayabilir. Bu nedenle herhangi bir nesnenin, sanat nesnesi olup olmayacağını belirleyebilmek için, o nesnenin barındığı mekân ile olan ilişkisini anlamak

gerekir. Bu anlamda mekân, herhangi bir nesneye dahi sanatsal kimlik kazandırarak, onu sanat nesnesi olarak bir forma dönüştürebilir. Buren'in (2005:314) "Bir Parça Ekmek" olarak ifade ettiği şey, bu duruma bir örnek olarak verilebilir. Bir parça ekmeği müzede sergilemek müzenin işlevini değiştirmez, ama sergi süresince o müze bir parça ekmeği sanat yapıtına dönüştürür. Bu anlatılarda anlaşılacağı gibi, sanat nesnesi için mekân, onun varoluş serüveninde oldukça önemlidir.



Görsel 12. Davut Heykeli, Michelangelo, Floransa, İtalya (Solda)

Görsel 13. Eşdeğer VIII, Carl Andre, Londra, İngiltere (Sağda)

3. Teknolojik Gelişmeler ile Dijital Ortama Taşınan Sanat ve Mekân Olarak Sosyal Medya

2000'li yıllara doğru, sergilenme biçimleri; sosyo-kültürel, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle doğru orantılı bir şekilde değişmeye ve alternatif ortamlar yaratmaya başlamıştır. Sanatçıların sanat tüketicisi / izleyicisi ile olan iletişim sıklığını artırma isteği fiziksel mekânların haricinde aslında doğrudan var olmayan mekânları da kullanmaya yöneltmiştir (Dolunay ve Boyraz: 2013). 1993 yılında, Türkiye'de ilk kez internet kullanılmaya başlanmıştır.¹ Bu gelişmeyle birlikte, plastik sanatlar için klasik türden

¹ <http://www.aljazeera.com.tr> adresinden 05 Eylül 2019'da alınmıştır.

sergileme mekânlarına ek olarak sanal sanat galerileri de rol almaya başlamıştır. Ses ve görüntü kayıt cihazlarının devreye girmesiyle birlikte birçok sanat nesnesi dijital ortama taşınmıştır. İnternetin kullanmaya başlamasından sonraki on yıl içinde, sosyal medya araçlarının hayatımıza girmesi sürecinde teknolojinin yakaladığı ivme, kullanıcı sayıları ve kitlelere ulaşma hızları sürekli olarak artış göstermiştir. Aşağıda Şekil 1'de çeşitli teknolojik gelişmelerin kitlelere ulaşma hızındaki süreler belirtilmiştir.



Şekil 1. Mecraların 50 Milyon Kullanıcıya Ulaşma Süreleri (Kara, 2013: 49)

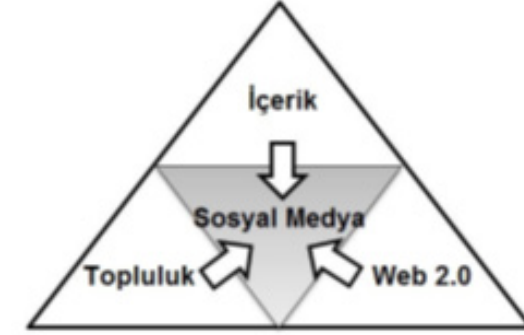
Kara (2013)'ün şekilde belirttiği gibi farklı mecraların kitlelere ulaşmadaki gelişim süreleri farklılıklar göstermektedir. Teknolojideki iletişim araçlarının 50 milyon kullanıcıya ulaşma süreleri; radyo için 38 yıl, televizyon için 13 yıl, İpod için 4 yıl, İnternet için 3 yıl, facebook için 1 yıl, twitter için 9 ay olarak bulunmuştur. Bu hız çeşitli sanat dallarında olduğu gibi, plastik sanatlarda da sanal ortamın kullanım oranını artırmıştır.

Müzeler ve sanat galerileri kendi sanal sanat sayfalarını açarak daha çok kitleye ulaşma imkânı bulmayı hedeflemiştir. İlk olarak iki ve üç boyutlu sanat eserleri fotoğraflanarak iki boyutlu biçimde sanat galerilerinin internet sayfaları aracılığıyla paylaşımına sunulmuştur. Ardından teknolojik gelişmelerden faydalanılarak, üç boyutlu fotoğrafıma teknolojisi ve 360 derece sanal gezinti imkânı sağlayan sistem sayesinde galeriler ve müzeler için yeni bir entegrasyon (uyum sağlama, bütünleşme) süreci başlamıştır. Özel bir objektif ve görüntü kayıt cihazı yardımıyla oluşturulan bu sistemde sergi mekânı tamamıyla fotoğraflanmakta ve bu fotoğraflar bilgisayar

ortamda birleştirilerek ziyaretçinin sergi mekânını sanal ortamda görmesi sağlanmaktadır. İnternet üzerinden eserin paylaşılmasıyla “ziyaretçi” artık fiziksel bir gayret göstermek zorunda kalmadan eseri görebilmekte ve bu sayede “izleyici” konumuna geçmektedir. Bu anlamda sanat eseri, bir meta iken bir dataya dönüşmektedir. İnternet ise, ortam olma özelliğini kazanmıştır (Dolunay ve Boyraz, 2013).

İlk olarak görüntü kayıt cihazlarıyla dijital ortama taşınan görseller, bu alanı da kendisine mekân haline getirmiştir. Bilgisayarın dolayısıyla da internetin, sanatçıya küresel dünyada kendi varlığını ve sanatını ortaya koyabileceği bir mekân oluşturmasının dışında; dijital materyaller aracılığıyla da sanat eseri üretilmesine imkân sağlamıştır (Türkmenoğlu, 2014). Bu dijitalleşmenin beraberinde getirdiği teknolojik dönüşümle birlikte grafik yazılım programları da piyasaya sunulmuştur. Grafik yazılım programları (Corel Draw, Adobe Illustaratör vb.) ile hem sanat yapıtı, hem de sanat yapının mekânı dijitalleşmeye başlamıştır. Çoğu sanatçı, halen geleneksel yöntemleri kullanarak eserlerinin üretirken, bazı sanatçılar ise geleneksel araçlarda bulamadıkları yaratıcı fırsatları yakaladıklarından dolayı dijital platformlara yönelmiştir (Sağlamtimur, 2010: 220). Bu anlamda; grafik tasarım programları, sanatçılara dijitalleşme sürecinde üretme mekânı ve imkânı sağlayan başlıca materyaller arasındadır.

2000’li yıllar itibariyle ise, web 2.0 ile birlikte, dünya sosyal medya ile tanışmıştır. Birçok bilim insanı sosyal medya hakkında tanım yapma ve açıklama getirme ihtiyacı hissetmiştir. İlgili alanyazında sıklıkla karşılaşılan ve kabul görmüş sosyal medya tanımlarından birisi ise şu şekildedir: “Kullanıcı tarafından oluşturulan, içerik üretimine ve paylaşımına olanak veren, web 2.0’in ideolojik ve teknolojik temelleri üzerine inşa edilmiş internet tabanlı uygulamalar grubu” (Kaplan ve Haenlein, 2010: 61). Sosyal medya doğrudan zaman ve mekân sınırlaması olmadan (mobil tabanlı), paylaşımın, tartışmanın esas olduğu insanî bir iletişim şeklidir (Vural ve Bat, 2010: 3351). İnsanlar (topluluk), hazırlanan içeriklerle birlikte, teknoloji (Web 2.0) sayesinde bir araya gelerek sosyal medya ortamını oluşturmuştur (Bkz. Şekil 2). Önceki yıllarda radyo, televizyon ve internetin doğrudan sunduklarıyla yetinmek durumunda olan toplum, sosyal medya ile birlikte karşılıklı bir etkileşim içine girmiştir. Bu etkileşim insan hayatını şekillendiren bütün sektörlerde olduğu gibi sanat dünyasında da etkili bir hal almaya başlamıştır.



Şekil 2. Sosyal Medyanın Temel Kavramları (Kara, 2013: 55)

Sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte, sanatta mekân algısı büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Sosyal medya aracılığıyla oluşturulan sayfalar sayesinde sanatsal yenilikler, paylaşımlar ve iletişim hızı da bir değişime uğramıştır. Günümüzde sanatçılar sosyal medya sayesinde, dünyada olup bitenlerden haberdar olup, bunlardan çıkarımlarda bulunup, esinlenme/etkilenme/haberdar olma neticesinde sanal yollu üretimler yapabilir ve bunları da anlık olarak kitlelerle paylaşabilir duruma gelmişlerdir (Doğruyol, 2013).

2004 yılında, Mark Zuckerberg tarafından kurulan ve 2006 yılında tüm dünyada e-postalar aracılığıyla kullanıma açılan facebook ve ardından 2010 yılında Kevin Systrom ve Mike Krieger tarafından Instagram kurulmuştur. Instagram ile birlikte sosyal medyada sanatın bir sergileme mekânı haline gelmiştir. İlk olarak facebook aracılığıyla sanatçı ve grup sayfaları oluşturularak, sanatçılar eserlerini hiçbir aracı kullanmadan kitlelere sunma imkânı bulmuşlardır. Böylelikle sanal müzelere ve sanat galerilerine ek olarak sanatçılar kendi sanal sergileme alanlarını da kurma, koruma ve içerik hazırlama imkânı yakalamışlardır. Sosyal medya aracılığıyla sanatçılar dünya genelindeki paydaşlarına çok daha hızlı bir biçimde erişme ve iletişim kurma olanağını da yakalamıştır. İlgili alanlarına ve sanatsal yaklaşımlarına göre gruplar oluşarak bilgi ve eser paylaşımı zenginlik kazanmıştır. Sanatçılar dünyanın bir diğer ucundaki sanatsal gelişmeleri ve değişimleri eskiye nazaran daha hızlı bir biçimde ulaşma ve öğrenme fırsatını yakalamışlardır. Sergileme mekânlarının müze ve sanat galerilerinin fiziksel konumun yanında sosyal medyaya da taşınması sanatçıların izleyiciyle iletişim kurma imkânını artırmıştır. Sosyal medya aracılığıyla oluşturulan mekânlar sayesinde genç sanatçılar kendisini tanıtmaya imkânı yakalamıştır. Hatta bu

sanal mekânlar sayesinde, sanatın birçok farklı platformunda sanatçılar sadece uygulamalar aracılığıyla tanınmaya başlamıştır.

Sonuç

Bütün sanat alanlarında olduğu gibi, resim sanatında da eserin hazırlanışı, varoluşu ve sunulduğu bir mekâna bağlıdır. Müzik ve tiyatro için sahne, sinema için set ve perde, mimari için arazi ne ise, resim sanatı için de “sanat nesnesinin üretimi, sunumu, hatta sanat nesnesinin kendisi olarak” sanat mekânı odur. Ayrıca, plastik sanat eserlerinin, kendi içlerinde kompozisyon yoluyla oluşturdukları mekânları vardır. Sergilenme anlarında ise, kendine özgü bu mekânı (kompozisyon) bir başka mekânın (yer) içine dâhil ederek sunarlar. Bu anlamda düşünüldüğünde, sergileme mekânları birçok “sanatsal mekânı” içinde barındırır. Mekân esere, eser ise mekâna estetik bir değer ve sanatsal bir kimlik katar. Böylelikle sanat eseri, hem bir mekân içinde kendisine mekân arar, hem de mekânı kendisinin kılar. Bu ifadeyi biraz daha açacak olursak, sanat nesnesinin mekân içindeki konumlandırılışı estetik ve analitik hesaplar gerektirmektedir. Eserin mekânda kapladığı hacim, mekândaki diğer nesnelere olan iletişimi ve etkileşimi, mekânla olan uyumu ve uyumsuzluğu, izleyicisine olan uzaklığı, izleyicinin onu en etkili şekilde görebileceği açı, sergilenmeye uygun ışık ortamı bunlara örnek olarak gösterilebilecek başlıca hesaplar arasındadır. “Sanat nesnesin sadece mekânda nasıl barındığını değil, aynı zamanda mekânı ve çevresini nasıl denetlediğini, izleyicisiyle nasıl bir ilişki kurduğunu bilmek önem taşımaktadır” (Güler, 2014: 41).

Bu makalenin, “tarihsel süreç içinde plastik sanatlarda mekân algısı” bölümünden anlaşılacağı gibi, plastik sanatlar için mekân, tarih boyunca farklı anlamlar ifade etmiştir. Günümüzde ise, hemen her platformda kendisine özgü bir konum yakalamıştır. Mekân ile sanat nesnesinin etkileşimi, minimalizmdeki örneklerinde görüldüğü üzere işteş bir anlam kazanmıştır. Mekân hem sanat nesnesini barındıran yer, hem de sanat nesnesinin kendisi olarak ifade edilmiştir.

Günümüzdeki teknolojik gelişmelerle birlikte, sanat alanlarının neredeyse tümünde, alternatif mekânlar olarak sanal platformlar da yer almaya başlamıştır. Sinema alanındaki perde, tiyatro ve müzik alanlarındaki sahne, resim alanındaki galeri ve müze kavramlarına ek olarak, çeşitli dijital platformlar da görünürlük kazanmıştır. Sanatçılar sahnenin, perdenin, sanat galerisinin ve müzenin yanında; video kanalları, sosyal medya hesapları aracılığıyla da kendilerini sanat yoluyla ifade etmeye

yönelmişlerdir. Sosyal medya, sanatçıların herhangi bir aracıya ihtiyaç duymadan, sanat izleyicileriyle buluşmalarına olanak sağlamıştır. Sosyal medya aracılığıyla ulaşılan izleyici sayıları galeri ve müze ziyaretçilerinin çok ötesinde ve küresel çapta bir heterojenlik yakalamıştır. Dolunay ve Boyraz'ın (2013) belirttikleri gibi, internetteki herhangi bir sanal ziyaretçi dahi, sanat nesnelere karşılaştıklarında bir izleyici konumuna gelmiştir. İzleyicilerle sanatçıların ve eserlerin tanınırlığı, görünürlüğü takip edilebilir bir hâl almıştır. İzlenme sayıları, izleyici beğeni oranları, sanat izleyicilerin yorum sayılarıyla toplumlar üzerindeki kabul görme düzeyleri belirlenebilir duruma gelmiştir. Kara'nın (2013) da belirttiği gibi, gelişimin önünde durmak çok mümkün değildir. Sosyal medyanın kendine has bir yayılım hızı ve doğasından söz edilebilir. Birçok teknolojinin insanlar ve toplumlar için değeri, kullanıcı sayısının artış hızıyla paraleldir.

Sanat izleyicilerinin bir sanat etkinliğine (konsere, tiyatroya, sinemaya, sanat galerisine veya müzeye) katılırken genellikle bedel ödemeleri gerekirken; sosyal medya sayesinde ise, sanat nesnesi doğrudan ulaşılabilir konuma gelmiştir. En başta sosyal medya olmak üzere, dijital platformlar aracılığıyla sanat nesnesine ulaşma imkânı çok artmıştır.

Sonuç olarak, tarih sürekli olarak yazılmakta ve teknolojik gelişmelerle birlikte değişip güncellenmektedir. Sosyal medya araçları plastik sanat nesnelere mekân oluşturma konusunda günümüzde önemli bir pay elde etmiştir. Bu durumun çeşitli avantajları olabileceği gibi bazı dezavantajlarının da olabileceğini göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu durumlardan yola çıkarak yeni araştırmalar yapılabilir.

Kaynakça

Bolla, P (2012). *Sanat ve estetik* (K. Koş, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
B.O'Doherty (2010). *Beyaz küpün içinde galeri mekânının ideolojisi* (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Buren, D. (2005). *Funtion of arthitecture*. R. Greenberg, B. Ferguson and S. Nairne (Eds.) *Thinking about exhibition* (p.222-227). London and New York: Routledge. https://books.google.com.tr/books?id=WQCIAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false sayfasından erişilmiştir.

Doğruyol, Ş (2013). "Sanatın Yeni Mekanı: Sosyal Medya", *Lebriz Sanal Dergi*. 30.07.2013.

Dolunay, A. ve Boyraz. B. (2013). "Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı Ve İnternetin Sergilemeye Etkisi" *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2(3), 109 – 124.

Eraslan, R. U. (2013). "Sosyal Medya Her An ve Her Yerde Görünür Olmak", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communion* 3(4), 29 -37.

Foster, H (1996). *The Return of the Real*. Londra: The Mit Press.

Girgin, F. (2014). "Çağdaş Sanatta Sanatın Malzemesi Olarak Mekân", *Akdeniz Sanat Dergisi*. 7(13), 214 – 234.

Groh, J. M. (2017). *Mekân Yaratmak Beyin Neyin Nerede Olduğunu Nasıl Biliyor*. (G. Koca, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Güler, Ö.K. (2014). "Çağdaş Sanata Mekân Bağlamında Bir Bakış" *Tasarım + Kuram Dergisi*. 10 (17). 39 53.

İnternet: Türk Dil Kurumu. (2019). *Güncel Türkçe Sözlük*. <http://www.tdk.gov.tr> adresinden 10 Eylül 2019'de alınmıştır.

Kaplan, A.M. ve Haenlein, M. (2010). "Users of The World, Unite! The Challenges and Oppourtinities of Social Media", *Business Horizons*, 53, 59 - 68.

Kara, T. (2013). *Sosyal Medya Endüstrisi*. İstanbul: Beta Yayıncılık.

Lefebvre, H. (2019). *Mekanın Üretimi* (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Mittler, G. A. (2006). *Art in focus*. California: Glencoe/McGrawhill.

Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I*. (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.). İstanbul: Görsel Yayınlar.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). "Dijital sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 10(3), 213-238.

Sözer, Ö. (2019). *Sanat: Görünendeki Görünmeyen*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tansuğ, S. (2000). *Resim Sanatının Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türkmenoğlu, H. (2014). "Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak İstagram", *Ulakbilge*, 2(4), 87 – 100.

Uluçay, N. Ö. (2017). "Sanatın Mekânı ve Mekanın Sanatı", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*. 6 (36), 2245-2257.

Vural, Z. B & Bat, M. (2010). "Yeni Bir İletişim Aracı Olarak Sosya Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma", *Journal of Yasar University* 20(5), 3348-3382.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. İspanya Altamira Mağarası Duvar Resmi
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I*. (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.). İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 2. Fransa Le Portel Mağarası Duvar Resmi
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I*. (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.). İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 3. Sümerlere Ait Rölyef, Louvre Müzesi, Paris, Fransa.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I*. (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.). İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 4. Sümerlere Ait Ur Antik Kenti Arması, British Müzesi, Londra, İngiltere.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 5. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Teb (Luxor), Mısır.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 6. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Torino, İtalya.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 7. Mısır Kaya Mezarlarından Fresk Örneği, Asuan, Mısır.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 8. Hitit Kaya Duvar Kabartmaları Örneği, Çorum, Türkiye.
-<http://www.19finans.hitit.edu.tr/Pages/foto-galeri> adresinden 03.08.2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 9. Etrüsk Döneme Mezardan Çıymış Figür Resmi Örneği Chuisi Muzesi, Chuisi, İtalya.-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 10. Bizans Sanatı Örneği, Ravenna Kilisesi, Ravenna, İtalya.
-Pischel, G. (1981). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi I.* (H. Kuruyazıcı ve Ü. Alsaç, Çev.).
İstanbul: Görsel Yayınlar.

Görsel 11. The Void / Boşluk, Yves Klein, Paris, Fransa.
-<http://walkerart.org/collections/publications/performativity/yves-klein/> adresinden
05.08.2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 12. Davut Heykeli, Michelangelo, Floransa, İtalya.
-<http://www.accademia.org/explore-museum/artworks/michelangelos-david/> adresinden
30.08.2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel 13. Eşdeğer VIII, Carl Andre, Londra, İngiltere.
-<https://curiator.com/art/carl-andre/equivalent-viii> adresinden 25.08.2019 tarihinde
alınmıştır.

Kaybolmaya Yüz Tutmuş Kültürel Miras: Karapınar Tülü Dokumaları*

Doç. Ayşegül Koyuncu Okca
Doç. Naime Didem Öz

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2019
Yayına Kabul Tarihi: 29.10.2019

Özet

Karapınar yöresinin sosyal ve ekonomik yapısı içerisinde oldukça önemli bir yere sahip olan tülü dokumalar aynı zamanda yörenin gelenek ve göreneklerini yansıtan, kültürünü geçmişten geleceğe taşıyan günlük kullanım ürünleridir. Bu çalışmada Karapınar tülü dokumaları kaybolmaya yüz tutmuş kültürel miras kapsamında değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı Karapınar Tülüleri hakkında ortaya çıkan verilerin literatüre kazandırılması, güncel tasarımlara kaynak oluşturulması ve bu şekilde geleneksel dokuma kültürünün gelecek kuşaklara aktarımına katkı sağlanmasıdır. Çalışmada veri toplama araçları olarak literatür taraması, kaynak kişi görüşmesi ve fotoğraf ile belgeleme teknikleri kullanılmıştır. Ulaşılan tülü dokumalardan Karapınar Yöresine ait olanlarının gözlem fişleri oluşturulmuş, renk, hammadde, boyut gibi özellikleri kayıt altına alınmış, teknik ve desen özellikleri açısından da detaylı bir inceleme yapılmıştır. İnceleme sırasında tülü dokumaların daha eski görünmeleri için kimyasal açıcılar ile iplik renklerine müdahaleler yapıldığı, tamir işleminde de bazı alanların orjinaline sadık kalınmadan tamir edildiği görülmüştür. Çalışma sonucunda bu gibi durumların kültürel ürünlerin gelecek kuşaklara aktarımına zarar verdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Kültür, Geleneksel Dokumalar, Halı, Tülü, Tiftik

A CULTURAL HERITAGE FACING EXTINCTION: KARAPINAR TÜLÜ WEAVINGS

Abstract

Tülü weavings, having an important part in social and economical life in Karapınar region, are very important to transfer the ancient culture of the region to the future and present it in nowadays life. This study considers Karapınar Tülü weavings as a part of the cultural heritage which is about to be lost. The aim of the study is to bring the data about Karapınar Tulu weavings to literature, to be a resource for new designs and to contribute for transfer of traditional weaving culture to next generations. In this study, literature review, interviewing with related experts and documentation by photography are used as data collection tools. Observation notes were formed; features as colour, raw material and dimension were recorded and a detailed examination was done considering technical and design features about the Tulu weavings belonging to Karapınar region. During examination, it was detected that yarn colours were intervened by chemical decolorizers in order to be seen older and while repairing some parts were repaired ignoring the originality. As a result of the study, it was seen that such problems were destroying the transfer of cultural products to next generations.

Keywords: Culture, Traditional Weavings, Carpet, Tulu, Mohair.

Doç. Ayşegül Koyuncu Okca. Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu El Sanatları Bölümü, Denizli. E-posta: aysegulkoyuncu@pau.edu.tr. ORCID: 0000-0003-1060-0280
Doç. Naime Didem Öz. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, İstanbul. E-posta: naime.didem.oz@msgsu.edu.tr. ORCID: 0000-0002-4950-7238
*Bu çalışma Pamukkale Üniversitesi Bilimsel Araştırma Birimi Koordinasyon Birimi (BAP) tarafından 2015HZL029 Numaralı Tülü Motiflerinin Araştırılması ve Yeni Tasarımlarda Kullanımı başlıklı proje kapsamında ortaya çıkmıştır.

Giriş

Kültürel miras toplumların ortak geçmişini anlatan ve üyeleri arasındaki dayanışma-birlik-beraberlik duygularını sağlamlaştıran bir hazine olarak tanımlanmaktadır (Ünal, 2014: 11). Kültürel miras açısından her türlü somut ve somut olmayan kültürel varlıkların sürdürülebilirliği büyük önem taşımaktadır.

Türk kültür ve sanatını en güzel örnekleri ile açıklayan gerek somut olarak gerekse soyut olarak çeşitli anlamları bünyesinde barındıran dokuma geleneği Anadolu'nun birçok yerleşim yerinde var olmuştur. Bu dokumalar kendine has özellikleri ile benzerlikler ve farklılıklar göstererek geçmişten günümüze kadar yapılagelmiştir. Türk milletinin kadim geçmişi incelendiğinde oldukça zengin bir alt yapıya sahip olduğu, tarihin ilk gününden günümüze kadar yaratıcı etkinliklerini sürdürdüğü görülür. Bitkilerden ve hayvanlardan elde etmiş oldukları çeşitli hammaddeleri birer sanat eserine dönüştürerek her türlü günlük kullanım ihtiyaçlarını ve çeyizlik ürünlerini üretmekte oldukça ustalık gösterdikleri de fark edilmektedir. Ancak geçmişten günümüze devam eden dokumacılık serüveninde her geçen gün ihtiyaçlara cevap veremediği için kullanımdan kalkan dolayısı ile üretimi duran, yozlaştırılarak kültür erozyonuna neden olan dokuma türlerinin olduğu da unutulmamalıdır. Hızla değişim ve gelişim gösteren günümüz teknoloji çağında işlevselliğini koruyamayan geleneksel dokumaların kültürel kimlik çerçevesinde değerlendirilmemesi, yok oluşuna engel olunması için gerekli tedbirlerin alınmaması, gelecek nesillere tanıtılmaması ve bu konuda gerekli çalışmaların yapılarak konuya ışık tutulmaması bu alanda çalışma yapan kişi ve kurumların sorumluluğundadır.

Karapınar yöresinin sosyal ve ekonomik yapısı içerisinde oldukça önemli bir yere sahip olan tül dokumalar aynı zamanda o yörenin gelenek ve göreneklerini yansıtan, yöresel kültürünü geçmişten geleceğe taşıyan bir köprü niteliğindeki günlük kullanım ve çeyiz ürünleridir.

Kültürel mirasın yaşatılması ve korunarak gelecek kuşaklara aktarılması, bu mirasın "sürdürülebilir" olması ile alakalıdır. Sürdürülebilirlik kavramı sadece doğal kaynakların ve yaşam biçimlerinin sürdürülebilirliği şeklinde algılanmaması gereken kültürel kaynaklar ile de alakalı bir kavramdır. Aksi takdirde hızlı tüketilen, yok edilen ve genç nesiller tarafından sahip çıkılmayan bir kültürel miras kaderine terk edilmiş olacaktır. Kültürel mirasın yaşam alanlarının genişletilmesi ve bağlarının kopmaması (Ekici 2004: 10) bir milletin varlığını devam ettirebilmesi için gerekli temel şartlar arasında yer almaktadır.

Bu çalışmada Karapınar tülü dokumaları kaybolmaya yüz tutmuş kültürel miras kapsamında değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı Karapınar Tülüleri hakkında ortaya çıkan verilerin literatüre kazandırılması, güncel tasarımlara kaynak oluşturulması ve bu şekilde geleneksel dokuma kültürünün gelecek kuşaklara aktarımına katkı sağlanmasıdır. Çalışmada veri toplama araçları olarak literatür taraması, kaynak kişi görüşmesi ve fotoğraf ile belgeleme teknikleri kullanılmıştır. Aksaray'da faaliyet gösteren Aytaç Tülü Dünyası isimli tamir atölyesinde bulunan, farklı kişilere ait kırk iki adet tülü dokuma örneğinden Karapınar Yöresine ait olanlar seçilmiştir. Seçilen tülü dokumalar için gözlem fişleri doldurularak renk, hammadde, boyut gibi özellikleri kayıt altına alınmış, teknik ve desen özellikleri açısından da detaylı bir inceleme yapılmıştır. İnceleme sırasında tülü dokumaların daha eski görünmeleri için kimyasal açıcılar ile iplik renklerine müdahaleler yapıldığı, tamir işleminde de bazı alanların orjinale sadık kalınmadan tamir edildiği görülmüştür. Çalışma sonucunda bu gibi durumların kültürel ürünlerin gelecek kuşaklara aktarımına zarar verdiği tespit edilmiştir.

Kaybolmaya Yüz Tutmuş Kültürel Miras: Karapınar Tülü Dokumaları

Türk dokumacılığının geleceğe ışık tutacak bir örneğini Karapınar dokumacılığında görmek mümkündür (Eti, 1987: 3). Karapınar adını dokumacılık tarihine tülü dokumaları ile geçirmiştir. Tülünün literatürde birçok tanımı yapılmıştır. Ulaşılan en eski kaynaktan tülü; uzun tüylü halı veya dokuma yaygı olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca bazı kaynaklarda tülü dokumalara Anadolu'daki kimi yörelerde "filikli" veya "köpen" adı verildiğinden bahsedilmektedir (İsimyeli, 1976: 837).

"Kilim-Cicim-Zili-Sumak Türk Düz Dokuma Yaygıları" isimli kitapta ise Belkıs Balpınar Acar tülü ve köpen dokumayı "uzun tüylü halı veya dokuma yaygı" şeklinde tanımlamıştır. Ayrıca yörelere göre farklı isimler aldığından bahsederek Ankara, Yozgat, Kırşehir, Konya ve Aksaray yöresinde "filikli", Konya, Kırşehir ve yöresinde ise "tülü" adı verildiğini ifade etmiştir (Balpınar Acar, 1982: 115). Bu ifadeleri destekleyecek şekilde Halil Açıkgöz "Türkçe'de Halı ve Halıcılık Terimleri" isimli makalesinde tülü (Konya, Kırşehir), filikli (Yozgat, Kırşehir, Konya Türkmenleri) ve köpen (Konya, Talas) dokumalarını uzun tüylü halı olarak tanımlamaktadır (Açıkgöz, 1984: 168-172). Erol Eti ise "Karapınar Tülü Halıları" isimli makalesinde tülü dokumaları atkı ve çözgü iplikleri yün, tüyleri uzun ve genellikle yöre halkının filik dediği tiftikten¹ yapılan halılar şeklinde betimlemiştir

¹ Yapı itibari ile yün lifine benzeyen ancak daha ince ve daha az kıvrıma sahip olan tiftik, yüne göre daha parlak ve yumuşaktır.

(Eti, 1987: 3). Ferit Edgü "Karapınar Tülü Halıları" isimli kitabında tülü sözcüğünün kökenini bulamadığını ve "tüylü" sözcüğünün bozulmuş hali olabileceğini ifade etmektedir (Edgü, 1989: 1). Yünden ve tiftikten el tezgâhlarında dokunan uzun havlu (tüylü) halı (Önder, 1995: 198) olarak da tanımlanan tülü için literatürde yapılan tanımlamaların bir birine çok benzediği fark edilmektedir.

Farklı bir açıdan değerlendirildiğinde bu ürünler geçmişte eldeki malzemelerin kullanımı ile yoğun emek harcanarak ortaya konmaktaydı ancak bilim, sanayi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim ve değişimler el dokuması ürünlerin yerini kolayca fabrikasyon üretimlerin almasını sağlamıştır. Oysaki sürdürülebilirlik sadece doğal kaynakların kullanımının devamı için geçerli değil aynı zamanda kültürel kaynaklar için de geçerli bir kavramdır. Geleneksel dokumalar üretildiği yerleşim yerinde yaşayan bireylere ekonomik katkı sağlayarak bölge kültürünün korunması ve gelecek kuşaklara aktarılmasında kullanılan en önemli ürünlerdir (Öztürk, 2014: 89-90). Karapınar tülü dokumaları geleneksel, güncel gereksinme ve çağdaş yorum üçlüsünden ve hiçbir dış etkiden etkilenmeyen has bir Anadolu dokumasıdır (Eti, 1987: 3). Tülü dokumalar Karapınar'da genellikle kullanım amacı ile dokunurdu. Yöredeki her genç kızın çeyizi için dört beş tane geleneksel halının yanı sıra bir o kadar da tülü dokuma yapılırdı (Anonim, 1998: 100). Tülü dokumalar halı ve kilim dokumalar ile karşılaştırıldığında çok fazla desen ve motif özelliğine sahip olmadıkları, genellikle şematik ve geometrik motiflerden meydana geldikleri görülür. Dokumaların havları arasında, düz olarak dokunan kısımlarda bazen cicim ve zili tekniğinin kullanıldığı örnekler de görülebilmektedir.

Tülü dokumalar tek renk, desensiz olmakla beraber çoğunlukla iki renk ile yalın olarak dokunur (Arslan, 1996: 64). Dokumalarda kullanılan renkler değerlendirildiğinde beyaz, krem, kahverengi ve siyah tonlarının tiftiğin doğal halinden elde edildiği diğer renklerde ise boyama işleminin gerçekleştirildiği görülmektedir. Geçmişte doğal boyalar ile renklendirilirken zaman içinde doğal boyaların yerini toz (kimyasal) boyaların alması ile renklerde solmaların yaşanması ve renklerin birbirine girmesi kaçınılmaz olmuştur. Eski tülü dokuma örneklerine bakılarak ya da ezberdeki motif ve desenlerin dokunması ile ortaya çıkan tülü dokumalar dokuyucunun isteğine ve elinde bulunan malzemeye göre şekillenmiştir. Genellikle canlı renklerin bir arada kullanıldığı fark edilmektedir.

Tülü dokumaların yapılma nedenleri şu şekilde sıralanabilir:

Yaz aylarında yaylaya hayvanları ile çıkan yöre halkı sürdürmüş olduğu yaşam biçimi içinde hafifliği nedeni ile kolay taşınabilir bir yaygıya gerek

duymuştur. Bu gereksinim toplandığı zaman çok yer tutmayan tülü dokumalar ile karşılanmıştır. Bir tülü dokuma sarınarak kullanıldığında yorgan görevini üstleniş, yere serildiğinde ise yatak olarak da kullanılmıştır. Gene kış aylarında tülü dokumalar evlerde sedir üzerinde, kapı boşluklarına asılarak (soğuktan korunmak için) bazen de yerde yaygı olarak küçük ebatlı olanları seccade ya da minder olarak kullanılmıştır (Arslan, 1996: 64). Karapınar yöresindeki dokumalar "kuşurgu" olarak nitelendirilen sandık odalarında büyük bohçalar içinde saklanırdı. Bohçalar mevsim başlarında açılarak kullanılmak istenilenler alınıp, tekrar kapatılırdı (Eti, 1987: 3). Ayrıca süt, yağ, kıyma gibi çeşitli yiyeceklerini çömlek ya da kazanlara koyup üzerlerini tülü dokumalar ile örtterek sıcaktan korumuş ve bu işleme de "basırık" adını vermişlerdir (Arslan, 1996: 64).

Karapınar'da çobanların hayvanları otlatırken olumsuz hava koşullarından korunmak için giydikleri ve "kiylek ya da kiyik" adı verilen bir tür dış giysisine ise çoban tülüsü adı verilmektedir (Hidayetoğlu, 1999: 56). Bu dış giysinin keçeden yapılanları da vardır ve kepenek olarak adlandırılmaktadır (Begiç, 2016: 51). Özellikle kış aylarında açık havada çobanları yağmur ve soğuktan korur, su geçirmez, sıcak tutar (Begiç, 2012: 219).

Tülü dokumalar yapılırken ilme sıralarının arasında üç ile otuz sıra arasında değişen sayılarda atkı atılması nedeniyle üretim daha çabuk yapılabilir. Tülü dokumada lifler uzun bırakıldığı için yün kaybı olmamaktadır. Üretimin çabukluğu bu dokuma tekniğinin tercih edilmesinde önemli bir etkidir (Eti, 1987: 3-4).

Bu dokumalar teknik özellikleri bakımından üç grupta sınıflandırılabilir:

1. Tülü
2. Çeki, Çekki veya Çekili
3. Filik veya Filikli (Öz, 2019: 928).

Tülü dokumalarda görülen kompozisyon çeşitleri ise beş sınıfta toplanabilir:

1. Merdiven-Mihraplı Tülü
2. Kareli Tülü
3. Madalyonlu Tülü
4. Çerçeve Tülü (Açık veya Kapalı Çerçeve)
5. Konulu Tülü (Eti, 1987: 5).

Karapınar yöresine ait incelenen tülü dokuma örnekleri:



Fotoğraf 1. Örnek 1²



Fotoğraf 2-3. Örnek 1'e Ait Detay

Örnek No: 1

İnceleme Tarihi: 12.04.2019

Dokuma Tekniği: Tülü

Dokumanın Yöresi: Karapınar

Dokumanın Kaç Yıllık Olduğu: Yaklaşık 70-80 yıllık³

Dokumanın Kullanım Amacı: Yer yaygısı

Dokumanın Boyutları: 106 cm x 170 cm

Saçak Boyu: 2 cm

Kilim Örgüsü: 4 cm

Yatay Bordürün Eni/ Boyu: 8 cm x 106 cm

Dikey Bordürün Eni/ Boyu: 13 cm x 158 cm

	Çözümlü İpliği	Atkı İpliği	İlme İpliği
Hammaddesi:	Yün	Yün	Yün
İplik Katı:	2	2	1
İplik Büküm Yönü:	S	S	S
İplik Numarası:	El Eğirmesi	El Eğirmesi	El Eğirmesi
Renk:	Krem	Krem	Krem, Bej

Açıklama: Türk düğümü ile dokunmuş olan örnek, desen olarak "ibrikli" olarak adlandırılmaktadır (Aytaç, 12.04.2019 tarihli görüşme). Örnekte yeralan ibrik motifinin boyutları 26 cm x 45 cm, damaların boyutları ise 5 cm x 5 cm'dir. Örneğin 10 cm'sinde ortalama 6-7 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ise ortalama 6 sıra atkı atıldığı inceleme sırasında tespit edilmiştir. Tülünün kenarlarında 3 sıra kenar örgüsü bulunmaktadır. Dokumanın tamiri Bayram Aytaç tarafından yapılmıştır. Tamir gereken yerlerde, eski kilimlerden sökülmüş (söküntü) bordo, sarı ve mavi renkli iplikler bilinçli olarak kullanılmıştır. Burada amaç hem tamirin belli olmasını önlemek, hem de o alanlarda kullanılan renkler ile farklı bir görüntü ortaya koymaktır (Bkz. Fotoğraf 1-2-3).

³ İncelenen dokumaların yaşlarına ait bilgiler, Bayram Aytaç'ın mesleki bilgi birikimine ve deneyimine dayanarak verdiği tahmini rakamlardır.

² Çalışmada yer alan örneklerin fotoğrafları Naime Didem Öz arşivinde bulunmaktadır ve 2019 yılında Ak-saray'da çekilmiştir.



Fotoğraf 4. Örnek 2



Fotoğraf 5-6. Örnek 2'ye Ait Detay

Örnek No: 2

İnceleme Tarihi: 12.04.2019

Dokuma Tekniği: Tülü

Dokumanın Yöresi: Karapınar

Dokumanın Kaç Yıllık Olduğu: Yaklaşık 30-40 yıllık

Dokumanın Kullanım Amacı: Yer yaygısı

Dokumanın Boyutları: 110 cm x 222 cm

Saçak Boyu: 3 cm

Kilim Örgüsü: 4 cm

Yatay Bordürün Eni/ Boyu: 12 cm x 120 cm

Dikey Bordürün Eni/ Boyu: 15,5 cm x 208 cm

	Çözümlü İpliği	Atkı İpliği	İlme İpliği
Hammaddesi:	Yün	Yün	Yün
İplik Katı:	2	2	1
İplik Büküm Yönü:	S	S	S
İplik Numarası:	El Eğirmesi	El Eğirmesi	El Eğirmesi
Renk:	Krem	Krem	Krem, Kahverengi

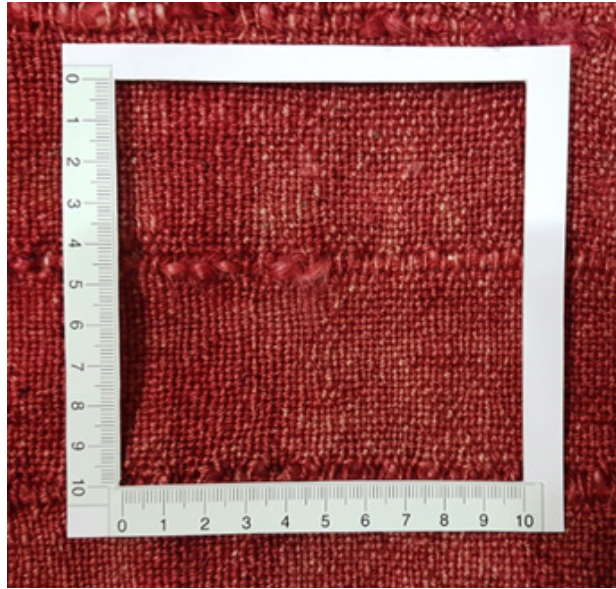
Açıklama: Türk düğümü ile dokunmuş olan örnek, desen olarak "hayat ağacı" olarak adlandırılmaktadır (Aytaç, 12.04.2019 tarihli görüşme). Örnekte yer alan hayat ağacı motifinin boyutları 35 cm x 172 cm'dir. Örneğin 10 cm'sinde ortalama 6 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ise ortalama 13 sıra atkı atıldığı inceleme sırasında tespit edilmiştir. Tülünün kenarlarında 3 sıra kenar örgüsü bulunmaktadır (Bkz. Fotoğraf 4, 5, 6).



Fotoğraf 7. Örnek 3



Fotoğraf 8-9. Örnek 3'e Ait Detay



Fotoğraf 10. Örnek 3'e Ait Detay

Örnek No: 3

İnceleme Tarihi: 12.04.2019

Dokuma Tekniği: Filik veya Filikli

Dokumanın Yöresi: Karapınar

Dokumanın Kaç Yıllık Olduğu: Yaklaşık 60-70 yıllık

Dokumanın Kullanım Amacı: Yer yaygısı

Dokumanın Boyutları: 120 cm x 120 cm

Saçak Boyu: -

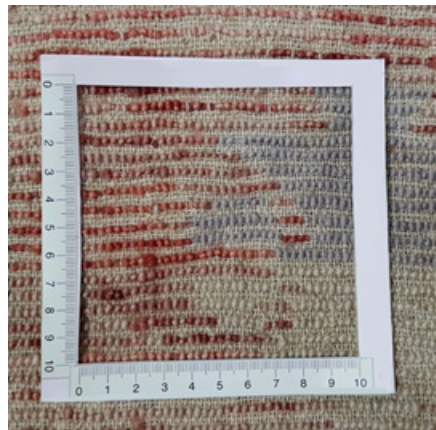
Kilim Örgüsü: -

	Çözümlü İpliği	Atkı İpliği	İlme İpliği
Hammaddesi:	Yün	Yün	Tiftik
İplik Katı:	2	2	Bükümsüz
İplik Büküm Yönü:	S	S	-
İplik Numarası:	El Eğirmesi	El Eğirmesi	-
Renk:	Mavi, Kırmızı, Yeşil	Mavi, Kırmızı, Yeşil	Mavi, Kırmızı, Yeşil

Açıklama: Türk düğümü ile dokunmuş olan örneğin Karapınar yöresine ait olduğu dokumada kullanılan renklerden ve sırt bölümündeki dokuma tekniğinden anlaşılmaktadır (Aytaç, 12.04.2019 tarihli görüşme). Desende kullanılan tiftiğe İç Anadolu Bölgesi'nde Filik adı verilmektedir. Bu nedenle dokuma da filik veya filikli olarak adlandırılmaktadır. Parlak uzun tiftik lifleri Ankara tiftik keçisinden elde edilmektedir. Dokuma 40 cm x 120 cm boyutlarında üç parça halinde dokunmuş, daha sonra dikilerek birleştirilmiştir. Mavi ve yeşil dokumaların her birinde 25 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ise 19-23 sıra atkı atıldığı inceleme sonucunda tespit edilmiştir. Kırmızı parçada ise 23 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ortalama 27 sıra atkı atıldığı görülmüştür. Tülünün kenarlarında 3 sıra kenar örgüsü bulunmaktadır (Bkz. Fotoğraf 7, 8, 9, 10).



Fotoğraf 11. Örnek 4



Fotoğraf 12-13. Örnek 4'e Ait Detay

Örnek No: 4

İnceleme Tarihi: 12.04.2019

Dokuma Tekniği: Çekili

Dokumanın Yöresi: Karapınar

Dokumanın Kaç Yıllık Olduğu: Yaklaşık 30-40 yıllık

Dokumanın Kullanım Amacı: Yer yaygısı

Dokumanın Boyutları: 108 cm x 170 cm

Saçak Boyu: 8 cm (Dokumanın sadece bir kenarında)

Kilim Örgüsü: 11 cm

Yatay Bordürün Eni/ Boyu: 5,5 cm x 108 cm

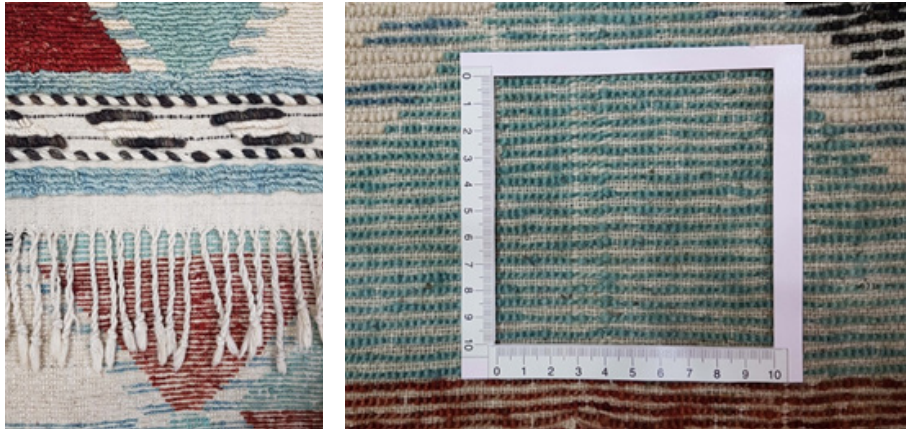
Dikey Bordürün Eni/ Boyu: 7 cm x 151 cm

	Çözgü İpliği	Atkı İpliği	İlme İpliği
Hammaddesi:	Yün	Yün	Yün
İplik Katı:	2	2	1
İplik Büküm Yönü:	S	S	-
İplik Numarası:	El Eğirmesi	El Eğirmesi	El Eğirmesi
Renk:	Krem	Krem	Kırmızı, Petrol Yeşili Açık Mavi, Açık Sarı

Açıklama: Dokuma esnasında atkı yolunda kamışlar konulup, hav ipleri sarılmış, bir sıra bittikten sonra kamış aradan çekilerek dokuma tamamlanmıştır. Dokuma iki parça halinde dokunmuş ve sonradan birleştirilmiştir. Zeminde yeralan motifler 15 cm x 13 cm, ortada yeralan göbek motifi ise 66 cm x 78 cm. boyutlarındadır. Örneğin 10 cm'sinde ortalama 17 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ise ortalama 3 sıra atkı atıldığı tespit edilmiştir. Dokuma daha eski görünmesi için güneşe maruz bırakılmış, ayrıca hidrojen peroksit içeren kimyasal açıcılar ile ipliklerin renklerinin solması sağlanmıştır (Bkz. Fotoğraf 11, 12, 13).



Fotoğraf 14. Örnek 5



Fotoğraf 15-16. Örnek 5'e Ait Detay

Örnek No: 5

İnceleme Tarihi: 12.04.2019

Dokuma Tekniği: Çekili

Dokumanın Yöresi: Karapınar

Dokumanın Kaç Yıllık Olduğu: Yaklaşık 30-40 yıllık

Dokumanın Kullanım Amacı: Yer yaygısı

Dokumanın Boyutları: 107 cm x 166 cm

Saçak Boyu: 13 cm (Dokumanın sadece bir kenarında)

Kilim Örgüsü: Bir kenarda 8 cm, saçak tarafında 4 cm

Yatay Bordürün Eni/ Boyu: 2,8 cm x 107 cm

Dikey Bordürün Eni/ Boyu: 6 cm x 141 cm

	Çözümlü İpliği	Atkı İpliği	İlme İpliği
Hammaddesi:	Yün	Yün	Yün
İplik Katı:	2	2	1
İplik Büküm Yönü:	S	S	S
İplik Numarası:	El Eğirmesi	El Eğirmesi	El Eğirmesi
Renk:	Krem	Krem	Kırmızı, Koyu Kahve Krem, Açık Mavi, Açık Yeşil

Açıklama: Dokuma esnasında atkı yolunda kamışlar konulup, hav ipleri sarılmış, bir sıra bittikten sonra kamış aradan çekilerek dokuma tamamlanmıştır. Dokuma iki parça halinde dokunmuş ve sonradan birleştirilmiştir. Dokumanın zemininde yeralan ikili üçgen motifler 39 cm x 32 cm boyutlarındadır. Dokumanın alt kısmında yeralan, krem ve kahve renklerden oluşan bordür ise 8 cm x 83 cm. boyutlarındadır. Örneğin 10 cm'inde ortalama 18 sıra ilme atıldığı, ilme sıralarının arasında ise ortalama 3 sıra atkı atıldığı tespit edilmiştir (Bkz. Fotoğraf 14-15-16). Dokuma daha eski görünmesi için güneşe maruz bırakılmıştır. Ayrıca hidrojen peroksit içeren kimyasal açıcılar ile ipliklerin renklerinin solması sağlanmıştır (Bkz. Fotoğraf 17).



Fotoğraf 17. Örnek 5'e Ait Detay

Sonuç

Geçmişten günümüze kadar bünyesindeki tüm özellikleri bozulmadan koruyabilen türleri olsa da kullanım ömrünü tamamlayan ve çağın gereksinimlerine cevap veremeyerek kültür erozyonuna uğramış birçok üründe olduğu gibi geleneksel dokumaların bazıları da maalesef bu durumdan olumsuz açıdan etkilenmiştir.

Geçmişte önceleri sadece kişisel ihtiyaç ve çeyiz için dokuma yapılırdı. Zaman içinde dokumaların ticaretinin yapılması ile birlikte bu geleneksel üretimlere müdahaleler yapıldı ve gelenekselliklerini kaybettiler. Tülü dokumalar ise Karapınar yöresinde satılmak için değil sadece kullanım amacı ve çeyiz amaçlı dokunurdu. Halı ve kilim dokumalar ile karşılaştırıldığında tülü dokumaların, dokuma tekniğinin çok fazla detaylı motif ve desen oluşturmaya imkân vermemesinden dolayı daha sade oldukları görülür. Aslında günümüz moda anlayışı içerisinde değerlendirildiğinde bu durum onları daha da sıra dışı kılmaktadır (Anonim, 1998: 100). Bu yüzden yerli ve yabancı turistlerin ilgisini çekmekte ve daha eski görünümlü ürünler tercih edilmektedir. Bu işin ticaretini yapan kişilerin dokumayı olduğundan daha yaşlı ve eski göstermek için ağartma uygulamaları yaptıkları bilinmektedir. İnceleme sırasında tülü dokumaların daha eski görünmeleri için kimyasal açıcılar ile iplik renklerine müdahaleler yapıldığı, tamir işleminde de bazı alanların orjinale sadık kalınmadan tamir edildiği görülmüştür. Ne yazık ki bu gibi uygulamalar elde kalan tülü örneklerinin geçmişten günümüze kadar gelmiş karakteristik özelliklerini yok etmekte ve yozlaşmalarına sebep

olmaktadır. Bu tür müdahaleler sadece o dokuma türüne değil aynı zamanda Türk kültür mirasına da çok ciddi zararlar vermekte ve ortada gelecek kuşaklara aktarılacak ürün bırakmamaktadır. Gelecek kuşaklara aktarılacak ürünlerin maddi anlamda çok kıymetli olması, son örnek olması ya da çok eski olmasına gerek yoktur. Bir döneme ait gündelik kullanım eşyalarının da gelecek kuşaklara aktarımı aslında sadece o dönemin kültürel ve sanatsal yapısı hakkında fikir vermez. Aynı zamanda o toplumun ekonomik ve sosyal yaşam biçimi hakkındaki bilgi ve belgeleri de içermektedir. Bu çalışmayı özgün kılan özellik Karapınar Tülü dokumaları arasından seçilen örneklerin bu bakış açısı ile incelenmesidir. Bu sebeple incelenen örnekler seçilirken müdahaleye maruz kalan örneklerle de yer verilmiştir.

“İnsan yaşadığını söyler” sözünü kanıtlayan tülü dokuma örneklerinden alınacak çok dersler vardır (Eti, 1987: 3-4). Bu örneklerle dikkatle bakılarak dokuma üretiminin günümüzdeki durumunu ve geleceğini belirlemek aslında yaşam biçimine bağlı gelişen bu üretimlerin şekillenmesindeki etkenleri göz önünde bulundurarak geleceğe taşımanın en doğrusu olduğunu kanıtlamaktadır.

Kaynakça

Açıköz, H. (1984). "Türkçe'de Halı ve Halıcılık Terimleri", *Türk Dünyası Araştırmaları*, 32, İstanbul.

Anonim. (1998). *Tülü Halıları-Karapınar Yöresinin El Dokuması Halıları*, Vizyon Dekorasyon, İstanbul: Ünal Ofset A.Ş.

Arslan, S. (1996). "Halı Sanatına Özgün Bir Yaklaşım: Tülü", *Sanatsal Mozaik*, 1 (12), Cem Ofset.

Aytaç, B. (2019, 12 Nisan). Bayram Aytaç ile Tülü Üzerine Söyleşi, Bayram Aytaç'ın Tülü Atölyesi, Aksaray.

Balpınar Acar, B. (1982). *Kilim-Cicim-Zili-Sumak Türk Düz Dokuma Yaygıları*. İstanbul: Eren Yayınları.

Begic, H. N. (2016). "Orta Asya'dan Küçük Asya'ya Geleneksel Bir Sembol; Kepenek", *ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7 (2), 44-62.

Begic, H. Nurgül, (2012). "Konya Keçeciliğinde Çoban Kepeneği- Shepherd Kepenek in Konya Felting", *Milli Folklor*, 24 (94), 214-222.

Edgü, F. (1989). *Karapınar Tülü Halıları*. İstanbul: Ada Yayınları.

Ekici, M. (2004). "Bir Sempozyumun Ardından: Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi". *Milli Folklor*, 16 (61).

Eti, E. (1987). "Karapınar Tülü Halıları", *Türkiyemiz*, 17 (52), İstanbul: Apa Ofset.

Hidayetoğlu, H. M. (1999). *Karapınar Tülü Dokumaları*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, El Sanatları Eğitimi Anabilim Dalı, Konya.

İsimyeli, N. (1976). *Sanat Terimleri Ansiklopedisi*. 12. Ankara: Ankara Sanat Yayınları.

Önder, M. (1995). *Antika ve Eski Eserler Kılavuzu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. Genel Yayın No: 341, Sanat Dizisi: 46.

Öz, N. D. (2019). "Tülü Dokumaların Genel Özellikleri ve Bir Koleksiyon Örneği", *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7 (16), 925-945.

Öztürk, C. (2014). *Geleneksel El Sanatları ve İstanbul'da Beş Yıldızlı Otellerdeki Uygulamalar*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ünal, Z. G. (2014). *Kültürel Mirasın Korunması*, İstanbul.

Tasarım ve Müzik İlişkisinin Mekândaki İzdüşümü

Burcu Ölgen
Özkal Barış Öztürk

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2019
Yayına Kabul Tarihi: 30.10.2019

Özet

Müzik sanatı ilk çağlardan itibaren insan hayatında önemli bir yer tutmaktadır. İnsan müziği belirli bir süre içinde algılar, dolayısıyla müzik zamansal bir sanattır. Bununla birlikte, sesin duyulabilmesi için iletici ortama ihtiyaç olduğundan, mekânsaldır da denebilir. Müzik, zamansal ve mekânsal olmasının yanında, biçimsel olarak da ele alınmaktadır. Deneysel çalışmalarda, müziğin görülebilir formlar oluşturduğu gözlemlenmiştir. Müziğin biçimselliği ise tasarım ve müzik ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda araştırma, müziğin kavramsal olarak ele alınarak tasarım ürüne dönüştürülebileceği hipotezinden yola çıkılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma, tasarım sürecinde müziğin kavramsal çıkış noktası olarak kullanılarak sonuç ürüne aktarılması ve bunun mekândaki yansımalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, insan ve müzik ilişkisi, müziğin mekân, zaman ve uzamdaki yeri ile müziğin mekân içindeki etkisi konuları araştırılmıştır. Bu bağlamda, müziğin biçimsel yönü irdelenerek, tasarıma ve mekâna etkilerinin örneklerle birlikte incelenmesi yöntemi benimsenmiştir. Belirlenen araştırma sorusu dâhilinde müziğin tasarımda form oluşturma sürecinde bir kavram olarak kullanılabileceği ve yöntemlerin tasarımcıya bağlı olarak çeşitlenebileceği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müzik; Tasarım; Deneysel Tasarım; Mekân; Form

THE PROJECTION OF RELATION BETWEEN DESIGN AND MUSIC IN SPACE

Abstract

Music has been an important part of human life from the early ages. One perceives music in a certain period of time, therefore music is a temporal art. It is also spatial, since a transmitting environment is needed for sound to be heard. Besides being temporal and spatial, music is also considered formally. In experimental studies, it has been observed that music has visible forms. The formalism of music reveals the relationship between design and music. In this context, the research was carried out on the basis of the hypothesis that music can be conceptually considered and converted into a design product. The aim of this study is to analyse the reflections of music in the space by using music as a conceptual starting point in the design process. In this study, the relationship between human and music, the place of music in space, time and extension and the effect of music in space were investigated. In this context, the formal aspect of music is examined and the method of examining the effects of design and space together with examples is adopted. Within the determined research question, it was found that music can be used as a concept in the form formation process in design and methods can be varied depending on the designer.

Keywords: Music; Design; Experimental Design; Space; Form

Giriş

Hareket dolayısı ile oluşan titreşimler ses dalgalarını meydana getirir ve dalgalar havada yayılarak sesi ortaya çıkarır. Ses, titreşimlerin tekrarından oluşur (Karolyi, 1965: 9). Tekrarlanan hareketler ise doğada pek çok şekilde gözlemlenmektedir: Nefes almak, dalgaların art arda kıyıya vurması, gece ve gündüz gibi. Zaman içinde tekrar eden hareketler ritmik hareketlerdir. İlkel insanlar doğadaki ritmik hareketleri ve sesleri analiz ederek zamanla titreşimleri düzenlemeyi öğrenmiş ve müziği ortaya çıkarmıştır (Karolyi, 1965: 7-9-27). Ahmet Say'ın (2008) müzik tanımı şu şekildedir: "müzik, malzemesi ses olan bir sanattır" (s.15). Müziğin var olabilmesi iki etmene bağlıdır: Ses ve insan. Bu iki etmen arasında kurulan bağlantı müziği ortaya çıkartmaktadır. Müzik, ilk çağlardan itibaren insan yaşamında yer almaktadır. İlk Çağ'da insan sesi kullanılarak büyü amacıyla yapılan ayinler evrimleşmiş ve Paleolitik Çağ'da ilk kez vurarak, üfleyerek ve sallayarak ses üretimine başlanmış fakat müzikal bilinç henüz gelişmemiştir. Uygarlıklar döneminde tarımın gelişmesiyle yerleşik hayata geçilmiş, yazının icadıyla bilim ve sanat hızla gelişmiştir. Böylece, müzik yapma bilinci ilk olarak Mezopotamya, Mısır, Anadolu, Yunan ve Roma gibi uygarlıklarda doğmuş, müzik toplumun kültürel değerlerine karışmaya başlamıştır (Say, 2008: 16-48). Müzik sanatı, zaman içinde gelişerek topluma uyum sağlamış ve insanların günlük yaşamında önemli bir yer tutmuştur. Bunun yanında diğer sanat dallarıyla birlikte, mimari ve tasarımla da etkileşime girmiştir. 19. yüzyılda Ernst Chladni'nin yapmış olduğu "Chladni's Plates" isimli deneyin yanı sıra, 2017 yılında Zach Lieberman'ın artırılmış gerçeklik teknolojisiyle yaptığı deneysel çalışma sonucunda müziğin biçimsel yönünün keşfedilmesi; görsel sanatlar, tasarım veya mimari disiplinlerine müzik ile bir arada çalışma fırsatı yaratmıştır. Müziğin görselliği barındırması bir tasarım yaklaşımına dönüşmesine kapı açmıştır. Müziğin, mimarlık eğitimine dâhil edilmesini öneren yaklaşımlar mevcut olmakla birlikte bu çalışmalar, müzik ile mimarlık arasındaki benzerliklerin üzerinde durmaktadır. Felix ve Elsamahy, müziğin mimarlık eğitiminde kullanılması için bir metot önerisi sunmuştur. Bu öneride müzikteki ritim, melodi, armoni ve form kavramlarının mimarideki karşılıkları tespit edilerek, tasarım eğitiminde stüdyo dersi için yenilikçi bir yaklaşım sunulmuştur (Felix, Elsamahy, 2016).

Müziğin tasarıma etkisi ve forma dönüşüm sürecini incelemek amacıyla hazırlanan makalede, müzik ile tasarım arasındaki ilişki örnekler üzerinden incelenmiştir. Müziğin tasarıma nasıl dâhil olabileceğini sorgulayan makalenin, tasarım ve müzik ilişkisine ışık tutması hedeflenmektedir. Çalışma kapsamında, insan ve müzik ilişkisi, müziğin mekân, zaman ve uzamdaki yeri, insan-müzik-mekân ilişkisi, müziğin biçimselliği, müziğin görsel

sanatlara etkisi, tasarlama eylemi ve süreci, müziğin tasarlama eylemine etkisi konuları incelenmiştir. Bu bağlamda, müziğin biçimsel yönü irdeyerek, ürün ve mekân tasarımına etkilerinin örneklerle birlikte incelenmesi yöntemi benimsenmiştir. Çalışma sonucunda, müzik sanatının tasarlama süreci için bir çıkış noktası haline gelmesi ve yöntemsel çeşitlilik konuları tartışılmıştır. Belirlenen araştırma sorusu dâhilinde müziğin tasarımda form oluşturma sürecinde bir kavram olarak kullanılabilmesi ve yöntemlerin tasarımcıya bağlı olarak farklılaşabileceği tespit edilmiştir.

1. Müzik, İnsan ve Mekân

Müzik, yapısal olarak zaman kavramıyla, varoluşsal açıdan ise mekân kavramı ile ilişkilendirilmektedir. İnsan müziği belirli bir zaman dilimi içinde ve bir mekânda deneyimlediğinden, müzik-insan ilişkisi mekân, zaman ve uzam kavramlarıyla birlikte ele alınmaktadır. Makalenin bu bölümünde düşünürlerin mekân, zaman ve uzam kavramlarıyla ilgili açıklamalarına kısaca yer verilmiştir.

Mekân kavramı, Heidegger'in düşüncesine göre deneyim ve etkileşim eylemlerini barındırmaktadır. Bu deneyimi ise "dünya-içinde-olmak" şeklinde tanımlamakta ve bu durumun direkt olarak mekânla ilişkisi olduğundan bahsetmektedir. Mekânı varlıktan ayrı değil, varlığın mekânsallığı olarak ele almaktadır. Varlığın mekânsallığı ise eylemin mekânının içinde barınmakta; varlık, eylem aracılığı ile alanlarla etkileşime girmektedir. Birey bir nesneye yönelmekte ve bu sayede nesneye yaklaşarak mekânsal olarak var olma sürecini ortaya çıkarmaktadır (Hisarlıgil, 2008). Toplum ölçeğinden ele alındığında mekân, Lefebvre'ye göre; algılanan, hayal edilen ve yaşanan bir toplumsal üründür. Bu bağlamda, mekânın bir ürün olması, üretim sürecinin hammadde tedariki, üretici, lojistik gibi aşamalarına etki etmesine sebep olur. Bu sayede mekân, toplum ile ekonomi arasındaki ilişkinin önemli bir parçası haline gelmektedir (Lefebvre, 2016: 21-30). Mekân ile müzik ilişkisi müziğin algılanabilmesi için iletici bir ortama duyduğu ihtiyaçtan doğmaktadır. Bu konuya ayrıca yer verilmiştir.

Mekân biçimi, uzam ise içeriği temsil etmektedir. Merleau-Ponty uzamı (2017), "...şeylerin üç boyuta yayıldıkları ve yer değiştirmelerine karşın özdeşliklerini korudukları homojen ortamdır" (s.20) şeklinde tanımlamaktadır. Nesnelerin konularının değişmesi özlerini etkilememektedir. Dünya üzerinde nesnelerin konuları değiştiğinde bazı özellikleri de değişmekteyken; uzam her yerde aynı olmaktadır. Uzam duyularla değil, insan-eylem yada mekân-zaman aracılığıyla algılanmaktadır. Uzamda bulunan nesnelere, insanın algılayışı ile şekillenmektedir. Bu algı, insan beyninin çevresinde oluşan durumlar hakkında tahminde bulunması

sebebiyle varsayımsaldır (Merleau-Ponty, 2017: 19-26). Brook'a göre ise uzam, zaman ve mekân içinde hissedilen bir değerdir. Brook, uzamı tiyatro üzerinden ele almakta ve uzamın görünür hale gelmesi için bir oyuncu ile izleyiciye ihtiyaç duyulduğunu belirtmektedir (Brook, 2010: 11). Bu bağlamda uzam, mekânda eylem aracılığıyla algılanan bir boyuttur.

Zaman kavramı ise birçok filozof ve bilim insanı tarafından yüzyıllardır ele alınan bir konudur. Heidegger zamanı, içinde olayların geçtiği kavram olarak tanımlamaktadır. Zamanın "var-olma" olduğunu, değişimin zaman içinde bulunduğunu belirtmektedir. Bu anlamda, zamanın varlığı şimdi kavramıdır ve zaman şimdilerden referans alınarak algılanmaktadır (Heidegger, 2011: 55-57).

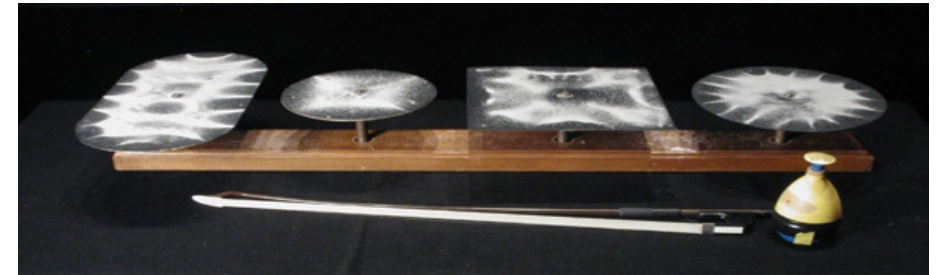
Stravinsky, müziğin zamansal bir sanat olduğunu ve dinleyicinin müziği algılaması için hafızaya ihtiyaç duyduğunu söylemiştir (Stravinsky, 2004). Müzik eseri başlangıç ile bitiş noktalarına sahiptir ve belirli bir zaman dilimi içinde ancak bir dinleyici tarafından algılandığında var olmaktadır. Müziği deneyimlemek için algıdan fazlasına, müziğin zihinde tutulmasına, yani hafızaya ihtiyaç vardır. İnsan, var olduğu süre boyunca müziğe odaklanarak zihnini ve hafızasını müzikle doldurur. Müziğin zaman içindeki seyahati, insan zihninin yanında mekânı da bir sıvıymış gibi kaplar. Bu kaplayış müziğin varlığının kanıtıdır. Müziğin varlığı öncelikle duyma eylemi ile ilgilidir; bir insan tarafından duyulmadığında varlığından söz edilemez. Bu bağlamda müzik zaman içinde icra edilip mekândaki izleyici aracılığıyla uzamda var olmaktadır.

İnsan ve müzik ilişkisi duyma eylemi ile başlar. Hareket sonucu oluşan titreşimler kulak zarına ulaşır ve sestten alınan veriler işitsel kortekse gönderilir. İşitsel kortekste bulunan sinir hücreleri ise gelen sesin türü, geliş yönü gibi özelliklerini belirler. Beyin bu bulguları tını, perde, yükseklik ve konum gibi verilere dönüştürerek duyulan müzik hakkında temel bilgilere erişir. Ses niteliklerine ayrıldıktan sonra işitsel hafızaya ulaşarak mevcut bilgilerle eşleştirilir (Ayata, 2008). Müziği algılamak için yalnızca duymak yeterli olmamaktadır. Müzik ilk olarak ton aracılığıyla algılanır. Ton ise üç niteliğe sahiptir: Bunlar perde, tını ve yüksekliktir. Perde, insan kulağının notaların zaman aralıklarını algılamasına yarar. Tını, sesin frekans çeşitliliğiyle, basıncıyla ve zamansal özellikleriyle ilgilidir. Yükseklik ise sesin kulak zarında ölçülen yoğunluğudur (Oxenham, 2013: 1-4). Mekân ise insanın etrafındaki nesnelere birbiriyle ilişkilendirerek kendi boyutuyla karşılaştırmasıyla algılanmaktadır (Groh, 2017: 15-19). İnsanın müziği mekân içinde hissetmesi duyma duyusu ile doğrudan ilgili olmakla birlikte mekânın atmosferinin kattığı değer dolayısı ile görme, koklama hatta

dokunma duyuları da müzik deneyiminin bir parçası olmaktadır. Mekân, iletici ortam olarak müziğin duyulmasını sağlamasının yanında, müzik mekânları öncelikle müziğin akustik açıdan en iyi şekilde deneyimlenmesini amaçlamaktadır. Aynı zamanda, mekânın atmosferik etkisi müzik deneyimine olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Bu da mekânın müzik algısını yönlendirebildiğini göstermektedir. Müziğin mekânla olan ilişkisi yalnızca algısal yönde değildir. Mekân ve müzik çeşitli konularda bir araya gelebilmektedir. Müzik, bir sanat dalı olarak, dinleyici tarafından doldurulacak kavramsal boşluklara sahiptir. Bu boşluklar bir tasarımcı tarafından doldurularak mekân tasarımına yansıtılabilmektedir.

2. Tasarım ve Müzik İlişkisinin Mekâna Yansıması

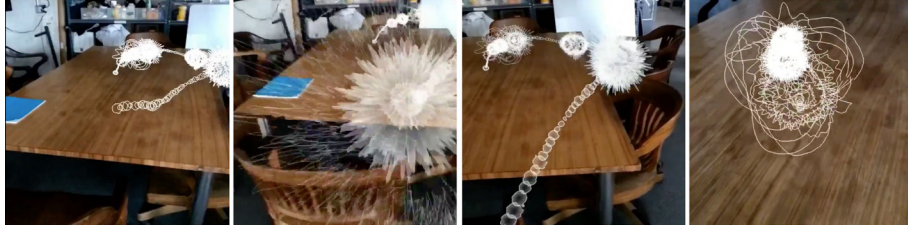
Tasarım ile müzik arasındaki ilişki, müziğin tasarımcıya olan psikolojik ve fizyolojik etkilerinin yanı sıra, müziğin biçimselliğini de kapsar. Bu da görsel öğeleri barındıran tasarım ile işitsel bir sanat olan müziğin arasında köprü kurarak bir arada çalışma fırsatı yaratmaktadır. Müziğin gözle görülebilir biçimsellik barındırması tasarıma aktarılacak üzere bir yaklaşımın ortaya çıkmasına katkı sağlamaktadır. Müzik, sesin düzenlenmesiyle oluştuğundan düşünülmüş bir müzikal biçimi gerektirir. Müzikte fraktal geometrinin izlerine rastlanması, bu düşünülmüş müzikal biçimin görsel karşılığıdır. Bach'ın Brandenburg konçertosunun ses yüksekliğinin yaklaşık olarak bir fraktal dağılımına sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bach'ın müzikal kompozisyonunun etkilerinin fraktal geometriden sapsular olduğu söylenebilir (Hsü, Hsü, 2006). Müzik notasyonundaki biçimsellik ses dalgalarında da görülmektedir. Dalgaların belirli formlar oluşturduğu Alman bilim insanı ve müzisyen Ernst Chladni tarafından 19. yüzyılda gözlemlenmiştir. Chladni's Plates adıyla bilinen deneyde, titreşimlerin frekans arttıkça karmaşıklaşan desenler oluşturduğu anlaşılmıştır (Görsel 2.1).¹



Görsel 2.1. Ernst Chladni, Chladni's Plates, 19. yy.

¹ Smithsonian National Museum of American History, "Chladni Plates", erişim tarihi: 26 Kasım 2019, <https://americanhistory.si.edu/science/chladni.htm>

Gelişen artırılmış gerçeklik teknolojisiyle, müziğin biçimselliği akıllı telefonlar aracılığıyla gözlemlenebilmiştir. Amerikalı yeni medya sanatçısı Zachary Lieberman, 2017 yılında yaptığı bir çalışmada, akıllı telefon aracılığıyla ses dalgalarını mekân içinde biçimsel olarak görünür hale getirmiştir.² Çalışmanın kaydedildiği videoda görüldüğü üzere ses, mekân içinde belirli bir yöne doğru hareket etmektedir. Program sesi geri veya ileri sarmaya imkân vermekte, bu da formun ortaya çıkışının tekrar tekrar gözlemlenebilmesini sağlamaktadır (Görsel 2.2).



Görsel 2.2. Zachary Lieberman, Mekânda Ses, 2017.

Lieberman'ın bu çalışması müziğin biçimsel yanını ortaya koymakta ve bu durum tasarım ile müziği bilimsel ve teknolojik boyutta bir araya getirmektedir. Bu bağlamda, tasarlama eylemi ve tasarım kavramına değinmek gerekmektedir. Tasarlama eyleminin bileşenlerinden biri olan 'yaratıcılık' kavramı, sözlük anlamı "olmayanı var etmek" olan 'yaratmak' kelimesinden türetilmesine karşın, "daha önce yapılmamış bir şeyi ortaya koymak" şeklinde tanımlanabilir. Rollo May (2016), yaratıcılığı bir süreç olarak ele almış ve "bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyasıyla karşılaşması" (s.76) şeklinde tanımlamıştır. Tasarımcı sorunla, sanatçı resmedeceği durumla karşılaşır. Yaratıcı olmak eylemi gerektirir. Sanatçı veya tasarımcı karşılaşma anına teslim olduğunda bunu takiben bir dışavurum gerçekleşir. Yaratıcı eylem beraberinde sınırları getirmesine rağmen sınırlara karşıdır. Sınırlar ile olanaklar bilinç aracılığıyla birleşerek hayata geçer. Bu da imgeleme yöntemi ile yapılır. İmgeler, karşılaşma sonucunda durum hakkında farkındalık kazanılarak zihinde ortaya çıkarılan fikirlerdir. İmgeleme, biçime dönüştürülerek yaratıcı edim başarıyla sonuçlandırılır (May, 2016). Sartre (2017), varlığın imgesel anlatımı ile gerçeklikteki anlatımının iki ayrı varoluş içinde aynı varlık olduğundan bahsetmiştir. İmgedeki varlık, imgenin karşıladığı varlıkla dışarıdan ilişki kurmaktadır (s.7-8). İmgeleme ise tasarım sürecinin temelidir. Tasarımcı imgesinde topladığı kavramları

somutlaştırarak tasarım ürününü ortaya çıkarır. Tasarım kavramı, 1919 yılında Walter Gropius tarafından Almanya'da topluma yardımcı olan sanatçılar yetiştirmek amacıyla kurulan Bauhaus okulu ile başlamıştır. Tasarımcı kelimesi ilk kez Amerika'da çıkmış olmasına karşın bu kelimeye tasarım mühendisi anlamı yüklenmiştir. Tasarım mühendisinin iş tanımı, güncel tasarımcı kelimesiyle kıyaslandığında ürünlerin estetik yönüyle ilgili çalışmasını içermemektedir. Bruno Munari (2008) tasarımcıyı estetik algıya sahip planlayıcı olarak tanımlamıştır (Munari, 2008). Tasarımcı objektif bir bakış açısıyla insan yaşamını tasarlar ve tasarımlarının endüstriyel olarak üretimini planlar. Tasarımcı, bir soruna çözüm bulmak üzere düşünürken bilgi birikimi ve deneyimlerinden derlediği kavramlar ile karşılaşılan sorunu eşleştirir. Bu eşleşmeler tasarımın kavramsal alt yapısını oluşturur ve tasarlama sürecini başlatır. Kavramsal alt yapı olarak müziğin kullanılması durumunda, müzik eserinin doğası gereği kavramsal yapıda olması, tasarım sürecine dâhil edilmesini kolaylaştırmaktadır.

Müziğin forma dönüşmesi, tasarımcıya bağlı olarak pek çok farklı yaklaşım ile gerçekleşebilmektedir. Bu durum, tasarımcının bakış açısına göre değişmekte olduğundan tek bir yöntemin varlığından söz edilememektedir. Müziği algılamak dinleyiciden dinleyiciye farklılaşmakta, bu durumda tasarımcılar aynı müzik ile yola çıksa da farklı sonuçlara ulaşmaktadır. Bu yaklaşımlara; müzik verilerinin bilgisayar yazılımları aracılığıyla analiz edilerek forma dönüştürülmesi, müziğin titreşiminden kaynaklı hareket ile form elde edilmesi, eserin notasyonunun biçimsel olarak forma adapte edilmesi ve müziğin kavramsal ele alınarak tasarım formunun oluşturulması gibi yollar örnek olarak gösterilebilir.

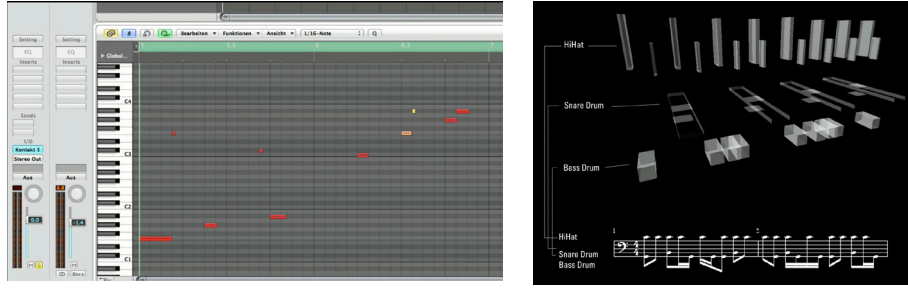
Müziğin mekân tasarımındaki yansımalarını incelemek amacıyla makale kapsamında farklı tasarımcılara ait üç örnek incelenmiştir. Örneklerden ilki İsviçreli tasarımcı Jan Henrik Hansen'e ait olan Bahreyn'de bulunan Unesco binasıdır. İkinci örnek, Avusturyalı mimar Bernhard Leitner'in Paris'te konumlanan Le Cylindre Sonore isimli ses-mekân çalışmasıdır. Son örnekte ise Polonyalı mimar Daniel Libeskind'in Berlin'de inşa ettiği Yahudi Müzesi projesi incelenmiştir. Bu örnekler ile tasarımda müziğin kullanımı konusunda üç farklı yaklaşımı incelemek amaçlanmıştır. Örneklerin üçünün de farklı oranlarda mekânsal öğeler içermesi, müziğin çeşitli tür ve ölçeklerdeki çalışmalara yansımaları görebilmek doğrultusunda seçilmiştir. Birinci örnek olan Hansen'in Unesco Binası, bir cephe tasarımı çalışmasıdır. Tasarım, düşey düzlemde şekillenmiştir ve giriş mekânı olarak düşünülmüştür. İkinci örnekte, Leitner'in Le Cylindre Sonore çalışması ses-mekân türünde olmakla birlikte, içine girilebilen fakat açık bir mekân formundadır. Son olarak Libeskind'in Yahudi Müzesi, bir mimari yapı örneği olması dolayısı

² Stinson, E. (2017). Wired "An Artist Uses an iPhone to Visualize Sounds in A.R.", erişim tarihi: 19 Ağustos 2019 Web: <https://www.wired.com/story/an-artist-uses-an-iphone-to-visualize-sounds-in-ar/>

ile ele alınmış; böylece müziğin tasarıma aktarımı farklı yaklaşımlar ve farklı biçimlerde mekânsallık barındıran örneklerle incelenmiştir.

2.1. Unesco Binası, Jan Henrik Hansen, 2012

Jan Henrik Hansen, mimar ve tasarımcı olmasının yanında müzisyen kimliğine de sahiptir. Müzik konusundaki kabiliyetini tasarımlarına aktarmak adına müzik verilerinin sayısal ortamda görselleştirilmesi üzerine çalışmaktadır. Bu amaçla, ekibi ile birlikte bir bilgisayar yazılımı geliştirmiştir ve müzikten elde ettiği formları yazılım aracılığıyla tasarımlarına aktarmaktadır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Jan Henrik Hansen, Müziği Forma Dönüştüren Yazılım, 2012

Müzik ile tasarımı birleştirdiği çalışmalarını 'The Architecture of Music' başlığında toplayan Hansen, bu yöntemi mimarinin yanında sanat ve tasarım alanlarına entegre da etmektedir. Projenin dâhilinde olan işlerden biri müzisyen Peter Neubacker ile işbirliği yaptığı Klangform "C" isimli heykel çalışmasıdır. Eser, Neubacker'in akustik gitar ile seslendirdiği do notasının dört saniyesini temsil etmektedir. Ses, üç boyutlu çizim programı aracılığı ile biçime dönüştürülmüş, parlatılmış bronz malzeme tercih edilmiştir (Görsel 2.3)³

Müziğin Mimarisi projesi ile Hansen, müziği kullanarak sanatsal kaygılar taşıyan, estetik değerlere sahip tasarım ürünler ortaya çıkarmaktadır. Tasarımcı, müziği üç boyutlu hale getirerek anda dondurmaya amaçlamıştır. Bu yöntem ile tasarladığı mimari projelerden biri ise Bahreyn'deki Unesco binasıdır. 2012 yılında hayata geçirilen proje, Salem Al Alaan'ın bestelediği geleneksel Bahreyn ezgilerine sahip müziğin ritmik unsurları baz alınarak

tasarlanmıştır. Ritimler, yapının giriş alanını oluşturarak, iki kuleyi birbirine bağlamaktadır (Görsel 2.4-5).⁴



Görsel 2.3. Jan Henrik Hansen, Klangform "C", 2009



Görsel 2.4. Jan Henrik Hansen, Unesco Binası, Bahreyn, 2012



Görsel 2.5. Jan Henrik Hansen, Unesco Binası, Bahreyn, 2012

³ Jan Henrik Hansen, "Projects", erişim tarihi: 19 Ağustos 2019, www.jhh.ch/projects

⁴ Jan Henrik Hansen, "Projects"

Var olan yapının deforme olmuş cephesinin yerine tasarlanan form, eski halinin yalınlığı korunarak yeniden inşa edilmiştir.⁵ Yalınlığın korunması amacıyla, müzikten alınan ritim verileri tekrar eden düşey parçalara dönüşmüştür. Müziğin ritmine göre cepheye yerleştirilen düşey parçalar gün ışığının etkisiyle ışık-gölge oyunları yaratmakta, karanlık olduğunda ise yapı, özel yerleştirilmiş aydınlatmalar sayesinde bir ışık enstalasyonuna dönüşmektedir (Görsel 3.4). Böylece Bahreyn'in geleneksel ezgileri dünya mirası merkezinde yeniden hayat bulmuş, müzik mimari aracılığıyla biçimleşmiştir. Bu örnekte, müzikten alınan ritmik verilerle şekillenen tasarım iç mekâna yansımamış, cepheyi oluşturarak giriş mekânını ortaya çıkarmıştır. Yapıya yönelim gerçekleştirildiğinde ilk algılanan bileşen olan giriş mekânı, açık formda olup kullanıcıları yapının içine yönlendirmektedir. Tekrar eden parçaların oluşturduğu ışık-gölge oyunları ise giriş mekânını görünür kılmaktadır. Çalışmada, müzik ve mimarinin ortak kavramlarından biri olan ritim kullanılmış, müzikten alınan verilerin direkt olarak mimariye aktarılması yaklaşımı tercih edilmiştir.

2.2. Le Cylindre Sonore, Bernhard Leitner, 1987

Avusturyalı mimar ve akademisyen Bernhard Leitner, mimarinin yanı sıra medya sanatı, yerleştirme sanatı ve görsel sanat alanlarında da çalışmaktadır. Leitner'in Paris'te Parc de la Villette'de konumlanmış "Le Cylindre Sonore" çalışması bir ses-mekândır (Görsel 2.6). Çatı örtüsüne sahip olmadığı halde "kapalı mimari" olarak tanımlanabilecek bu mekân, parkın içinde, sıfır kotunun altında, sınırlandırılmış bir alan oluşturmaktadır. Ziyaretçilerin parka ulaşması için uzun bir merdivenden inip bu iç içe konumlandırılmış iki silindirin içinden geçerek bir diğer merdivenden tekrar yukarıya çıkması gerekmektedir. Yapı, katı ve bürüt bir mimariye sahip olmasıyla birlikte, aynı zamanda açık ve silindirik formdadır. Bu form sayesinde sesin mekân-sallaşması ve izleyicinin yapının üstünlüğünde kendini yeniden keşfetmesi amaçlanmaktadır.⁶

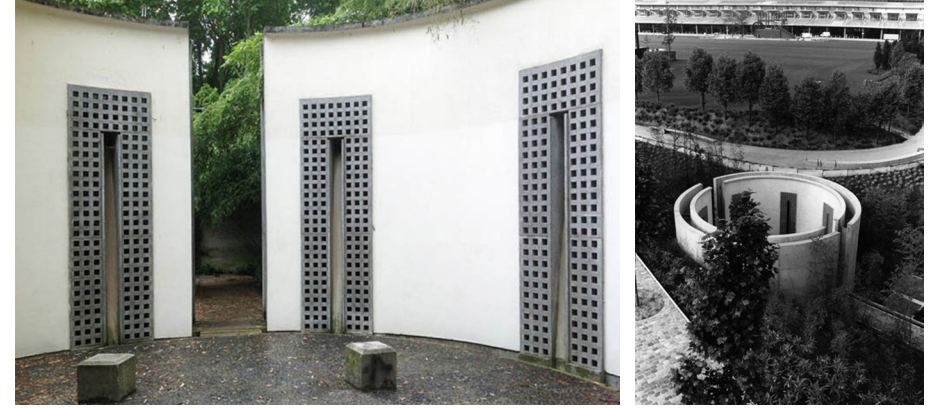
Sesin mekân ile bütünleşik bir biçimde olması için sekiz adet hoparlör on metre çapında iki silindirin arasına düşey olarak yerleştirilmiştir. Mekâna yayılan ses, duvar dibinde açılmış dar boşlukta akan suyun sesi ile birleşmektedir. Böylece, doğanın sesi mekânın akustiğine karışarak, doğa ile insan ürünü bir araya gelmiş ve uyumsuzluğun bütünlüğünü ortaya çıkartmıştır (Görsel 2.7). Müzik doğrudan mekânın bir parçası olarak kullanılmış, mekân ise içindeki müziği yönlendirebilecek bir formda tasarlanmıştır.

⁵ Jan Henrik Hansen, "Projects"

⁶ Bernhard Leitner, "Works", erişim tarihi: 19 Mayıs 2019, <https://www.bernhardleitner.at/works>



Görsel 2.6. Bernhard Leitner, Le Cylindre Sonore, Paris, 1987.



Görsel 2.7. Bernhard Leitner, Hoparlörler, Paris, 1987.

Yapı, bir zaman dilimi içinde başlangıç ve sona sahip deneyim mekânı olarak tasarlanmıştır. Mekân, sesin açılmasına, üst üste binmesine ve dönüşmesine elverişli bir formdadır. Silindirin sesi, meraklıları kendine çekerek, mekânın sesi aracılığıyla kendi iç seslerini dinlemeye teşvik eder. Sesin fiziksel kütlesi ile mekânın akustik betimlenişi birleşmiş, böylece ses müzikal anlatım olmaktan ziyade mekânın yapısal unsurlarından biri olmuştur. Bu bağlamda, zamandaki bir an dondurularak akustik deneyim yaşanabilen bir mekân ortaya çıkmıştır. An yalnızca bir kere yaşandığından silindirin içinde edinilen her deneyim kendine özgü olmaktadır. (Martin, 2002). Leitner'in ses silindiri mekânın sesi algılamadaki etkisine dikkat çeken bir çalışma niteliği taşır. Mekân, silindirik formu dolayısı ile ses algısını başkalaştırarak izleyicinin kendi manyetik alanının beton ve sesten canlandırılması rolünü

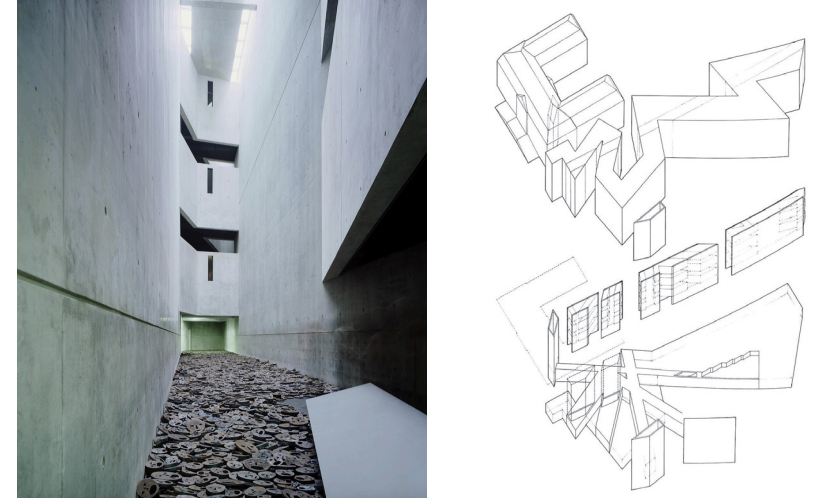
üstlenir. Bu örnekte müzik mekân tasarımına, müziğin istenilen şekilde yönlendirilebilmesi için mekânın formunun buna uygun tasarlanmasıyla yansımıştır.

2.3. Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind, 2001

Polonya'lı mimar Daniel Libeskind'in Berlin'de stüdyo açmasına sebebiyet vermiş, Berlin Müzesi'ne ait yapıya ek olarak inşa edilen Yahudi Bölümü, mimar tarafından belirlenmiş "Between the Lines" (Çizgiler Arasında) isimli kavramsal tema ile tasarlanmıştır. Bu isim projeye, iki çizgiden oluşması sebebiyle verilmiştir. Çizgilerden biri parçalı fakat lineer bir formdayken, diğeri dolambaçlı bir şekilde belirsizliğe doğru yönelmektedir. Düz çizginin bir parçası olan, yapının içinde olduğu halde ondan bağımsız kırık formdaki strüktürler, Yahudilerin Berlin şehrinde bıraktığı izleri temsil etmektedir. Bu strüktürel sapmalar mekânların birbirinden ayrılmasını sağlamakta ve yapıyı boydan boya geçen düz bir hattın parçalarını oluşturmaktadır. Parçalar, geçiş alanlarından algılanacak şekilde konumlandırılmış boş mekânlardır ve Yahudilerin bir zamanlar şehirde var olan ancak artık yok olmuş hayatlarının somutlaşmış temsilidir. İçerideki bu boşluklar yapının kabuğuna da yansımakta, böylece kabuk anlamı temsil etmektedir (Görsel 2.8) (Feireiss, 1992).

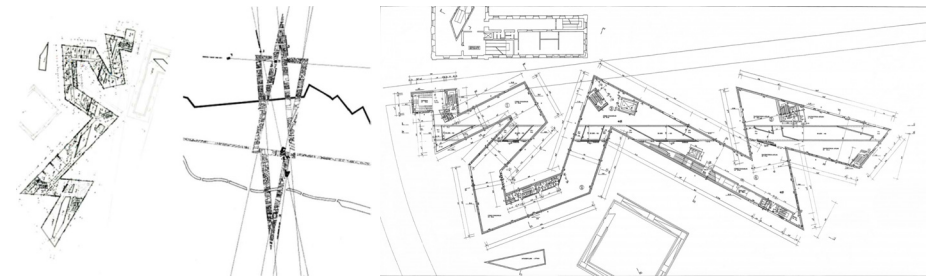


Görsel 2.8. Daniel Libeskind, Yahudi Müzesi içindeki boşluklar, Berlin, 2001



Görsel 2.8. Daniel Libeskind, Yahudi Müzesi içindeki boşluklar, Berlin, 2001

Libeskind, yapıyı tasarlarken içeriğin ortaya çıkardığı kavramlar üzerinde çalışmıştır. Öncelikli olarak Yahudiler ile Almanlar arasında kültürel, geleneksel ve tarihi bağları kurmuş, bu ilişkiyi Davut yıldızını çarpıtılmış bir şekilde yeniden yorumlayarak somutlaştırmıştır. Elde ettiği formu şehir ölçeğinde konumlandırmıştır (Şekil 2.2). Bununla birlikte, Berlin'de yaşamış ve tarihsel açıdan önemli olaylara sebebiyet vermiş Yahudilerin isimlerini bulmuş ve şehre kattıklarını ele almıştır. Libeskind'in yaptığı bu iki araştırma projenin ilk aşamasını oluşturmuştur.



Şekil 2.2: Daniel Libeskind, Yahudi Müzesi şehir düzenlemesi ve planı, Berlin, 2001

İkinci aşama ise müzikal boyut olan, Schoenberg'in Berlin'de yazmaya başlayıp tamamlayamadığı "Musa ve Harun" isimli operasının şekillendirdiği aşamadır. Libeskind'i Schoenberg'in operasına çeken, eser tamamlanamamış olmasıdır. Eserin konusu, Harun ile Musa arasındaki konuşmadır. Harun, Yahudileri vadedilmiş topraklara götürmeye çalışmaktadır. Bu esnada Musa, Tanrı'nın varlığını imgeleştirmekte zorluk çekmektedir. Bu durum,

müzikal örüntüye de aynı şekilde yansır. Diyalog, Harun'un yavaşça sahneden çekilmesiyle son bulur. Musa sahnede yalnız kaldığında "Kelime, ey kelime, eksik olan sensin!" diye Tanrı'ya yakarır. Bu yakarıyla birlikte şarkı durur. İkinci perdenin sonuna gelindiğinde müziğin yokluğu dolayısı ile kelime anlaşılır. Kelime artık müzikten arınmıştır. Kelime, eyleme çağrı olarak anlam bulur. Schoenberg operasını burada bırakır (Feireiss, 1992). Müziğin tamamlanmamış olması durumu tasarıma, yapıyı boydan boya geçen düz bir hattın parçaları olarak şekillenmiş boş mekânlarla yansıtmıştır. İçlerinde mevcudiyetten çıkış yaşanması sebebiyle bu mekânların tek işlevi boş olmalarıdır.

Üçüncü aşamada Libeskind, Berlin'den sürülen insanların isimlerini bulmuş, bu listeye yapının bir bölümünde yer vermiştir. Dördüncü ve son boyutta ise Walter Benjamin'in "Tek Yön" isimli şiiri, altmış adet kesitin yapının kırıklı formundan çıkarılmasıyla tasarıma yansıtmıştır. Her bir kesit Tek Yön şiirindeki "Yıldız İstasyonları" ile eşleşmiştir. Libeskind, bu dört aşama sonucunda müzeyi bir boşluğun etrafında şekillendirmiş ve Yahudilerin Berlin şehrinde bıraktığı boşluğu somutlaştırmıştır (Görsel 2.9) (Libeskind, 2000).



Görsel 2.9: Daniel Libeskind, Yahudi Müzesi, Berlin, 2001

Libeskind, müziği anlamsal yönden ele alarak mimariye yansıtmıştır. Müziğin ritmini, ölçüsünü veya aralıklarını kullanmak yerine tamamlanamamış olmasını, yani müziğin varoluştan çıkışını, tasarımında 'boşluklar' olarak aktarmıştır. Bu boşlukları aynı zamanda Yahudilerin şehirdeki yoklukları ile bağdaştırmıştır. Müzikteki tamamlanmamış, eksik bölüm mekâna, bütünü içindeki parçalı boşluklar ile yokluğun temsili olarak aktarılmıştır. Bu bağlamda Libeskind, müziği kavramsal olarak mekâna yansıtmıştır.

Sonuç

Müzik sanatı doğadaki ritimlerin insan tarafından taklit edilmesiyle ortaya çıkmış ve tarih içinde kültürle birlikte gelişerek insanın hayatında önemli bir yere sahip olmuştur. Bu da müziğin yaşamın her alanına katılmasını sağlamıştır. Tasarım da bu alanlardan biridir. Tasarlama sürecinin ilk basamağı olan kavramsal fikre ulaşmak için müzik sanatıyla tasarım arasında ilişki kurmak sonuç ürüne estetik değerler ve kavramsal anlamlar katmaktadır. Müziğin kavramsal anlamları, onu tasarım sürecinde çıkış noktası olarak ele almayı sağlayan temel unsurdur. Tasarımcı, müziğe özgün bir perspektiften yaklaşarak çeşitli anlamlar çıkartabilmekte ve bu anlamları tasarımlarına yansıtabilmektedir. Bu bağlamda, müziğin anlamsal boşlukları birey tarafından öznel olarak doldurulduğundan, tasarımcının izleyeceği yol kendine özgüdür. Değerlendirilebilecek tek husus, müzik ile sonuç ürün eşleşmesinin tutarlılığıdır.

Çalışma kapsamında incelenen örnekler, müzik ve tasarım ilişkisinde yönetsel çeşitliliği vurgulamaktadır. Müziğin tasarım ile etkileşimi; Hansen'in örneğinde müzikten alınan verilerin teknolojiyle biçimselleşmesiyle oluşurken, Leitner'in çalışmasında mekân aracılığıyla ses algısının manipülasyonu, Libeskind'in yapısında ise müziğin kavramsal bağlamda mekânlaşması olarak şekillenmektedir. Üç tasarımcı da müziği farklı bir yaklaşımla tasarım sürecine yansıtılmıştır. Müziğin tasarımda kullanımı konusunda üç farklı yaklaşımı incelemek amacıyla seçilmiş örneklerin her biri farklı mekânsal öğeler içermektedir. Bu sayede müziğin çeşitli tür ve ölçeklerdeki çalışmalarına ne şekilde yansıdığını görmek mümkün olmuştur.

Çalışma sonucunda, müzik sanatının tasarlama sürecinde kavramsal çıkış noktası olarak kullanılabileceği ve bu disiplinler arası yaklaşımın tasarımcıya özgü yöntemlerle gerçekleştirileceği tespit edilmiştir. Müzik sanatı, tasarıma form olarak yansiyabildiği gibi müzikten elde edilen verilerle mekân oluşturulabilmekte, müzik eseri direkt olarak mekâna dâhil edilebilmekte ve müzik kavramsal olarak ele alınıp mekân düzenini oluşturabilmektedir. Çalışmada bu üç yaklaşım ele alınmış, farklı yöntemlerin var olduğu veya olacağı sonucuna ulaşılmıştır. "Tasarım ve Müzik İlişkisinin Mekândaki İzdüşümü" başlıklı bu makale, müziğin insanın yaşamına dâhil olduğu bir yerin daha altını çizmek amacı taşımaktadır.

Kaynakça

- Ayata, E. (2008). *Music and Brain*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Brook, P. (2010). *Boş Mekân*. (çev. Ü. İnce). Hayalbaz Kitap.
- Feireiss, K. (1992). *Daniel Libeskind*. (ed. C. Emerson). Berlin: Ernst & Sohn.
- Felix, M.N, Elsamahy, E.M (2016) "Visualizing Music Compositions in Architectural Conceptual Design", *Architecture and Planning Journal - Special Edition: The 1st International Conference 'Rethinking Architectural Education'*.
- Groh, J. M. (2017). *Mekân Yaratmak*. (çev. G. Koca). İstanbul: Metis Yayınları.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve Zaman*. (çev. K. H. Ökten). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Hisarlıgil, B. B. (2008). "Martin Heidegger'de "Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (25), 1-13.
- Hsü, K. J., Hsü, A. J. (2006). "Fractal geometry of music", *National Academy of Sciences*, 87(3), 938-941.
- Karolyi, O. (1965). *Müziğe Giriş*. (çev. M. Nemutlu). Pan Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2016). *Mekânın Üretimi*. (çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık.
- Martin, E. (2002). *Architecture as a Translation of Music*. New York: Princeton Architectural Press.
- May, R. (2016). *Yaratma Cesareti*. (çev. A. Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Algılanan Dünya*. (çev. Ö. Aygün). İstanbul: Metis Yayınları.
- Munari, B. (2008). *Design As Art*. (ed. P. Creagh). Londra: Penguin Books.
- Oxenham, A. J. (2013). *The Psychology of Music*. Londra: Elsevier Inc.
- Sartre, J.-P. (2017). *İmgelem*. (çev. A. Tümertekin). İthaki Yayınları.
- Say, A. (2008). *Müzik Nedir, Nasıl Bir Sanattır?* İstanbul: Evrensel Yayınları.
- Stravinsky, I. (2004). *Altı Derste Müziğin Poetikası*. (çev. C. Taylan). Pan Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

- İnternet-1: Chladni Plates (2019). Smithsonian National Museum of American History. Web: <https://americanhistory.si.edu/science/chladni.htm> adresinden 26 Kasım 2019'da alınmıştır.
- İnternet-2: Stinson, E. (Ağustos, 2017). An Artist Uses an iPhone to Visualize Sounds in A.R. Wired. Web: <https://www.wired.com/story/an-artist-uses-an-iphone-to-visualize-sounds-in-ar/> adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- İnternet-3-4-5: Projects (2019). Jan Henrik Hansen. Web: www.jhh.ch/projects adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- İnternet-6: Works (2019). Bernhard Leitner. Web: <https://www.bernhardleitner.at/works> adresinden 19 Mayıs 2019'da alınmıştır.

Görsel Kaynakları

- Görsel 2.1: Chladni Plates. (2019). Harvard Natural Sciences Lecture Demonstrations. Web: <https://sciencedemonstrations.fas.harvard.edu/presentations/chladni-plates> adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.2: Stinson, E. (2017). An Artist Uses an iPhone to Visualize Sounds in A.R. Wired. Web: <https://www.wired.com/story/an-artist-uses-an-iphone-to-visualize-sounds-in-ar/> adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- <https://www.youtube.com/watch?v=uxYHIZQSADQ&t=3s> adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.3: Projects (2019). Jan Henrik Hansen. Web: www.jhh.ch/projects adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.4: Projects (2019). Jan Henrik Hansen. Web: www.jhh.ch/projects adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.5: Projects (2019). Jan Henrik Hansen. Web: www.jhh.ch/projects adresinden 19 Ağustos 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.6: Works (2019). Bernhard Leitner. Web: <https://www.bernhardleitner.at/works> adresinden 19 Mayıs 2019'da alınmıştır.
- Görsel 2.7: Works (2019). Bernhard Leitner. Web: <https://www.bernhardleitner.at/works> adresinden 19 Mayıs 2019'da alınmıştır.

Görsel 2.8: Feireiss, K. (1992). *Daniel Libeskind. (C. Emerson, Ed.)*. Berlin: Ernst & Sohn.

Görsel 2.9: Libeskind, D. (2000). *The Space of Encounter*. New York: Universe Publishing.

Şekil 2.1: *Musical Sculptures (2012)*. Tedx Zürich. Web:

Şekil 2.2: Libeskind, D. (2000). *The Space of Encounter*. New York: Universe Publishing.

Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan veya Mezun Kişilerin Görüşlerine Göre Alana Yönelik Kaygı Düzeyleri

Doç. Dr. Bülent Salderay

Makale Geliş Tarihi: 16.09.2019
Yayına Kabul Tarihi: 20.09.2019

Özet

Bu araştırmada, güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin alana yönelik görüş ve düşünceleri ele alınarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin, geleceğe yönelik kaygı düzeylerinin ne olduğu, Güzel sanatlar alanında okumuş olmayı ne oranda bir meslek edinimi olarak gördükleri ve eğitim sürecinde alınan eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına ne oranda hazırladığına yönelik görüşlerin ele alınarak değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu araştırma, nicel araştırma türlerinden betimsel bir araştırma yöntemidir. Araştırmanın evrenini, güzel sanatlar fakültelerinde okuyan dördüncü sınıf öğrencileri ile bu alandan mezun olmuş kişiler oluşturmaktadır. Bu araştırma kapsamında, anket formu kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularından hareketle; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin görüşlerine göre; (1) geleceğe yönelik kaygı düzeylerinin %49,3 (37) gibi bir oranla "Biraz" ve %45,3 (34) gibi bir oranla "Çok" ve "Çok Fazla" düzeyinde var olduğu; (2) güzel sanatlar alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi olarak görmeleriyle ilgili %20 (15) gibi bir oranla görmedikleri %54,7 (41) gibi bir oranla ise gördükleri; (3) eğitim süreçlerinde almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına %69,4 (52) gibi oldukça yüksek bir oranla hazırlamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Güzel Sanatlar, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kaygı Düzeyi, Meslek, Sanat Piyasası

THE PERSONS' THOUGHTS ABOUT THEIR ANXIETY LEVEL FOR THE FIELD WHO STUDYING AT OR GRADUATED FROM FINE ARTS FACULTIES

Abstract

In the research, has been evaluated the persons' thoughts about their anxiety level for the field who studying at or graduated from fine arts faculties. Within the context of the research has been targeted to evaluate what are the persons' thoughts about their future anxiety level for the field who studying at or graduated from fine arts faculties?, what extent do they see having studied in the field of fine arts as an acquire a profession (occupation/job)? And the education that they received in the educational process how prepares them in proportion to the art market in Turkey? The research is a descriptive research which is one of quantitative research types. The research universe includes the persons who are final year student and studying at or graduated from fine arts faculties. In this research, has been used a questionnaire forms. The results have been obtained in the study: the persons' thoughts who studying at or graduated from fine arts faculties (1) their future anxiety level for the field is %49,3 (37) "Some" and %45,3 (34) "Much" and "Too Much"; (2) they see having studied in the field of fine arts %20 (15) is not an acquire a profession (occupation/job) and %54,7 (41) is an acquire a profession (occupation/job); (3) the education that they received in the educational process %69,4 (52) prepares them in proportion to the art market in Turkey.

Keywords: Fine Arts, Fine Arts Faculty, Anxiety Level, Occupation, Art Market

Giriş

Meslek seçiminde, genel anlamda toplumda yaşayan bireylere, mutlu olacakları, yapmaktan keyif alacakları ve kendilerini gerçekleştirebilecekleri alanlarda eğitim almaları ve ihtisas yapmaları önerilir. Mutlu bireyler, sağlıklı bir toplum oluşturabilmek için bu yaklaşım son derece önemlidir. Ancak; mesleki tercih süreçlerinde bireylere bu cümlelerin yanında, yaşanan toplumun gerçekliğinden ve mesleğe karşı bakış açısından da bahsedilir. Mesleğe yönelik düşünce ve görüş, bireyin yaşamış olduğu aile yapısının sosyo-ekonomik durumu, eğitim düzeyi, kültür düzeyi, vb. unsurlara göre de değişiklik ve çeşitlilik gösterebilmektedir (Greene, 1995; Vickers ve Bekhradnia, 2007; Salderay, 2008).

Toplum içerisinde, genelde her meslek alanına yönelik bir düşünce yapısı veya bir takım ön-yargılar olabilmektedir. Ülkelerin gelişmişlik düzeyi, sosyo-ekonomik yapısı, eğitim ve kültür düzeyi toplumların düşünce yapısını etkileyebilmekte ve yönlendirebilmektedir. Bu bağlamda güzel sanatlar alanına yönelik her ülkede farklı bir genel düşünce ve görüş yapısının oluşması bu nedendendir (Sewell, 1975; Hodges ve Burchell, 2003).

Gelişmiş birçok ülkede, sanat insan yaşamı için gerekli ve gelişmişliğin bir görsel yansıması olarak algılanırken, gelişmekte olan ülkelerde veya az gelişmiş ülkelerde bir lüks veya ikincil, üçüncül ihtiyaç olarak algılanabilmektedir. Bu noktada; bireyin yaşamış olduğu ülkedeki toplum yapısı, onun sanat algısına, düşüncesine yön verebilmekte ve görüşünü etkileyebilmektedir (Greene, 1995; Salderay, 2008; Gardner, 2008).

Dünya genelinde, sanat alanları yaygınlık bağlamında ele alındığında; müzik en fazla ilgiyi çeken, takip edilen ve evrensel tüketim endüstrisi içerisinde yeri olan bir yapı olarak dikkat çekmektedir. Sinema, dans, moda, vb. ise diğer önemli yapılar olarak dikkat çekmektedir. Konu, görsel sanatlar (resim, heykel, desen, seramik, mimari, baskı-resim, fotoğraf, video ve film-yapımcılığı, tasarım -endüstriyel tasarım, grafik tasarım, moda tasarımı, iç-dış mimari tasarım- ve el sanatları) bağlamında ele alındığında, görsel sanatlar alanında bazı alanların evrensel yaygınlığı daha fazla iken bazı alanların yaygınlığı ise daha kısıtlı olabilmektedir. Dolayısı ile; yaygın bir hedef kitlesi olan alanları kendilerine bir meslek alanı olarak seçmiş bireylerin/sanatçıların yapmış oldukları işten/meslekten maddi destek sağlamaları aynı doğrultuda olabilmektedir. Fakat; daha kısıtlı bir hedef kitleye sahip görsel sanatlar alanları ise daha kısıtlı bir maddi kazanç ve sükse ile karşı karşıya kalabilmektedirler (Salderay, 2010: 135; Hodges ve Burchell, 2003; Vickers ve Bekhradnia, 2007; Salderay, 2018).

Genel anlamda toplum tarafından sanatın değer gördüğü toplumlarda, sanat alanını kendilerine bir meslek alanı olarak seçmiş kişiler, kendilerini daha güvende, daha mutlu ve kendilerini gerçekleştirmiş hissedebilmektedir. Ancak; sanatın yeteri kadar (beklentileri karşılayacak düzeyde) değer görmediği ve gerekliliğinin anlaşılamadığı toplumlarda ise bu alanı kendilerine bir meslek alanı olarak seçmiş kişiler, kendilerini daha mutsuz, güvensiz, kaygılı ve yetersiz görebilmektedir (Steward-Brown ve diğerleri, 2000; Gardner, 2008; Alladin, 2016; Vickers ve Bekhradnia, 2007).

Bilindiği gibi, okul öncesi dönemden başlayan eğitim sürecinin en son basamağı meslek eğitimidir. Genel anlamda toplumda yaşayan bireyler, çok yoğun bir eğitim ve çalışma sürecinden sonra, nitelikli bir toplumsal yaşam sürdürebilmek için bir meslek sahibi olurlar. Seçmiş oldukları meslek alanı, onların sevdiği, benimsediği ve kendilerini gerçekleştirdikleri bir alan olması gerektiği kadar; aynı zamanda maddi anlamda kazanç sağladıkları bir alan da olması gerekmektedir. Toplumda bireylerin rahat yaşayabilmeleri, kendilerini güvende hissedebilmeleri için düzenli bir maddi gelire ihtiyaç duymaktadırlar. Dolayısı ile seçilen meslek bu bağlamda bireylerin toplumsal konumlarını bire bir etkileyebilmektedir (Sewell, 1975; Ellström, 1997; Gardner, 2008; Rumble, 2014).

Türkiye’de güzel sanatlar fakülteleri genelde özel yetenek sınavı ile öğrenci kabul eden fakültelerdir. Bu nedenle; sanat alanında eğitim almak isteyen, bu alanı kendilerine bir meslek olarak seçen bireyler bu fakültelerde eğitim almaktadırlar. Ancak; Türkiye koşullarında, gerek güzel sanatlarla ilgili fakültelerin çokluğu gerekse yoğun bir rekabete dayalı sistemin mevcudiyeti, bu alanda okuyan öğrencilerin geleceğe yönelik kaygı duymalarına sebebiyet verebilmektedir. Geleceğe yönelik ortaya çıkan bu kaygı durumunun yanı sıra; sanat alanında okumanın bir meslek edinimi olup olmadığına ilişkin oluşan düşünce yapısı ve almış oldukları eğitimin onları gerçek yaşamın rekabetçi piyasa koşullarına uygun olarak yetiştirip yetiştirmediğine yönelik beliren düşünce şekli de beliren genel düşünce yapısına etki edebilmektedir (Steward-Brown ve diğerleri, 2000; Alladin, 2016; Salderay, 2018).

Yukarıda belirtilen nedenlerden hareketle; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan son sınıf öğrencileri ve bu fakültelerden mezun olmuş öğrencilerin geleceğe yönelik düşüncelerinin ne olduğu?, güzel sanatlar alanındaki bir alanda lisans eğitimi almayı bir meslek edinimi olarak görüp görmedikleri ve almış oldukları eğitimin onları Türkiye’deki sanat piyasasına ne oranda hazırlayıp hazırlanmadığına ilişkin düşüncelerinin ne olduğu ve bunun onlar üzerinde kaygı yaratıp yaratmadığının belirlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu ihtiyaçtan hareketle “güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun kişilerin görüşlerine göre alana yönelik kaygı düzeyleri nedir?” sorusu, problem cümle olarak ele alınmış ve sorun çeşitli yönlerden araştırılarak irdelenmiştir.

Yöntem

Bu çalışma, nicel araştırma türleri arasında yer alan betimsel bir araştırma yöntemidir. Betimsel araştırma yöntemleri; temelde “nedir?” ve “ne idi?” sorularına yanıt bulmayı amaçlayan araştırmalardır (Balcı, 1997: 283). Bunun yanı sıra; betimsel araştırmalar, iki veya daha fazla fenomen arasından mümkün olan bağlantıları keşfetmeyi veya incelenen fenomenin özelliklerini tanımlamayı içeren araştırma türleridir. Betimsel araştırmalar, bir durumu aydınlatmak, değerlendirmeler yapmak ve olaylar arasında olası ilişkileri ortaya çıkarmak için yürütülen araştırmalardır. Ayrıca; betimsel araştırmalar, inceleme, araştırma, görüşme ve gözlem aracılığı ile elde edilen verilerin bilgi birikimini/toplanmasını da içermektedirler. Belirtilenlerin yanı sıra betimsel araştırmalar, doğru bir şekilde tasarımı yapılarak araştırma kapsamına alınan katılımcıları betimlemeyi sağlayan çalışmalar olarak değerlendirilmektedirler. Betimsel araştırmalar, geçmişte ya da halen var olan belirli bir durumun, konunun, olayın, varlıkların, grupların, hali hazırdaki durumunu, özelliklerini, mevcut tavırları ve davranışları açıklamayı, karşılaştırmayı, betimlemeyi ve incelemeyi amaçlayan araştırmalardır (Kaptan, 1998: 53; Karasar, 2005: 183; Karasar, 2014; 77).

Belirtilen bu bilgiler ışığında; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun kişilerin görüşlerine göre alana yönelik kaygı düzeyleri nedir? sorusuna yanıt bulmak amacı ile betimsel araştırmalarda veri toplama yöntemlerinden biri olan anket tekniği kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem: Araştırmanın evrenini, güzel sanatlar fakültelerinde okuyan dördüncü sınıf öğrencileri ile bu alandan mezun olmuş kişiler oluşturmaktadır. Örneklemine ise; araştırmacının, Güz 2012 ve Güz 2018 dönemleri arasında, araştırmacının vermiş olduğu lisans ve lisansüstü derslerdeki ders öğrencileri, bu öğrencilerin Ankara il sınırları içerisinde güzel sanatlar fakültelerinde okuyan dördüncü sınıf öğrenci arkadaşları ile güzel sanatlar fakültesinden mezun olmuş Ankara il sınırları içerisinde yaşayan kişiler oluşturmaktadır. Araştırmaya destek veren 20-28 yaş aralığındaki kişiler, araştırmaya gönüllülük esasına bağlı olarak katılmışlardır.

Verilerin Toplanması: 30 Kasım 2012 – 26 Ekim 2018 tarihleri arasında, araştırmacının vermiş olduğu lisans ve lisansüstü derslerdeki ders öğrencileri,

bu öğrencilerin Ankara il sınırları içerisinde güzel sanatlar fakültelerinde okuyan dördüncü sınıf öğrenci arkadaşları ile güzel sanatlar fakültesinden mezun olmuş Ankara il sınırları içerisinde yaşayan, araştırmanın tanımlanan evren ve örneklemi çerçevesinde belirlenen kriterlere uygun kişilere, araştırma ile ilgili anket formları elden ulaştırılmıştır.

Katılımcılara ulaştırılan anket formları, üç temel maddeden oluşmaktadır. Oluşturulan anket formu maddeleri likert tipi beşli derecelendirme ölçeği kullanılarak yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda; 83 katılımcı anket formlarını gönüllü olarak doldurmuş ve araştırmaya katılım göstermişlerdir. Ancak; araştırmaya gönüllü katılımında bulunan 83 katılımcıdan 8'i kendilerine verilen anket formlarını eksik ve/veya çift işaretleme yaparak doldurdukları için değerlendirmeye dahil edilmemişlerdir. Bu doğrultuda; 30 Kasım 2012 – 26 Ekim 2018 tarihleri arasında, araştırma kapsamına alınan ve gönüllülük esasına bağlı olarak kendilerine verilen/gönderilen anket formlarını eksiksiz olarak dolduran 75 katılımcı, araştırmaya gönüllü olarak katılım göstermiş ve değerlendirmeye alınmıştır. Böylelikle; araştırma verilerinin elde edilmesinde, güzel sanatlar fakültesi kökenli 75 kişi katılım göstererek araştırmada yer almıştır.

Verilerin Çözümlemesi: Araştırma verilerinin çözümlemesinde SPSS (the Statistical Package for the Social Sciences) for Windows 15.0 Paket Programı kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS for Windows 15.0 Paket Programına aktarılmış ve betimsel çözümleme tekniklerinden frekans tekniği kullanılarak her bir soru tek tek analiz edilmiştir.

Bulgular ve Tartışma

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma verileri sonucunda elde edilen bulgulara ve bulgulara dayalı yorumlara yer verilmiştir.

Kaygı Düzeyine İlişkin Görüşler	Frekans	Yüzde %
ÇOK AZ	0	0,00
AZ	4	5,3
BİRAZ	37	49,3
ÇOK	21	28,0
ÇOK FAZLA	13	17,3
Toplam:	75	100,0

Tablo 1. Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan veya Mezun Olmuş Kişilerin Geleceğe Yönelik Kaygı Düzeylerine İlişkin Görüşleri

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların (75), geleceğe yönelik kaygı düzeyleriyle ilgili görüşlerinin sırası ile 37 (%49,3) ile "Biraz", 21 (%28,0) ile "Çok", 13 (%17,3) ile "Çok Fazla" ve 4 (%5,3) ile "Az" seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bunun yanı sıra; 0 (%0,00) ile "Çok Az" seçeneğinde hiçbir katılımcının görüş bildirmediği de görülmektedir. Bu doğrultuda; katılımcıların, geleceğe yönelik kaygı düzeyleriyle ilgili görüşlerinin kayda değer bir çoğunlukla 37 (%49,3) ile "Biraz" ve 34 (%45,3) ile "Çok" ve "Çok Fazla" seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı gözlemlenmektedir. Tablo 1'de ortaya çıkan sonuç ile alan yazınında güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin geleceğe yönelik kaygı düzeylerine ilişkin kaynaklar tarandığında, katılımcı ifadeleri ile alan yazını ifadelerinin aynı paralelliği yansıttığı görülmektedir. Bu doğrultuda; Stock (2002: 51) ve Tyson (2016: 95) ise devletlerin belirlemiş ve uygulamaya koydukları güzel sanatlar politikalarının, toplumun sanatı algılama yapılarını, düzeylerini ve kabullenme durumları üzerinde etkili olduğuna dikkat çekmektedirler. Bu bağlamda; güzel sanatlara yönelik kişilerin, bir algı yönlendirmesine maruz kaldıklarını ifade etmektedirler. Dilbaz (2000: 5, 8) kaygıya dayalı davranışların sosyal ortamdan etkilendiğini, özellikle ergenlikle birlikte toplumsal yaşam ve paylaşımların arttığı bu süreçte yaşantıya yönelik değişim ve belirsizliklerin oluşabildiğini bahsetmektedir. Bununla birlikte; ortaya çıkan kaygı durumlarının başlangıç dönemlerinin 13-24 yaş aralığına denk geldiğini vurgu yapmaktadır. 13-24 yaş aralığı üniversiteye hazırlık, üniversite dönemi ve sonrasına denk gelen bir dönemi yansıtmaktadır. Koçak ve Gökler (2008: 92, 93, 96, 99), bir dönem varoluşla ilgili birçok yaklaşımın insanı bir nesne gibi inceleme ve açıklama eğiliminde olduğunu; oysa insan olmanın en temel özelliklerinden bir tanesinin kendi var oluşunu algılayabilme, kendi seçtiği amaçlara, kendi seçtiği yolda ilerleyerek ulaşmak ve böylece kendi varoluşunu yaşamak olduğunu dile getirmektedirler. Eğer birey, zorunluluktan dolayı (bireysel veya çevresel zorunluluklar) geleceğe yönelik tercihlerinde seçim yapma durumunda kalmışsa varoluşsal kaygı düzeyinin artabileceğinden bahsetmektedirler. Afolayan, vd. (2013), hemşirelik bölümünde okuyan öğrenciler üzerinde yaptıkları araştırmaya göre cinsiyet farkı ve akademik performans düzeyinin kaygı üzerinde bir etkisinin olmadığı ideal düşünce yapısı ve sınavlar sürecindeki sağlık durumu ile kaygı durumunun bağlantılı olduğunu dile getirmektedirler. Aynı şekilde Kula ve Saraç (2016) ise, üniversite öğrencilerinin gelecek kaygısına yönelik yapmış oldukları araştırmalarında; cinsiyet, fakülte/yüksekokul, anne-baba tutumu, ailenin ortalama aylık geliri ve barınılan yer değişkenlerine göre öğrencilerin sürekli kaygı düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılıkların olduğu, üniversiteye giriş yılı ve ağırlıklı genel not ortalamalarına göre sürekli kaygı

düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Steward-Brown, vd. (2000), Wong, vd. (2006) ve Durant, vd. (2002) ise çalışmalarında, üniversite öğrencilerinin eğitimleri süresince çok fazla duygusal problem yaşayabildiklerinden ancak kaygı problemi yaşayan öğrencilerin bunu genellikle çocukluk ve ergenlikten itibaren edindiklerini ve üniversite yıllarında da bunu sürdürebildiklerinden bahsetmektedirler. Bununla birlikte; kız öğrencilerin erkeklere oranla kaygı düzeylerinin daha yüksek olduğu, stres (baskı) durumlarının kaygıyı tetiklediği ve kaçınıcı sınıf bulduklarının kaygı düzeyinde rol oynadığını ifade etmektedirler. Ayrıca; toplum tarafından prestiji olmayan (düşük) eğitim alanı olarak görülen bazı alanlarda okuyan öğrencilerin prestiji olan (yüksek) eğitim alanı olarak görülen alanlarda okuyan öğrencilere oranla kaygı düzeylerinin daha yüksek olduğunu dile getirmektedirler. Belirtilenlerden yola çıkarak katılımcıların, geleceğe yönelik kaygı düzeyleriyle ilgili tablo 1'deki biraz ve yüksek düzeyde görünen kaygı düzeylerinin alan yazınında konu ile bağlantılı çalışmalarla uyum göstermesinin yanında, ortaya çıkan bu sonuçta katılımcıların son sınıfta bulunmanın getirmiş olduğu gelecek kaygısı veya mezun olduktan sonra yaşanılan birtakım olumsuz durumların da görüşlerinde etkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca: toplumun genel yapısında, güzel sanatlar fakültelerinde okumuş olmaya ilişkin oluşmuş genel kanının da katılımcı görüşlerinin oluşmasında etkili olduğu dile getirilebilir. Bununla birlikte; güzel sanatlar fakültelerinin demografik yapısında bayan nüfusunun fazla olması ve katılımcıların çoğunluğunu bayan katılımcıların oluşturuyor olması da görüşlerin şekillenmesinde etkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca; içinde bulunulan sosyo-ekonomik durum, aile yapısı, eğitim süreci içerisinde onlara yönelik gerçekleşen eğitimci yaklaşımları ve alana yönelik oluşan genel algının ve/veya düşüncenin de görüşlerinin şekillenmesinde etkili olduğu belirtilebilir. Bununla birlikte; konuya yönelik katılımcıların edinmiş oldukları kendi tecrübeleri veya başkalarının tecrübelerinin de görüşlerinin oluşmasında rol oynadığı dile getirilebilir.

Güzel Sanatlar Alanında Okumuş Olmayı Bir Meslek Edinme Olarak Görülmesine İlişkin Görüşler	Frekans	Yüzde %
ÇOK AZ	8	10,7
AZ	7	9,3
BİRAZ	19	25,3
ÇOK	23	30,7
ÇOK FAZLA	18	24,0
Toplam:	75	100,0

Tablo 2. Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan veya Mezun Olmuş Kişilerin Güzel Sanatlar Alanında Okumuş Olmayı Bir Meslek Edinme Olarak Görmelerine İlişkin Görüşleri

Tablo 2 ele alındığında, katılımcıların (75), güzel sanatlar alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi olarak görmeleriyle ilgili görüşlerinin sırası ile 23 (%30,7) ile “Çok”, 19 (%25,3) ile “Biraz”, 18 (%24,0) ile “Çok Fazla”, 8 (%10,7) ile “Çok Az” ve 7 (%9,3) ile “Az” seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu doğrultuda; genel katılımcı görüşlerinin 41 (%54,7) ile “Çok Fazla” ve “Çok” seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu bağlamda; Tablo 2’de ortaya çıkan sonuç ile alan yazınında güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin güzel sanatlar alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi olarak görmeleriyle ilişkin alan literatürü tarandığında, katılımcı ifadeleri ile alan yazını ifadelerinin aynı paralelliği yansıttığı görülmektedir. Bu doğrultuda; Ensari ve Alay (2017: 409), çalışmalarında, meslek seçiminin sadece bireyin ne iş yapılacağı ile ilgili olmadığını aynı zamanda nasıl bir yaşam sürüleceği ile de ilgili olduğundan bahsetmektedirler. Bununla birlikte; seçilen mesleğin, gelecekteki yaşam standardını, tarzını ve sosyal yaşantılarını belirlenmesinde rol oynadığını, bu nedenle meslek seçimi ile ilgili verilen kararın anlamda gelecek yaşamla ilgili verilen önemli bir karar olduğundan bahsetmektedirler. Ayrıca; meslek seçimini, mesleki bilgi ve beceri, yüksek kazanç ve sorumluluk beklentisi, statü beklentisi, aile ve eğitim çevresi ve mesleğin genel yapısal özelliklerinin etkilediğinden bahsetmektedirler. İlhan (2008: 313) ise; Özet: Meslek seçiminin bireyin toplumsal konumunun tayininde ve topluma katılımında belirleyici bir rolü olduğundan bahsetmektedir. Aynı zamanda; yeni kapitalizm yapısının, çalışma dünyasını bütünüyle esneklik, değişkenlik, geçicilik/uçuculuk üzerine kurmasının, meslekleri ölümcül bir deformasyona maruz bıraktığından, mevcut emek piyasasının bireyin, işini bir meslek olarak benimsemesini ve ona bağlanmasını riskli kıldığından, bu durumun bireyin meslekle olan bağlarını zayıflattığını ve mesleğin giderek geçici bir iş/uğraş konumuna indirgenmesine sebebiyet verdiğinden söz etmektedir. Lang (2018)¹ ise, Picasso’nun her çocuğun bir sanatçı olduğundan bahsettiğini söylemektedir. Ancak bu noktada; bu sözel aldatmacanın yetişkin yaşamındaki gerçeğe dönüştürüldüğünde sanatçının mesleği ne olmaktadır? Sorusunun sorulması gerektiğine dikkat çekmektedir. Ayrıca; çocukların oyun oynarken hemşire olduğundan, doktor olduğundan, futbolcu olduğundan ve büyüdüklerinde de bu mesleği profesyonel olarak icra ettiklerinden bahseder. Bu hususta; Picasso’nun temel olarak bu sözünün kişilere “eğer çocuklar sanatçı ise, sanatçının bir işi olamaz” düşüncesini öğrettiğini, dikte ettiğini dile getirmektedir. Bazı yetişkinlerin sanatçı olduklarının inkar edilemeyeceği, bazı sanatçıların

geçimini sanatlarından sağladıklarının inkar edilemeyeceği ancak; sanatçı olmanın bir iş olduğunun inkar edileceğinden bahsetmektedir. Daha net bir ifade ile “herhalde sanatçının işi bir işinin olmamasıdır” şeklindeki açıklaması ile duruma vurgu yapmaktadır. Rumble (2014) ise, insanın kendini iyi hissetmesi ve psikolojik sağlığının güçlü olması ile kendi kişiliğine uygun mesleği seçebilmesinin bir biri ile doğrudan bağlantılı olduğunu dile getirmektedir. Ayrıca; kişinin seçtiği meslek alanı ile yaşamı anlamlandırdığını ifade etmektedir. Bu doğrultuda; toplumsal anlamda kişinin mesleğini anlamlı bulmasını dört yapıda ele alındığını, bunların; seçilen alana yönelik tatmin, keyif alma, ilham verme (motive etme) ve psikolojik açıdan iyi hissetme duygusu olduklarından bahsetmektedir. Belirtilenlerden hareketle; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin güzel sanatlar alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi olarak görmelerine ilişkin tablo 2’de belirtilen görüşleri ile alanda konu ile bağlantılı gerçekleştirilen çalışmalar karşılaştırıldığında; birbiri ile benzer sonuçların var olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda; toplumsal yapıda oluşan genel düşüncenin ve bu düşünceye dayalı olarak katılımcıların edinmiş oldukları tecrübelerin de görüşlerinde etkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca: bazı katılımcıların (4. Sınıf öğrencileri) bu alanda dört yıl gibi önemli bir süre emek vermiş olmaları ve bazı katılımcıların da bir lisansüstü programında eğitim alarak akademik anlamda kendilerine yatırım yapıyor olmalarının da görüşlerinde etken olduğu dile getirilebilir. Bununla birlikte; eğitim aldıkları süreç içerisinde karşılaştıkları eğitimcilerin, sanat alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi görüp görmemelerine ilişkin mevcut düşüncelerinin de katılımcıların görüşlerinde etkili olduğu var sayılabilir. Ayrıca; katılımcıların, bilgi sahibi olduğu ve en iyi yaptığı alana yönelik olumlu duygu beslemesi ve bu alanı benimsemeye yönelik umut taşıma isteklerinin de görüşlerinin şekillenmesinde rol oynadığı dile getirilebilir.

Alınan Eğitimin Türkiye’deki Sanat Piyasasına Ne Oranda Hazırladığına Yönelik Görüşler	Frekans	Yüzde %
ÇOK AZ	32	42,7
AZ	20	26,7
BİRAZ	17	22,7
ÇOK	4	5,3
ÇOK FAZLA	2	2,7
Toplam:	75	100,0

Tablo 3. Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan veya Mezun Olmuş Kişilerin Almış oldukları Eğitimin Türkiye’deki Sanat Piyasasına Onları Ne Oranda Hazırladığına Yönelik Görüşleri

⁵ <https://www.trebuchet-magazine.com/why-being-an-artist-is-not-a-job/> adresinden 2 Temmuz 2019’da alınmıştır.

Tablo 3 incelendiğinde, katılımcıların (75), eğitim süreçlerinde almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına ne oranda hazırladığına ilgili görüşlerinin sırası ile 32 (%42,7) ile "Çok Az", 20 (%26,7) ile "Az", 17 (%22,7) ile "Biraz", 4 (%5,3) ile "Çok" ve 2 (%2,7) ile "Çok Fazla" seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu doğrultuda; katılımcıların, eğitim süreçlerinde almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına ne oranda hazırladığına ilgili görüşlerinin oldukça yüksek bir oranda 52 (%69,4) ile "Çok" ve "Çok Fazla" seçenekleri üzerinde yoğunlaştığı gözlemlenmektedir. Tablo 3'de ortaya çıkan sonuç ile alan yazınında güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin eğitim süreçlerinde almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına ne oranda hazırladığına ilişkin alan literatürü tarandığında, katılımcı ifadeleri ile alan yazını ifadelerinin aynı paralelliği yansıttığı görülmektedir. Bu doğrultuda; Crader ve Zaichkowsky (2007), sanat piyasasının temel yapısında, belgeye dayalı görsel tanıklık özelliğinin yanında müşteri davranışlarına yönelik beş duyu organına hitap etme özelliğinin de bulunduğu bahsetmektedirler. Aynı zamanda; pazar alanındaki insan davranışlarını duyguların yönlendirdiğini, sanatın duylara ve duygulara hitap ettiğini, hedef kitle yapısına göre sanatın arz talep dengesinin değişebildiğini, sanatın işlevsel ve işlevsel olmayan boyutta kullanılabilir olduğunu, piyasa sektöründe eski tarz veya yeni tarzın birlikte talep görebileceğini, ülkelerle, kültürle, inançla sınırlandırılmayacağını, sanatın maddi ve manevi boyutunun bulunduğunu, sanatta bireysel ve kitlesel tüketim yapısının bulunduğunu, sanatın her sektörle bağının kurulabileceğine ve sanatın hızlı ve yavaş tüketim yapısı içerisinde değerlendirilebileceğine dikkat çekmektedirler. Parsons ve Maclaran, (2009), öğrencilerin sanat piyasası ile ilgili güncel düşünebilmelerinin, müşteri araştırmalarının nasıl yapılacağı konusunda bilgi sahibi olmalarının, eğitim sürecinde ve sonrasında deneyim elde etmelerinin veya başkalarının deneyimleri konusunda farkındalık elde etmelerinin, eğitim programları içerisinde pazar alanı, müşteri davranışları, sanat pazarı, etik, makro pazarlama, sosyal pazarlama, pazar ve halk politikası, medya ve kültürel çalışmalar, sosyoloji, antropoloji, vb. alanlarda konulara değinilmesinin önem taşıdığından bahsetmektedirler. Sheffield Üniversitesinde Caroline Miller tarafından sanat piyasası ile ilgili kayda değer çalışmaların yapıldığından bahsetmektedirler. Bauer ve Strauss (2015) ise araştırmalarında, alman dilinin konuşulduğu ülkelerdeki 81 üniversitenin 159 sanat programını incelediklerini, bu birimlerin yönetimsel öğrenme içeriklerinden yoksun olduğunu, sanat eğitiminde geleneksel yaklaşımların çoğunlukla kullanıldığını, eğitim sürecinde çoğunlukla sanatsal yeterliliklere bireysel açıdan odaklanıldığı ve mevcut sanat piyasasına öğrencilerin

yeterli düzeyde hazırlanmadığından bahsetmektedirler. Bununla birlikte; sanat alanında başarılı bir kariyer için yönetimsel öğrenme bileşenlerinin uygulanmasında sanat öğrencilerinin daha iyi hazırlanmaları gerektiğine dikkat çekmektedirler. Lee (2016; 2017) ise; ülkelerin sanatsal ve kültürel pozisyonları ile jeopolitik yapıları ve ekonomik güçleri arasında önemli bir bağlantı olduğuna dikkat çekmektedir. Bununla birlikte; sanat piyasasında ticari ürünler ve sanat eserleri arasındaki farkın hedef kitle tarafından yeteri kadar anlaşılmasının en temel problem olduğunu ve bu alanda yetişen profesyonellerin de zaman zaman buna farkında olmadan destek sağladıklarını ifade etmektedir. Woodham, (2016), 1970'li yılların başından beri sanat piyasasının profesyonelleşme bazında var olduğu ve her geçen gün sanat piyasasının daha da genişleyerek globalleştiğini dile getirmektedir. Bu doğrultuda; sanat piyasasının, pazar alanı, ekonomi dengeleri, sanatçı boyutu (profesyonel ve yeni başlayanlar), koleksiyonerler, galeriler, hukuksal yapısı, müzayedeler, müzayedede uzmanları, vb. birçok boyutunun olduğu ve sanatçının eğitimi sürecinde bu boyutlara değinilmesinin önem taşıdığına dikkat çekmektedir. Belirtilenlerden ışığında; güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin eğitim süreçleri boyunca almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına ne oranda hazırladığına yönelik tablo 3'te belirtilen görüşleri ile alanda konu ile bağlantılı yapılan çalışmalar karşılaştırıldığında; birbiri ile destekleyen sonuçların var olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda; katılımcıların gerek eğitim süreçleri içerisinde gerekse mezun olduktan sonra karşılaştıkları durumların, edinmiş oldukları deneyimlerin de görüşlerinin şekillenmesinde etkili olduğu dile getirilebilir. Ayrıca; eğitim süreçleri içerisinde Türkiye'deki sanat piyasasının ne olduğu, nasıl hazırlanması gerektiği, mezun olduktan sonra onları nelerin beklediğine ilişkin müfredat programında bu konuya değinilmemiş olunması da görüşlerinin şekillenmesinde rol oynadığı söylenebilir. Bununla birlikte; almış oldukları eğitimin yanı sıra, sanat alanında edinmiş oldukları bilgi ve becerinin temel sanatsal kurallardan ziyade göreceli kriterlere dayalı olması, geleceğe yönelik bir kaygı taşımaları gibi bir takım hususların da görüşlerinin oluşmasında etkili olduğu ifade edilebilir. Bunun yanı sıra; başka dengelerin de alanda var olduğuna ilişkin oluşan farkındalığın arması ve bu bağlamda kendi sanat yaşamlarına ilişkin kontrolü yitirme kaygısını yaşamalarının da görüşlerinde etken olduğu dile getirilebilir.

Sonuç

Bu bölümde, araştırma süreci sonunda ulaşılan sonuçların yanı sıra; uygulamacılar ve araştırmacılar için önemli görülen bazı öneriler yer almaktadır.

Sonuç: Araştırmanın bulgularına dayalı olarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin görüşlerine göre geleceğe yönelik kaygı düzeylerinin %49,3 (37) gibi bir oranla "Biraz" ve %45,3 (34) gibi bir oranla "Çok" ve "Çok Fazla" düzeyinde var olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
2. Güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin görüşlerine göre güzel sanatlar alanında okumuş olmayı bir meslek edinimi olarak görmeleriyle ilgili %20 (15) gibi bir oranla görmedikleri %54,7 (41) gibi bir oranla ise gördükleri sonucuna varılmıştır.
3. Güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun olmuş kişilerin görüşlerine göre eğitim süreçlerinde almış oldukları eğitimin onları Türkiye'deki sanat piyasasına %69,4 (52) gibi oldukça yüksek bir oranla hazırlamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öneriler

Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda uygulamaya ve ileri araştırmalara yönelik birtakım önerilerde bulunulabilir.

Uygulamaya yönelik öneriler:

1. Bu araştırmanın bulgularından elde edilen sonuçlar, güzel sanatlar fakülteleri, sanatla ilgili diğer fakültelerde görev yapan akademisyenler ve yöneticiler tarafından ele alınarak değerlendirilmeli ve eğitim öğretim sürecinde öğrenci kaygılarını azaltacak düzenleme ve değişiklikler uygulanmalıdır.
2. Güzel sanatlar ile ilgili fakültelerde görev yapan akademisyenler ve yöneticilere araştırmada ele alınan konular ile bağlantılı bir hizmet içi eğitim programı verilmeli ve mevcut program derslerinde öğrenci kaygısını azaltmaya yönelik eğitimsel yaklaşımlar, mesleki etik ve nitelik ve Türkiye'deki sanat piyasasına hazırlık konularına değinilerek bu hususlarda bilgilendirmeler yapılmalıdır.

İleri Araştırmalara Yönelik Öneriler:

Bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılara;

1. Benzer bir araştırmanın, Ankara'daki üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinde ayrı ayrı yapılarak araştırma sonuçlarının karşılaştırılması,
2. Benzer bir araştırmanın, Türkiye'de farklı illerde bulunan üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinde ayrı ayrı yapılarak araştırma sonuçlarının karşılaştırılması,
3. Benzer bir araştırmanın, eş zamanlı olarak yurt dışında ve Türkiye'deki üniversitelerin güzel sanatlar fakülteleri öğrencilerini kapsayacak şekilde yapılması ve sonuçların karşılaştırılması,
4. Benzer bir araştırmanın, üniversitelerin güzel sanatlar fakülteleri kadrosunda bulunan akademisyenleri kapsayacak şekilde yapılması ve sonuçların karşılaştırılması,
5. Benzer bir araştırmanın, güzel sanatlar fakültelerinde okuyan öğrenciler ile bu alandan mezun olan kişiler ile ayrı ayrı yapılması ve sonuçlarının karşılaştırılması önerilebilir.

Kaynakça

- Afolayan, J. A., Bitrus, D., Olayinka, O., Adeyanju, B. A. and Agama, J. A. (2013). "Relationship Between Anxiety and Academic Performance of Nursing Students, Niger Delta University, Bayelsa State, Nigeria", *Pelagia Research Library; Advances in Applied Science Research*, 4(5), 25-33.
- Alladin, A. (2016). *Kaygı Bozukluklarının Tedavisinde Bütüncül BDT; Bilişsel Davranışçı Terapinin Farkındalık ve Hipnoterapiyle Pekiştirilmesine Yönelik Kanıtı Dayalı Bir Yaklaşım*. (Ed: Özakkaş, T.; Ç: Benveniste, M.). Türkiye: İstanbul; Acar Matbaacılık Prom. ve Yayın. San. Ve Tic. Ltd. Şti.
- Balci, A. (1997). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem Teknik ve İlkeler*. (İkinci Baskı). Ankara: Dizgi Baskı.
- Bauer ve Strauss (2015). *Educating Artists in Management: an Analysis of Art Education Programmes in DACH Region*. *Cogent Education*, 2(1). 10.1080/2331186x.2015.1045217.
- Crader, S., and Zaichkowsky J. (2007). *The art of marketing. Brick & mortar shopping in the 21st century:87-106*. (Editör: Lowrey, T.M.), USA:New York/UK:London; Lawrence Erlbaum Associates; Taylor&Francis Group.
- Dilbaz, N. (2000). "Sosyal Anksiyete Bozukluğu: Tanı, Epidemiyoloji, Etiyoloji, Klinik ve Ayırıcı Tanı", *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 3(2), 3-21.
- Durant, L. E., Carey, M. P. and Schroder, K. E. E. (2002). "Effects of Anonymity, Gender, and Erotophilia on the Quality of Data Obtained from Self-Reports of Socially Sensitive Behaviors", *Journal of Behavioral Medicine*, 25(5), 439-467.
- Ellström, P.E. (1997). "The Many Meanings of Occupational Competence and Qualification", *Journal of European Industrial Training*, 21(6/7), 266-273.
- Ensari, Ş. E. ve Alay, H. K. (2017). "Meslek Seçimini Etkileyen Faktörlerin Demografik Değişkenler ile İlişkisinin Araştırılması: İstanbul İlinde Bir Uygulama", *HUMANİTAS; Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(10), 409-422.
- Gardner, H. (2008). *Art Education and Human Development*. USA: Getty Publications.
- Hodges, D., and Burchell, N. (2003). *Business Graduate Competencies: Employers' Views on Importance and Performance*. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 4(2), 16-22.
- Greene, M. (1995). *The Jossey-Bass Education Series. Releasing the Imagination: Essays on Education, the Arts, and Social Change*. US: CA; San Francisco, Jossey-Bass.

- İlhan, S. (2008). "Yeni Kapitalizm ve Meslek Olgusunun Değişen Anlamları Üzerine", *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 313-328.
- Lee, S.H., and Lee, J.W. (2016). "Art Fairs as a Medium for Branding Young and Emerging Artists: The Case of Frieze London", *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 46 (3): 95-106.
- Lee, J.W. and Lee, S.H. (2017), "Marketing from the art world: a critical review of American research in arts marketing", *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 47 (1), 17-33.
- Kaptan, S. (1998). *Bilimsel araştırma teknikleri ve istatistik yöntemleri*. Ankara: Tekişik Web Ofset Tesisleri.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Kavramlar İlkeler Teknikler* (26. Baskı). Ankara: Nobel Akademik.
- Koçak, R. ve Gökler, R. (2008). "Varoluşsal Yaklaşımda Psikolojik Danışma ve Gruba Uygulanışı", *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*. 2, 91-107.
- Kula, K. Ş. ve Saraç, T. (2016). "Üniversite Öğrencilerinin Gelecek Kaygısı", *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13 (33), 227-242.
- Lang, M. (2018). "Why Being an Artist is Not a Job; Making and Showing Work May Be the Hardest Thing You Do But is Its Not a Job", <https://www.trebuchet-magazine.com/why-being-an-artist-is-not-a-job/> adresinden 2 Temmuz 2019'da alınmıştır.
- Parsons, E. ve Maclaran, P. (2009). *Contemporary Issues in Marketing and Consumer Behaviour*. USA/UK: Elsevier Ltd.
- Rumble, M. (2014). *The Meaning of Occupation: A Meta-Synthesis of Eleven Qualitative Research Articles from the Journal of Occupational Science*, *Bilim Alanında Yüksek lisans Tezi*, Colorado State Üniversitesi, İş ve Mesguliyet Terapisi Bölümü, Colorado, USA.
- Salderay, B. (2008). "Türkiye'deki Zihin Engelliler İş Okullarında Görsel Sanatlar Dersinin Öğrencilerin Beceri, Davranış ve Meslek Edinimindeki Katkısına Yönelik Öğretmen Görüşleri", *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi/Resim-İş Öğretmenliği Programı, Ankara.
- Salderay, B. (2010). "Görsel Sanatlar ve Tedavi (Terapi)", *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6, 133-145.

Salderay, B. (2018). "Güzel Sanatlar Fakültelerinde Okuyan Veya Mezun Olmuş Kişilerin Güzel Sanatlara İlişkin Düşünceleri", *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 20 (3), 101-129.

Steward-Brown, S., Evans, J., Patterson, J., Petersen, S., Doll, H., Balding, J. and Regis, D. (2000). "The health of students in institutes of higher education: An important and neglected public health problem?", *Journal of Public Health Medicine*, 22(4), 492-499.

Sewell, W. H. (1975). *Education, Occupation and Earnings: Achievement in the Early Career*. San Diego, CA: Academic Press.

Stock, C. D. (2002). *Perspectives In Music Education and Arts Education: The Role of National Standards For Arts Education in Music Education Policy Reform. the Degree of Master of Arts. the University of Oregon, the Arts and Administration Program and the Graduate School*.

Tyson, L. K. (2016). *Practice or Politics: An Investigation of Visual Art Educators' Beliefs, Attitudes and Dispositions Towards Advocacy*. Eğitim Alanında Doktora Tezi: Eğitimsel Liderlik. Oakland Üniversitesi.

Wong, J. W. S., Cheung, E. P. T., Chan, K. K. C., Ma, K. K. M. and Tang, S. W. (2006). "Webbased survey of depression, anxiety and stress in first-year tertiary education students in Hong Kong", *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 40, 777-782.

Vickers, P. and Bekhradnia, B. (2007). *Vocational A levels and university entry Is there parity of esteem? Higher Education Policy Institute working paper*. Oxford: Higher Education Policy Institute.

Woodham, D. (2016). *Art Collecting Today: Market Insights for Everyone Passionate about Art*. New York: Allworth Press.

Güney Afrika Cumhuriyetinde Geleneksel El Sanatları: Çağdaş Seramik Sanatı ve Sanatçılarından Örnekler

Dr. Öğr. Üyesi Cemalettin Sevim

Makale Geliş Tarihi: 13.06.2019
Yayına Kabul Tarihi: 07.11.2019

Özet

Güney Afrika Cumhuriyeti ya da daha yaygın kullanımı ile Güney Afrika, Afrika kıtasının güneyinde yer alan bir ülkedir. 21. yüzyılda gelenek ve kültürel değerler dünyada giderek önem kazanırken, Güney Afrika pek çok istilaya maruz kalarak Avrupa ülkelerinin sömürgeci altına girmelerine karşın kendi kültür ve geleneksel değerleri özümseyerek yaşam biçimlerini sürdürmektedir. Daha çok siyah tenli insanların yaşadığı ülkede farklı etnik gruplar olmasına rağmen, bu gruplar günümüzde huzur ve sükûnet içinde yaşamayı başarmakta, gelenek ve kültürlerine olan bağlılık; üretmiş oldukları el sanatları, tasarım ve sanat eserlerinde de görülmektedir. Seramik sanatının da gerek geleneksel çömlekçilik boyutu, gerekse çağdaş üretimlerle yoğun olarak sürdürüldüğü ülkede, gelenekselin sürdürülmesi ya da çağdaş versiyonlarla üretilmesi önemle üzerinde durulan konulardan biri haline gelmiştir. Bu çalışmada; Güney Afrika'da el sanatları, geleneksel çömlekçilik ve çağdaş seramik sanatı kültürel açıdan incelenmiş, çağdaş üretim yapan seramik sanatçılarına yer verilmiş, gelenek, kültür, el sanatları, sanat ve seramik sanatı arasındaki ilişki göz önünde bulundurularak değerlendirilmeler yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Güney Afrika, Seramik Sanatı, Çömlekçilik, El Sanatları

TRADITIONAL HANDICRAFTS IN THE REPUBLIC OF SOUTH AFRICA: EXAMPLES FROM CONTEMPORARY CERAMIC ART AND ARTISTS

Abstract

The Republic of South Africa or, more commonly, South Africa, is a country located in the south of the African continent. In the 21st century, while tradition and cultural values have become increasingly important in the world, South Africa has been subjected to many invasions and has been living under European colonialism, but has adopted its own culture and traditional values.

Although there are different ethnic groups in the country where black people live, these groups are able to live in peace and tranquility today; The crafts they produce are also seen in design and artworks. In the country, where the art of ceramics is intensively maintained both with the traditional pottery and with contemporary productions, the continuation of the traditional or the production of it with contemporary versions has become one of the subjects that are emphasized.

In this study; In South Africa, handicrafts, traditional potting and contemporary ceramic art have been examined from a cultural perspective, contemporary artists have been involved in ceramic production, and evaluations have been made considering the relationship between tradition, culture, handicrafts, art and ceramic art.

Keywords: South Africa, Ceramic Art, Pottery, Handicrafts

Giriş

Güney Afrika Cumhuriyeti adından da anlaşılacağı gibi Afrika kıtasının güneyinde 1,219,912 km kare yüzölçümüne sahip bir ülke olup diğer ülkelerden farklı olarak üç adet başkenti bulunur. Bu başkentlerden; Pretoria yürütme, Cape Town yasama, Bloemfontein yargının başkentliğini yapmaktadır. Kültürlerin harmanı olan ülkede 11 adet resmi dil kullanılırken; Hristiyanlık, Müslümanlık ve hiçbir dine inanmayan insanlar birlikte uyum içinde yaşamaktadır.¹

Farklı etnik grupların yaşadığı Güney Afrika Cumhuriyet'inde siyahlar ve beyazlar birlikte modern ve geleneksel bir yaşam tarzını uyum içinde sürdürmektedirler. Değişik ırkları ve kabileleri bünyesinde barındıran Afrika kıtasında çok yoğun yaşayan siyah tenli insanlar görsel olarak birbirlerine çok benzeselerde kabilelerin yaşam tarzları birbirinden farklıdır (Wassing, 1968: 16).

Geçmişte yoğun savaşların olduğu ve köle ticaretinin yapıldığı bu ülkede günümüzde farklı kültürler birbirleriyle hoşgörü içinde yaşamaktadırlar. Bu hoş görü ve içtenlik; kendi etnik kimliklerinin de yansısıyla ürettikleri sanat, tasarım ve el sanatları ürünlerinde de hissedilmektedir. İleri teknoloji kullanılmadan üretilen el sanatı ürünleri ülkenin zengin kültürel mirasını yansıtarak öz benliğini ortaya koymaktadır. Bu üretimlerin arasında seramik sanatı ve tasarım ürünleri başta gelmektedir. Bütün uygarlıkların içinde kendine yer bulmuş olan seramik; farklı şekil ve işlevlerde günlük hayatın içinde yer almış, yer aldığı tüm toplumlarda olduğu gibi Güney Afrika'nın da ekonomik, siyasi ve kültürel gelişiminin göstergesi sayılan unsurlardan biri olmuştur.

Seramik; insan hayatına dahil olduğundan beri pişirim özelliği nedeniyle ilk biçim yapısını koruyarak binlerce yıl sonrasına kadar kalabildiğinden dolayı kolay ulaşılabilen, kullanışlı, bilgiyi geçmişten günümüze aktaran bir sanat dalıdır. Güney Afrika açısından bu sanat dalının diğer el sanatları ile birlikte geçmişlerinden getirdikleri ortak değer, özgünlük ve ayrıcalıkların incelenerek, çağdaş üretimleri ile karşılaştırılması bu makalenin ana konusunu oluşturmaktadır.

Günümüz Güney Afrika Geleneksel El Sanatları

Afrika kıtasının değişik bölgeleri, tarihsel dönemler içerisinde Portekizliler, Hollandalılar, İngilizler, Fransızlar ve Almanlar olmak üzere Avrupa

¹ <http://www.gezimanya.com/guney-afrika-cumhuriyeti> adresinden ve Mayıs 2019'da alınmıştır.

ülkelerinin sömürgesi ve etkisi atına girmişlerdir (Ok, Çeşmecioğlu, 1992:12). İlk dönemlerinde üretilen sanat eserleri Avrupalı meraklılar tarafından Avrupa'ya götürülmüş olup özellikle altından yapılan takı ve objeler daha sonra eritilerek altın madeni olarak satılmış ve eserlerin gelecek kuşaklara aktarımı engellenmiştir (Ezio, 2000: 23).

Güney Afrika; sömürge dönemlerinde uzun bir süre etkisi altında kaldığı ülkelerin kültürü ve disiplini ile yönetilseler de kendi yaşam, kültür ve geleneklerinden ödün vermeyip yaşamlarını sürdürmeye devam etmişlerdir. Ülke; 1990'lı yılların başına kadar ırk çatışmalarının yoğun yaşandığı bir coğrafya olmasına rağmen, kendi özgün kimliğini her zaman korumuş ve bu özgünlük sanat eserlerine de yansımıştır. Geçmişten günümüze özenle korunmaya çalışılan kültür ve geleneksel değerler bugün Güney Afrika toplumunun ürettiği el sanatlarında ve artistik çalışmalarında farklı yansımalarla izlenmektedir.



Görsel 1. Taş üzerine oyulmuş geleneksel Güney Afrika deseni, M.Ö.2000-1000, 53x54x24 cm., Mc Gregor Müzesi, Kimberley

Kimliğin belirleyici niteliklerden biri olan el sanatları, geçmişle günümüzü birbirine bağlayan en etkili iletişim araçlarından biridir. Sembolik bir anlam taşıyan bu sanatlar; gelenek, görenek, duygu ve düşüncelerin aktarılmasında önemli bir rol üstlenir. Güney Afrika'da günümüz geleneksel el sanatları, tasarım ve sanat üretimlerinde; geçmiş gelenek ve kültürlerinin izlerini taşıdığını ve kendi toplumlarına has özgün üretimler olduklarını ve bu üretimlerde kendi kültürel kodlarının da yansıtıldığını görürüz. Durum böyle olunca da dünya ülkeleri tarafından ilgi gören ve ana geçim kaynaklarından birini oluşturan turizme yönelik bir sektör oluşturulduğu görülmektedir. Bu sektör içinde genel olarak; ağaç işçiliği (Kaplara masklar

kullanım eşyaları), Örgü, tekstil ürünleri, boncuk işlemeciliği, takı tasarımı ve üretimi, boynuz ve kemik ürünleri, deri çalışmaları, atık malzemelerden hediyelik eşyalar, değişik malzemelerden yapılmış heykeller, geleneksel çömlekçilik ve çağdaş yorumlamaları ön sıraya çıkmaktadır.



Görsel 2. Seramik ve ahşaptan oluşan ve günümüzde üretilen hediyelik eşyalar.

Özellikle örgü geleneği farklı biçimlerde saçlarda ve el sanatları olarak üretilen ürünlerde çoğunlukla yerel dokumalarda modern tarzda ve farklı biçimlerde görülmektedir (Haour, 2010:86).



Görsel 3. Örgü geleneği ile günümüzde üretilmiş hediyelik eşyalar

Ülkenin geleneksel yapısını, kültürünü yansıtan bu özgün üretimler; geleneksel ve çağdaş versiyonları olmak üzere özgün ve nitelikleri bozulmadan üretilmekte aynı zamanda da ülkenin geçmişten günümüze gelen uygarlık sürecinin bir göstergesi konumu olmaktadır.



Görsel 4. Geleneksel kültürü yansıtan özgün hediyelik eşyalar

“Uygarlık, bir toplumun kültürü ile bütünleşen sanat, düşünce, bilim ve teknoloji ürünlerinin tümüyle pratik yaşama yansımasıdır. Binlerce yıl süren gelişmelerin sonucunda insan aklının, emeğinin duygularının bilim ve teknolojinin desteği ile ortaya çıkan birikimdir”². Bu nedenle kültür ve sanat; içinde bulunup boyut ve anlam kazandığı uygarlığın kültür kodları ve sembolleridir. Bu sembol ve kültür kodlarıyla toplumların nereden nereye geldiği özünden sapıp sapmadığı anlaşılabilir. Yeryüzünde bazı toplumlar vardır ki teknolojinin getirdiği refah ile hızlı gelişime ayak uydurup kendi kültürlerinin yozlaşmasına bakmadan ilerlemesini sürdürürken toplum düzeni ile birlikte gelenek ve göreneklerini de yok etmektedirler. Gelenek ve görenekler bir milletin yazılı olmayan kanunlarıdır. Bu gelenek ve görenekler toplum ve kültür ile bütünleşerek sanat olarak karşımıza çıktığında o toplumun kültürel kodlarını da yansıtmış olur. Bu anlayışla üretilen

² <http://www.yilmazulusoy.com/tr20> adresinden ve Mayıs 2019'da alınmıştır.

özgün üretimlere baktığımızda hangi toplumda ve ne zaman üretildiğini anlayabiliriz. Bu anlaşılabilirlik, net ve yalın olduğunda özgün üretimler çağını yansıtmakta ve aynı zamanda belgesel olma niteliğini de kazanmaktadır.



Görsel 5. Günümüz Güney Afrika özgün hediyelik eşya üretimleri

Dünyaya global açıdan baktığımızda, her şeye genellikle ekonomik ve ticari açıdan yaklaştığımızı görürüz. Bu noktada ülkeleri millet yapan önemli değerlerden; kültür, gelenek gibi unsurlara sahip çıkmak; bireylere, toplumlara ait olduğu kadar en büyük sorumluluk ve yürütme görevi ise devletlere aittir. Buradaki koordinasyonu doğru kuran toplumlar özgün geleneksel ve sanatsal üretimlerle dünyaya kendi kültürlerini pazarlayarak dünya ülkeleri arasında prestijli konuma gelirler. Araştırma kapsamında yapılan incelemeler sonucu Güney Afrika bu prestiji çoktan hak etmiş ülkelerden biridir. Gerek el sanatlarında, gerek tasarım ürünlerinde, gerekse sanat üretimlerinde ve hediyelik eşyalarda kendi kültürlerini ve kültür kodlarını yansıtan üretimler dışında ithal ürünlere rastlamak oldukça zordur. Bu ülkenin insanları tasarım ve sanatta kendi tarzlarını ortaya koyarken aynı özgün tavrı ve tarzı renk ve desenleriyle kıyafetlerinde de göstererek kendi modalarını oluşturmakta, ayrıca saç kesimleri ve örgülerine de aynı özeni göstererek dünyadaki kültürlere karşı görsel duruşu ve özellikleri ile de biz buradayız demektedirler.

Güney Afrika'da dünya pazarı açısından özellikle hediyelik eşya olarak üretilen ürünler incelendiğinde ortaya konulan neredeyse bütün sanatsal ve geleneksel ürünlerin kendi üretimleri olduğu ve kendi kültürlerini yan-

sıttığı görülmektedir. Ortaya çıkan tabloda özellikle hediyelik eşya konusunda ülkemizde ve birçok ülkede olduğu gibi yozlaşmış ve ithal ürünler görülmezken kendi tasarım ve sanatsal tarzlarını ortaya koymaları ve kendi kimliklerine sahip çıkmaları hayranlık uyandırmaktadır. Ülkedeki el sanatları, tasarım ve sanat üretim grupları incelendiğinde genel olarak; geleneksel dokuma kumaşlardan üretilmiş tasarım kıyafet ve güncel kullanım tekstil üretimleri, ağaç üretimleri, takı tasarımı ve üretimi, boynuz ve kemik üretimleri, deri üretimleri, atık malzeme üretimleri, değişik malzemelerden yapılmış heykeller olduğu görülür. Bu üretimlerin başında ise; M.Ö. 7000'lerden beri günlük hayatın içinde her daim var olan, farklı biçimlerde üretilen ve günümüzde de üretilmeye devam eden geleneksel çömlekçilik sanatı ve çağdaş üretimleri gelmektedir.



Görsel 6. Günümüzde seramik atölyeleri tarafından üretilen özgün hediyelik duvar seramikleri

Güney Afrika'da Çömlekçilik Sanatı

Güney Afrika Cumhuriyetinde geleneksel ve kültürel özelliği bozulmadan sürdürülen önemli sanatlardan biri de çömlekçilik ve seramik sanatıdır. Antik yerlerdeki kazılarda ortaya çıkan çanak çömlek parçalarından arkeologların yaptığı araştırmalara göre Afrika'da çömlekçilik MÖ 7000 yılına kadar dayanmaktadır.



Görsel 7. Geleneksel yöntemle çömlek şekillendirme

Ortaya çıkan antik seramik parçalar Afrika toplumlarının kültürel değişimleri hakkında fikir verirken, sürdürdükleri yaşamı, gelişimlerini, ihtiyaçlarını ve sahip oldukları becerileri de ortaya koymaktadır. Bu bilgi ve belgeler Afrika sakinlerinin izlerini sürmek için önemli ipuçlarını oluşturmaktadır. Kazılar sonucunda ortaya çıkan çömlekçi ürünler; su taşımak, yiyecekleri saklamak, sıvı ve sütün depolanması, yemek pişirmek, servis yapmak ve içki içmek için kullanılmışlardır³.



Görsel 8. Yiyecek ve sıvı taşımak için biçimlendirilen çömleklerin açık havada pişirimi

Bu kullanım eşyalarının yanı sıra; sadece ağız, burun ve gözlerinin göreceği kısımları boşlukta bırakan tüm baş kısmını kaplayan miğferler üretilmiştir. Bu miğferlerin dini ritüellerde ve tiyatro sahnelerinde kullanıldığı bilinmektedir (Delafosse, 2012: 21).



Görsel 9. Lydenburg Kafası, M.Ö. 500-700, 38x26x25.5 cm., Cape Town Üniversite Koleksiyonu, Güney Afrika Müzesi, Cape Town

Bütün toplumlarda olduğu gibi Afrika'da çömlekçilik ihtiyaçtan doğan el sanatlarından biri olmuştur. Bugün üretim teknikleri, malzeme ve form konusunda teknoloji ve bilimin oldukça ilerlemesine rağmen geleneksel şekil ve yöntemlerle üretilmiş ve bezenmiş çömlekçi ürünleri basit ve ilkel olmasına rağmen oldukça değerlidirler. Onları değerli kılan malzemesinin özelliği değil kültürel ve artistik değerleri üzerinde taşınmasından kaynaklanmaktadır. Günümüzde teknoloji ve bilimin sağladığı olanaklarla üstün kalitede seramik yapmak ve bulmak oldukça kolaydır. Fakat içinde bulunduğu şartlarda üretilen Güney Afrika çömlekleri taşıdığı kültürel kimlik özelliği ile oldukça farklı statüde olup, kendisine verilen değeri hak etmektedir.

³ <https://www.contemporary-african-art.com/african-pottery.htm> 29 Mayıs 2019'da alınmıştır.



Görsel 10. Güney Afrika'da üretilen ilk çömleklerden örnekler, Iziko Müzesi, Cape Town

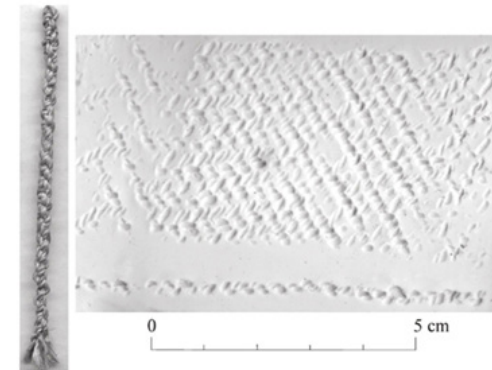
Güney Afrika çömlekçiliği incelendiğinde çamur hazırlamadan ürünün bitim aşamasına kadar geçen süre oldukça ilkel şartlarda gerçekleşmektedir. Fakat teknik şartların zorluğuna rağmen kültürün ürüne yansması ve el becerisinin ortaya çıkardığı güzel örneklerle sonlanır. Afrika çömlekçiliğinde geleneksel olarak elle biçimlendirilen formlar; küpler, çanaklar, büyük su kapları ve tencereler gibi günlük kullanımda işlevsel özelliğe sahip büyük boyutlu formlardan oluşmaktadır.



Görsel 11. Güney Afrika Çömlekçiliğinde elle şekillendirilen küp

Çömlekçilik yapılan her yerde olduğu gibi Güney Afrika'da yerel ve geleneksel çömlekçi ürününün yapılması; üretime uygun kilin bulunup hazırlanması ile başlar. Doğadan alınan kil öncelikle taş, kök gibi istenmeyen materyallerden arındırılır ve basit yöntemlerle öğütülerek elenir. Öğütülen kil yoğrulacak bir kıvama gelinceye kadar suyla karıştırılır. Bünyeye katılmak üzere daha önceki üretimlerde deneyimlenerek belirlenen kum çakıl taşları ve eski çömlek kırıkları gibi malzemeler başka bir yerde öğütülerek yine önceki deneyimlerden bilinen tane boyutuna kadar getirilir. Hazırlanan sert seramik bünyeler ıslanmış seramik kili ile karıştırılır. Karışım; kaba olarak çığnenerek homojen hale getirilir. Çığneme işlemi yapılmıyorsa ya da yapılmak istenmiyorsa tahta veya pişmiş bir seramik parçası üzerinde karışım el ile yoğrulur. İstenilen şekillendirme kıvamına getirilir. Bazı yörelerde bünyenin yapısından dolayı pişirim sonrası ürünün çok küçülme ve çatlamasını önlemek için çamurun içerisine kurutulmuş otlar ve pirinç samanı karıştırılarak yoğrulma işlemi yapılır. Çamura katılan oranlar göz kararı ve tecrübe ile belirlenir. Hazırlanan çamur; tornada şekillendirmeye uygun olmadığı için daha çok el ile biçimlendirilen ürünlerin yapımında kullanılır. Günümüzde torna ile şekillendirme yöntemi yoğun olarak kullanılmakta ve bu atölyelerde kullanılmak üzere üretime uygun küçük tane boyutlu çamurlar hazırlanmaktadır.

Üretim sürecinde basit el aletleri kullanmışlardır. El ile biçimlendirilen ürünlerin ilk üretim aşaması bittikten sonra dekor aşamasına geçilmiştir. Güney Afrikalı çömlekçiler ürünlerini dekorlarken ahşap, deri, tekstil ürünlerinde vb. olduğu gibi daha çok kendi geleneksel desen biçim ve renklerini kullanmaktadır. Üretilen formların üzerine yapımcısı yine kendi geliştirdiği desen-dekorları; iz bırakan mühür materyaller ve basit el aletleri yardımı ile kendi yöntem ve teknikleriyle uygulamışlardır.



Görsel 12. Saç örgüsünün bıraktığı izlerin yaş çamur üzerinde kullanım örneği

Çömlekçilerin yaptığı dekorların desenleri; genel olarak elle çizilmiş serbest geometrik desenlerden oluşmaktadır. Dekor uygulamalarında genel olarak; kırmızı, beyaz ve siyah gibi astar kullanılmaktadır. Gerek desen, gerek dekor gerekse dekor form ilişkisi ile ortaya çıkan ürünler; kendi kültürlerini yansıtırken üreticinin marka kimliğini de ortaya koymaktadır.

Güney Afrika Çağdaş Seramik Sanatçılarından Örnekler

Günümüzde Güney Afrika'sında içinde bulunduğu üretim şartlarına göre üretim yapmaya çalışan çömlekçiler ve seramik sanatçıları bulunmaktadır. Sanatçılar ilk üretimlere göre daha kaliteli çamur, sır, boya, elektrikli çamur tornası ve fırın gibi ekipmanlar kullanarak ürettikleri form ve desenlerdeki özgünlüklerini kaybetmeden üretimlerine devam etmektedirler. Çeşitli firmalardan temin ettikleri hazır çamurlar daha kaliteli bünye imkânı sağlarken, renkli astar ve boyalardaki çeşitlilik; geleneksel sanatlarının devam ettirilmesinde özgünlüklerinin aktarılmasında olumlu katkılar sağlamaktadır. Günümüzde Güney Afrika seramik sanatına, sanatçılarına ve geleneksel üretimlerine duyulan ilgi çömlekçilik sanatının kırsaldan şehirlere gelmesine ve kullanım kaplarından artistik seramik üretimine dönüşmesine olanak tanımıştır. Özellikle Cape Town'da geleneksel kimliği çok iyi özümsemiş kullanım eşyasının yanında artistik üretim yapan sanatçılar varlıklarını sürdürmektedirler. Bu sanatçılar arasında; Andile Dyalvane, Madoda Fani, Clementina van der Walt, Lisa Firer'i sayabiliriz.



Görsel 13-14. Andile Dyalvane ait geometrik ve çizgisel desenli seramikler

Nelson Mandela büyük şehir Üniversitesi, seramik tasarım mezunu olan Andile Dyalvane; Woodstock merkezinde yer alan Imiso Ceramics Stüdyo'sunun kurucularındandır. Ürettiği seramik eserlerinde Güney Afrika kültürünü en iyi şekilde yansıtan sanatçılardan biridir. Eserlerindeki yüzey uygulamalarında; geometrik öğeleri, çizgileri, geleneksele dayalı desen ve simgeleri ülkenin geleneksel üretimine bağlı olarak; oyarak, kazıyarak ve astarlarla boyayarak kendi tarzını oluşturmuştur. Sanatçı, çalışmalarını "insan formunda anatomik, soyutlamada doğal tarih" olarak tanımlamaktadır (Dyalvane, 2014:2). Üretimlerini; insan figürleriyle dekorlu çeşitli kaplar, çanaklar, tabaklar ve ev eşyalarının yanı sıra çeşitli soyut artistik formlar oluşturmaktadır. Eserlerini; serbest elle, çamur tornasında ve bazen de kalıp yardımı ile üreten sanatçı, dekor uygulamalarında, desenlerinde ve kullandığı renklerde geleneksel Afrika kültürü öğelerini yakından hissetmek mümkündür.

Sanatçının eserleri; Cape Town Iziko Ulusal Müzesi, Nelson Mandela Metropolitan Sanat Müzesi, Port Elizabeth Müzesi ve Tayvan-Taipei'de bulunan Yingge Seramik Müzesi daimi koleksiyonunda yer almaktadır. Ayrıca sanatçı; Danimarka, Fransa, Amerika Birleşik Devletleri ve Tayvan'daki galerilerde çalışmalarını sergilenmiş ve erleri koleksiyonerler tarafından satın alınmıştır.

Geleneksel Afrika seramik sanatını bütün karakteristik ve kültürel özellikleri ile sürdüren ve Cape Town'da yaşayan bir diğer sanatçı Madoda Fani'dir. Sanatçı; her zaman seramik çanaklar ürettiğini ve bu üretimleri yaparken bir öncekinden daha iyi yapmayı hedeflediğini belirtmiştir (Khwezi, 2015:3). Dumanlı pişirim ve perdahlı-parlak ürünler yapma konusunda oldukça başarılı çalışmalar yapan sanatçı, perdah ve dumanlı pişirim konusunda KwaZulu-Natal'da eğitim almıştır⁴. Eserlerini; dikkatli, detaylı ve büyük bir titizlikle ince bünyeli minimaliz parçalardan oluşturmaktadır. Doğal dünyadan ilham aldığını belirten sanatçı; doğada bulunan kıvrımlı formları, tüm böcekleri ve bunların onda bıraktığı etki ve izleri üretmiş olduğu eserlerinin üzerinde ayrıntılı bir şekilde işlemektedir⁵.

⁴ <https://www.monkeyapple.art/artists/fani-ceramics/> / 29 Mayıs 2019'da alınmıştır.

⁵ <https://www.monkeyapple.art/artists/fani-ceramics/> / 29 Mayıs 2019'da alınmıştır.



Görsel 15. Madoda Fani'ye ait perdahlı ve dumanlı pişirilmiş seramikler

Güney Afrika kültürünü yorumlayarak kendine özgü minimaliz bir tarzla eserlerine yansıtan ve Cape Town'da yaşayan çağdaş seramik sanatçılarından bir diğeri de Lisa Firer'dir. Sanatçı; uygulamalarını daha çok porselen bünye üzerinde çamur yaş iken akıtma dekorları ile ebru görünümleri elde ederek gerçekleştirmekte, çoklu ve canlı renkleri bir arada kullanmakla beraber, siyah-beyaz, mavi-beyaz gibi renkleri daha çok kullanmayı tercih etmektedir. Plaka biçiminde açmış olduğu porselen çamurunu deri sertliğinde kıvrarak özgün vazo formlarını daha çok üretmeyi tercih eden Firer, bu formlarında ebru görünümlü dekorların yanı sıra bitkisel desenleri yalın ve rölyef biçiminde uygulamaktadır.



Görsel 16-17. Lisa Firer'e ait ebru görünümlü ve bitkisel desenli seramikler

Clementina van der Walt ise tıpkı Andile Dyalvane gibi kendisine komşu Woodstock merkezindeki stüdyosunda yaklaşık kırk yıldır üretimini sürdürmektedir. Ulusal-uluslararası koleksiyon ve müzelerde eserleri bulunan sanatçının Londra'da Leach Pottery'de 2018 yılında sergisi gerçekleştirilmiştir. Güney Afrika kültürünü ve desenlerini eserlerinde kendine özgü tarzla yansıtan sanatçı çok renkli ve geometrik desenler kullanmayı tercih etmektedir. Daha çok organik tabak ve çanaklar üretmeyi tercih eden Clementina, bu formlar üzerine dekorlarını rahatça uygulamaktadır.



Görsel 18. Clementina van der Walt ait çok renkli seramikler

Kendi kültürel kimliklerini kaybetmeden büyük bir gayretle sanatını sürdüren yukarıda bahsi geçen sanatçıların dışında Güney Afrika'da seramik sanatına ve sanatçılara destek vererek seramik eserleri bünyesinde barındıran Iziko Müzesi gibi kurumlar da bulunmaktadır. Iziko, Güney Afrikalı sanatçıların çağdaş eserlerinin yanı sıra Asya, Avrupa, Afrika seramiklerine de sahiptir. Müzedeki seramikler; yüz yıldan fazla bir süredir arkeolojik kazılardan, özel bağışlardan, sanat galerilerinden, açık arttırmalardan ve hepsinden önemlisi de sanatçılardan satın alınarak elde edilmektedir.



Görsel 19. Arkeolojik kazılardan elde edilen seramikler, Iziko Müzesi

20 ve 21. yüzyılda Güney Afrika'da üretilen 200'den fazla seramik eserler müze koleksiyonunun odak noktasını oluşturmaktadır. Ayrıca müzede 2000 yılı öncesine kadar üretilen geleneksel seramikler de bulunmakta ve böylece Güney Afrika seramik tarihi hakkında bilgi sahibi olunmaktadır. Ayrıca müzeye gelen ziyaretçilere; seramiklerin zengin tarihi ve çok katmanlı anlamları hakkında bilgilendirmek amacıyla çeşitli temaları kapsayan bilgi panelleri eşlik etmekle beraber görsel ve DVD gösterimleri ile çeşitli seramik yapım teknikleri ve uygulamaları gösterilmektedir⁶.



Görsel 20. Andile Dyalvane ve seramik eseri, Iziko Müzesi, Cape Town

Sonuç

İnsanlar var olduğu günden beri iletişime, etkileşime açık varlıklar olup toplum içerisindeki etkileşim sürecine bilerek veya bilmeyerek aracılık ederler. Etkileşim; varlıkların, düşünce ve toplulukların bireysel olarak ya da birlikte, karşılıklı etkime sürecidir. Günümüzde etkileşim ve değişim birçok geleneği ve kültürü olumsuz yönde etkilerken onların yok olmasına veya farklı biçim ve içeriklere dönüşmesine neden olmaktadır. Değişim ve etkileşime açık olan değerlerin başında geleneksel üretimler ve kültürel değerler gelmektedir. Ancak toplumların ve onu oluşturan fertlerin bilinçli bir şekilde gelenek ve kültürlerine bağlılığı olumsuz değişim ve etkileşimlere izin vermemektedir.

Güney Afrika Cumhuriyeti dünyadan gelecek her türlü etkileşime açık bir ülke olmasına rağmen geleneksel el sanatları ve sanatsal çalışmalarındaki kültürel değerlerin korunmasında oldukça başarılı ve örnek bir tavır dünyaya sergilemektedir. Birçok ülkenin turizme yönelik geleneksel el sanatları veya artistik üretimleri incelendiğinde genellikle uzak doğu üretimi veya etkileşimi olduğu görülmektedir. Oysa Güney Afrika, Cape Town'da yapılan gözlemlerde; sanatçıların, tasarımcıların ve zanaatkarların özgün üretimlerini sergilendiği açık ve kapalı alan gibi pek çok mekânlar bulunmakta ve bu mekânlarda geleneksel kültür ve değerlerini çağdaş yorumlarıyla yansıtan, tasarım ve artistik ürünler alıcısıyla buluşmaktadır. Yapılan gözlem sonucu bu noktada önemli olan; üretimlerin içinde Güney Afrika kültürünün dışındaki ürünlere rastlanmamış olunmasıdır. Bu durum geleneksel ve çağdaş seramik sanatı için de aynıdır. Çömlekçilik sanatı ve ona bağlı olarak gelişen sanat seramiğinin üretimi; geleneksel yapısı değiştirilmeden çağdaş gelişmelere ayak uydurulup özgünlüğü korunarak, ustalar ve çağdaş sanatçılar tarafından sürdürülmektedir. Geleneksel üretimlerin çağdaş seramikler olarak geliştirilerek üretilmesi, kendi özgün sanat anlayışlarını bu üretmiş oldukları eserlere yansıtma, dünya ülkeleri tarafından kabul görerek beğenilmekte ve ayrıca sanat koleksiyonerleri, galeriler ve Iziko gibi sanat müzeleri tarafından desteklenmektedir.

Seramik sanatının binlerce yıldan beri ortaya konmuş en önemli kültürel kimliklerden biri olduğu ve olmaya da devam ettiği bilinmektedir. Toplumların oluşturduğu seramik sanatı gibi geleneksel sanatlar; kimliğin sadece yazılı belgeden ibaret olmadığını bir toplumun ve toplumu oluşturan bireylerin tıpkı Güney Afrika'da olduğu gibi geleneğine kültürüne ve sanatına sahip çıkarak tüm dünyaya var olduklarını göstermenin bir yolu olduğunu ortaya koymaktadır.

⁶ <https://www.iziko.org.za/collections/ceramics> 31 Mayıs 2019'da alınmıştır.

Kaynakça

Delafosse, M. (2012) *African Art*, New York: Parkstone International Yayıncılık.

Dyalvane, A. (2014), *Idladla*, South Africa: Southern Guild Yayıncılık.

Ezio, B. (2000). *African Art and Artefacts in European Collections 1400-1800*, ISBN0714125474, London: British Müzesi Yayınları.

Haour, A., Manning, K., Arazi, N., ve Gosselain, O. (2010). *African Pottery Roulettes Past and Present : Techniques, Identification and Distribution*, Oxbow Books Yayıncılık

Khwezi, G. (2015) *Madoda Fani Black-On-Black*, ISBN: 978-0-620-69237-3, South Africa: National Art Council Yayıncılık

Ok, S. T., Çeşmecioğlu, S. (1992). "Güney Afrika Cumhuriyeti", , yayın no: -16, Ülke Etütler Dizini No: 38, İstanbul Ticaret Odası Yayınları

Wassing, R. S. (1968). *African Art*, , ISBN:0-88168-1466, London: Fine Art Books Yayınevi,

Görsel Kaynakları

Görsel 1. Delafosse, M. (2012). *African Art*, New York: Parkstone International Yayıncılık.

Görsel 2. 3. 4. 5. 6. Yazar Arşivi

Görsel 7. Fotoğraf Patrica Davison, Sosyal Tarih Koleksiyon Arşivi, iziko Müzesi, Cape Town

Görsel 8. iziko Müzesi Arşivi, Cape Town

Görsel 9. Delafosse, M. (2012). *African Art*, New York: Parkstone International Yayıncılık.

Görsel 10. Yazar Arşivi

Görsel 11. iziko Müzesi Arşivi, Cape Town

Görsel 12. Haour, A., Manning, K., Arazi, N., ve Gosselain, O. (2010). *African Pottery Roulettes Past and Present : Techniques, Identification and Distribution*, Oxbow Books Yayıncılık

Görsel 13. 14. <http://www.imbizogallery.com/andile-dyalvane---ceramics.php/> 12.06.2019'da alınmıştır

Görsel 15. <https://www.visi.co.za/madoda-fani-chuma-maweni-at-southern-guild/> 11.06.2019'da alınmıştır.

Görsel 16. 17. <http://lisafirer.co.za/product-category/whiteware/> 11.06.2019'da alınmıştır.

Görsel 18. <https://www.google.com/search?q=Clementina+van+der+Walt&tbm> 10.06.2019'da alınmıştır.

Görsel 19. 20. Yazar arşivi

Eğitim Yapılarında Sürdürülebilir Yaklaşımlar

Doç. Dr. Filiz Tavşan
Zeynep Yanılmaz

Makale Geliş Tarihi: 12.10.2019
Yayına Kabul Tarihi: 18.11.2019

Özet

Gün geçtikçe gelişen teknoloji ve artan ihtiyaçlar küresel tehditlerin de etkisiyle doğal kaynakların hızla tükenmesine neden olmaktadır. Bu durum kaynakların korunması ve tüketimin azaltılmasına yönelik çalışmalar yapılmasını gerekli kılmıştır. Bu çalışmalar sırasında 'sürdürülebilirlik' kavramı üzerinde özellikle durulduğu gözlenmiştir. Bu bağlamda sürdürülebilirliğin en çok uygulandığı sektörlerden biri de yapı sektörü olmuştur. İnsanlarda sürdürülebilirlik bilincini küçük yaşlardan itibaren oluşturabilme çabası eğitim yapılarının sürdürülebilirliğini gündeme getirmiştir. Çalışma kapsamında sürdürülebilir eğitim yapılarında en etkin sürdürülebilirlik kriterlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Konuya ilişkin yurtiçi ve yurtdışından, LEED ve BREEAM sertifikası almış 12 adet eğitim yapısı seçilmiştir. Sürdürülebilir olma kriterleri belirlenirken LEED ve BREEAM sertifikasyon sistemlerinin kabul ettiği ortak standartlar dikkate alınmıştır. İncelenen okulların sahip olduğu sürdürülebilir stratejiler literatür taraması ile belirlenmiş ve en etkin şekilde uygulanan kriterlerin 'iç mekân ortam kalitesi' ve 'su' başlıkları altında yer aldığı saptanmıştır. Bu kriterlerin sağlanmasıyla, sürdürülebilir bir yaklaşım benimseyen eğitim yapılarının çocuklara ve gençlere erken yaşlarda farkındalık bilincini kazandırmasını amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Eğitim Yapıları, Sertifikasyon Sistemleri, Leed, Breeam

SUSTAINABLE APPROACHES IN EDUCATIONAL STRUCTURES

Abstract

Developing technology and increasing needs are causing the depletion of natural resources rapidly due to global threats. This situation necessitated studies to conserve resources and reduce consumption. During these studies, it was observed that the concept of sustainability was especially emphasized. In this context, one of the sectors where sustainability is most applied was the construction sector. The effort to create sustainability awareness in humans from an early age has brought the sustainability of education structures to the agenda. The aim of the study is to determine the most effective sustainability criteria in sustainable education structures. 12 educational structures from LEED and BREEAM have been selected from Turkey and abroad. The common standards accepted by LEED and BREEAM certification systems were taken into consideration when determining the criteria for sustainability. Sustainable strategies of the schools examined were determined and the most effective criteria were found under the headings of ortam indoor environment quality 'and' water. By providing these criteria, it is aimed that education structures adopting a sustainable approach will raise awareness of children and young people at an early age.

Keywords: Sustainability, Education Buildings, Certification Systems, Leed, Breeam

1. Giriş

Günümüzde hızlı kentleşme ve nüfus artışı, insanların giderek artan konfor arayışı, gelişen teknoloji gibi etkenler yüzündeki doğal kaynakların büyük bir hızla tükenmesine sebep olmaktadır. Bu nedenle kaynakların korunması ve tüketiminin azaltılması yönünde çeşitli araştırmalar ve beraberinde bir takım çalışmalar yapılması gerektiği saptanmıştır. Çevre sorunlarının baş göstermesiyle gelişen bu sosyal ve fiziksel çalışmalar sonucunda 'ekolojik yaşam' kavramı ortaya atılmış ve insanın doğa ile uyumlu bir şekilde yaşaması gerektiği bilinci yer edinmeye başlamıştır. Yapı sektöründe ise bu kavram 'ekolojik\yeşil\sürdürülebilir mimarlık' gibi tanımlarla literatüre girmiştir (Kayhan ve Tönük, 2011: 164).

Eğitim yapılarının sürdürülebilirlik bilinci doğrultusunda tasarlanması, öğrencilerin içerisinde bulunduğu konfor koşullarını ve çalışma performanslarını maksimum düzeye çıkarmalarına imkân vermesi nedeniyle önem arz eder. Eğitim binasının fiziksel ve çevresel koşulları, öğrencilerin öğrenme ve üretken olma yetilerini doğrudan etkileyen birincil koşullardır. Fiziksel koşullar; doğal aydınlatma, ısıtma-soğutma, havalandırma, sağlıklı malzeme seçimi, akustik konfor, iç hava kalitesi gibi bireylerin fiziksel konforunu sağlayacak koşullardır. Sürdürülebilir eğitim yapısı olma kriterleri bu koşullarla birlikte bir takım çevresel koşulların da sağlanması yoluyla belirlenir. Öğrencilerde sürdürülebilirlik bilincinin oluşturulması, eğitim gördükleri binalarda uygulanan sürdürülebilirlik kriterleri çerçevesinde canlı bir laboratuvar ortamı bulmaları ve bunu yaşamlarının diğer alanlarına da entegre etmeleriyle mümkün olmaktadır. Binanın, aynı zamanda bulunduğu yakın çevreye hizmet etmesi ve çevre hakkında farkındalık yaratması da eğitimde sürdürülebilirliğin amaçları arasındadır.

Son yıllarda yapıların çevresel etkilerinin objektif ve somut bir şekilde belirlenmesi, yeşil bina değerlendirme sistemleri ve sertifika programlarıyla sağlanmaktadır (Sev ve Canbay, 2009: 42). Bu sistemler, bazı ülkelerde yeni yapılan binalar için zorunlu hale getirilmiştir. Birçok ülkenin kendi adına oluşturduğu sertifika sistemleri bulunmaktadır. Başlangıçta amaç her ülkenin kendi yerel standartlarını, inşaat yöntemlerini, iklimsel verilerini ve kültürlerini gözetenek kendine özgü bir sistem oluşturmasıydı. Ancak son yıllarda LEED ve BREEAM sertifika sistemleri diğerlerinden öne çıkarak uluslararası bir kimlik kazanmış ve Türkiye gibi kendine özgü yeşil bina değerlendirme sistemleri bulunmayan ülkelerde de kabul görmeye başlamışlardır (Somalı ve Ilıcalı, 2009: 1082). Böylece bu ülkelerde de, inşa edilecek yapıların sürdürülebilir bir yaklaşım benimsemesi hususuna eğilim görülmeye başlanmıştır.

Amerikan Yeşil Binalar Konseyi tarafından ilk defa 1998'de binaları sertifikalandırmaya başlayan LEED (Leadership in Energy and Environmental Design) değerlendirme sistemi inşaat sektörünün sürdürülebilirlik konusunda kendisini geliştirmesi amacıyla ortaya çıkmıştır. İlk defa 1990 senesinde BRE tarafından ortaya çıkarılan BREEAM (Building Research Establishment Environmental Assessment Method) ise yeşil bina değerlendirme sistemlerinin ilkidir. BREEAM sisteminin de aynı LEED gibi birçok kategorisi mevcuttur (Somalı ve Ilıcalı, 2009: 1083). Bununla beraber her iki sistemin de ortak bir takım kriterleri bulunmaktadır.

Mimarlık alanında, sürdürülebilir yapılar üzerine yoğunlaşmış birçok çalışma bulunmaktadır. Bunların bir kısmı da eğitim yapılarının sürdürülebilirliğini konu edinmiştir. Bu açıdan ele alınan çalışmalarda çeşitli sürdürülebilirlik kriterleri belirlenerek olması gereken koşullar sıralanmıştır. Fakat bu çalışmalar çoğunlukla teorik açıdan ele alınmıştır. Bu çalışmada ise, belirlenen kriterler, mevcut ve bu alanda nitelikli eğitim yapıları üzerinden ele alınmış ve olması gereken koşullar uygulama örnekleriyle birlikte ortaya koyulmuştur. Teoride verilen sürdürülebilir olma koşullarının yapılara nasıl yansıtıldığı inşa edilmiş eğitim yapıları örneğinde tespit edilmiştir. Bu bağlamda, eğitim yapılarının inşası sürecinde sürdürülebilir bir yaklaşım benimseyen okullar için bu çalışma bir kılavuz niteliği taşıyacak ve literatüre veri kazandıracaktır.

Sürdürülebilirlik kriterlerinin yapılar üzerindeki uygulama stratejilerinin eğitim yapıları özelinde ele alınması çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Araştırmanın ana amacı; eğitim yapılarında uygulanması gereken en etkin sürdürülebilirlik kriterlerini belirlemek ve yapılarda ne şekilde uygulandığını analiz etmektir. Bu bağlamda literatür taraması sonucu yurtiçi ve yurtdışı örneklerden elde edilen, LEED ya da BREEAM sertifikalarını almaya hak kazanmış on iki eğitim yapısı; yönetim, enerji ve atmosfer, iç mekan ortam kalitesi, su, ulaşım, alan ve ekoloji, yenilik, kirlilik ve atık yönetimi başlıkları altında incelenmiştir. Analiz edilen bu kriterler, LEED ve BREEAM sertifika sistemlerinin belirlediği standartların ortak bir paydada toplanması yoluyla meydana getirilmiştir. Buna göre, seçilen eğitim yapılarının taşıdığı standartlar belirlenmiş ve genel bir değerlendirme yapılmıştır. Yapılan bu çalışma, günümüzde ve gelecekte inşa edilecek olan eğitim yapılarının çevreye duyarlı, tüketime değil üretime teşvik eden bir anlayış benimsemesi gerektiğini ortaya koymak adına önem arz etmektedir.

2. Sürdürülebilirlik

'Sürdürülebilir' kavramı ilk olarak 1987 yılında Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu'nca hazırlanan Brundtland Raporu'nda "Bugünün

gereksinimlerini, gelecek nesillerin gereksinimlerini karşılama yetisinden yoksun bırakmadan karşılamak” olarak tanımlanmış ve bu tarihten itibaren yaygın şekilde kullanılmaya başlanmıştır¹. Bu bağlamda sürdürülebilirliğin çok çeşitli tanımlarına rastlamak mümkündür. Tekeli (2001:729), sürdürülebilirliği, çevre hareketi içinde ortaya çıkan oldukça yaygın olarak kabul gören ve içeriği siyasal süreç içinde, sürekli olarak yeniden belirlenmeye çalışılan bir ahlak ilkesi şeklinde tanımlamıştır. İncedayı (2004:1) ise, sürdürülebilirliği temel olarak zihinde bir reform süreci olarak kabul etmekle birlikte, “Her düşünce süreci gibi, sürdürülebilirlik de siyasal bir tercih ya da tavır gerektirir. Bugünün, çevre açısından sürdürülemez tüketim kalıpları, siyasal, ekonomik, kültürel temelde değişikliğe uğramadıkça, sürdürülebilir bir çevre sorgulaması içi boşaltılmış bir hedef olarak kalacaktır.” şeklinde bir yaklaşımla ifade etmiştir.

Sanayi devrimi ve 2. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan hızlı nüfus artışı toplumların yaşam biçimlerinde ve gereksinimlerinde bir takım değişikliklere sebep olmuştur. Nüfus artışıyla birlikte gereklilik haline gelen seri üretim, tasarımlarda tekdüzeliğe yol açmıştır. Bu döneme kadar zanaatkarların elinden çıkan tasarımlar, bu dönemden itibaren tekdüzeliğin önüne geçmek amacıyla tasarımcıların eline bırakılmıştır (Aydın, 2012: 61).

Ürün tasarımında ürünün çevreye olan etkileri uzun bir süre dikkate alınmamıştır. Fakat kaynakların hızla tükenmeye başlaması ve çevre kirliliğinin ani artışı eko tasarım anlayışını gündeme getirmiştir. 21. yüzyılda yaşanan küresel tehditlerin etkisiyle çevre üzerine yapılan tartışmalar önem kazanmıştır. Geniş bir kapsamda ele alınan eko tasarım yaklaşımları zamanla ‘sürdürülebilir tasarım’ kavramını doğurmuştur (Crul, 2009: 17). Sürdürülebilir tasarım, ürünün üretiminden başlayıp ömrünü tamamlamasına kadar geçen süre içinde gösterdiği performansa göre değerlendirilir. Bu bağlamda sürdürülebilir bir tasarım, yenilenebilir olması, ısı ve enerji tasarrufu sağlaması, atıkları en aza indirmesi, bakım onarım kolaylığı ve kolay montaj özellikleri göstermesi gibi temel kriterleri bünyesinde barındırmalıdır.

3. Sürdürülebilir Mimarlık

Literatürde yeşil mimarlık, ekolojik mimarlık şeklinde de karşılık bulan sürdürülebilir mimarlık için farklı araştırmacılar tarafından çok çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Oktay’a (2002) göre sürdürülebilirlik, kavramsal

olarak yeni sayılsa da bir dünya görüşü olarak çok eskiye dayanır. Bitki örtüsü, topografya ve özellikle de iklimsel özellikler gibi yerel verilerin tasarımda kullanılması, ilk yapı örneklerinin ortaya çıktığı dönemden beri yapıyla uğraşanların üzerinde durduğu ve kullandığı akıllıca çözümlerden biri olmuştur. Sev (2009: 31) ise “Sürdürülebilir Mimarlık” adlı kitabında, sürdürülebilir mimarlığı “içinde bulunduğu koşullarda ve varlığının her döneminde, gelecek nesilleri de dikkate alarak, yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımına öncelik veren, çevreye duyarlı, enerjiyi, suyu, malzemeyi ve bulunduğu alanı etkin şekilde kullanan, insanların sağlık ve konforunu koruyan yapılar ortaya koyma faaliyetlerinin tümü” olarak tanımlamıştır. Özetlersek; sürdürülebilir mimarlık, var olan kaynakların ve koşulların tüketimden ziyade üretim odaklı kullanılarak yapının, yaşam döngüsü boyunca bulunduğu çevrenin yararlarını gözetmesidir diyebiliriz.

Günümüzde giderek artan tüketim odaklı yaşam kültürü insanları, hızla tükenen doğal kaynakları korumak adına yeni arayışlara sürüklemektedir. Ürettiğinden daha çok tüketen bir toplumun var olan kaynakları verimli kullandığından bahsedilemez. Bu açıdan bakıldığında sürdürülebilir mimarlığın bir lüks olmaktan çıkıp ihtiyaç haline geldiğini söyleyebiliriz. Kaynak tüketimini azaltmayı amaçlayan bu yaklaşım çevreyle uyumlu, insan sağlığını koruyup gözetken ve ekonomik adaleti teşvik eden yapılar inşa ederek mümkün olmaktadır.

Sürdürülebilir mimarlık kriterlerinden biri, yapım sistemlerinin yapı ömrü boyunca ekolojik sistemlerle iş birliği içinde olması ve tasarımın çevreye en az zararlı yaşam döngüsünü tamamlamasına olanak sağlamasıdır. Amacına uygun olarak tasarlanmış sürdürülebilir bir bina, çevre üzerinde minimum yıkıcı, maksimum olumlu etki sağlamalıdır. Yapıda sürdürülebilirliğin sağlanması, binanın yapım ve kullanım aşamasında en az oranda enerji harcaması, kendine yetecek enerjiyi üretebilmesi ve gerektiğinde çevreye katkı sağlayacak teknolojiye sahip olması gibi kriterler ile doğrudan ilişkilidir (Kayıhan ve Tönük, 2008: 140; Özorhon, 2013: 1475). Bu kriterler sayesinde yapı, sürdürülebilir mimariye katkı sağlar.

Sürdürülebilirlik, her zaman yeni yapı tasarımı aşamasında uygulanabilecek bir yaklaşım değildir. Zamanla ömrünü tamamlayan yapıların yıkılarak yeniden inşa edilmesi sürdürülebilirlik karşıtı bir eylemdir. Mevcut eski binaların strüktür, malzeme ve mekân organizasyonlarında yapılacak bir takım değişiklikler malzeme, enerji ve kaynak açısından büyük oranda tasarruf sağlar ve ekonomik kalkınmaya katkı verir.

Sürdürülebilir mimari uygulamaları birçok disiplinin bir arada yürüttüğü ortak bir çalışmanın ürünü olmalıdır. Yapının arazi seçiminden kullanıcıya

¹ http://www.mfa.gov.tr/dunya-surdurulebilir-kalkinma-zirvesi_johannesburg_-26-agustos---4-eylul-2002_.tr.mfa Erişim Tarihi: 15.01.2018

teslimine kadar geçen süre zarfında gerekli uzman kadro ve kullanıcıların birebir etkileşimi büyük önem arz etmektedir. Bu durum yapının ne tür bir sürdürülebilirlik yaklaşımı izleyeceği konusunu gündeme getirmektedir. Bu bağlamda binaların ve altyapıların planlanması, tasarlanması ve inşa edilmesi yoluyla hammaddelerin doğadan çıkarılıp değerlendirilmesinden, binaların ve altyapıların sökülmesi ve meydana gelen atıkların yönetimine kadar olan geniş çaplı yapım döngüsüne, sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda müdahale etme zorunluluğu doğar.

Genel anlamda sürdürülebilir mimarlık yaklaşımları incelendiğinde ve bu konuda yapılan tanımlamalar değerlendirildiğinde konunun birçok açıdan ele alındığı görülmektedir. Bu kapsamda sürdürülebilir mimari; malzeme, doğal kaynaklar, iklim gibi yerel verileri yapıya entegre eden, olmayanı üretmek yerine var olan doğal verilerin yönlendirdiği şekilde çevreyle uyumlu bir yapım politikası izleyen, kaynak tüketimini azaltmak amacıyla kendi kendine yetebilecek enerjiyi üreten, atık ve su yönetimi kriterlerini sağlayan bütüncül bir yapı inşa süreci olarak nitelendirilebilir.

4. Sürdürülebilir Eğitim Yapıları

Eğitim, kişileri ve toplumları şekillendiren, onlara kimlik kazandıran en önemli yaşam sürecidir. Eğitim verilen yapılar ise bu sürece sağladığı katkılar nedeniyle son derece önemlidir (Karadayı, Yüksek ve Tunçbiz, 2017: 23). Eğitim yapıları içerisinde bulunduğu toplumu yansıtan birer ayna görevi görmektedir. Bu bağlamda bireylerin sahip olduğu değer yargılarını farklı şekillerde açığa çıkarmaktadır. Kentlerde ve kırsal kesimlerde inşa edilen okulların sahip olduğu ihtiyaçlar, fiziksel ve sosyal koşullar farklı olduğu gibi bu okulların topluma kazandırdıkları ya da vermek istedikleri mesajlar da farklılık göstermektedir. Bu sebeple eğitim yapıları, buldukları çevrenin koşulları ve ihtiyaçları gözetilerek tasarlanmalıdır. Tasarım aşamasında üzerinde durulması gereken önemli hususlardan biri de sağlıklı, güvenli ve konforlu bir eğitim mekânı oluşturmaktır. Bu koşulların sağlanması öğrencilerin akademik başarılarının artmasına önemli ölçüde katkı sağlayacaktır (Kayıhan ve Tönük, 2011: 165).

Yaklaşık yarım asır önce dünyanın siyaset, eğitim ve bilim alanlarında önde gelen isimleri, hızlı bir şekilde artan çevre sorunlarını ve neden olduğu olumsuzlukları gündeme getirmişlerdir. Bazı ülkelerde 'çevre eğitimi' adı altında çevre eğitim programları başlatılmıştır. Önceleri yerel ve ulusal çerçevede tartışılan bu girişim 1972 yılında Stockholm'de düzenlenen 'Birleşmiş Milletler İnsan Çevresi Konferansı' ile çevre eğitimi konusunda uluslararası bir platforma taşınmıştır. Konferans Bildirgesindeki "insanlık, şimdiki ve gelecek nesiller için çevreyi korumak ve iyileştirmek

mecburiyetindedir" ifadesiyle insanların çevre ile ilgili duyarlılık kazanması teşvik edilmiştir (Ünal ve Dımişki, 1999: 143).

Günümüzde çocuklar ve gençler zamanlarının çoğunu eğitim yapıları içerisinde geçirmektedir. Bu durum eğitim yapılarının sürdürülebilir özelliklere sahip olmasını gerekli hale getirmektedir (Özçetin, Demirel, Pektaş ve Eminel, 2015: 314). Bu konuda yapılan çeşitli araştırmalar konunun önemini vurgular niteliktedir. Bu bağlamda Taylor (2009) sürdürülebilir eğitim mekânlarına yönelik düşüncelerini şu sözlerle dile getirmiştir; "Öğrenme ortamlarının yaşanabilirliği birincil meseledir, çünkü çocukların bedenleri gelişme sürecindedir ve dış ajanlar bu büyüme ve gelişmeyi bozabilir, sağlık ve performansı risk altına alabilir. Çocuklar zayıf hava kalitesi, doğal ışık eksikliği veya gürültü gibi çevresel tehlikelere karşı özellikle savunmasızdır" (Aktaran: Karadayı vd., 2017: 23). Sürdürülebilir eğitim yapıları bu tehlikeleri ortadan kaldırmanın yanı sıra çevreye bir takım mesajlar vererek sürdürülebilirlik bilincini oluşturmaları ve çocuklarla birlikte toplumun diğer bireylerinin de bunu bir yaşam şekli haline getirmelerini sağlamalıdır. Burada eğitim yapıları, sahip olduğu sürdürülebilirlik kriterleriyle çocuklar ve gençler için uygulamalı bir laboratuvar görevi görmektedir. Prakash ve Fielding (2007), "bir okul ortamında sürdürülebilir tasarım, mimarlığı, mühendisliği, yapımı, çevresel bilimi ve doğayla uyumu anlatan dinamik bir model, mükemmel bir öğrenme aracıdır" diyerek okulların bu hususta önemli bir misyon üstlendiğini vurgulamıştır (Aktaran: Şahin ve Dostoğlu, 2015: 76). Böylesi önemli bir amaç için tasarlanacak olan eğitim yapılarının belli kriterler çerçevesinde şekillenmesi gerekmektedir. Bu kriterleri en genel anlamıyla şu şekilde sıralayabiliriz²:

- Uygun arsanın seçilmiş olması (Ekosistem üzerinde en az olumsuz etki yaratacak ve sürdürülebilir kriterlere uygun bina tasarlamaya elverişli, kullanıcıların dış kirlilik kaynaklarından korunacağı vb. özelliklere sahip bir arsa),
- Çevreyi az kirlüten kapsamlı bir ulaşım planının yapılması (Arsa seçimi aşamasında başlamalı),
- Binanın yaşam döngüsü (Yapım, işletim, bakım-onarım, yıkım) maliyetlerinin minimize edilmesi,
- Enerji gereksiniminin azaltılması için oluşturulan pasif sistemler (Seralar, çatı pencereleri, ısı depolayan duvarlar, güneş bacaları vb.) ve aktif

² <http://surdurulebilir-mimari.blogspot.com.tr/2015/01/surdurulebilir-okul-binalarinn-tasarm.html>
Erişim Tarihi: 15.01.2018

sistemlerin (Güneş kolektörleri, fotovoltaik sistemler vb.) yapıya entegre edilmesi,

- Yağmur suyu toplama, çatı bahçeleri, doğal havalandırma sistemleri, yeterli gün ışığı, ekolojik ve yerel malzeme ile inşa etme, akustik konfor, iyi bir iç hava kalitesi gibi sürdürülebilir özelliklere sahip olması,
- Bina inşaatında ve sonrasında malzemeleri yeniden kullanma ve yeniden kazanma politikalarının uygulanması (Atıkların azaltılması ve yönetilmesi),
- Binanın aynı zamanda sürdürülebilirlik bilinci açısından bir eğitim aracı olması ve eğitim programlarının içine dahil edilmesi,
- Çocuğun doğayla ilişkisini sağlayan açık alanların tasarlanması ve farklı deneyim ortamlarının sunulması,
- Herkes için erişilebilir ve güvenli olması,
- Bina olanaklarından yakın çevre halkının da faydalanmasının sağlanması.

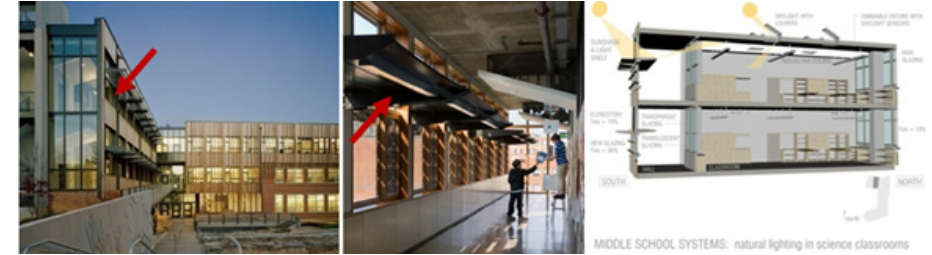
Eğitim yapılarında sürdürülebilirlik ölçütleri, birçok kaynaktan farklı başlıklar altında incelenmektedir. Bu bölümde sürdürülebilirlik standartları genel olarak, doğal aydınlatma, ısıtma-soğutma sistemleri, iç hava kalitesi, su tasarrufu, akustik konfor, bina olanaklarının yakın çevre ile paylaşılması başlıklarıyla ele alınmıştır.

Doğal Aydınlatma: Gün ışığının fiziksel ve psikolojik sağlık üzerine olan etkileri tartışılmaz bir öneme sahiptir. Güneş ışığının ciltte D vitamini sentezini başlattığı, metabolizmadaki enzimatik süreçleri hızlandırdığı, hormonal faaliyetleri arttırdığı, merkezi sinir ve kas sistemlerini güçlendirdiği yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır (Kayıhan ve Tönük, 2011: 166). Barker'a (1982) göre, okullarda ve sınıflarda, her türlü işlemin eksiksiz yapılabilmesi, personelin ve öğrencilerin göz sağlığının korunabilmesi için aydınlatma seviyesinin en optimum seviyede olması gerekir. Bununla birlikte iyi bir aydınlatmanın, öğrencilerin en uygun koşullarda eğitim görmelerine, bireylerin daha sağlıklı ve üretken olmalarına büyük katkı sağladığını da savunmaktadır.

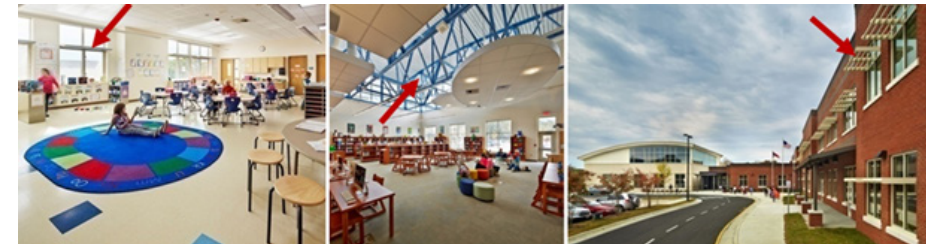
Doğal ışığın eğitim yapıları için mekânına en etkin ve verimli şekilde alınmasının çeşitli yolları vardır. Bunlardan ilki, okul binasının doğru konumlandırılmasıdır. Doğal aydınlatma, binanın yönelimi, arazisi, bulunduğu bölgenin iklim ve enlemine göre farklılıklar göstereceğinden tek tip okul yapıları doğal aydınlatma açısından verimli bir özellik gösteremezler. Konumlandırma planlanırken, gün ışığının daha az gerekli olduğu bölümler, doğu ve batı

cephesine konulmalıdır. Yeterli gün ışığı gerektiren derslikler, koridorlar, dinlenme alanları ise güney cephede konumlandırılmalıdır. Dersliklerde rahatsızlığa sebep olan parlamayı önlemek amacıyla tavan pencereleri kullanılmalıdır. Tavan pencereleri, hem parlamayı önler hem de ışığın etkin bir biçimde yayılması sağlar (Demir, 2012: 44). Güney yönündeki güneş ışığı, pencerelerin üzerinde yer alan gölgelendirme elemanları ve camlardaki ışık kırıcılarla kontrol altına alınmalıdır. Işık kırıcılardan içeriye giren doğal ışığı optimize etmek amacıyla sınıfların tavanları hafif eğimli tasarlanabilir (Kocabaş ve Bademcioğlu, 2015: 184). Aşırı miktardaki güneş ışığına önlem olarak 'ışık rafı' uygulaması yapılabilir. Bu uygulama direkt güneş ışığının sebebiyet vereceği parlamayı ve kamaşmayı önler ayrıca ışığın etkin bir şekilde dağılmasını sağlar (Kayıhan ve Tönük, 2011: 167).

Amerika'da bulunan Sidwell Friends İlkokulu (Görsel 1) ile Kuzey Carolina'da bulunan Nortsides İlkokulu (Görsel 2), LEED Platin sertifikası almaya hak kazanmış olup doğal aydınlatma kategorilerinde üstün başarı göstermişlerdir. Bu bağlamda yukarıda bahsedilen ışık rafı, güneş kırıcılar, tavan pencereleri gibi uygulamalara bu okullarda da rastlanmaktadır.



Görsel 1. Sidwell Friends İlkokulu, Amerika



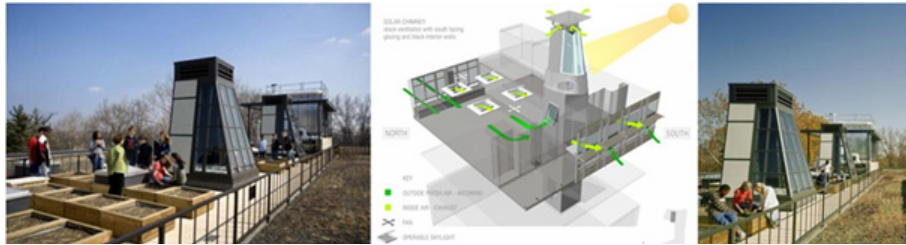
Görsel 2. Northside İlköğretim Okulu, Kuzey Karolin

Örneklerde de görüldüğü gibi iç mekânda ve dış cephede yapılan çözümler doğal ışıktan optimum düzeyde faydalanmayı amaçlamaktadır. Dış cephede güneş kırıcı paneller, iç mekânda ışık rafları, gölgelendirme panelleri, tavan

pencereleri gibi çözümler ışığın mekana kontrollü bir şekilde girmesini sağlayarak bireyler için sağlıklı, verimli ve öğrenmeye teşvik edici bir çalışma mekanı sunmaktadır. Aynı zamanda enerji tasarrufu sağlayarak sürdürülebilir tasarım anlayışına da katkıda bulunmaktadır (Görsel 2).

Isıtma-Soğutma Sistemleri: Her yapının karşılaması gereken bazı fiziksel gereksinimler vardır (ısısal, görsel, işitsel vb.). Bu gereksinimler sağlanmadığı durumda mekânı kullanan bireylerde bir takım rahatsızlıklar meydana gelir. Eğitim yapılarında da en önemli konfor koşullarından biri termal konforun gerektiği gibi sağlanmasıdır. Aşırı sıcak ortamda dikkat dağınıklığı, ilgi eksikliği gibi durumlar gözlenirken aşırı soğuk ortamlarda ise dikkat ve enerjinin ısınmaya yöneldiği saptanmıştır (Kocabaş ve Bademcioğlu, 2015: 185). Bu sebeple optimum ısısal konfor koşullarının sağlanması uygun bir eğitim ortamı için zorunlu koşullardandır. Termal konforun sağlanmasına yönelik çeşitli sürdürülebilir uygulamalar geliştirilmektedir. Yenilenebilir etkin enerji kaynağı olarak güneş, rüzgar, hidroelektrik enerji ve toprağın ısısından faydalanılan jeotermal enerji kaynakları tercih edilmektedir. Tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken husus, pasif sistemler aracılığıyla enerji talebinin büyük bir kısmını karşılamaktır. Pasif sistemler, bina çeperinin ısıtma gereksinimini minimum seviyeye düşürmesi, en az kirlilik oranına sahip yakıtın kullanılması, ısı gereksiniminin azaltılması gibi konularda ciddi oranda bir tasarruf sağlar (Şahin ve Dostoğlu, 2015: 80). Bu sistemler, iklimsel verilerin ve yapı elemanlarının akılcı kullanımıyla maliyetsiz bir şekilde uygulanabilmektedir.

Isıtma ve soğutma amaçlı kullanılan pasif sistemler, toprak ısısından elde edilen jeotermal enerji sistemleridir. Bu sistemle toprak altında yer alan kanallardan geçen havanın toprağın ısısına göre ısınıp soğuması yoluyla bir ön ısıtma-soğutma gerçekleşir. Bu uygulama sayesinde okullarda termal konfor koşullarını sağlamak mümkündür. Bununla birlikte bir diğer pasif ısıtma ve soğutma sistemi de güneş bacalarıdır. Bu uygulamayla da tıpkı toprak altı kanallar gibi bacalardan giren hava, mevsimin uygun sıcaklığına göre ısıtılıp ya da soğutulmuş iç mekâna dağıtılır (Görsel 3).



Görsel 3. Sidwell Friends İlkokulu Çatıda Güneş Bacaları Uygulaması , Amerika

Amerika'da Kieran Timberlake tarafından tasarlanan Sidwell Friends İlkokulu'nda (Görsel 3) enerji kullanımı gerektirmeyen pasif ısıtma sistemi için güneş bacaları kullanılmıştır. Camdan yapılan ve çatıya yerleştirilen güneş bacaları, güneş ışınlarıyla içindeki havayı ısıtır. Kuzey cephesine bakan pencerelerden içeri giren soğuk hava ile oluşan hava akımı soğuk havanın binanın içine dağılarak yapının serinlemesini sağlamaktadır.

İç Hava Kalitesi: Okullarda iç hava kalitesini bozan çeşitli etkenler vardır. Bunlar; kimyasal kirleticiler, toz parçacıkları ve bakteri, mantar, virüs gibi biyolojik kirleticilerdir. Okullardaki yetersiz havalandırma, oksijen azlığı, karbondioksit ve nem oranlarının yüksekliği, kirliliğin sebep olduğu aşırı tozlanma gibi faktörlerin de iç hava kalitesini olumsuz yönde etkilediği görülmektedir (Bulgurcu ve Coşgun, 2005: 602). Özellikle kent merkezinde bulunan okullar yoğun bir hava kirliliğine maruz kalmaktadır.

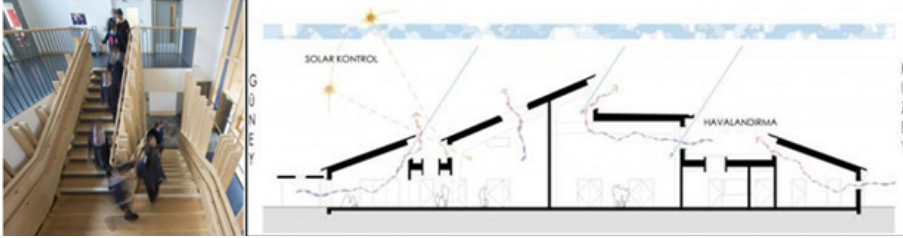
Günümüzde insanlar zamanlarının çoğunu kapalı mekânlarda geçirmektedir. Bu mekânlarda yeterli ve verimli havalandırma sağlanmadığı takdirde kullanıcılarda çeşitli hastalıklar meydana gelmektedir. Olumsuz ortam koşullarına karşı çocukların yetişkinlerden daha hassas olduğu ve yetişkinlere oranla daha fazla hava teneffüs ettiği bilinmektedir. Bu durum eğitim yapılarında iç hava kalitesinin ne denli önemli olduğunu kanıtlamaktadır.

İç hava kalitesini sağlamaya yönelik uygulanan çözümler hem sürdürülebilir tasarım uygulamalarının hayata geçirilmesi hem de kullanıcı sağlığını gözetmesi açısından tercih edilmelidir. Tasarım aşamasında doğal havalandırma en üst düzeye çıkarılmalıdır. Binanın yerleşimi, şekli, kullanışlı pencereler, çift perde duvarlar, rüzgar bacaları gibi öğeler doğal havalandırmayı teşvik eden çözümlerdir (Demir, 2012: 60). Doğal havalandırmanın yetersiz geldiği durumlarda uygun HVAC (Isıtma, Havalandırma, İklimlendirme) Sistemi kurulmalıdır. HVAC sistemi, ortam sıcaklığını ve nem oranını dışarıdan bir müdahaleye gerek kalmadan en optimum düzeyde sağlamalıdır. Bu sistemin doğru ve verimli bir şekilde çalışması için bakımının düzenli aralıklarla yapılması gerekmektedir.

Uygulanan bu yapısal sistemlerin yanı sıra yapı inşasında kullanılan malzemelerin taşıdığı özellikler de önemlidir. Yapı malzemesi olarak düşük VOC içerikli, sağlıklı, nefes alabilen, sürdürülebilir özellikte malzemeler kullanılmalıdır. İç mekânda kullanılan halı ve zemin kaplamaları düzenli olarak, toksik içermeyen temizlik malzemeleriyle temizlenmelidir. Böylece kirlilikten kaynaklı bakteri ve küf oluşumunun önüne geçilerek iç mekân ortam kalitesi arttırılacaktır.

İngiltere'de bulunan St. Luke İlkokulu (Görsel 4), sınıflardaki çatı

pencerelerinin açılabilir olması ve yapı malzemesi olarak sertifikalı ahşap malzemelerin tercih edilmesi nedeniyle iç hava kalitesinin üst düzeyde sağlandığı okul yapılarına örnek teşkil etmektedir.



Görsel 4. St. Luke İlköğretim Okulu, İngiltere

Çatı pencerelerinin açılabilirliği yapıda büyük oranda doğal havalandırma sağlamaktadır. Kuzeye bakan sınıflarla havalandırma bacası arasındaki çapraz havalandırma bütün sınıfların doğal yoldan havalandırılmasına imkân vermektedir.

Su Tasarrufu: Sürdürülebilir yapı tasarımlarında su tasarrufu üzerinde durulması gereken en önemli konularda biridir. Küresel ısınmanın da etkisiyle su kaynaklarının hızla tükendiği günümüzde su kullanımının azaltılması ve yeniden kullanımının sağlanması gündeme gelmektedir. Bu bağlamda su kullanımına yönelik bazı çözümler üretilmektedir. Ford'a (2007) göre, yağmur suyu toplama, atık su arıtımı, yağmur suyu yönetimi, kurak bölge peyzajı, yüksek verimli sulama sistemleri, biyolojik filtrasyon, su tasarrufu sağlayan sıhhi tesisat armatürleri bu çözümlerden en yaygın olanlarıdır (Aktaran: Karadayı vd., 2017: 24). Yeşil çatı uygulamaları da sağladıkları ısı yalıtımının yanı sıra topladıkları yağmur suyunu yeşil örtüye dönüştürerek drenaj yoğunluğunu azaltmaktadırlar (Demir, 2012: 69). Ayrıca artan kentleşmenin getirdiği yoğun yapılaşma içinde insanlara nefes alanı sağlamaktadırlar.

Su tasarrufu sağlamaya yönelik bu türlü uygulamalar çocuklarda sürdürülebilirlik bilincinin geliştirilmesi açısından çok önemlidir. Okulda suyun korunduğunu ve tasarruflu kullanıldığını gören çocuklar bunu okul dışında da bir yaşam felsefesi haline getireceklerdir. Başka bir deyişle sürdürülebilirlik, okulda aldıkları eğitimin bir parçası olacaktır (Şahin ve Dostoğlu, 2015: 83). Böylece, sürdürülebilirliği bir yaşam standardı olarak kabul etmek gelecek nesillere bırakılacak en önemli miraslardan biri olacaktır.

Akustik Konfor: Gürültü kirliliğinin insan sağlığı üzerinde bıraktığı olumsuz etkiler açıkça bilinmektedir. Özellikle eğitim yapılarında öğrencilerin

algılamasını ve öğrenme becerilerini azaltan ve dikkat dağınıklığına sebep olan gürültü tasarım aşamasında dikkatle irdelenmesi gereken bir konudur.

Hygge (2003), aşırı gürültünün hafızayı olumsuz yönde etkileyerek öğrenme problemleri yaşanmasına ve dikkat dağınıklığına sebep olduğu için de öğrencilerin odaklanmasına engel olduğunu ileri sürmektedir (Aktaran: Demir, 2012: 73). Okullar, dış mekândan gelen ve iç mekânda öğrencilerden ya da mekanik aksamlardan kaynaklı birçok sesin bir araya gelerek oluşturduğu gürültüye maruz kalabilir. Bu gürültü zamanla rahatsızlık vermeye başlar ve bireylerde stres seviyesinin artmasına neden olur. Bu durum hem öğrencilerde hem de eğitimcilerde isteksizlik, asabiyet, baş ağrısı, duyma zorluğu gibi bir takım problemlere yol açarak verimsiz bir eğitim süreci yaşanmasına sebebiyet verir.

Sınıflarda akustik konfor koşullarının sağlanması için dışarıdan kaynaklı gürültünün makul seviyede tutulması gerekmektedir. Amaç istenmeyen sesleri azaltıp sınıftaki konuşma sesini duyulabilir hale getirmek olmalıdır. Daha sonra sesin yankılanmasını önlemeye yönelik çözüm yolları aranmalıdır. Öğrencilerin kişisel çalışmalarına olanak verecek, yaratıcılıklarını tetikleyecek bazı özel mekânlara ihtiyaç duyulabilir. Bu mekânlar tamamen sessiz ve kuytu noktalarda olmayabilir fakat öğrencilerin istek ve talepleri doğrultusunda, onların eylemlerine en iyi şekilde cevap verecek çalışma alanları olmalıdır (Demir, 2012: 74). Bu da bir takım akustik önlemler vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir. Bu önlemler akustik konfor koşullarını optimum düzeyde tutmaya imkan verecek şekilde ele alınmalıdır.

İskoçya'da bulunan Arcadia Kreşi (Görsel 5), çocuklara sakin ve sıcak bir ortam sağlamayı amaçlamaktadır. Yapı inşasında ve iç mekanda yoğun olarak kullanılan sertifikalı ahşap malzemeler akustik konfor koşulları gözetilerek tasarlanmıştır. Aynı zamanda mekanda öğrenciler için kendilerini sınıf ortamından yalıtım ve bireysel vakit geçirmelerine imkan vermek için bazı özel alanlar oluşturulmuştur.



Görsel 5. Arcadia Kreşi, İskoçya

Bina Olanaklarının Yakın Çevre İle Paylaşılması: Sürdürülebilir eğitim yapılarının buldurması gereken temel özelliklerden biri de binanın yalnızca öğrencilere değil bulunduğu çevreye de hizmet etmesidir. Okullarda sağlanan olanakların bölge halkıyla paylaşılması hem bölgenin ve yörenin sürdürülebilirliğini, hem de bu okullardaki eğitimin sürdürülebilirliğini sağlamaktadır. Sürdürülebilir tasarım anlayışının bir gereği olarak yerel malzeme ve yapım tekniklerinin kullanılması ile malzemeyi ve özelliklerini en iyi şekilde tanıyan yöre halkının yapım sürecine dahil edilmesi hem bölge halkına istihdam sağlamakta hem de yapının ustalıklı tamamlanmasına imkan vermektedir (Tonguç ve Özbayraktar, 2017: 40). Böylece, yapım aşamasına katkıda bulunan halk yapıyı daha kolay benimseyecek ve yapı ile ilgili üstlenmesi gereken her türlü sorumluluğun bilincinde olacaktır. Sürdürülebilir tasarım anlayışı, eğitim yapılarının aynı zamanda birer toplum merkezi olması gerektiğini savunur. Bu bağlamda okulun yakın çevresindeki yerleşim alanları ile birebir bağlantısının kurulması, ulaşılabilir bir konumda olması, taşıt yollarından mümkün olduğunca yalıtılması, özellikle gece kullanımları için yeterli aydınlatmanın sağlanmış olması gerekmektedir. Okul binasının spor tesisleri, açık-yarı açık alanları, kütüphane, toplantı salonu ve derslik mekânlarının, gündüz eğitiminden arta kalan zamanlarda ve tatil günlerinde topluma açılması, tasarımın bu ortak kullanımı öngörerek yapılması da eğitim yapısı-toplum etkileşimini büyük oranda etkilemektedir. Okulun bölge halkı ile ortak kullanımında gündeme gelen en önemli konulardan biri gerekli güvenlik koşullarının sağlanmış olmasıdır (Kayıhan ve Tönük, 2011: 168). Gündüz ve akşam kullanıma açılan okullarda çocukların ve bölge halkının güvenliğini sağlayacak önlemler alınmalı ve okulların amacı dışında kullanılmasına izin verilmemelidir. İngiltere’de bulunan ve Redbox Mimarlık tarafından tasarlanan Brandon İlkokulu’nda (Görsel 6), yerel toplulukla tam bir ilişki kurulması ve hem okul günlerinde hem de ders saatleri dışında kullanılması için güvenli, erişilebilir bir toplanma olanağı sağlanmıştır. Okulun tüm bölge halkı için sürdürülebilir bir eğitim merkezi olması amaçlanmıştır.



Görsel 6. Brandon İlkokulu, İngiltere

Genel bir değerlendirme yapılacak olursa, sürdürülebilir eğitim yapıları öğrenciler için aktif öğrenme ortamlarıyla sürdürülebilirlik bilincinin inşa edildiği mekânlar olmalıdır. Sürdürülebilirlik kavramları aynı zamanda okul müfredatlarına da eklenerek bütüncül bir eğitim anlayışı benimsenmelidir. Bu amaçla uygulanan tüm strateji ve ilkeler öğrenciler tarafından gözlemlenebilir olmalı ve öğrenciler bu sistemlerin çalışma sürecine dâhil edilmelidir. Bu bağlamda inşa edilecek olan eğitim yapıları, yerel halkın da katılımıyla sürdürülebilir bir gelecek vaat etmelidir.

5. Yöntem

Çalışma, sürdürülebilir eğitim yapılarında en yaygın şekilde kullanılan sürdürülebilirlik kriterlerinin belirlenmesi amacıyla betimsel desenle tasarlanmıştır. Mevcut durumun tespit edilmesi amacıyla yönelik, sertifika almış sürdürülebilir okul örnekleri tarama yöntemi kullanılarak irdelenmiştir. Dünya genelinde birçok sertifikasyon sistemi bulunmakla birlikte bunların birçoğu bulunduğu bölgelerin yerel mevzuatlarına ve çevresel koşullarına uygunluk göstermektedir. Bunun yanında LEED ve BREEAM ise herhangi bir sertifika sistemine sahip olmayan ülkeler tarafından da tercih edilen uluslararası birer kimliğe sahiptir. Bu özellikleri sebebiyle çalışmada, LEED ve BREEAM sertifika sistemlerinin kabul ettiği ortak tasarım kriterlerinden yararlanılmıştır. Her iki sistemin ortak ölçütleri bir araya getirilerek toplamda 10 adet ana başlık, 38 adet alt başlık oluşturulmuş ve bunlar bir tabloda birleştirilmiştir.

Çalışmada örneklem seçimi yapılırken, LEED sertifika sisteminin 1998 yılında kurulmuş olması kistasından hareketle 2000 yılı ve sonrasında inşa edilmiş olup LEED ve BREEAM sertifikasyon sistemleri tarafından sertifikalandırılmış örnekler üzerinden gidilmiştir. Örneklem grubu yapılarının taşıdığı nitelikler literatür taraması sonucunda elde edilmiştir. Eğitim yapılarında sürdürülebilirlik kriterlerinin belirlenmesi yurtiçi ve yurtdışından seçilmiş bu 12 adet okul özelinde; yönetim, enerji ve atmosfer, malzeme, iç mekan ortam kalitesi, su, ulaşım, alan ve ekoloji, yenilik, kirlilik ve atık yönetimi başlıkları altında irdelenerek analiz edilmiştir. İncelenen bu okulların kimlik bilgileri Tablo 1’de gösterilmiştir. Bu bağlamda ele alınan sürdürülebilir eğitim yapılarında en etkin şekilde uygulanan stratejiler literatür araştırması ile belirlenmiş ve bir tablo (Tablo 2) haline getirilmiştir.

OKUL ADI	BULUNDUĞU ÜLKE	YAPIM YILI	ALDIĞI SERTİFİKA
ARCADIA KREŞİ	İSKOÇYA	2012	BREEAM Mükemmel
BRANDON İLKOKULU	İNGİLTERE	2006	BREEAM Olağanüstü
BYGROVE İLKOKULU	İNGİLTERE	2013	BREEAM Mükemmel
CAMBRIDGE RINDGE OKULU	AMERİKA	2011	LEED Altın
CARNEGIE İLKÖĞRETİM OKULU	İSKOÇYA	2011	BREEAM Mükemmel
GLAXOSMITH KLINE'S LABORATUARI	İNGİLTERE	2012	LEED Platin
NORTHSIDE İLKÖĞRETİM OKULU	KUZEY KAROLİN	2013	LEED Platin
SAW SWEE HOCK ÖĞRENCİ MERKEZİ	İNGİLTERE	2014	BREEAM Mükemmel
SIDWELL FRIENDS OKULU	AMERİKA	2006	LEED Platin
St. LUKE İLKÖĞRETİM OKULU	İNGİLTERE	2010	BREEAM Mükemmel
TED RÖNESANS KOLEJİ	TÜRKİYE	2014	LEED Altın
YSGOL FFWRNES İLKOKULU	İNGİLTERE	2014	BREEAM Mükemmel

Tablo 1. İncelenen Eğitim Yapıları

6. Eğitim Yapılarında Etkin Sürdürülebilirlik Kriterleri

Çalışma kapsamında değerlendirmeye alınan 12 adet eğitim yapısının taşıdığı sürdürülebilir tasarım kriterleri belirlenmiştir. Başlangıçta her bir eğitim yapısı için ayrı birer tablo oluşturulmuştur. Bu tablolar; yönetim, enerji ve atmosfer, malzeme, iç mekân ortam kalitesi, su, ulaşım, alan ve ekoloji, yenilik, kirlilik ve atık yönetimi başlıkları altında belirlenen mevcut kriterleri ve yapının kimlik bilgilerini içermektedir. Her bir okul için en etkin sürdürülebilirlik kriterlerinin belirlenmesine yönelik yapılan analizler neticesinde tablo 2'deki sonuçlara ulaşılmıştır.

Elde edilen sonuçlara göre, yapılarda en yoğun şekilde uygulanan stratejileri iç mekân ortam kalitesi ve su başlıkları altında yer alan kriterlerin oluşturduğu saptanmıştır (Tablo 3). Özellikle suyun verimli kullanımı ve geri dönüştürülmesi konuları üzerinde durulmuştur. Bu anlamda, toplanan yağmur suyu ve kullanılmış atık suların bahçe sulaması ya da rezervuarlarda kullanılması sağlanmıştır. Küresel tehditlerin de etkisiyle su kaynaklarının hızla tükendiği günümüzde suyun korunumu adına yapılan bu çalışmalar büyük önem arz etmektedir.

Eğitim yapılarında iç mekân ortam kalitesinin arttırılmasına yönelik gün ışığının maksimum düzeyde kullanımı, doğal havalandırma, ısısal konfor ve akustik konfor koşulları ön planda tutulmuştur.

	ARCADIA NURSERY	BRANDON PRIMARY SCHOOL	CAMBRIDGE RINDGE SCHOOL	CARNEGIE ELEMENTARY SCHOOL	GLAXOSMITH KLINE'S	NORTHSIDE ELEMENTARY SCHOOL
YÖNETİM						
Arazi yönetimi ve prosedürler					■	
Alan içindeki mevcut binaların kullanımı						
ENERJİ ve ATMOSFER						
Yenilenebilir enerji kullanımı		■	■	■	■	
Düşük enerji kullanılması	■			■		■
Temel iklimlendirme yönetimi		■	■		■	
Enerji alt ölçümleri		■			■	
Yapı sistemlerinde enerji verimliliği						
MALZEME						
Dönüştürülmüş malzeme						
Çevreye duyarlı ve sağlıklı malzeme	■	■	■		■	■
Yerel malzeme		■				
Dayanıklı malzeme						
İÇ MEKÂN ORTAM KALİTESİ						
İç mekân hava kalitesi		■		■	■	■
Sigara dumanı kontrolü						
Aydınlatma tasarımı						
Gün ışığı yönetimi	■	■		■		■
Doğal havalandırma	■	■		■	■	■
Isısal konfor	■	■	■	■		
Akustik	■					
Sağlık ve konfor	■	■	■		■	■
SU						
Su tüketiminin azaltılması ve ekipmanlar	■	■	■	■	■	■
Suyun verimli kullanımı	■	■	■	■	■	■
Suyun geri dönüştürülmesi	■	■	■	■	■	■
ULAŞIM						
Yaya ve bisikletli olanaklar						
Ulaşım kolaylıkları		■			■	
Toplu taşıma olanaklarından faydalanabilme					■	
Elektrikli araç şarj istasyonu		■				
ALAN ve EKOLOJİ						
Yapı alanının kullanımı					■	
Ekolojinin korunumu	■				■	■
Bitki seçimi	■				■	
YENİLİK						
Bölgesel önem	■	■				
Yenilikçi sistem				■	■	
Ek işlev						
KİRLİLİK						
Dış ırtık kirliliği						
Zararlı gazların salınımının azaltılması	■	■		■	■	
İç mekân kirlilik kaynağı kontrolü					■	
ATIK YÖNETİMİ						
Atık malzeme	■	■				
Atık su yönetimi		■	■			■
İnşaat kaynaklı kirliliğin önlenmesi			■			

Tablo 2. Eğitim Yapılarında Sürdürülebilirlik Kriterleri

	BYGROVE PRIMARY SCHOOL	SAW SWEE HOCK STUDENT CENTER	SIDWELL FRIENDS SCHOOL	Sİ LUKE ELEMENTARY SCHOOL	TED RÖNESANS KOLEJİ	YSGOL FFWRNES PRIMARY SCHOOL
YÖNETİM						
Arazi yönetimi ve prosedürler		■				
Alan içindeki mevcut binaların kullanımı						
ENERJİ ve ATMOSFER	■	■	■			■
Yenilenebilir enerji kullanımı				■		■
Düşük enerji kullanılması		■	■			■
Temel iklimlendirme yönetimi			■			
Enerji alt ölçümleri				■		
Yapı sistemlerinde enerji verimliliği				■	■	
MALZEME			■		■	■
Dönüştürülmüş malzeme						
Çevreye duyarlı ve sağlıklı malzeme			■			■
Yerel malzeme	■		■	■	■	■
Dünyalık malzeme						
İÇ MEKÂN ORTAM KALİTESİ						
İç mekân hava kalitesi			■	■	■	■
Sigara dumanı kontrolü	■	■	■	■	■	■
Aydınlatma tasarımı		■	■	■	■	■
Gün ışığı yönetimi					■	
Doğal havalandırma	■		■	■	■	■
Isısal konfor	■	■	■	■	■	■
Akustik	■	■	■	■	■	■
Sağlık ve konfor		■	■		■	■
SU						
Su tüketiminin azaltılması ve ekipmanlar						
Suyun verimli kullanımı						
Suyun geri dönüştürülmesi						
ULAŞIM		■	■	■		
Yaya ve bisikletli olanaklar	■	■	■	■		
Ulaşım kolaylıkları	■		■	■	■	
Toplu taşıma olanaklarından faydalanabilme						■
Elektrikli araç şarj istasyonu	■		■			
ALAN ve EKOLOJİ						
Yapı alanının kullanımı						
Ekolojinin korunumu	■	■			■	■
Bitki seçimi						
YENİLİK			■	■	■	
Bölgesel önem		■	■		■	
Yenilikçi sistem			■			
Ek işlev						
KİRLİLİK						
Dış ışık kirliliği						
Zararlı gazların salınımının azaltılması						
İç mekân kirlilik kaynağı kontrolü						
ATIK YÖNETİMİ						
Atık malzeme						
Atık su yönetimi						
İnşaat kaynaklı kirliliğin önlenmesi						

Tablo 2.'nin Devamı. Eğitim Yapılarında Sürdürülebilirlik Kriterleri

	YÖNETİM	ENERJİ VE ATMOSFER	MALZEME	İÇ MEKÂN ORTAM KALİTESİ	SU	ULAŞIM	ALAN VE EKOLOJİ	YENİLİK	KİRLİLİK	ATIK YÖNETİM
EĞİTİM YAPILARI	2	23	14	40	31	4	17	7	9	13

Tablo 3. Analiz Edilen Sürdürülebilirlik Kriterlerinin Sayısal Oranları

Enerji ve atmosfer başlığı altında, kendi enerjisini kendi üreten yapılarda en çok uygulanan stratejilerin yenilenebilir enerji uygulamaları olduğu görülmektedir. Bu bağlamda çatılara yerleştirilen fotovoltaik güneş panelleri güneş ışığından aldığı enerjiyi doğrudan elektrik enerjisine dönüştürerek büyük oranda enerji tasarrufu sağlamaktadır. Enerjinin kullanımını takip etmek amacıyla bazı eğitim yapılarında enerji alt ölçüm cihazlarına rastlanmıştır. Bu cihazlar sayesinde üretilen ve tüketilen enerji miktarları ölçülerek öğrencilerin bu süreci birebir takip etmeleri sağlanmaktadır.

Alan ve ekoloji stratejileri ise mevcut ekolojinin korunumu ve çevreye uygun bitki seçimi şeklinde uygulanmıştır. Özellikle az su tutan bitki kullanımıyla su tüketimini azaltan ya da bitkilerin sulanması için yağmur suyu toplama sistemi oluşturulan örneklerle rastlanmıştır. Öğrencilerin okullarda oluşturulan botanik bahçelerde çalışmalarını teşvik edilerek hem bitkileri tanımaları hem de bitkilerin sulanmasında kullanılan yöntemleri izleyerek sürdürülebilirlik bilincinin inşa edilmesi sağlanmaktadır.

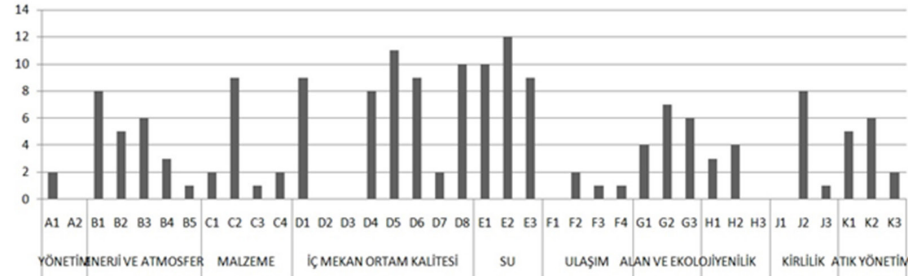
Sürdürülebilir eğitim yapılarında atık yönetimi konusu da önemli bir yere sahiptir. Buna göre irdelenen örneklerde, hem bina yapım esnasında hem de sonrasında ortaya çıkan atıkların geri dönüşüme gönderildiği ve zaman zaman yapı malzemesi olarak da geri dönüştürülmüş malzeme kullanıldığı saptanmıştır. Öğrencileri de bu sürece dâhil etmek amacıyla öğrenim süreci boyunca ortaya çıkan atık malzemeler toplanmakta ve geri dönüşüme gönderilmektedir.

Genel itibarıyla sürdürülebilir eğitim yapılarında enerjinin ve suyun korunumu, ekolojinin geliştirilmesi, iç mekân hava kalitesinin artırılması, atık malzemelerin geri dönüştürülmesi gibi kriterler üzerinde ayrıca durulmuştur. Bu kriterlerin uygulama aşamasına öğrenciler bizzat dâhil edilmiştir. Sürdürülebilirlik bilinci eğitim yapılarına, öğrencilerin eğitim görmeye başladığı anaokulu yapılarından yüksek öğrenim yapılarına kadar geniş bir yelpazede entegre edilmeye çalışılmıştır. Bu sürece çevre halkı da dâhil edilerek yerel özelliklerin uygulamalarda eğitim ortamına aktarılması ile bütüncül bir eğitim anlayışı benimsenmiştir.

7. Sonuç

Genel anlamda sürdürülebilirlik, var olan kaynakların korunması amacıyla birçok disiplinin bir arada çalışmasını gerekli kılmaktadır. Bu sürecin verimli bir şekilde ilerlemesi için uygulanan stratejilerin yanı sıra toplumun katılımına da ihtiyaç duyulmaktadır. Bu durum sürekliliğin sağlanması ve sürdürülebilirliğin bir yaşam felsefesi haline gelebilmesi için önemli bir olgudur.

Yapılan değerlendirmeler sonucunda, sürdürülebilir eğitim yapılarının gelecek nesillere daha yaşanılır bir dünya bırakmak adına çocuklara ve topluma önemli mesajlar verdiği ve onlara canlı bir öğrenme merkezi oluşturduğu gözlenmiştir. Bu rol model okullarda malzeme seçimi, su ve enerjinin korunumu, atık yönetimi, ekolojik çeşitliliğin sağlanması gibi ilkeler en yaygın görülen temel sürdürülebilirlik stratejileridir (Tablo 4). Bu stratejilerin uygulanma şekli her bölgenin doğal verilerine göre farklılık gösterse de amaç aynıdır. Bu amaçla LEED ve BREEAM sertifikasyon sistemleri sürdürülebilir olmayı hak eden yapıları tespit etmekte ve derecelendirmektedir.



Tablo 4. Değerlendirmeye Alınan Eğitim Yapılarında Kriterlerin Uygulanma Grafiği

Dünya genelinde sertifika sahibi eğitim yapılarının sayısı oldukça fazla olmasına rağmen Türkiye’de ancak son birkaç yılda bu konu üzerinde dikkatli çalışmalar yapıldığı saptanmıştır. Ülkede sertifika almış yapıların diğerlerine de örnek teşkil etmek gibi bir amacı bulunmalıdır. Bu bağlamda inşa edilen eğitim yapılarının daha da yaygınlaşması, sürdürülebilirliğin teşvik edilmesi ve bu bilincin küçük yaşlardan itibaren oluşturulmaya başlanması gelecek için atılan önemli birer adım olacaktır.

Çevre sorunlarının her geçen gün daha da arttığı günümüzde bu sorunların önlenmesine yönelik yapılması gereken, toplumlarda çevre duyarlılığının artırılmasıdır. Bu duyarlılık okul çağındaki çocuklara sürdürülebilirlik bilincinin aşılması ve onların bu tutumla yetiştirilmesiyle

sağlanabilmektedir. Küçük yaşlardan itibaren sürdürülebilir bir çevre inşa etme bilinciyle büyüyen çocuklar ileride çevre sorunlarına karşı daha duyarlı ve çözüm arayışı içinde olacaklardır. Bu bağlamda eğitim gördükleri okulların sürdürülebilirlik bilinciyle inşa edilmiş olması bu eğitimi destekler nitelikte olacaktır. Bu şekilde teoride aldıkları eğitimi buldukları çevrede görerek ve yaşayarak öğrenecek bu da bilgilerin kalıcı olmasını sağlayacaktır. Aksi takdirde çocuğun yaşadığı çevre ile bütünleşememesi, ekolojik döngünün farkına varamaması çevresine karşı duyarsız bir birey olmasına neden olabilir (Tonguç ve Özbayraktar, 2017: 34). Buradan hareketle, yapım aşamasında ve sonrasında yer alan tüm katılımcıların bu bilinci önce kendilerinde oluşturup daha sonra gençlere gerekli eğitimi vermeleri gelecek neslin ekolojik ve sağlıklı bir yaşam alanına sahip olabilmesi için önem arz etmektedir.

Kaynakça

Aydın, H.S. (2012). *Oyuncak Tasarımında Sürdürülebilirlik Esaslarının Uygulanması: Ahşap Oyuncak Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Bulgurcu, H., İlten, N., Coşgun, A. (2005). "Okullarda İç Hava Kalitesi Problemleri Ve Çözümler", VII. Ulusal Tesisat Mühendisliği Kongresi, (s. 601-616) ,İzmir.

Barker, L. L. (1982). *Communication in the classroom*. Prentice Hall Inc: Englewoods Cliffs.

Crul, M. (2009). *Introduction to the D4S: A Step-by-Step Approach, Design For Sustainability: A Step-By-Step Approach*, UNEP

Demir, A. (2012). *Yeşil Okul: Çevre, Sağlık Ve Eğitime Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi Ve Denetimi Bilim Dalı, Malatya.

Fidan, N. (2012). *Okulda Öğrenme ve Öğretme*. 3. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Karadayı, T., Yüksek, İ., Tunçbiz, İ. (2017). "İlkokul Binalarının Ekolojik Açısından İyileştirilmesi: İstanbul Tuzla Tapduk Emre İlkokulu Örneği", Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 8(1), 22-33.

Kayhan, S., Tönük, S. (2008). "Sürdürülebilir Temel Eğitim Binası Tasarımı Bağlamında Arsa Seçimi ve Analizi Konusunun İrdelenmesi", Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi E-dergisi, 3(2), 137-154.

Kayhan, S., Tönük, S. (2011). "Sürdürülebilirlik Bilincinin İnşa Edileceği Binalar Olma Yönü ile Temel Eğitim Okulları", Politeknik Dergisi, 14(2), 163-171.

Kocabaş, İ., Bademcioğlu, M. (2016). "Eğitim Binalarında Sürdürülebilirlik", *International Online Journal of Educational Sciences*, 8 (3), 180-192.

Oktay, D. (2002). "Kuzey Kıbrıs'ta Yöresel Mimarinin Geleneklerinden Çağdaş ve Duyarlı Çevreler- Sürdürülebilirlik Bağlamında Planlama ve Tasarım", *Mimarist Dergisi*, no:6.

Özçetin, Z., Demirel, F., Pektaş, S., Eminel, M. (2015). "Eğitim Yapılarında Sürdürülebilir Malzeme ve Akustik Konfor Koşullarının Sağlanmasına Yönelik Bir Çalışma", II. Uluslararası Sürdürülebilir Yapılar Sempozyumu, (s. 314-317), Ankara.

Özorhon, G. (2013). "Sürdürülebilir Mimarlık, Yarının Binaları Ve Bir Örnek", XI. Ulusal Tesisat Mühendisliği Kongresi, (s. 1473-1478), İzmir.

Sev, A., (2009). *Sürdürülebilir Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayın.

Sev, A., Canbay, N. , (2009). "Dünya Geneline Uygulanan Yeşil Bina Değerlendirme ve Sertifika Sistemleri"

Somalı, B., Ilıcalı, E. (2009). "Leed Ve Breeam Uluslararası Yeşil Bina Değerlendirme Sistemlerinin Değerlendirilmesi", IX. Ulusal Tesisat Mühendisliği Kongresi, (s. 1081-1088), İzmir.

Şahin, E., Dostoğlu, N. (2015). "Okul Binaları Tasarımında Sürdürülebilirlik", *Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi*, 20(1), 75-91.

Tonguç, B., Özbayraktar, M. (2017). "Sürdürülebilir Okul Öncesi Eğitim Yapılarının Sosyal ve Kültürel Sürdürülebilirlik Açısından İncelenmesi", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(1), 27-46.

Ünal, S. ve Dımışkı, E. (1999). "UNESCO-UNEP Himayesinde Çevre Eğitiminin Gelişimi ve Türkiye'de Ortaöğretim Çevre Eğitimi", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(17), 142-154.

Tekeli, İ. (2001). *Sürdürülebilirlik kavramı üzerinde irdemeler*. Ankara: Mülkiyeliler Birliği Yayınları.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. Sidwell Friends İlkokulu, Amerika, <https://www.archdaily.com/32490/ad-interviews-kieran-timberlake> Erişim Tarihi:22.01.2018

Görsel 2. Northside İlköğretim Okulu, Kuzey Carolina, <https://tr.pinterest.com/pin/336925615849633058/> Erişim Tarihi:22.01.2018

Görsel 3. Sidwell Friends İlkokulu Çatıda Güneş Bacaları Uygulaması, Amerika, <https://www.archdaily.com/32490/ad-interviews-kieran-timberlake> Erişim Tarihi:22.01.2018

Görsel 4. St. Luke İlköğretim Okulu, İngiltere, <http://www.archtype.co.uk/project/st-lukes-primary-and-infants-school/> Erişim Tarihi:23.01.2018

Görsel 5. Arcadia Kreşi, İskoçya, http://www.urbanrealm.com/buildings/1010/Arcadia_Nursery.html Erişim Tarihi:23.01.2018

Görsel 6. Brandon İlkokulu, İngiltere, <http://www.redboxdesign.com/news/architecture/durham-primary-school-wins-breeam-2015-education-a> Erişim Tarihi:24.01.2018
17 Nisan 2019.

İnternet Kaynakları

İnternet: İncedayı, D. (Temmuz-Ağustos, 2004). Çevresel duyarlık bağlamında davranış biçimi olarak sürdürülebilirlik, Sayı:318. Web: <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=30&RecID=73> adresinden 3 Ağustos 2018'de alınmıştır.

Grafik Tasarım Alanında Postmodern Dönemle Değişen Tasarımda İçerik Yaklaşımı

Doç. Dr. Mithat Yılmaz
Arş. Gör. Mert Serkan Benek

Makale Geliş Tarihi: 02.05.2019
Yayına Kabul Tarihi: 05.09.2019

Özet

Her tasarım ürünü, insana özgü olarak bir bilinç dâhilinde ortaya konulur. Günümüzde bir tasarımı değerlendirirken, onu içeriğine ve biçimsel yapısına bakarak nitelendiririz. İçerik bir tasarımın kendi içerisinde bir araya getirdiği öğeleri, tasarımın içerisinde yer alan mesajı ve tüm tasarım sürecini kapsayan, tasarımı diğer insan yapımı şeylerden ayıran belirleyici unsurlardan biridir. Tasarımcılar, Postmodern dönemle birlikte tasarımcılar tasarımların içeriği hakkında daha çok düşünmeye başlamış, günümüze kadar devam eden bu dönemde tasarımcı, tasarımlarında biçimi ya da işlevi üzerinde değil aynı zamanda içerik ilişkisi üzerinde de durmuş, içeriğin inşa edilebilir yapısını keşfetmiştir. Bu çalışmada Postmodern dönemde yaşanan önemli noktalar tasarımcı üzerinden ele alınarak içerik inşası ile ilişkilendirilerek incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, İçerik İnşası, Postmodern Dönem

CONTENT APPROACH IN POSTMODERN REPLACEMENT DESIGN IN GRAPHIC DESIGN

Abstract

Each design product is presented in a consciousness that is unique to human. Today, when evaluating a design, we characterize it by looking at its content and formal structure. Content is one of the determinants of a design that distinguishes itself from other man-made things, encompassing elements within a design, the message within the design and the entire design process. Designers began to think more about the content of the designs with the postmodern era, and in this period, which continued until today, the designer not only focused on the form or function of the designs but also on the content relationship and discovered the constructable structure of the content. In this study, important points experienced in postmodern period are examined through designer and related with content construction.

Keywords: : Graphic Design, Content Construction, Postmodern Era

1. Giriş

Modern dönemden, içerisinde bulunduğumuz Postmodern döneme geçiş sürecinde hemen her alanda insanlık değişime uğramıştır. Sanat, dilbilim, göstergebilim, felsefe, toplum yapısı gibi pek çok alanda ortaya çıkan yeni görüşler tıpkı, çeşitli sanatsal akımların kendinden önceki akımlardan etkilenmesi ve kendinden sonra çıkan akımları etkilemesi gibi bir domino etkisi yaratmıştır. Özellikle grafik tasarım alanı Postmodern dönemde ortaya çıkmış hemen her gelişmeyi kendi içerisinde özümseyerek “tasarım” ve “tasarımcı” tanımını yeniden oluşturmuştur. Bu dönemde grafik tasarım alanında sadece grafik tasarımcı tanımının içeriği değil aynı zamanda tasarımların içeriği ve grafik tasarım eğitimi prensipleri de değişime uğramıştır. “Günümüzde grafik tasarım, tasarım eğitimi programlarının popüler hale geldiği 1950’li yıllarda olduğundan çok daha karmaşık bir alandır. O dönemde eğitim programları hedef kitleyle iletişim konusundaki semantik sorunlar yerine taslak ve tipografi gibi biçimsel özelliklere odaklanırdı” (Margolin, 2012, s1). Dolayısıyla o dönemde tasarımcıların almış oldukları tasarım eğitiminde, içeriğin üzerinde durulması gereken bir tasarım ögesi olduğu konusu henüz yer almadığından, grafik tasarımcılar içerik yerine biçim üzerine durmuşlardır. Biçim üzerinde durulmasının bir diğer sebebi ise 50’li yıllarda grafik tasarım alanının tanıtım sektörü ile hala çok yakın ilişkilerinin olmasıdır. Günümüzde ise bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile grafik tasarımcının çalışma alanları giderek artmaktadır (Çeken ve Ersan, 2016:468). Grafik tasarımcılar artık sadece tanıtım sektörü içerisinde değil aynı zamanda mobil uygulamaların ve internet sitelerinin arayüz tasarımında, izleyici ile iletişime girebildiği interaktif tasarımlarda da tasarımlarını oluşturabilmektedir. Grafik tasarım alanında yaşanan değişimler, bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmeye başlamasından önce, özellikle ekonomide yaşanan değişikliklere bağlı olarak gerçekleşmiş ve grafik tasarımcılar yaşanan doğal süreçte ekonomiyi doğrudan etkileyebilen tanıtım sektöründe önemli bir yere sahip olmuşlardır. Grafik tasarımcının tanıtım sektörü içerisindeki yeni konumu ona bazı sorumluluklar eklemiş, artık yaptığı tasarımlar ve sonuçları üzerine daha çok düşünmesi gereken bir profesyonelleşme sürecine girmiştir.

Grafik tasarımın bahsedilen profesyonelleşme süreci 1950’li yılların sonlarına doğru başlamış ve Postmodern dönem içerisinde artık bir meslek grubu olarak kabul görmüştür. Tasarımcılar, yaptıkları işin meslek olarak kabul edilmesinden çok kısa sayılabilecek bir sürede, 1960’ların başlarında kendi kendini sorgulamaya ve grafik tasarımın içsel anlamları üzerinde çalışmalar yapılması gerekliliğini tartışmaya başlamıştır. Bunun yanı sıra bu yıllarda grafik tasarım açısından görsel kimliğin önemi ortaya çıkmaya

başlamış ve bu alanda kapsamlı çalışmalar yapılmıştır.

Yalnızca şirketler için değil organizasyonlar için de görsel kimlik sistemlerinin oluşturulmasının gerekli olduğu kavranmıştır. Uluslararası izleyici ve katılımcının bilgilendirilmesi ve yönlendirilmesinin gerektiği Dünya fuarları ve olimpiyat oyunları, organizasyonların görsel kimliği tasarımında ilk örnekleri oluşturmaktadır. 1964 yılında Tokyo’nun ev sahipliğini yaptığı 18. Olimpiyat oyunları, kapsamlı bir kimlik sistemine sahip ilk organizasyondur (Çeken ve Ersan, 2016:466).

Grafik tasarımcının önceliklerini sorguladığı bu döneme paralel olarak, göstergebilim alanı Charles Pierce, Ferdinand de Saussure gibi dilbilimci öncü düşünürlerin yapmış olduğu çalışmalarla yeni bir “bilim” dalı olarak olgunlaşmaya başlamış ve grafik tasarım ürünlerinin analizi göstergebilim ile ilişkilendirilmiştir. Bu dönemde yapılan reklam çalışmaları ise artık yapılan tüketici analizleri ve araştırmaları göz önünde bulundurularak meydana getiriliyor ve grafik tasarım ürünleri bu çalışmalar doğrultusunda temellendiriliyorlardı. Andrew Cracknell “Gerçek Mad Men Madison Bulvarı’nın Altın Çağının Olağanüstü Öyküsü” kitabında aktardığı tanınmış ajansların değişim süreçlerinde, bu değişimlerden bahsetmektedir (Cracknell, 2013). 1950’lerin çarpıcı sloganlarının ve etkileyici görsellerinin yerini 1960’larda daha bilimsel temellere dayandırılarak oluşturulan tasarım ürünleri almıştır.

Grafik tasarımda içerik ile ilgili dikkat çeken bir diğer önemli gelişme ise “yazar” kavramının tasarımcıya atfedilmesi olmuştur. Ancak bu yeni tanımlama fikir ayrılıklarına da neden olmuştur. Anne Burdick’in 1993 yılında “Eye Magazine” dergisinde yayınlamış olduğu; “Yazının Tasarımla Ne Alakası Var?” (What Has Writing Got to Do with Design?) başlıklı makalesinde grafik tasarım hem görsel hem de tipografik olarak var olduğunu belirterek tasarımcıların yazar tanımı üzerinden yapılan tartışmalara değinmiştir. 1996 yılında ise Michael Rock “Yazar Olarak Tasarımcı” (The Designer as Author) başlıklı makalesinde grafik tasarımcının neden ve nasıl yazar tanımı aldığı ile ilgili konulara değinmiş ve Budrick gibi O da grafik tasarım alanında yazar tanımı üzerinden yaşanan fikir ayrılıklarından bahsetmiştir. Rock makalesinde içerik konusuna da değinerek yazar tanımının tasarımda oluşturulan içerikten kaynaklandığını söylemiştir. Ancak yazar tanımı üzerinde hala bir fikir birliği oluşmamış olması ve grafik tasarımcının yazar olup olmaması tartışmasına içeriğin de dâhil olması üzerine 2009 yılında “Fuck Content” (İçeriği Boşver) başlıklı makalesini hazırlamış ve 1996 yılında yazmış olduğu makalenin yanlış yorumlandığını dile getirmiştir. Bu son makalesinde Rock grafik tasarımcının yazar tanımının sadece içerikle değil bir bütün olarak biçim-içerik birlikteliği ile olabileceğini yazmıştır.

Grafik tasarımcı artık sadece görsel kurgucu değil, aynı zamanda tasarımını tıpkı bir yazıyı inşa eden yazar gibi tasarımının içeriğine dâhil olduğu kabul edilerek yazar tanımını alması üzerine yapılan bu tartışmalar da yine Postmodern dönem içerisinde başlamıştır. Yakın gelecekte de süren bu tartışma grafik tasarım alanında içerik konusunu gündemde tutarak grafik tasarımın mesleki gelişimine katkı sağlamıştır.

Postmodern dönem içerisinde yaşanan tüm bu gelişmeler grafik tasarım alanında içeriğe olan yaklaşımı değiştirmesine sebep olmuş ve grafik tasarım alanı artık yüzeysel yaklaşımların aksine içsel olarak da üzerinde düşünülmesi gereken bir hal almıştır. Bu çalışmada belirlenen dönem içerisinde yaşanan değişimlerin grafik tasarım alanı ile bağlantılarının iyi kurulabilmesi için Postmodern dönemde yaşanan gelişmelerin kronolojik olarak incelenerek içerik ile ilişkilendirilecek ve paralel olarak grafik tasarımda olan etkileri değerlendirilerek içerik konusunun grafik tasarım alanındaki yerinin daha net anlaşılmasının sağlanması amaçlanmıştır.

2. Postmodern Dönemde Grafik Tasarımı Etkileyen Gelişmeler

Postmodern dönemde yaşanan değişimler üzerine yapılacak incelemelerin toplum üzerinden başlatılması grafik tasarımda yaşanan değişimlerin yerine oturması bakımından daha doğru olacaktır. Toplum üzerinden yapılan inceleme hem erken Postmodern dönemden itibaren gelişen sürecin analizi bakımından hem de Postmodern dönemde özellikle 1960'lardan sonra birçok önemli çalışmanın toplumun analizi, toplum ve yapısının eleştirisi, yeni toplum yapısının tanımlanması gibi daha çok birey ve toplum üzerinden yapılmış olması bakımından önemlidir. "Postmodern sözcüğünü ilk kez 19. yüzyılda İngiliz ressam ve eleştirmen John Watkins Chapman'ın kullandığı kabul edilmektedir. Chapman, bugün bizim post-empresyonizm kapsamında değerlendirdiğimiz Cézanne, Seurat, Signac, Van Gogh ve Gauguin gibi sanatçıların biçimlerine topluca Postmodern demişti" (Yılmaz, 2013:203). Chapman'ın Postmodern tanımı sanatçıların eserlerini değerlendirmekte kullanmasının ardından felsefe, sanat ve edebiyat alanlarında da Postmodern tanımı kullanılmıştır. Dönemsel bağlamda Postmodern tanımı, 1939 yılında İngiliz tarihçi Arnold Toynbee tarafından A Study of History (Tarih Çalışması) adlı çalışmasında kullanılmıştır. Toynbee, bu çalışmasında modern dönemin biterek Postmodern döneme geçişin 1918 I. Dünya Savaşı'ndan sonra gerçekleştiğini dile getirmiştir (Yılmaz, 2013:203-204). Toynbee modern dönemin sınırını I. Dünya Savaşı'ndan başlatmasının sebebi; Postmodern insan üzerinde en büyük etkiyi Dünya Savaşları'nın gerçekleştirmiş olmasıdır. II. Dünya Savaşı sırasında günümüzdeki marka promosyon ürünleri gibi el ilanları, kartpostallar,

kibritler gibi propaganda ürünleri kullanılmıştır. Dünya Savaşları sırasında kullanılan propaganda araçları ve medya ilk kitlesel manipülasyon araçları olmuştur. 1960'lı yıllarda Marshall McLuhan'ın Global Köy kavramıyla medyanın küresel etkisine dikkat çekmesinden çok daha önce II. Dünya Savaşı sırasında gerçekleşen bu durum Postmodern dönemde medya ve kitle iletişim araçlarının insan ve toplum yapısı üzerine etki gücünün görülmesi bakımından önemli noktalardan biridir.



Görsel 1. II. Dünya Savaşı Nazi Propaganda araçları

Savaşın bir diğer önemli etkisi ise Avrupa'dan Amerika'ya göç eden sanatçı ve tasarımcıların Postmodernizmi Amerika'ya taşımasıdır. Grafik tasarım alanında Herbert Matter, Walter Gropius, Laszlo Moholy-Nagy gibi Amerika'ya göç eden isimler, Saul Bass, Paul Rand gibi önemli Amerikan grafik tasarımcılarının çalışmalarına etki etmişlerdir. Özellikle Moholy-Nagy'nin çalışmalarında yenilikçi yapı içinde oluşturduğu modüler grid yapısı ve saf kompozisyonlar grafik tasarımcılara yeni ufuklar açmıştır (Mazlum, 2017: 236-237). O dönem için birleşik olan tanıtım sektörü ve grafik tasarım alanı Amerika'ya göç eden sanatçı ve tasarımcılar sayesinde gelişmeye başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısına girildiğinde dünyada, iki büyük savaşın yaraları artık sarılmış, Amerika'da ve Avrupa'da satın alma gücü artmıştı. Bu güç artışı toplumun tüm kesimlerine yayılarak, insanların artık üretimdeki başarılarından çok, ne giydikleri, nasıl bir arabaya sahip oldukları gibi, tüketimdeki başarıları üzerinden değerlendirilmeye başlamasına neden olacaktır (Erkman-Akerson, 2005:77-78). Savaş sonrası ekonominin ayakta durması için tüketici toplumunun ortaya çıkışı Postmodern dönem-

de böylece gerçekleşmiştir. Tüketici toplumu, tasarım alanında 1950 ve 60'lı yıllarda önemli konu başlıklarından biri olarak tasarımcıların üzerinde tartıştıkları konu başlıklarından biri olmuştur. Bunun en büyük sebeplerinden biri ise reklamcılık alanında adeta bir lokomotif olan Amerika'da 1949-1959 arası reklam harcamalarının iki katından fazla artarak 5,21 milyar dolardan 11,27 milyar dolara ulaşmasıdır (Cracknell, 2013:15). Bu aşamada tasarımcı mesleki olarak artık profesyonelleşmiş ve reklamcılık (tanıtım sektörü) ile ayrılmaya başlamıştır. Postmodern dönemin henüz başlarında gerçekleşen bu ayrılma grafik tasarımcıların reklam sektörü içerisinde, şuan için operatör diyebileceğimiz işlevini terk ederek çok daha ayrıntılı ama aynı zamanda kısıtlı bir uygulamaya evrilmiştir (Weil, 2015:134). Ancak bu profesyonelleşme toplumun tüketici yönünü beslemiş, tasarımın içeriğinin ve etki alanlarının toplum adına tekrardan gözden geçirilmesi gerekliliğini doğurmuştur. Bu arayış grafik tasarımcının, mesleğinin tanımının yanı sıra grafik ortaya koyduğu tasarım ürünlerinin de üzerine düşünmeye itmiştir. Savaş sonrası ekonomik kalkınma daha çok üretime bağlı olarak tüketime dayanmaktadır. Her ne kadar bu tablo ilk başlarda savaş sonrası refah ve gelişmişliği temsil ediyor olsa da, daha önce değindiğimiz gibi tablo değişerek üretimden çok tüketim ön plana çıkmış sadece grafik tasarım alanında değil genel olarak tüm tasarım alanlarında işlevin geri plana atıldığı tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır.

Tasarım alanında tasarımların niteliğine, biçim ve işlev ilişkisine ilk dikkat çeken çalışmalardan biri 1971 yılında Victor Papanek'in yazmış olduğu *Design for the Real World, Human Ecology and Social Change* (Gerçek Dünya için Tasarım, İnsan Ekolojisi ve Sosyal Değişim) kitabıdır. Papanek Endüstri tasarımı üzerinden tasarımın biçim-estetik yönünün ötesinde işlevsel ve kavramsal yönünün de ele alınmasının gerektiğini savunduğu kitabında tasarımcının toplumun her kesimini göz önünde bulundurarak tasarımını gerçekleştirmesi gerektiğine dikkat çekmektedir (Papanek, 1973:52-95). 1980'lerde endüstri ürünü tasarımı alanında ki tasarımcılar tasarımın işlevsel yapısından çok anlamsal yapısı üzerinde yoğunlaştıkları kavramsal tasarımlar yapmaya başlamışlardır. Bu tasarımlar Postmodernist tasarımlar başlığı altında değerlendirilerek tasarımın duygusal anlamının, yani kavramsal olarak içeriğinin dikkate alındığı tasarım örnekleridir (Hesket, 2002:60-61).

1980'li yıllara gelindiğinde tasarım alanını etkileyen toplumsal çalışmalar da yapılmıştır. Toplum üzerine çalışmalar genel olarak toplumsal yapının eleştirisi olarak ortaya konulmuştur. "Özellikle 1980'li yıllarda, Postmodern kuramların yaygınlık kazanmaya başladığı yıllarda dikkat çekmeye başlayan Postmodern Yeni Kavramsalılık, sanatsal alanlardan çok toplumsal



Görsel 2. Ettore Sottsass ve David Kelly, *Enorme Telephone*, 1986

anlama odaklanan, cinsiyet ayrımcılığından ırk ayrımcılığına, medya eleştirisinden sanat kurumlarının eleştirisine uzanan, özünde belli güç ilişkilerinin şekillendirdiği toplumsal kodları irdeleyen sanatçıların pratikleriyle şekillenmiştir" (Antmen, 2008:277). Postmodern dönemde, toplum yapısı sadece içerisinde yaşanan ırkçı ya da ayrımcı yaklaşımlar üzerinden değil aynı zamanda daha önce bahsettiğimiz tüketim gibi değişen alışkanlıkları ve medya araçlarıyla manipüle edilebilen algısı üzerinde de incelemelerde bulunulmuştur. Marshall McLuhan, Jean Baudrillard gibi Postmodern dönemde medya ve toplum üzerine çalışmalar yapmış olan düşünürler konunun tasarım ve sanat camiasında da dikkat çekmesini sağlamış böylece sanatçı ve tasarımcıların topluma olan sorumluluklarını ve dolayısıyla ortaya çıkan eser ya da tasarımın içeriği ve izleyene olan etkisi üzerinde yeni görüşler ortaya çıkmıştır. Marshall McLuhan ve Bruce R. Powers'ın(2001) özellikle medya araçlarının toplumsal ve küresel etkilerinin anlaşılması amacıyla kaleme aldıkları "Global Köy" kitabında basın, radyo, televizyon gibi grafik tasarımla bağlantılı görsel ve işitsel medya araçlarının toplum üzerindeki gücüne değinmişlerdir. Tasarımcılar artık ortaya koydukları tasarımın içeriğine müdahale etmeye başlamış ve tasarımın sadece biçim-işlev ikilisinden oluşmadığının farkına varılmıştır. İçeriğine müdahale edilen tasarımların topluma olan etkilerinin de sorgulanmaya başlandığı Postmodern dönem grafik tasarımcıların kendilerini ve tasarımlarını yeniden tanımlamaya başlamalarına neden olmuştur.

3. Grafik Tasarımı Etkileyen Göstergebilim ile İlgili Gelişmeler

Grafik tasarımcının içeriğe olan yaklaşımı, sadece grafik tasarım ürünlerinin toplum ve topluma olan etkileri üzerine şekillenmemiştir. Postmodern dönem içerisinde meydana gelen çeşitli gelişmeler de grafik tasarımcının içeriğe olan yaklaşımını değiştirmiştir. Özellikle göstergebilimin, dilbilim ve edebiyattan kendini ayırarak yeni bir bilim dalı olmayı başarması ve tüm yaşam alanları üstüne tıpkı dilbilime olduğu yaklaşabileceğini tartışmaya başlaması tasarım alanları için ortaya çıkarılan tasarımların yapısı üzerine etki etmiştir. Grafik tasarımın profesyonel meslek haline geldiği ilk dönemlerde Umberto Eco 1962 yılında dilimize "Açık Yapıt" olarak çevrilen "Opera Aperta" isimli kitabını yayınlamıştır. Eco kitabı yayınlama amacının; sadece disiplinler arası ortak bir çalışma ile belki cevabına ulaşabileceği soru dağarcığı yaratmak ve bu kitabın bir araştırma çağrısı olarak aynı sorunun farklı disiplinlerle aynı paydada olduğunu göstermeyi umduğu bir deneme olduğunu ifade etmiştir (Eco, 1992:7). Eco, devam eden süreçte göstergebilim üzerine yaptığı çalışmalarda tasarım ürünü olan her nesnenin bir gösterge olduğu düşüncesini savunmuş ve tasarım ürünlerinin içeriksel boyutlarıyla göstergebilime dâhil olabileceğini göstererek tüm tasarım alanlarını kapsayan "içerik" araştırmalarını başlatmıştır (Dervişcemaloğlu, 2008; Erkmán-Akerson, 2005). Eco'nun göstergebilim üzerinde yaptığı bu çalışmaları ve yeni tespitleri hem grafik tasarımı hem de diğer tasarım alanlarını etkilemiş ve tasarımların içeriksel boyutları üzerinde düşünülmesini sağlamıştır.

Tasarım alanında, göstergebilimi ve tasarımların içeriğini ilk ilişkilendiren isimlerden biri Grafik Tasarımcı Clive Ashwin olmuştur. Ashwin 1984 yılında yazdığı "Drawing, Design and Semiotics" (Çizim, Tasarım ve Göstergebilim) makalesinde grafik tasarım ve diğer tasarım alanlarında göstergebilim ile içeriği birleştiren ilk isim olmuştur. Ashwin, Charles Sandres Pierce'in ortaya koymuş olduğu; ikon, sembol ve simge den oluşan göstergebilimin üç ana başlığını çeşitli tasarım dalları ile ilişkilendirerek değerlendirmelerde bulunmuştur. Grafik tasarım, mekanik tasarım, mimari gibi tasarım alanları üzerinde yaptığı incelemelerle, göstergebilim kodlarının tasarım alanları ve tasarımların içerikleriyle olan ilişkilerini ortaya çıkarmıştır. Ashwin, tasarımın içeriği ve işlevini altı ana fonksiyon üzerinden değerlendirmiştir (Ashwin, 1984). Bu fonksiyonlar sırayla şu şekildedir;

1. Referans Fonksiyon: Bir tasarımı oluşturan öğelerin çoğu tasarım içerisinde bir referans oluşturur, bu yüzden alıcıya kesin ve açık bir şekilde iletilmek istenen mesajı iletmeye gerekmektedir. Tasarımda referans oluşturulan öğeler dikkatli seçilmeli ve içeriğe dâhil edilmelidir.

2. Duygusal Fonksiyon: Bu fonksiyon özellikle grafik tasarım alanında daha sık kullanılmaktadır. Grafik tasarım ürünlerinin içeriği çoğu zaman bilinçli bir şekilde duygusal bir işlevle kurgulanır. Burada fonksiyonun amacı alıcının empati kurma, heyecanlanma, mutlu olma gibi duygularını ortaya çıkararak iletilmek istenen mesajı alıcının almasını sağlamaktır.

3. İkna Fonksiyonu: İkna Fonksiyonu da duygusal fonksiyonda olduğu gibi grafik tasarım alanında, tanıtım sektöründe ve propaganda kampanyalarında sıkça başvurulan bir fonksiyondur. Alıcının belli bir doğrultuda kanalize olması, belli bir ürünü almaya ikna olması gibi yönlendirmede bulunan fonksiyon tipidir.

4. Estetik Fonksiyonu: Tüm tasarım alanlarında işlev göz önünde bulundurularak kullanılan fonksiyon tipidir. Bu fonksiyon dönemsel olarak değişen estetik, moda, toplumsal beğeni değerlerine göre değişiklik gösterebilir. İçerik bakımından tasarıma en az etki eden, genel olarak tasarımın daha çok sanata yaklaştığı tasarımlarda kullanılır.

5. İlişki Fonksiyonu: Tasarımın içeriğini oluştururken dikkat edilmesi gereken fonksiyonlardan biri ilişki fonksiyonudur. Konuşma dilinde kullanılan "şaşırtma, onaylama, reddetme" gibi ifadelerin göstergebilimsel karşılığıdır. Tasarımın içeriğinde daha çok karmaşık ifadelerin anlaşılmasında sinyal görevi görerek alıcın rahat bir şekilde mesajı alabilmesi için onu yönlendirme amacıyla kullanılır.

6. Metalinguistik Fonksiyon: Metalinguistik Fonksiyonun amacı yazı dilindeki tırnak işaretine yakındır. Tasarım içerisindeki mesajı netleştirmek veya nitelendirmek amacıyla tasarımda kullanılan fonksiyon çeşididir. Tasarım alanında dilbilimsel bir gösterge olarak kabul edilebilir. Grafik tasarım alanında en iyi örnekleri meslek kuruluşlarının ya da kollarının belli standart kalıplara göre hazırlanan kartvizit ve tabela tasarımları gösterilebilir.

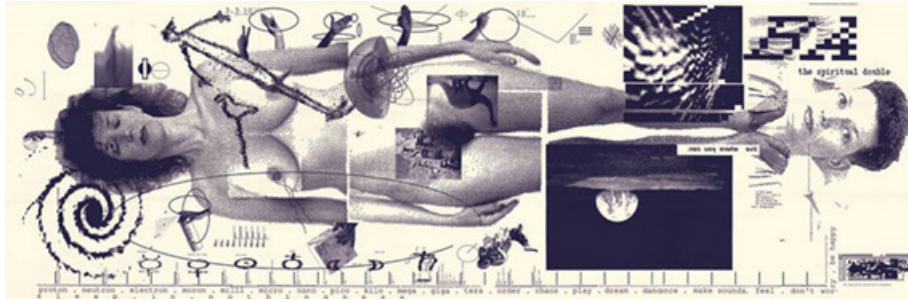
Ashwin göstergebilim üzerinden yapmış olduğu bu öncü çalışma ile tasarımda kullanılan öğeleri göstergebilim üzerinden fonksiyonlar halinde karşılıklarını oluşturmuş ve tasarım alanında tasarımın içeriği hakkında öncü çalışmalardan birini oluşturmuştur. Ashwin'in yapmış olduğu bu çalışmanın yanı sıra göstergebilimin grafik tasarım eğitimine dâhil olması da göstergebilimin grafik tasarım alanını etkilediği noktalardan biridir. Ayrıca grafik tasarım alanında ortaya konan tasarımların akademik olarak analizinin göstergebilim üzerinden; semantik(tasarımdaki anlamsal ilişkileri) bakımdan, sentaktik(tasarımdaki imgelerin bir araya getirilişi)

bakımdan ve pragmatik(tasarımdaki işaretlerin hedef kitleyle olan ilişkisi) bakımından, incelenmesi de kişisel yorumların önüne geçerek analizlerin bilimsel tabanda yapılmasına katkı sağlamıştır.

4. Grafik Tasarım Alanında İçeriği Etkileyen Diğer Gelişmeler

Grafik tasarımın 1930'larda artık tam olarak tanıtım sektörüne dâhil olması ve Postmodernizm ile değişen toplum alışkanlıkları dışında göstergebilim gibi farklı disiplinlerdeki gelişimlerden etkilenmesinin yanı sıra kendi alanı içinde yaşanan tartışmalar ve teknolojik gelişmelerden de etkilenmiştir. Günümüz grafik tasarım içerik anlayışına etki eden belki de en önemli iki gelişme bilgisayarların tasarıma dâhil olması ve grafik tasarımcının yazar olarak atfedilmesidir.

1980'lerin sonlarına doğru artık yaygın olarak evlere girmeye başlayan bilgisayar, tasarımcılar tarafından da kullanılmaya başlamıştır. Bilgisayarla yapılmış ilk basılı tasarım April Greiman tarafından yapılmıştır. 1986 yılında Design Quaterly dergisinin özel sayısı için hazırlanmış olduğu iki metre yüksekliğindeki katlanmış afiş hem boyutları bakımından hem de bilgisayar aracılığı ile kullandığı tasarım dili açısından oldukça ses getirmiştir (Weil, 2015:120-121).



Görsel 3. April Greiman, Design Quaterly Dergisi için Afiş Tasarımı, 1986

Karmaşık yapısı ve birbiriyle bağlantısız görünen tasarım öğeleri sayesinde anlamsız gibi duran tasarımı hakkında Greiman; "Ona bir anlam kazandırırsanız bir anlamı olur" şeklinde cevap vermiştir (Weil, 2015:120). Bilgisayarların grafik tasarımda giderek yaygınlaşan kullanımı ve yeni tasarımcıların bilindik formları ve kuralları yıkmaları "içerik" tartışmalarının başlamasına neden olmuş artık tasarımların görsel yapısından çok içerik boyutu, grafik tasarım alanında tartışmaların başlıca konusunu oluşturmaktadır. Bu yeni tasarım anlayışını en çok benimseyenler ise Cranbrook Sanat Akademisi'nde üretilen çalışmalarda olduğu gibi "yeni dalga" akımıdır. Post-yapısalcılıkta olduğu gibi teorik analizlerden yola çıkarak

grafik tasarım ürünlerinde temsil ve anlam problemleri üzerinde araştırma yapmaya yönelmişlerdir. Yeni dalgacıların bu yaklaşımı grafik tasarımda içeriğe bakış açısının değişmesine neden ilk dalga olarak değerlendirilebilir.

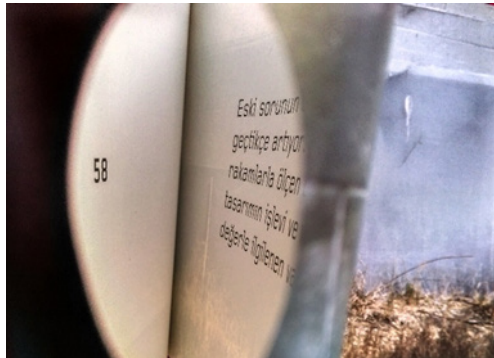
Bilgisayarların tasarım araçlarından birine dönüşmesiyle yakın zamanlarda yani 1990'larda Anne Burdick, Michael Rock gibi grafik tasarımcıların yayınlamış olduğu makalelerle tasarımcılar yazar kavramı üzerinde düşünmeye başlamışlardır. "1990 yılında Michigan Cranbrook Sanat Akademisi, 2D Tasarım'ın yöneticisiyken yazdığı 'American Design Expression' metninde, McCoy müşterilerinin mesajlarını itaatkarca iletmekten hoşnut olmayan tasarımcılardan ve 'sorun çözme geleneği' nin ötesinde 'yorumcu' rolünü incelediklerinden bahsetmişti" (Twemlow, 2011:34). Bu yazısında McCoy Cranbrook ile bağlantılı hocalara ve öğrencilere gönderme yaparak hem sanatla hem de edebiyatla bağlantılı bir rol oynadıklarını savunmuştur (Twemlow, 2011:34). Tasarımcının problemin çözümünde oluşturduğu içeriğe müdahale edebildiği ve bu doğrultuda tasarımı oluşturan problemi daha genişleterek yeniden şekillendirebilmesi fikri üzerinden ortaya çıkmıştır. Bu yeni tasarımcı tanımı temel olarak, görsel yönden zengin yeni dalga çalışmalarını da teknoloji aracılığı ile yapılan deneysel çalışmaları da reddetmemektedir. Yazar tasarımcı tasarımı oluşturan görsel dil, semboller ve imgelerin tasarımdaki anlamının araştırılması yerine bunların nasıl bir araya gelerek tasarımı oluşturduğunun anlaşılmasına yönelmenin gerekli olduğunu savunmuşlardır (Burdick, 1993, Rock, 2009). Otto von Busch'a göre tasarımcının probleme yoğunlaşmasının yanı sıra çözüm sürecinde oluşturduğu içerikle birlikte özellikle sosyal konularda mevcut problemin kapsadığı alanın ötesinde ki sorunlara da çözüm önerisi sunabilirler (Busch, 2015:109). Busch'un bahsetmiş olduğu "sosyal konular" grafik tasarım alanında tartışılan bir başka konu başlığı olarak karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarımda sosyal konular başlı başına ayrı bir araştırma konusu olması bakımından sadece içerik ile ilgili kısımlarından burada kısaca bahsetmek doğru olacaktır. Grafik tasarım alanında sorumluluk, toplumsal ve mesleki başlıkları altında 21. Yüzyıla girilmesiyle birlikte dikkat çeken konular olmuştur. Hatta yazar olarak grafik tasarımcı ve içeriğin tasarlanabilmesine örnek oluşturabilecek manifesto kitaplar yazılmıştır. Bu kitaplara örnek olarak ülkemizde Faruk Ulay tarafından 2005 yılında yayınlanan "Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu" kitabıdır. Kitap sadece düz metinlerin sayfalara artarda sıralanması şeklinde basılmak yerine tasarımı kitabın bütününe yaymıştır.



Görsel 4. Faruk Ulay, Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu, 2005



Görsel 5. Faruk Ulay, Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu Kitap Sayfa Tasarımı, 2005



Görsel 6. Faruk Ulay, Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu Kitap Detay, 2005

Akın Nalça Kitap evinde tasarımı tamamlanıp basılan kitapta Ulay'ın çekmiş olduğu fotoğraflar tasarımda kullanılmıştır. Kitap ilk bakışta fotoğraf kataloğu gibi dursa da, sayfaların yan kısımlarında özel bıçakla kesilen yarım daire alanlardan birbiri ile birleşik basılan sayfaların içerisindeki metinlere ulaşılmaktadır. Böylece grafik tasarım alanında belki de görülmek istenmeyen gerçeklerin oluşturduğu içerik okuyucuya tıpkı bir mikroskop veya teleskop bakacından bakıyormuş gibi gerçekleri sunmaktadır. Ulay'ın bu manifesto kitabı tasarımcının tasarımını içerikle birleşerek oluşturmasına güzel bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sonuç

Grafik tasarım, gerek etkilemesi, gerekse etkilenmesi bakımından çevresinde yaşanan gelişmelere hızlı bir şekilde reaksiyon veren bir alandır. Postmodern dönemin başlangıcı kabul edilen I. Dünya Savaşı'ndan itibaren yaşanan gelişmeler göz önünde bulundurulduğunda grafik tasarım alanının içerik anlayışına da etki eden değişimi kaçınılmazdır. Avrupalı tasarımcı ve sanatçıların Postmodern yaklaşımı Amerika'ya taşınması ile başlayan tasarım alanındaki değişim grafik tasarımı günümüz meslek tanımına ulaşmasını sağlayarak profesyonel bir meslek haline getirmiştir. Erken Postmodern dönemde dil, medya ve göstergebilim üzerinde yapılan çalışmalarında etkisi ile grafik tasarım reklam sektöründen bağımsız olarak da varlığını sürdürebileceğini görmüş, tasarımcı ve tasarımları hakkında tartışma konuları oluşturarak mesleki olgunluğa ulaşmıştır.

Grafik tasarımcının tanımına atfedilen yazar kavramıyla daha da üzerinde durulmaya başlanan tasarımın içeriği konu başlığı, tasarımcının içeriğe müdahale etmesiyle birlikte genişlemiştir. Artık tasarımcı karşısına çıkan problemin etki alanının ötesine geçebilmekte ve çözüme yönelik yeni alternatifler sunabilmekte, sosyal konular ve toplum için tasarımlarda içerik ile ilgili yeni oluşan yaklaşımlardan faydalanabilmektedir. Grafik tasarım eğitiminde yeni yetişen tasarımcıların tasarımın içeriksel boyutunu üzerinde durulması ve yeni tasarımcıların sadece toplum için yaptıkları tasarımlarında değil aynı zamanda ajanslarda yaptıkları tasarımlarında mesleki ve toplumsal sorumluluklarını yerine getirebilmeleri bakımından önemlidir. Tanıtım sektörünün grafik tasarım ve toplumsal yapı içerisindeki yeri inkâr edilemez. İçerik hakkında tam bilgi sahibi olmayan tasarımcılar yanlış oluşturdukları içerik inşası ile toplumu yanlış bilgilendirebilir ve yönlendirebilirler. Bu yüzden, bu çalışmanın sonucu olarak; içerik konusunun, eğitimden, toplumsal sorumluluğa kadar grafik tasarım alanının her noktasında önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Kaynakça

- Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ashwin, C. (1984, Autumn). "Drawing, Design and Semiotics". *Design Issues*, 01 (2). Web: <http://www.jstor.org/stable/1511498>, Erişim tarihi: 13.11.2018.
- Burdick, A. (1993). What has writing got to do with design?. *Eye Magazine*, 9 (3). Web: <http://www.eyemagazine.com/opinion/article/what-has-writing-got-to-do-with-design>, Erişim tarihi: 15.01.2019
- Busch, O. (2015). *Tasarlanacak Ne Kaldı? Sosyal Tasarım Üzerine Acil Sorular*. İstanbul: Puna Yayın.
- Çeken, B. ve Şenoymak Ersan, M. (2016). Kişiyi Özel Organizasyonlarda Grafik Tasarımın Yeri. *idil*, 5 (21), s.461-475
- Cracknell, A. (2013). *Gerçek Mad Men Madison Bulvarı'nın Altın Çağının Olağanüstü Öyküsü*. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Dervişcemaloğlu, B. (2008). Göstergebilimin Tanımı ve Dalları. Web: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/493.pdf>, Erişim tarihi: 22.12.2018.
- Eco, U. (1992). *Açık Yapıt*. (çev. Y. Şahan). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Erkman-Akerson, F. (2005). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Hesket, J. (2002). *Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Margolin, V. (2012). *Grafik Tasarım Eğitimi ve Toplumsal Değişimin Getirdiği Zorluklar*. *GMK Yazılar*, Sayı 123, 1-2.
- Mazlum, H. (2017). "Modernizm Sürecinde Yeni Tipografi'nin Doğuşu ve Jan Tschichold." *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Cilt 18, Sayı 1, 226-247.
- McLuhan, M. ve Powers, B. R. (2001). *Global Köy*. (çev.B. Ö. Düzgören). İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Papanek, V. (1973). *Design for the Real World, Human Ecology and Social Change*. New York: Bantam Books.

Rock, M. (2009). *Fuck Content*. Web: <https://2x4.org/deas/2/fuck-content/>, Erişim tarihi: 01.02.2019.

Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Weil, A. (2015). *Grafik Tasarım*. (çev. O. Türkay). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Görsel Kaynakları

- Görsel 1. II. Dünya Savaşı Nazi Propaganda araçları. https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lot-images.atgmedia.com/SR/34230/2889116/113-2013913131810_540x360.jpg, Erişim tarihi: 10.02.2019.
- Görsel 2. Ettore Sottsass ve David Kelly, "Enorme Telephone", 1986 https://en.wikipedia.org/wiki/File:Enorme_Telephone,_Ettore_Sottsass_and_David_Kelly.jpg, Erişim Tarihi: 12.02.2019.
- Görsel 3. April Greiman, "Design Quaterly Dergisi için Afiş Tasarımı", 1986 <http://www.designishistory.com/1980/april-greiman/>, Erişim tarihi: 08.02.2019.
- Görsel 4. . Faruk Ulay, "Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu" 2005 <http://akinnalcakitaplari.com/images/content/2005/1.jpg> Erişim tarihi: 03.09.2019
- Görsel 5. Faruk Ulay, "Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu Kitap Sayfa Tasarımı", 2005 <http://akinnalcakitaplari.com/images/content/2005/2.jpg> Erişim tarihi: 03.09.2019
- Görsel 6. Faruk Ulay, "Sürekli Bir Yenilginin Gölgesinde Grafik Tasarım Manifestosu Kitap Detay", 2005. Kişisel Arşiv.

Kullanıcı Beklentileri Doğrultusunda Genç Odası Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi*

Dr. Öğretim Üyesi Gözde Zengin

Makale Geliş Tarihi: 22.07.2019
Yayına Kabul Tarihi: 03.11.2019

Özet

Bu çalışmada genç odası mobilya tasarımı ele alınmış ve kullanıcı beklentileri anlaşılacak şekilde tasarım kriterleri belirlenmeye çalışılmıştır. Nitel yöntemle gerçekleştirilen bu çalışmada, veriler derinlemesine görüşme tekniği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmıştır. Katılımcılar, erken ergenlik dönemindeki 15 kız ve 15 erkek ile geç ergenlik dönemindeki 15 kız ve 15 erkek olmak üzere toplam 60 kullanıcıdan oluşmaktadır. Görüşmeler esnasında gençlerin genç odası ürünlerini ne şekilde kullandıklarını anlamak için gençlerden bu ürünlerle "gündüz hayali" etkileşimine girmeleri istenmiştir. Yapılan analizler, gençlerin farklı kullanım alternatifleri olan, teknoloji ile uyumlu, kolay erişilebilir ve dar hacimlere çözüm getiren beklentilere sahip olduklarını ortaya koymuştur. Ürün grubunun renklerinin değişebilmesi, dağınıklığı gizlemeye yardımcı olması, form olarak farklılaşması, ihtiyaç duyulduğunda depolama alanının artırılabilmesi ve dar hacimlere uygun tasarlanması kız kullanıcıların öncelikli beklentileriyken, erkek kullanıcıların öncelikli beklentileri teknoloji ile uyumlu tasarlanmış ürünlerdir. Yaş faktörüne göre ise 15 yaş altı kullanıcıların daha kolay erişim özellikleri aradıkları bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Genç Odası, Kullanıcı Beklentisi, Kullanıcı Odaklı Tasarım, Mobilya Tasarımı, Kullanıcı Araştırması

DETERMINATION OF TEENAGE BEDROOM DESIGN CRITERIA IN THE DIRECTION OF USER EXPECTATIONS

Abstract

In this study, the furniture design of the teenage bedroom was investigated and the design criteria were determined by understanding the user expectations. In this qualitative study, the data were collected through in-depth interview technique and semi-structured interview form. The participants consisted of 60 girls, 15 girls and 15 boys in early adolescence and 15 girls and 15 boys in late adolescence. During the interviews, adolescents were asked to engage in "day-dream interaction" with these products in order to understand how they use the teenage bedroom products. The analyses revealed that adolescents have different expectations of use alternatives, compatibility with technology, ease of access and solutions that narrow down volumes. While the primary expectations of female users are color changes in the product group, helping to conceal clutter, differentiation in form, increasing storage space when needed, and designing to meet narrow volumes the primary expectations of male users are the product group to be designed in line with technology. According to the age factor, it was found that users under the age of 15 were looking for easier access features.

Keywords: Teenage Bedroom, User Expectation, User Centered Design, Furniture Design, User Research

Dr. Öğretim Üyesi Gözde Zengin. Karabük Üniversitesi, Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Karabük. E-posta: cakrgozde@gmail.com. ORCID: 0000-0002-6136-6001
*Bu makale yazarın doktora tezinden üretilmiştir.

1. Giriş

Gençler teknolojik değişikliklere en hızlı uyum sağlayan kitle olarak ön plana çıkmaktadır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte odalarını teknolojik üsleri olarak kullanan gençler sosyal medyanın sıkı takipçileri haline gelmişlerdir. Bazı sosyal medya kanallarında gençler odalarını anlatmakta, tanıttıkları oda turu başlıklı videolar gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve gençler arasında trend haline gelmektedir. Odalarındaki mobilya tercihlerini, dekoratif aksesuar tercihlerini ve odaları ile ilgili paylaşmak istedikleri düşüncelerini bu videolar aracılığıyla dış dünyaya aktarmaktadırlar. Buradan da anlaşılacağı üzere gençlerin odaları evin sınırlarını aşip dünyaya açılmaktadır.

Kaiser'e (1990:36) göre diğer insanlarla iletişim kurarken kendimizi onlara çevremizdeki objeler ve sahip olduğumuz materyallerle ifade ederiz. Bu durum ergenler için de geçerlidir. Ergenlik dönemindeki gençler "ben değiştim" mesajını kullandıkları markaları, kıyafetleri ve eşyaları değiştirerek ifade etmektedirler. Şüphesiz ki bu gençler çocukluk döneminde kullandıkları mobilyaları da değiştirmek istemektedirler. Çünkü odaları da kendilerini dış dünyaya ifade etme araçlarından biridir. Odaları kendileri için bu denli önemli olan ergenlik dönemindeki gençlerin odalarından beklentileri ile ilgili çalışma sayısının az olduğu görülmüştür. Read vd. (2012:423) bu durumu şöyle açıklamaktadır; gençler için tasarlanmış ve gençlerle tasarlanmış ürünler hakkında sınırlı bir literatür bulunmaktadır. Bu durumun birkaç nedeni vardır. Bunlardan biri, herhangi bir yetişkin için tasarım anlayışına yönelik çalışmanın hala oldukça yeni olması ve yapılması gereken bazı şeylerin bulunmasıdır. İkinci bir neden, okul yapıları oldukça katı olduğu için gençlere erişim bazen zordur ve bu nedenle araştırmacılar bu kullanıcı grubunu erteleyebilmektedirler. Üçüncü bir neden ise, gençlerin yaşadıkları dünyaların oldukça gizli olması ve içeri girmenin zor olması sebebiyle alanlarının anlaşılmasının zor olabileceğidir.

Kullanıcı her zaman tasarım çözümlerine rehberlik eden bir tasarım faktörüdür. Tasarım disiplininde kullanıcının rolü giderek daha belirgin hale gelmektedir. Kullanıcıların işlev ve kullanılabilirlik gibi somut gereksinimlerine ek olarak, duygular ve değerler gibi maddi olmayan ihtiyaçlar da tasarım düşüncesinde önemli yer almaya başlamıştır (Lebbon, 2000; McDonagh vd., 2002; McDonagh-Philp ve Norman, 2005; Boztepe, 2007; Nurkka vd., 2009). Kullanıcıların tasarımın merkezine yerleştirilmesiyle birlikte kullanıcıların ihtiyaçlarının, sorunlarının, tercihlerinin, beklentilerinin araştırılması ve tespit edilmesi önem kazanmıştır. Rothstein'a (1999: 175) göre Amerika'da bir grup tasarımcı, kullanıcıları gözlemlerle araştırmış ve kullanıcının tasarımdaki etkisinin ve işlevin önemini vurgulamıştır. Bu kullanıcıla-

ra tasarım süreçlerinde yer veren tasarımcılar arasında Henry Dreyfuss, Robert Probst ve William Stumpf yer alarak kullanıcı araştırmalarına öncülük etmişlerdir. Tasarımcılar birkaç yıldır sosyal bilimlerin araştırma yöntemleri ile kullanıcı bilgilerini toplamanın yollarını tartışmaktadırlar (Reese, 2002; Dreyfuss, 2003; Suchman, 2007). Yirminci yüzyılın sonlarından başlayarak, kullanıcıları anlamak ve sürece dahil etmek için, tasarımcılar sosyal bilimlerden araştırmacılarla daha fazla iş birliği yapmaktadırlar (Wasson, 2000; van Veggel, 2005). Bugün kullanıcı araştırmalarını yürütmek üzere dünyanın dört bir yanındaki şirketler ve tasarım danışmanları, bünyelerinde tasarım araştırma departmanları kurmuşlardır (Jordan, 2002; Cefkin, 2009:14).

Kullanıcı araştırmalarına ihtiyaç duyulmasının temel sebebi kullanıcıların beklenti ve ihtiyaçlarının belirlenmesinde sadece tasarımcının sahip olduğu bilgilerin yeterli gelmemesidir. Kullanıcı araştırmalarının gerekliliğini Margolin (2002:41) tasarımcının hayal ettiği kullanıcı beklenti ve ihtiyaçları ile gerçek kullanıcının beklenti ve ihtiyaçları arasında genellikle fark bulunduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte Wasson (2000) ve Sade (2001) birçok yeni ürün ve hizmet geliştirmeye yardımcı olan tasarımcıların ürün tasarlarken kullanıcı ihtiyaçlarının karşılanmasını merkeze almaları gerektiğini vurgulamaktadır. Tasarımcılar ürün tasarlarken kullanıcı deneyimlerini göz ardı ettikleri için ürün ve kullanıcı arasında sıkıntılar yaşanmaktadır. Bu sıkıntıların önüne geçebilmek ve ürün ile kullanıcı arasındaki ilişkiyi düzeltmek amacıyla kullanıcı deneyimlerinin araştırılması gerekmektedir Margolin (2002:50). Sanders (2002:2) kullanıcı deneyimlerini (insanların anıları, güncel deneyimleri ve ideal deneyimleri) öğrenebileceğimiz birçok yol bulunduğunu belirtmektedir:

1. İnsanların ne söylediklerini dinleyebiliriz.
2. İnsanların ifade ettiklerini yorumlayabilir ve düşündükleri hakkında çıkarımlarda bulunabiliriz.
3. İnsanların ne yaptıklarını izleyebiliriz.
4. İnsanların ne kullandıklarını gözlemleyebiliriz.
5. İnsanların ne bildiklerini ortaya çıkarabiliriz.
6. İnsanların neler hissettiklerini anlamaya çalışabiliriz.
7. İnsanların hayallerini kavrayabiliriz.

Kullanıcı merkezli tasarım sadece ürünlerin işlevselliğiyle ilgili değildir. Herhangi bir ürünün kullanıcı tarafından algılanışı, kullanıcının ürün deneyimi ve ürünle kuracağı ruhsal bağ da buna dahildir (McDonagh-Philp ve Lebbon, 2000). Kullanıcı merkezli tasarım, yaş, cinsiyet, sosyal statü, eğitim altyapısı, mesleki geçmiş ve ürün kullanım beklentilerini ve taleplerini etkileyen faktörler gibi önemli konuları dikkate alır. Bazıları için kritik olan şey, başkaları için önemsiz olabilir. Kullanıcı merkezli tasarım, kullanıcıların ürünle olan etkileşiminden, ürünün nasıl bir işlev görmesi ve dışarıdan nasıl görünmesi gerektiği konularındaki görüşlerine kadar, kullanıcıların beklentileri üzerine derin araştırma süreciyle ilgilidir. Akay ve Kurt'a (2008) göre kullanıcı merkezli tasarım, tasarım sürecinin kullanıcı beklentileri tarafından şekillendirildiği bir ürün geliştirme yaklaşımıdır.

Hartzel ve Flor (1997), gerçekçi olmayan kullanıcı beklentisinin o an mevcut olmayan bir ürün hakkındaki kesin bilgi yoksunluğundan kaynaklandığını belirtmektedir. Dolayısıyla kullanıcı beklentisinin gerçekçi olmayan bir şekilde de olabileceğini ifade etmektedirler.

Marcolin (1994), kullanıcı beklentilerinin aşağıdaki kategorilerden oluştuğunu belirtmektedir:

1. Algılanan Uyumluluk
2. Algılanan Kullanışlılık
3. Algılanan Göreli Fayda
4. Algılanan Kullanım Kolaylığı
5. Algılanan Sonuç Gösterilebilirliği
6. Algılanan Sosyal Uyumluluk
7. Algılanan Güven
8. Algılanan Deneme Oranı

Kullanıcıların üründen ne elde etmek istediklerine ilişkin düşünce ve söylemleri kullanıcı beklentilerini şekillendirmektedir. Ancak kullanıcının bir üründen ne beklediği ile bir üründen elde ettiği performans birbirini karşılamıyorsa bu durumda beklenti uyumsuzluğu ortaya çıkmaktadır. Fowler ve Walsh (1999: 9) gerçekçi olmayan beklentilerin nedenlerinden biri olarak kullanıcı-tasarımcı iletişim eksikliğinden bahsetmektedirler.

Kullanıcı beklentileri karşılanmadığında ise kullanıcı memnuniyetsizlik hissetmektedir (Watson vd., 1993: 381). Ancak ürünün kullanıcı beklentilerini karşılamadığı durumlar yalnızca ürün kaynaklı olmayabilir. Lyytinen (1998: 51) "beklenti hatası" kavramını, paydaşların bazı ideal ve eylemsel performans beklentileri arasındaki boşluk olarak tanımlamıştır. Doll ve Ahmed (1983: 6) gerçekleştirdikleri çalışmada kullanıcı beklentilerini karşılayamayan ürünlerin kullanıcıların güvenini kaybettiğini bulmuşlardır. Bununla birlikte kullanıcı beklentileri literatürde kullanıcı memnuniyetini etkileyen önemli bir faktör olarak ele alınmaktadır (Kim, 1990; Suh vd., 1994). Bokhari (2001) gerçekleştirdiği meta analiz çalışmasında tasarım sürecinde kullanıcı beklentilerinin, kullanıcı katılımının ve tasarımcı-kullanıcı arasındaki etkili iletişimin kullanıcı memnuniyetiyle pozitif yönlü bir ilişkiye sahip olduğunu belirtmektedir. Conrath ve Mignen (1990) kullanıcı memnuniyetini etkileyen 33 maddelik bir liste geliştirmiş ve kullanıcı beklentilerine ikinci sırada yer vermişlerdir. Bu nedenle kullanıcı beklentilerinin bilinmesi tasarımcıyı kullanıcı memnuniyetini geliştirme bağlamında bir adım ileri taşıyacaktır. Bununla birlikte Borsci vd. (2016: 28), uygulayıcıların tasarım sürecinin ilk aşamalarında bir prototipi kullanıcıların beklentilerine uygun olarak kavramlaştırmaları ve uyarlamalarının önemli olduğunu ve böylelikle ileri aşamalarda ürün tasarımındaki değişikliklerin en aza indirgeneceğini belirtmektedirler.

Genç odası kavramından bahsetmeden önce eşya ve mobilya kavramlarından bahsetmek faydalı olabilir. Etimolojik olarak eşya; gözle görünen, nesnel olarak var olan, fiziksel bir mekâna yerleştirilmiş ve algı alanımızı zorlayan şey anlamını taşımaktadır (Bilgin, 1991: 9). Aynı zamanda insanların beğenilerini ortaya koyma ve sosyal statü aracı olan mobilya ise genel olarak yemek, yatmak ve eşya depolamak gibi ihtiyaçları karşılayan bağımsız ve taşınabilir ürünlerdir (Boyla, 1998).

Mobilya onu üreten toplumun ve kullanıcının izlerini taşıyarak biçimlenmektedir. Mobilyayı tasarlayanlar içinde buldukları dönemden etkilenmekte, ortaya koydukları ürünler de bir bakıma içinde bulunulan dönemi etkilemektedir. Bu nedenle mobilya sosyal ve kültürel değerler açısından da önem kazanmaktadır. Bu değerler mobilya seçiminde, tutum, ekonomik durum ve alışkanlıklara dayalı olabilir. Mobilya mekân ve mekanı süsleyen donatılar olmanın da ötesinde bireyin düşüncelerini, duygularını ve görüşlerini yansıtarak yaşamlarını biçimlendirmektedir.

Yatak odası bebeklik ve çocukluk dönemindeki bireylerin anne/babadan mahrum kaldıklarını hissettikleri ve ilk fırsatta içinden kaçılan bir mekân iken yetişkinlikte dinlenmek için kullanılan, evin diğer odalarından çok

da farklı olmayan bir mekândır. Ergenlik dönemindeki bireylerde ise yatak odası tüm eleştirel gözlerden kaçtığı, yetişkin olma sancısını çektiği bir sığınak haline gelmektedir. Dolayısı ile genç odası kavramına bakıldığında bünyesinde yatak, kitaplık, çalışma masası, elbise dolabı, şifonyer, komodin ve puf gibi ürünlerin bulunduğu mobilya gruplarının yer aldığı bir mekândan daha fazlası anlaşılmalıdır. Gençlere yönelik tasarlanacak bu ürünler için, içinde buldukları gelişim döneminin özellikleri incelenerek ve o evredeki gereksinimleri belirlenerek mekân ve mobilyaların anlam ve kavramları ortaya çıkarılmalıdır.

Ergenlik dönemindeki bireyler çocuk ve yetişkinlerden farklı ihtiyaçlara sahip özel bir kullanıcı grubunun üyesidir. Bu grubun ürünlerle olan etkileşimlerinin memnuniyet düzeyini gelişim seviyeleri ve buna paralel olarak fiziksel ve sosyal becerileri belirler. Kullanacakları herhangi bir ürün tasarlanırken sadece ihtiyaçlarına değil beklentilerine de odaklanılmalıdır.

Tasarım araştırma ve uygulama sürecinde bilgi birikimi elde etmek için tasarımcılar gençlerin yaşla şekillenen gelişim seviyeleri ile ilgili yetenek ve eğilimlerini göz önüne almalı ve ihtiyaçlarını bu perspektiften değerlendirmelidirler. Bu çalışmada, gelişim psikolojisi literatürü benimsenerek, ergenlik dönemindeki gençler, dönem özellikleri ve ihtiyaçlarıyla birlikte özel bir kullanıcı grubu olarak değerlendirilmişlerdir.

Gençlerin tüketici olarak pazarda yerlerini almaları, firmaların onların (özellikle ev dekorasyonu ve ev elektroniği endüstrileri) taleplerini karşılama çabası ile karşılık bulmuştur. Bu etkileşim gençlerin çeşitli tüketim eylemleri yoluyla ailenin geri kalanından ayırabildikleri, kendi kimliklerini şekillendirdikleri neredeyse kutsal olan bir mekâna sahip olmalarını sağlamaktadır (Reid, 2012: 420).

Yatak odası gençlerin yalnız kalmak istediklerinde sosyal çevreden uzaklaştıkları bir alan olarak tanımlansa da sosyal medyanın günlük hayatın içine derinlemesine işlediği bu çağda yatak odaları gençlerin dünyaya açıldıkları iletişim merkezleri haline gelmektedir. Gençlerin odasına teknolojinin girmesi sadece bu döneme özgü bir durum değildir. Reid (2012: 423) 1960'lı yıllarda müzik dinleme cihazlarının cepte taşınacak küçüklüğe erişmesiyle gençler arasında kullanımının yaygınlaştığını, Amerika'da 1970'ler ve 1980'ler boyunca, gençlerin odalarında radyo, ses kaydedici, kasetçalar veya walkman olmak üzere en az bir adet ses cihazı bulunduğunu aktarmaktadır.

Yatak odaları dünyaya açılıyor olsa da, Lincoln (2012) ebeveynlerin bu dönemde odaya kimlerin girip giremeyeceği, odanın nasıl dekore edilip

edilemeyeceği, kardeş(ler) ile paylaşılıp paylaşılmayacağı ve buna benzer birçok konuda kimin söz sahibi olduğu konusunda geniş çaplı müzakereler yapmak durumunda olduklarını belirtmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki yıllarda, popüler çocuk yetiştirme uzmanları, gençlere ait ayrı oda fikrini daha geniş kitlelere ulaştırarak, gençlerin ayrı odaya sahip olma isteklerini desteklemektedirler. Uzmanlar, aile evinin en azından bir bölümünde ebeveyn otoritesinden geçici olarak uzaklaşmanın ve kişisel gizliliği sağlamanın gençlerin olgunlaşma sürecini sağlıklı bir şekilde yaşamalarına yardımcı olacağını belirtmektedir (Reid, 2012: 441).

2. Yöntem

Bu çalışmada, gençlerin kendi özel alanları ve bu alanların içerikleri ile nasıl etkileşime girdiklerini, genç odası beklentilerini nasıl ifade ettiklerini ve odalarını nasıl kullandıklarını derinlemesine anlamak için nitel bir yaklaşım kullanılmıştır. Rubin ve Babbie'ye (2011) göre nitel yöntemler, araştırmacıya, özellikle bir olgu hakkında çok az şey bilindiğinde, insan deneyimiyle ilgili daha derin bir anlayış ve anlam keşfetme imkânı verir.

Katılımcılar; Aydın ilinde odasını paylaşmayan, iki özel kolejde eğitim gören, ergenlik döneminde olan ve bir genç odası mobilya takımı kullanan 12-17 yaş aralığındaki 30 kız ve 30 erkek olmak üzere toplam 60 kullanıcıdan oluşmaktadır. Örneklem seçiminde amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örneklemede araştırmaya katılımla ilgili olarak birtakım ölçütler geliştirilir. Araştırmacı araştırmanın amacı doğrultusunda çalışacağı gözlem birimlerinin sahip olması gereken ölçütleri kendisi belirler. Örneklem için belirlenen ölçütleri sağlayan birimler örnekleme alınır (Büyüköztürk vd., 2017). Bu araştırmaya katılan gençlerin kolej öğrencileri arasından seçilmesinin nedeni bu grubun satın alma potansiyellerinin yüksek olduğunun düşünülmesidir. Odasını paylaşmayan gençlerin seçilme sebebi ise kardeşler arası mahremiyet konusunun bu çalışmanın dışında bırakılmış olmasıdır.

Literatürde ergenlik dönemi erken ergenlik (10-14) ve geç ergenlik (15-19) olmak üzere ikiye ayrıldığı için (UNICEF, 2011) erken ergenlik döneminde olan 15 kız ve 15 erkek ile geç ergenlik döneminde olan 15 kız ve 15 erkek olmak üzere toplam 60 kullanıcı ile görüşülmüştür. Katılımcı sayısını belirlerken verilerin doyum noktası dikkate alınmıştır. Doyum noktası, araştırmanın elde etmek istediği bilgilerin, kavramların ve süreçlerin birbirini tekrarlamaya başladığı noktaya kadar devam etmeyi gerektiren bir örnekleme yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu doğrultuda görüşmeler elde edilen bilgiler tekrar edinceye kadar devam etmiştir. Her bir grup için

doyum noktası 15 olarak belirlenmiştir.

Bu çalışmanın verileri, derinlemesine görüşme tekniğiyle elde edilmiştir. Tekin'e (2006) göre derinlemesine görüşme; genellikle açık uçlu soruların sorulduğu ve detaylı cevapların alındığı, yüz yüze görüşülerek bilgi toplanmasına olanak sağlayan bir veri toplama yöntemidir. Johnson (2002), derinlemesine görüşme tekniğindeki "derin" sözcüğünü şöyle açıklamaktadır: Katılımcının gerçek hayatta yaşadığı günlük rutinlerinin, olay ve mekânların tüm boyutlarıyla anlaşılmasına çalışılmasıdır. Punch'a (2011) göre yarı yapılandırılmış görüşme, derinlemesine görüşme tekniğinde en sık kullanılan veri toplama türüdür.

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmeler boyunca, kullanıcıların genç odası anlayışlarının nasıl olduğu ve genç odası ürünlerinden ne tür beklentilere sahip oldukları belirlenmeye çalışılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler biriyle görüşme yapmak için birden fazla şansa sahip olunamayan durumlarda kullanılacak en iyi yöntem olarak düşünülmektedir. Görüşme yapan kişinin bir görüşme rehberi vardır, ama aynı zamanda çalışma için değerli olabilecek herhangi bir ipucunu takip etme konusunda esneklik (Bernard, 2006).

Araştırma 2017 yılı Şubat ve Mart ayları içerisinde Aydın ilinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın yapılacağı kolejlerin yönetiminden izin alındıktan sonra, araştırmacı yaş kriterini sağlayan sınıfları rehberlik saatinde dolaşmış, araştırma hakkında bilgi vermiş ve araştırmaya katılmaya gönüllü paylaşımsız oda kullanan gençleri tespit etmiştir. Görüşmeler kolejlerin yönetimi tarafından sağlanan odalarda rehberlik, öğle arası ve etüt saatlerinde gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında kolej yönetimlerinin izni olmadığı için ses kaydı alınamamıştır. Görüşme süresi cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkek katılımcılar ile görüşmeler ortalama 30 dakika sürerken kız katılımcılar ile bu süre ortalama 40 dakikayı bulmuştur. Görüşmeler esnasında gençlerin genç odası ürünlerini ne şekilde kullandıklarını anlamak için gençlerden genç odası ürünleri ile günlük yaşamlarını birlikte hayal etmeleri ve bu ürünlerle "gündüz hayali" etkileşimine girmeleri istenmiştir.

Alandan elde edilen benzer cevaplar aynı grupta yer alacak şekilde kümeleştirilmiş ve bu kümelerin frekansları hesaplanmıştır. Kümeleme ve frekans hesaplamaları için SPSS programı kullanılmıştır. Kullanıcıların genç odası beklentileri, ürünlere, etkinliklere veya zaman aralıklarına göre değişkenlik göstermektedir. Hangi boyutun hangi ürüne, hangi etkinliklere veya günün hangi saatine uyduğunu keşfetmek için genç odası ürünlerinden beklentiler dört kategoride incelenmiştir. Bunlar uyuma birimi, kitap depolama birimi, çalışma birimi, giysi vb. özel eşyaları depolama birimidir. Bu birimlere

önceden karar verilmemiş araştırmanın sonucuna göre söz konusu birimler ortaya çıkmıştır.

Görüşmeler, kullanıcıların günlük yaşamları üzerine yoğunlaşmış ve günlük faaliyetlerini odalarında bulunan ürünlerle birlikte tanımlamaları şu kısa açıklamayla birlikte istenmiştir:

Odanda uyandığın normal bir günü hayal et. Uyandıktan sonra okula gitmek için eşyalarını hazırla ve dışarı çık. Okuldan ya da dershaneden eve geldikten sonra odana geri döneceksin. Evde vakit geçirmek üzere kıyafetlerini değiştir ve odanda dinlen. Dinlenmen sona erdiğinde ders çalışacaksın ve sonrasında uyumaya hazırlanacaksın. Bu eylemler sırasında odadaki tüm mobilyalar ile ilişki içerisinde sin. Odanda bulunan mobilyalar ile ilişkini ve onlardan beklentini anlayabilmek için üzerine tek tek konuşalım. Bu ilişkiyi anlatırken, kullanırken karşılaştığın problemleri de düşünmelisin. Bu açıklama doğrultusunda, bütün gün boyunca nesnelere ve ortamdaki beklentileri altı adımda sorgulanmıştır:

1. Uyanırken,
2. Uyandıktan sonra okula gidinceye kadar,
3. Okuldan sonra eve geldiğinde,
4. Ders çalışırken,
5. Dinlenirken,
6. Uyumadan önce.

Her adımda bahsettikleri ürünlerden ne tür beklentilere sahip oldukları ve bu ürünleri nasıl kullandıkları sorgulanmıştır. Katılımcılar, günlük rutin etkinliklerini sırasına göre tanımlamaya teşvik edilmiş ve görüşme, sırasıyla cevaplarına göre derinleştirilmiştir. Uyandıktan andan itibaren kullanıcılar eylemlerini detaylandırmış ve gerektiğinde alt sorularla teşvik edilmiştir (Örneğin; sabah uyanır uyanmaz ilk ne yaparsın?). Katılımcıları belli bazı eylemlere ve etkinliklere yönlendirerek maksimum bilgiyi toplamak amaçlanmıştır.

3. Bulgular

3.1 Katılımcıların Yaşı

Araştırmanın katılımcılarından erken ergenlik döneminde bulunan gençlerin yaş ortalaması 12.9 iken geç ergenlik dönemindeki gençlerin yaş ortalaması

15.9'dur. Genel yaş ortalaması ise 14.4'tür.

3.2 Kullanıcı Olarak Katılımcıların Genç Odası Anlayışı

Genç odası hakkındaki kullanıcı beklentileri ile ilgili olarak öncelikle kullanıcılara 'genç odasını' ifade eden şey, gence ait bir odanın nasıl tanımladıkları sorgulanmıştır. Bir ürünün, kullanıcılara göre 'genç odası' olarak kabul edilmesi için içermesi gereken özellikler Görsel 1'de sunulmaktadır. Kullanıcılar farklı düzeylerde farklı genç odası ölçütleri açıklamışlardır.

Görsel 1 kullanıcılar tarafından hiyerarşik bir sıraya göre verilen cevapları göstermektedir. Kullanıcılar ilk olarak basit günlük görevlerine göre kullanım özgürlüğü tanıyan ürünler aramaktadır. Kullanıcılar teknolojik cihazlar ve teknoloji ile uyumlu ürünler ve bu ürün gruplarının, kullanım esnasında erişilebilirlik açısından zahmet çıkarmamasını beklemektedir. Ayrıca farklılaşan oda boyutları için özelleşmiş ürünler tasarlanmasını istemektedirler.

Ardından, bu ürünlerin gündelik hayatta sıkça kullandıkları teknolojik cihazların odalarında kullanımını kolaylaştırmasını ve bunun yanında ürünlerin teknolojik özelliklere sahip olmaları gerekliliğini vurgulamışlardır. Kullanıcılar genç odası mobilyalarının günlük görevlerinde uyarı verme, hatırlatma yapma gibi özelliklere sahip olarak kullanıcıya yardımcı olmasını beklemektedirler. Ürünlerin ihtiyaçları doğrultusunda boyutunu ve işlevlerini değiştirebilme kullanıcıların öncelik verdikleri beklentiler arasında bulunmaktadır. Kullanıcılar kendi kişilik özelliklerini odadaki ürünleri kişiselleştirerek dış dünyaya yansıtmak istediklerini belirtmişlerdir. Bunun yanında ürünün temel işlevini ilave araç, mobilya ya da farklı bir kişinin yardımına ihtiyaç duyulmadan yerine getirebilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Son olarak dar mekanlara sahip kullanıcılar hiçbir ürünün işlevinden mahrum kalmadan oda içerisinde yer alacak nitelikte ürün tasarımları ile bu ürünlerin eylemlerini nasıl kolaylaştırabileceklerini açıklamışlardır.

Kullanıcılar genç odası ürün grubunun sahip olması gereken özelliklerden veya daha önce belirtilen görevleri yerine getirmek için takip edebilecekleri farklı işlemlerden bahsetmiş ve beklentilerini araştırmacı ile paylaşmıştır. Bu beklentiler; oyun konsolu, dizüstü bilgisayar, tablet ve akıllı telefon için uyumlu olmalı, bünyesinde notların sabitlenebileceği alan tanımlamalı, ihtiyaç duyulduğunda hatırlatma, uyarı, uyandırma yapabilmeli, değişen durumlara uyarlanmayeneğinesahip olmalı, eşyaların organize edilmesine yardımcı olmalı, mahremiyete izin vermeli, form olarak farklılaşmalı,

kullanım esnekliğine izin vermeli, bir ürünün kapladığı hacimde birden fazla ürün işlevi yer alabilmeli şeklindedir.



Görsel 1. Genç odası kullanıcı beklentileri.

Literatürde sunulan ergenlik dönemi özelliklerinden bazıları kullanıcıların genç odası beklentileri ile örtüşmektedir. Erikson'a göre ergenlik döneminde gençler "Ben kimim?" sorusuna cevap aramaktadır. Bu dönemde gençlerden beklenen kimlik karmaşasını geride bırakarak sağlıklı bir kimlik oluşturmasıdır. Gençler içinde buldukları bu dönemde üzerlerinde baskı hissettikleri her şeye direnç gösterirler (Kidwell, 1995). Kullanıcılar dönem özelliklerine paralel olarak odalarında da kullanım özgürlüğü tanıyan, "ben

kimim?" mesajını odadaki ürünler aracılığı ile aktarabileceği, mahremiyete izin veren ürünler beklemektedir. Gençlerin ihtiyacını duyduğu mahremiyet ebeveynlerinin ya da kardeş(ler)inin görmelerini istemedikleri özel eşyalarını saklayabileceği alan ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Kullanıcılar bir ürün grubunun "genç odası" olabilmesi için tüm bu özelliklerin yanı sıra yaşadıkları çağın sunduğu imkanlarla entegre olabilmesi gereğini de vurgulamıştır.

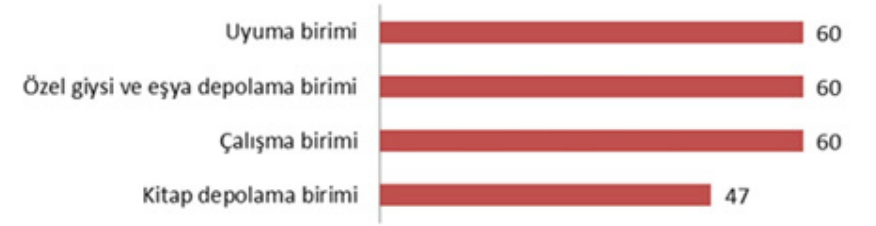
Katılımcılar kullandıkları mobilyaları firmaların genç odası mobilyası kategorisinde bulunan mobilyalardan seçtiklerini ya da kendi tercihlerine göre tasarlattıkları mobilya malatçılarından aldıklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte kullandıkları ürünlerin bir gence ait olduğu hissini vermediğinden yakınmışlardır. Odalarındaki mobilyaların evin diğer bölümlerinde kullanılan mobilyalardan form olarak farklılaşması gerektiğini ancak bu şekilde bir gence ait olduğu hissine ulaşabileceklerini paylaşmışlardır.

Tüm bunlara ek olarak katılımcılar kendileri seçmiş bile olsalar, yaşlarının ilerlemesi ile birlikte odasında kullandığı mobilyaların renklerini değiştirmek istemektedir. Renklerin değişebilmesi beklentisinin sebebi renklerin imgesel olarak gelişimsel dönemlerle ilişkilendirilmesi olabilir. Kullanıcı yaşı ilerledikçe kullandığı ürünlerdeki renklerin çocukluk dönemine vurgu yaptığını düşünerek renklerini değiştirmek istemektedir. Mobilyaların rengini değiştirme isteği gencin kimliğindeki değişimin dışavurumu olarak da düşünülebilir.

3.3 Kullanıcıların Genç Odası Beklentileri

Kullanıcıların genç odası hakkındaki beklentilerini ayrıntılı olarak göstermek için kullanıcılara beklentilerini günlük rutinlerine göre ifade etmeleri ve uyanık durumdan başlayarak bir gün hayal etmeleri istenmiştir.

Kullanıcıların genç odasından beklentileri, ürünlere, etkinliklere veya zaman aralıklarına göre değişkenlik göstermektedir; hangi boyutun hangi ürüne, hangi etkinliklere veya günün hangi saatine uyduğunu keşfetmek için genç odası ürünlerinden beklentiyi çeşitli birimler altında sınıflandırmak gerekmiştir. Kullanıcılar Görsel 2'de görüldüğü gibi dört farklı birimde çeşitli beklentilere sahiptir.



Görsel 2. Kullanıcı eylemlerine göre genç odası birimleri.

Kategoriler ve eylemler kullanıcılardan toplanan verilerle türetilmiştir ve araştırmanın başında karar verilmemiştir. Kullanıcı bilgileri toplandıktan sonra, veriler belirli cümlelerle kümelenecek, benzer genç odası beklentileri cevaplanma sıklığına göre analiz edilmiştir (Örneğin, "yatağımda diz üstü bilgisayardan film izlerken zorlanmak istemiyorum", " yatakta tableten bir şeyler izlemek tam bir işkence" gibi.).

Benzer cümlelerin sıklığı ve bu cümlelerde bahsedilen farklı ürünlerin frekansı, kullanıcıların eylemlerini tanımlamak için görüşme boyunca bahsettikleri ortamlara göre gruplandırılmıştır. İzleyen bölümler, her bir birim için kullanıcıların beklentilerini içermektedir.

3.3.1 Uyuma Birimi

Kullanıcılar, genç odasında bulunan uyuma biriminin günlük rutinlerinde yer alan eylemlerle uyumlu olmasını, teknoloji ile uyumlu olmasını, değişen durumlara göre uyarlanmasını, kullanımda konfor sağlamasını ve kişiselleştirmeye izin vermesini beklemektedir. Tam olarak uyuma biriminden neler beklendiği sırasıyla Görsel 3'te sunulmaktadır.



Görsel 3. Uyuma birimlerinden beklentiler

Kullanıcılar uyuma biriminde yaptıkları eylemlerde (kitap okuma, ders çalışma, müzik dinleme) zorlanmamak için, yatak başlığında yumuşak yüzeylere ihtiyaç duyduklarını vurgulamıştır. Bir kullanıcı bu durumu şu şekilde tanımlamaktadır; “ne zaman kitap okumaya çalışsam yatak başlığındaki çiçekler sırtıma batıyor, sırtıma yastık koysam da çiçekleri kapatamıyorum”.

Kullanıcılar, yeni bir güne başlarken bazı genel bilgileri sağlamak için interneti ve dolayısı ile interneti sağlayan teknolojik cihazları (akıllı telefon, tablet) ve bunlara ait aksesuarları uyuma biriminde kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu cihazlara birimden çıkmadan erişmek için farklı eşyalar kullanmaktansa birimin bünyesinde tanımlı alanlarla çözülmesini istemişlerdir.

Uyku öncesi ve boş vakit eylemleri film/dizi izleme, müzik dinleme, oyun oynama ve sosyal medyada gezinme olan kullanıcılar interneti ve dolayısı ile internet erişimi sağlayan cihazlar (akıllı telefon, tablet, laptop) ve bunlara ait aksesuarları uyuma biriminde kullandıklarını belirtmiş, fakat bu cihazları bu birimde kullanırken konumlandırma konusunda çok zorlandıklarını paylaşmışlardır. Kullanıcılar bahsi geçen cihazların bu birimde kullanımını kolaylaştırmak için özelleşmiş alanlara ihtiyaç duymaktadır.

Bazı kullanıcılar sabah rutinlerinde uyanma güçlüğü bulunduğunu, uandıktan sonra tekrar uyuma eğiliminde olduklarını vurgulayarak, günlük görevlerini aksatmamak için uyuma birimlerinin kendilerini uyandırmasını istemişlerdir.

Kullanıcılar, mobilyaların oda içerisindeki yerleşimine karar verirken önceliği yataklarına ayırdıklarını belirtmişlerdir. Yataklar prizlere yakın bir yere yerleştirildikten sonra diğer mobilyaları yerleştirdiklerini aktarmışlardır. Yatakta teknolojik cihaz kullanımı ile önem kazanan prizlere yakınlık isteği zaman zaman oda içerisindeki yerleşimi zorlaştırmaktadır.

Dar mekanlara sahip olduğunu ifade eden kullanıcılar alım gücüne sahip olmalarına rağmen oda içerisinde yer bulamama, alan açamama sorunundan dolayı bazı ürün ve işlevlerden mahrum kaldıklarını belirtmişlerdir. Kullanıcılar hiçbir üründen mahrum bırakılmadan oda içerisinde yer bulacak nitelikte ürün tasarımları ile bu ürünlerin eylemlerini nasıl kolaylaştıracaklarını açıklamaktadır. Bu tür odalara sahip kullanıcılar yatağın kapladığı alanın alt kısmının farklı işlevler içinde kullanılmasını istediklerini belirterek bu alanın çalışma birimi, oyun konsolu oynamak için tanımlanmış alan ya da giysi ve özel eşyaların depolanacağı alan olarak değerlendirilebileceğini önermişlerdir. Mekân kaygısı bulunmayan bazı kullanıcılar da uyuma biriminin bu şekilde kurgulanmasını istemişlerdir. Bu

kullanıcılar uyudukları yerin göz seviyesinden yukarıda olması gerektiğini belirterek uyurken başkası odaya girdiğinde doğrudan görünmek istemediklerini vurgulamışlardır.

Odasında arkadaş ağırlayan, fazladan oturma birimi için yeterli alanı bulunmayan kullanıcılar uyuma birimlerinin ihtiyaç duyulması halinde oturma birimine dönüşebilmesini istediklerini belirtmişlerdir.

Ürün grubunu kendisi seçen kullanıcılar satın alma kararını verirken en çok ürünün renginden etkilendiklerini fakat ilerleyen yaşlarda zevklerinin de değiştiğini vurgulayarak bazı parçaların renklerini değiştirebilme imkanlarının olmasını istediklerini belirtmişlerdir.

Bazı kullanıcılar satın alma kararını vermeden önce farklı firma ve ürün gruplarını araştırdıklarını fakat mevcut ürünlerin birbirinin benzeri olduğunu belirtmişlerdir. Bu kullanıcılar genç odası için tasarlanan uyuma biriminin diğer yataklardan form olarak farklılaşmasını istediklerini, piyasada bulunan mevcut ürünlerin hiçbirinin genç kavramını karşılamadığını belirtmişlerdir.

3.3.2. Kitap Depolama Birimi

Kullanıcılar, genç odasında bulunan kitap depolama biriminin, kitapların organize edilmesine yardımcı olmasını, erişilebilir olmasını, kullanıcının ihtiyaçlarına göre değişiklikler yapılabilmesini, sergilemeye imkân vermesini beklemektedir. Tam olarak kitap depolama biriminden neler beklendiği sırasıyla Görsel 4’de sunulmaktadır.



Görsel 4. Kitap depolama biriminden beklentiler

Kullanıcılar genel olarak odalarında bulunan bir ürünün temel işlevini yerine getirmesi için ilave araç, mobilya ya da farklı bir kişinin yardımına ihtiyaç duymaktan rahatsız olduklarını belirtmişlerdir. Bu sorunun yaşandığı

birimlerden biri de kitap depolama birimidir. Bir genç odası ürün grubuna sahip olmalarına rağmen odalarında bulunan kitap depolama birimlerinin yetişkinler için olduğunu düşündüklerini ve üst rafları organize etme ve düzenlemede yardım almadan kullanamadıklarını ifade etmişlerdir. Tek başlarına kullanmaya çalıştıklarında düşme, çarpma, yaralanma vb. gibi durumlarla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Bir kullanıcı bu durumu şöyle açıklamaktadır: “kitaplığın üst rafındaki bir kitabı kitaplığa tırmanarak almaya çalışmışım, kitaplık devrildi benim de kolum kırıldı, sonra da bana bir daha kitaplık alınmadı zaten”. Bu sorunu yaşayan kullanıcılar kitap depolama birimlerinin ihtiyaçlarına göre hem yatayda hem de dikeyde kullanılabilir olmasını beklemektedirler.

Odalarında sıkıklıkla dekorasyon değişikliği yaptıklarını belirten bazı kullanıcılar bunun için mevcut ürünlerin oda içerisinde yerlerini değiştirmekten daha fazlasını yapamadıklarını ifade etmişlerdir. Kitap depolama biriminde hangi rafların açık hangi rafların kapalı olacağına kendilerinin karar vermek ve bu kararı değiştirebilmek istediklerini belirtmişlerdir.

Kitaplarını depolama, organize etme ve sergilemede sorun yaşadıklarını belirten kullanıcılar raflara sığmayan kitap sorununu çözebilmek için raf yüksekliklerine ihtiyaçları doğrultusunda karar vermek ve bu kararı değiştirebilmek istediklerini belirtmişlerdir.

Aktif görevleri öğrencilik olan kullanıcılar bu göreve paralel olarak kitap satın alma davranışlarının arttığını bunun yanında ellerinde bulunan kitapları da depolamaya devam ettiklerini belirtmişlerdir. Kullanıcılar artan hacim ihtiyacına kitap depolama biriminin cevap verebilir durumda olmasını beklemektedir. Bir kullanıcı bu durumu şu şekilde açıklamaktadır; “alındığında çok özenerek yerleştirdim kitaplığımı, okuma kitaplarımı sergiledim ders kitaplarımı kolay alabileceğim raflara yerleştirdim, sonra test kitapları, sınav kitapçıkları, konu anlatımları derken raflar yetmedi bizde başka bir kitaplık almak zorunda kaldık o da alakasız duruyor tabi şimdi odada”..

Kullanıcılar uyuma biriminde olduğu gibi kitap depolama biriminde de bazı parçaların renklerini değiştirebilmek istediklerini belirtmişlerdir. Bununla birlikte kullanıcılar genç odası kitap depolama biriminin diğer bu işlevi gören ürünlerden form olarak farklılaşmasını istediklerini belirtmişlerdir. Bir kullanıcı bu durumu şu şekilde açıklamaktadır; “babamın kitaplığı ile benim kitaplığım arasında renkten başka fark yok ki, hiç değilse kapakları farklı açılışydı...”.

3.3.3. Çalışma Birimi

Kullanıcılar, genç odasında bulunan çalışma biriminin, ders çalışırken kullanım kolaylığı sağlamasını, hatırlatıcı ve uyarıcı notlar için özelleşmiş alanların bulunmasını, teknolojik cihaz kullanmaya izin vermesini ve mahremiyet sağlamasını beklemektedir. Çalışma biriminden tam olarak neler beklendiği sırasıyla Görsel 5’de sunulmaktadır.



Görsel 5. Çalışma biriminden beklentiler

Özel eşyalarını çalışma biriminde gizlediklerini belirten kullanıcılar bunun için birim içerisinde sadece kendilerinin erişebileceği kilitli alanların olmasını beklemektedir.

Kullanıcılar genel olarak odalarında bulunan bir ürünün temel işlevini yerine getirmesi için ek mobilya ya da araç kullanmaktan rahatsız olduklarını ifade etmişlerdir. Bu sorunun yaşandığı birimlerden biri de çalışma birimidir. Kullanıcılar aktif öğrencilik yaşamlarına paralel olarak çalışma biriminde ders çalışmaktadır. Bu eylemi yerine getirebilmek için zaman zaman teknolojik cihazlardan (akıllı telefon, tablet, laptop) destek aldıklarını belirtilmiştir. Çalışma biriminde özellikle dizüstü bilgisayar kullanılması gerektiğinde masanın üzerinde zaten defter/kitap/kalemlik/aydınlatma vb. eşyalar yer aldığı için bu cihazların kullanımında ek masa kullanımı ortaya çıkmaktadır. Bu durum sonucunda kullanıcılar ihtiyaçlarına göre çalışma birimlerinin boyutlarının büyüyebilir ve küçülebilir olmasını beklemektedir.

Kullanıcılar çalışma biriminde tablet ve akıllı telefon kullanırken de sorun yaşadığını, bu cihazların birimde kullanımı ve yerleşimi için özelleşmiş alanlara ihtiyaç duyduklarını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra bazı kullanıcılar da çalışma biriminin başka teknolojik cihaza ihtiyaç duymadan internet erişimi sağlaması gerektiğini vurgulamışlardır. Bir kullanıcı bu durumu şu

şekilde açıklamaktadır; “evdeki buzdolabı bile internete bağlanabiliyor, ben hala çalışma masamda internet kullanmak için annemin tabletini vermesini bekliyorum” .

Kullanıcıların ders çalışma alışkanlıkları arasında not tutmanın yer aldığı öğrenilmiştir. Tutulan hatırlatıcı notların birim bünyesinde yerleştirilebileceği bir alan olmaması kullanıcıları zorlamaktadır. Kullanıcılar çalışma biriminde pano kullanımı için farklı beklentilere sahiptir. Bazı kullanıcılar post-itlere not yazmanın çağın gerisinde olduğunu artık notlarını yazabilmek için birim bünyesinde elektronik kalemle notlar yazabilecekleri dijital pano olması istediklerini belirtirken, bazı kullanıcılar kâğıt kalem kullandıklarında daha aktif öğrendiklerini bunun için var olan yazılı notları sabitleyebilecekleri bir alan tanımlanmasının kendileri için daha uygun olacağını belirtmişlerdir.

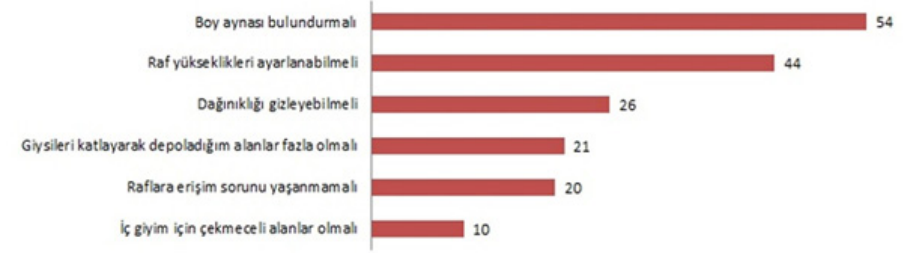
Sınav grubunda yer alan kullanıcıların çalışma biriminde süreli sınav uyguladıkları öğrenilmiştir. Süreli sınavlarda zaman kontrolünü yapabilmek için ekstra dijital saat kullanmak zorunda kaldıklarını belirten kullanıcılar, çalışma biriminde sınav esnasında sadece başlarını kaldırarak görebilecekleri hatırlatma ve uyarma özelliği bulunan dijital bir saat yer almasını beklemektedir.

Sık kullandıkları kitapları depolamak ve kişisel eşyalarını (fotoğraflar, ödülleri, biblolar vb.) çalışma biriminde sergilemek isteyen kullanıcılar bu ihtiyaçlar için birim içerisinde özelleşmiş alanlara ihtiyaç duymaktadır.

Günlük rutinlerinde ders çalışma eylemi akşam saatlerinde olan kullanıcılar tavan aydınlatmasının yetersiz gelmesi ve masanın konumu sebebiyle gölgelerinin masaya düştüğünü ve görmekte zorlandıklarını paylaşmışlardır. Bu sorun için masa lambası aldıklarında çalışma alanının daralmasından şikâyetçi olan kullanıcılar aydınlatma sorununun masa bünyesinde çözülmesini beklemektedir.

3.3.4 Özel Giysi ve Eşya Depolama Birimi

Kullanıcılar, genç odasında bulunan özel giysi ve eşya depolama biriminin, giysileri asarak ve katlayarak depolamasını, ayakkabı depolamasını, ayna içermesini, dağınıklığı gizlemesini, aksesuar depolamasını ve erişim kolaylığı beklemektedir. Özel giysi ve eşya depolama biriminden tam olarak neler beklendiği sırasıyla Görsel 6’da sunulmaktadır.



Görsel 6. Özel giysi ve eşya depolama biriminden beklentiler

Kullanıcılar erişim sorunu sebebiyle düşme, çarpma ve yaralanma yaşadıkları diğer bir birimin özel giysi ve eşya depolama birimi olduğunu paylaştılar. Üst raflara erişimde ilave araç, mobilya ya da farklı bir kişinin yardımına ihtiyaç duymaktan rahatsız olduklarını belirten kullanıcılar, kullanamadıkları gerekçesi ile bu rafların diğer aile bireyleri tarafından kullanılmayan eşyaların depolanmasında kullanıldığını ve bu durumdan oldukça rahatsız olduklarını belirtmişlerdir.

Birimde depoladıkları eşyaların (kıyafet, iç giyim, ayakkabı, şapka, çanta, aksesuar, takı vb.) farklılığı sebebiyle rafların yüksekliklerinin aynı olmaması gerektiğini ve bu yüksekliklere ihtiyaçları doğrultusunda kendilerinin karar vermek istediklerini belirtmişlerdir. Kıyafetleri asarak depolamakta zorlandıklarını belirten kullanıcılar katlayarak kaldırabilecekleri alanların fazla olmasını beklemektedir.

Oda konusunda aile içi tartışmaların en büyük sebebinin dağınıklık olduğunu paylaşan kullanıcılar dağınıklığı yaratan durumun kıyafetler olduğunu belirtmişlerdir. Kullanıcılar günlük rutinlerinde sabah evden acele çıkma, eve geç ve yorgun dönme ve yapılması gereken ödevlerin bulunması nedeniyle kıyafetlerin organize edilmesine gün içinde zaman ayıramadıkları için, kıyafetlerin birim içine gelişi güzel yerleştirildiğini paylaşmışlardır. Kıyafet depolama alışkanlıkları bu şekilde olan kullanıcılar dolap kapakları açıldığında tüm kıyafetlerin görünmemesini ve dolabın dağınıklığı gizleyebilmesini beklemektedir. Bazı kullanıcılar birim bünyesinde yarı saydam kapakların bulunduğunu yukarıda bahsedilen kıyafet depolama alışkanlıklarından dolayı tüm dolap kapaklarının içini göstermeyecek biçimde olması gerektiğini paylaşmışlardır.

Birimin bünyesinde ayna bulunmasına ihtiyaç duyduklarını belirten kullanıcılar, kıyafetleri giydikten sonra odadan ayrılmadan kendilerini boydan görmek istediklerini belirtmişlerdir.

Odasında alan sorunu sebebiyle çamaşırılık/şifonyer bulunduramayan kullanıcılar iç giyim eşyalarını ve aksesuarlarını birim içinde depolamakta zorlandıklarını bunun için özel giysi ve eşyaları depolama biriminde mutlaka çekmeceli alanların olmasını istediklerini belirtmişlerdir.

4. Sonuç ve Öneriler

Odasını başka biri ile paylaşmayan ergenlik dönemindeki (11-18 yaş) gençlerin odalarında yer alan mobilyaların kullanıcı beklentileri doğrultusunda tasarım kriterlerini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada ilk olarak genç odası mobilyası satın alma potansiyeli olan ve mevcutta bir genç odası mobilya takımı kullanıcısı olan gençler belirgin sosyo-ekonomik farklılık olmamasına özen gösterilerek kolej öğrencileri arasından seçilmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşme, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme, katılımcının belirlediği farklı ihtiyaç ve beklentiler üzerine şekillenmiştir. Bu doğrultuda katılımcıların önem verdiği beklentilere göre ele alınan konular kullanım esnekliği, teknoloji ile uyum, erişilebilirlik, dar hacimlerde kullanılabilirlik, form farklılaşması, renk değişimi, işlevlerde esneklik ve dönüşebilme, kişisel eşyalarda mahremiyeti sağlama gibi alanlarda yoğunlaşmıştır.

Gençler odalarında kullandıkları mobilyaların gençlere ait olduğu hissi yaratmadığını, evdeki diğer aile bireylerinin kullandıkları mobilyalardan farklı olmadığını düşünmektedir. Genç odası mobilyalarının genç vurgusu kullanıcılar tarafından formdaki farklılıklarla ilişkilendirilmiştir. Bu durumda genç odası mobilyalarının işlevle ilgili konulara çözüm getirmesi koşulu ile form olarak farklılaşması sağlanabilir.

Yaş grubu olarak teknoloji ve onun getirdiği yeniliklere en açık ve en kolay uyum sağlayan gençler odalarında sıklıkla akıllı telefon, tablet, laptop ve oyun konsolu kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu durumda genç odası mobilyalarının teknoloji ile uyumlu olması kullanıcılarda olumlu etkiler yaratabilir. Gençler özellikle uyuma ve ders çalışma birimlerinde teknoloji ile uyum aramaktadır. Örneğin; günün uyuma, uyanma ve dinlenme zamanlarında kullanılan uyuma birimi için yapılan görüşmeler sonucunda gençlerin büyük çoğunluğunun yataklarını uyuma harici oturmak, dinlenmek ve teknolojik cihaz kullanmak için tercih ettikleri saptanmıştır. Yatağın oda içindeki yerleşiminin prizle bağını kopararak oda içinde özgürce yerleştirilebilmesi amacıyla bünyesinde priz, ses sistemi, hareketli yatak ve depolama alanları bulunan akıllı yatak tasarımlarının gençlerin bu birim bünyesinde ihtiyaç duydukları birçok beklentiye cevap verebileceği düşünülmektedir.

Gençler odalarında yaptıkları dekoratif değişikliklerin oda içerisinde eşyala-

rın yerlerini değiştirmekten öteye gidememesini eleştirmekte, kişiselleştirmeye izin vermesini beklemektedir. Buna paralel olarak kullandıkları ürün grubunu satın almış diğer kullanıcılarla aynı şekilde kullanmak zorunda olduklarından rahatsızlık duymaktadır. Kullanıcılara ait ihtiyaçları, tercihleri, kişiliklerine ilişkin aktarmak istedikleri bilgileri vurgulamak için ürün grubunu oluşturan her birimin farklı kullanım seçenekleri (farklı boyut ve formlar türetebilme) üretebilmesi beklenmektedir.

Ergenlik dönemi özelliği gereğince aileden bağımsız tek başına bir şey başarma isteğine sahip olan gençler odalarında bulunan ürünlerin kullanımı için ilave araç, mobilya ya da farklı bir kişinin yardımına ihtiyaç duymaktan hoşlanmadıklarını belirtmişlerdir. Yardım almaktansa erişemediği, kullanmakta zorlandığı ürünleri tek başına kullanmaya çalışan gençler bu esnada düşme, çarpma ve yaralanma gibi durumlar yaşadıklarını bazılarının ciddi yaralanmalara sebep olduğunu paylaşarak genç odasındaki ürün tasarımlarının bu tür sorunların yaşanmasına izin vermeyecek nitelikte olmasını beklemektedir.

Dar hacimlere sahip kullanıcılar, odalarına uygun mobilya bulamama ya da bazı mobilyalardan mahrum kalma konusunda sıkıntı yaşamaktadır. Bu nedenle tasarımcılar sadece geniş hacimlere uygun mobilya tasarlamayı amaçladıklarında dikkatli olmalıdır. Örneğin, bir birimin kullanılmadığı zamanlarda başka bir birime dönüşebilmesi ve bir birimin kapladığı hacimde birden fazla işlevin çözülmesi durumlarında bu soruna sahip kullanıcıların beklentilerini büyük ölçüde karşılayan bir ürün grubu olacağı düşünülmektedir.

Gençlerin oda kaynaklı aile içi tartışmalarının başında dağınıklık sorunu gelmektedir. Kullanıcılar oda içerisindeki karmaşayı engellemek için karmaşayı yaratan eşyaların (kıyafetler, kitaplar, vb.) her zaman görünmediği, aynı zamanda da kolayca erişilebildiği depolama alanlarına ihtiyaç duymaktadır. Bu depolama alanlarının düzenli eşyaları düzensiz olanlardan ayırması kullanıcıların ve buna bağlı olarak ailelerinin beklentilerini karşılayabilir.

Gençler kullandıkları mobilyalarda günlük görevleri konusunda onlara yardımcı olma, uyandırma, uyarı verme ve hatırlatma yapma özelliklerini aradıklarını açıklamışlardır.

Gençlerin kendilerine ait bir odaya sahip olmaları mahremiyet ihtiyacını büyük ölçüde karşılamaktadır. Bununla birlikte mahremiyetin sağlanması için bir odaya sahip olmak yeterli değildir. Bu nedenle gençler genç odası bünyesinde bulunan uyuma ve ders çalışma birimlerinden bu ihtiyacı karşılamasını beklemektedir.

Yaş deęiřtikçe kullanıcı beklentilerinin farklılařtıęı gözlenmiřtir. Erken yařta satın alınan genç odası mobilyaları kullanıcıların deęiřen beklentilerine uyum saęlayamadıęı için ilerleyen yařlarda kullanıcı memnuniyeti azalmaktadır. Bu baęlamda 15 yař ve altı kullanıcılar için öncelikli beklenti eriřim buna baęlı olarak güvenlik iken, 15 yař üstü kullanıcılarda öncelikli beklenti teknoloji ile uyum olarak karřımıza çıkmaktadır. Örneęin; raflı birimlerin hem yatay hem de dikey olarak kullanılmasına imkân veren bir genç odasının eriřim ve güvenlik beklentisini saęlayabileceęi düşünölmektedir.

Arařtırmada gençlerin odalarındaki ürünleri kullanma süreleri arttııkça ürünlerden duydukları memnuniyetin düřtüęü sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu memnuniyet düřüşü ürünü kendi seçmiř hatta kendi zevklerine göre mobilya imalatçılarına yaptırmıř gençlerde de görölmektedir. Bu durumun gençlerin ergenlik dönemi içerisinde yařları deęiřtikçe beęeni, tercih ve ihtiyaçlarının deęiřmesi ve bu deęiřimi odadaki ürünlere yansıtmak istemelerinden kaynaklandıęı düşünölmektedir.

Kaynakça

Akay, D., Kurt, M. (2008). "Kullanıcı merkezli tasarım ve ürün kullanılabilirliği üzerine bir literatür araştırması", *Journal of the Faculty of Engineering and Architecture of Gazi University*, 23 (2): 295-304.

Bernard, H.R. (2006). "Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches" 4th ed., New York: AltaMira Press.

Bilgin, N. (1991). *Eşya ve İnsan*. Ankara: Gündoğan Yayınları.

Bokhari, R.H. (2001). *User Participation And User Satisfaction İn Information Systems Development*, Doctoral Dissertation, Brunel University School of Information Systems, London.

Borsci, S., Kuljis, J., Barnett, J., Pecchia, L. (2016). "Beyond the user preferences: Aligning the prototype design to the users' expectations", *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries*, 26 (1): 16-39.

Boyla, O. (1998). *Mobilya, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi Cilt II*, İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, 1276-1286.

Boztepe, S. (2007). "Toward A Framework Of Product Development For Global Markets: A User-Valuebased Approach", *Design Studies*, 28 (5): 513-533.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Pegem Yayıncılık.

Cefkin, M. (2009). *Introduction: Business, anthropology, and the growth of corporate ethnography*, *Ethnography and The Corporate Encounter: Reflections on Research in and of Corporations*, New York: Berghahn Books.

Conrath, D.W., Mignen, O.P (1990). "What is being done to measure satisfaction with EDP/MIS", *Information and Management*, 19: 7-19.

Doll, W.J., Ahmed, M.U. (1983). "Managing user expectations", *Journal of Systems Management*, 34 (6): 6-11.

Dreyfuss, H. (2003). *Designing for People*, New York: Allworth Press.

Fowler, A., Walsh, M. (1999). "Conflicting perceptions of success in an information systems Project", *International Journal of Project Management*, 17 (1): 1-10.

Hartzel, K.S., & Flor, P.R. (1995). "Expectation formation in the information system development process", In *Proceeding, American Conference of Information Systems*.

Johnson, J.M. (2002). *In-depth Interviewing, Handbook of Interview Research: Context and Method*, London: Sage Publications.

Jordan, A.T. (2002). *Business Anthropology, Waveland: Prospect Heights*.

Kaiser, S.B. (1990). *The Social Psychology Of Clothing: Symbolic Appearances İn Context*, New York: Macmillan Publishing Company.

Kidwell, J.S. Dunham, R.M., Bacho, R.A., Pastorino, E., Portes, P.R. (1995). "Adolescent identity exploration: A test of Erikson's theory of transitional crisis, Adolescence", 30: 785-793.

Kim, K.K. (1990). "User information satisfaction: Toward conceptual clarity", *11th International Conference on Information Systems, 183-191*, Copenhagen.

Lincoln, S. (2012). *Youth Culture and Private* 1st ed., London: Palgrave Macmillan.

Lyytinen, K. (1988). "Expectation failure concept and systems analysts' view of information system failures: results of an exploratory study", *Information & Management*, 14 (1): 45-56.

Marcolin, B.L. (1994). *The Impact Of Users' Expectations On The Success Of Information Technology Implementation*, Doctoral Thesis, The University of Western Ontario, London.

Margolin, V. (2002). *The Experience Of Products, İn The Politics Of The Artificial: Essays On Design And Design Studies*, Chicago: The University of Chicago Press.

McDonagh, D., Bruseberg, A., and Haslam, C. (2002). "Visual product evaluation: exploring users' emotional relationships with products", *Applied Ergonomics*, 33 (3): 231-240.

McDonagh-Philp, D., and Lebbon, C. (2000). "The emotional domain in product design", *The Design Journal*, 3:1, 31-43.

Norman, D.A. (2005). *Emotional Design: Why We Love (Or Hate) Everyday Things*, 1st ed., New York: Basic Books.

Nurkka, P., Kujala, S., and Kempainen, K. (2009). "Capturing users' perceptions of valuable experience and meaning", *Journal of Engineering Design*, 20 (5): 449-465.

Punch, K.F. (2011). *Sosyal Araştırmalara Giriş*, Çev. D. Bayrak, H. B. Arslan, Z. Akyüz, , Ankara: Siyasal Kitabevi.

Reese, W. (2002). *Behavioral Scientists Enter Design: Seven Critical Histories, Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration Of Anthropologists And Designers In The Product Development Industry*, London: Bergin & Garvey.

Reid, J. (2012). "My room! Private! Keep out! This means you!: A brief overview of the emergence of the autonomous teen bedroom in post-world war II America", *The Journal of the History of Childhood and Youth*, 5 (3): 419-443.

Rothstein, P.D. (1999). "The 'Re-emergence' of ethnography in industrial design", *Design Education Conference*, Chicago.

Rubin, A., Babbie, E. (2001). *Research Methods for Social Work*, Belmont: Wadsworth.

Sade, S. (2001). "Towards user-centred design: A method development project in a product design consultancy", *The Design Journal*, 4 (3): 20-32.

Sanders, E.B.N. (2002). *From User-Centered To Participatory Design Approaches*, Design and the Social Sciences, London: Taylor and Francis.

Suchman, L. (2007). *Human-Machine Reconfigurations: Plans And Situated Actions*, New York: Cambridge University Press.

Suh, K., Kim, S., Lee, J. (1994). "End-user's disconfirmed expectations and the success of information systems", *Information Resources Management Journal*, 7 (4): 30-39.

Tekin, H.H. (2006). "Nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme", *Sosyoloji dergisi*, 3 (13): 101-116.

van Veggel, R.J.F.M. (2005). "Where the two sides of ethnography collide", *Design Issues*, 21 (3): 3-16.

Wasson, C. (2000). "Ethnography in the field of design", *Human Organization*, 59 (4): 377-388.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

UNICEF, *The State of the World's Children 2011*, <http://www.unicef.org/sowc2011/>, 2011. Erişim: 04.06.2016.

Müze Koleksiyonlarındaki Çinilerde Görülen Bozulmalar: Ankara Etnografya Müzesi Çini Pano Örneği*

Filiz Zeyveli
Prof. Dr. Bekir Eskici

Makale Geliş Tarihi: 28.05.2019
Yayına Kabul Tarihi: 31.05.2019

Özet

Tarihi yapılarda kaplama amaçlı veya kullanım eşyası olarak üretilen çiniler, üretim amaçlarına uygun olarak ya buldukları yerlerde ya da müzelerdeki sergileme veya depolama alanlarında korunurlar. Eserler üretildikleri zamandan başlayarak gerek kendi yapıları ve kullanım koşullarından gerekse çevresel nedenlerden kaynaklanan bozulmalara uğrarlar. Bu bozulmaların dereceleri ve türleri de korunmalarında seçilecek yöntemlerin belirlenmesinde yol gösterici veriler taşırlar. Konservasyon çalışmaları öncesinde eserlerin mevcut durumlarının tespit edilmesinde yazılı ve görsel belgelenme yapılmalı, malzeme yüzeyinde görülebilen ya da görülemeyen bozulma sebepleri araştırılmalıdır. Bu doğrultuda çinilerin malzemesine, yapım tekniğine, yapısal özelliğine, bozulma durumuna, yüzeye olan geçmişteki ilişkisine göre farklı aşama ve yöntemlerle korumaya yönelik çalışma programı hazırlanmalıdır. Çini bozulmaları; üretimde kullanılan malzemelerin, üretim şeklinin, kullanım sürecinde maruz kalınan ve ortam koşullarından kaynaklanan bütün etkenlerin bir bileşkesidir. Bu çalışmada tarihi çinilerde görülen bozulmalar ve nedenleri üzerinde durulmuş; Ankara Etnografya Müzesi'nde bulunan çini pano örnek eser olarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çini, Çini Pano, Bozulma, Restorasyon, Konservasyon

ALTERATIONS ON TILES IN MUSEUM COLLECTIONS : ANKARA ETHNOGRAPHY MUSEUM TILE BOARD EXAMPLE

Abstract

Tiles which are used for coating on the outer and inner surfaces of historical buildings or produced as usage goods are protected in the places where they are located for purpose of production or as a cultural entity in the exhibition or storage areas of mu-seums. These artifacts are subject to deterioration due to their own structures and conditions of use and environmental rea-sons. The degress and types of these disturbances also carry guiding data in determining the methods to be chosen in their pre-servation. Before the conservation works of the tiles, the works should be documented in written and visual form in order to determine their current situation in detail. In this context, visibly or subvisible causes of deterioration should be investigated on the surface. In this direction, the work program should be prepared to protect tiles with different stages and methods according to the material, construction technique, structural feature, deterioration status and the past relationship with the surface. Tile distortion; It is a combination of the materials used in the production, the mode of production, all the factors that are expo-sed during the process of use and arising from the ambient conditions. In this study, the reasons of the deterioration and its causes in historical tiles were emphasized; the ceramic table in the Ankara Ethnography Museum was examined as a sample work.

Keywords: Tile, Tile Panel, Alteration, Restoration, Conservation

Filiz Zeyveli, Kültür Ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları Ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Ankara Restorasyon ve Konservasyon Bölge Laboratuvarı. E-posta: filizzeyveli@hotmail.com
ORCID: 0000-0001-7202-6718

Prof. Dr. Bekir Eskici, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Ankara. E-posta: b.eskici@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-2352-5080

* Bu çalışma, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Anabilim Dalı'nda Prof. Dr. Bekir Eskici'nin danışmanlığında hazırlanan Yüksek Lisans tezinin bir bölümüdür.

1. Giriş

Toprağın pişirilmesiyle ortaya çıkan, insanlık tarihinin en eski kültür kalıntılarından biri olan seramiğin, çömlekten porselene doğru gelişen uzun bir geçmişi vardır. Bu yolculukta, önemli bir yere sahip olan çini eserler, kimi zaman vazo, kase, tabak gibi bir objede, kimi zaman da tarihi bir yapının iç ve dış yüzeylerinde yer alan bir bezeme unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kaynaklarda duvar kaplamaları için "kaşi"; vazo, kap, kase ve benzeri kullanım eşyaları için "evani" olarak adlandırılan çini, yüksek oranda kuvars, bir miktar kil, feldspat, kaolin madenlerinin birbiri ile iyice karıştırıldığı, sonrasında ısı işlemlerinin uygulanarak şekillendirildiği ve üzerine desenlerin işlendiği seramik türüdür (Atalay, 1983: 8).

Çiniler, yüzeylerindeki sırdan kaynaklanan yüksek camsı özellikleri nedeniyle çatlamaya elverişli ve kırılma yapıya sahiptirler. Çininin bu kırılma yapısı nedeniyle çatlayan kısımlarda süreç içerisinde kir birikimleri oluşmaktadır. Ortam koşullarından kaynaklı olarak bu birikimlerin zamanla artması sonucunda çatlaklar ilerleyerek kırılma ve kopmalara, dolayısıyla da parça kayıplarının oluşmasına neden olmaktadır. Ayrıca üretim hataları nedeniyle kirli astar, solgun ve bulanık renkler, mat sır, çatlak ve sırnın yüzeyden kopması gibi fiziksel bozulmalar görülebilmektedir.

2. Çinilerde Görülen Bozulmalar ve Nedenleri

Çinilerde görülen bozulmaları; üretim tekniği kaynaklı bozulmalar, ortam koşulları kaynaklı bozulmalar ve yanlış onarım kaynaklı bozulmalar olarak üç ana başlık altında incelemek mümkündür.

2.1. Üretim Tekniği Kaynaklı Bozulmalar

Çininin üretim aşamasında kullanılan malzemelerin kalitesi, yanlış üretim tekniklerinin kullanılmış olması, kullanım süreciyle ilişkili yıpranmalar, bakımsızlık ve çevresel koşullar bozulmayı tetikleyebilir.

Üretim sürecinin herhangi aşamasındaki en ufak bir hata, çininin kimyasal yapısındaki bozulmaların yanı sıra estetik görünümde de hemen veya zamanla değişime neden olmaktadır. Üretim tekniğine bağlı bozulmaları çini hamuru, astar, sır ve bezemede kullanılan boya kaynaklı bozulmalar ve çini pişirimi kaynaklı bozulmalar şeklinde sıralamak mümkündür.

Çini hamurunda görülen üretim kaynaklı bozulmalar: Çini hamurunu oluşturan malzemelerin kalitesi kadar hamurun yapım aşamaları da önemlidir.

Çini hamurunu oluşturan hammaddelerin doğru şekilde hazırlanmaması, biçimlendirme ve bezemenin uygun malzeme ve yöntemlerle yapılmaması, sırnın ve astarın düzgün uygulanmaması, pişirme ısısının uygun olmaması, kullanılan boyaların, biçimlendirme ya da bezemede kullanılan aletlerin düzgün kullanılmaması nedeniyle çinilerde bozulmalar meydana gelmektedir.

Doğada bulunan ve çini hamurunu oluşturan hammaddeler kaolin, feldspat ve kuvars öğütme, ufalama ve eleme gibi bazı işlemlerden geçirilerek kullanılmaktadır. Bu işlemler ne kadar iyi yapılırsa, bu maddeler birbirlerine homojen olarak karışır ve pişirim sırasında meydana gelen tepkimelerde de herhangi bir sorunla karşılaşmaz (Mete ve Tanışan 1988: 22).

Astarlama nedeniyle görülen üretim kaynaklı bozulmalar: Seramik hamuru üzerine uygulandığında rengini değiştiren, düzgün ve pürüzsüz bir zemin sağlayan, yarı sıvı, akıcı, ince taneli, sıvı bir kil tabakası olarak tanımlanan astar, topraklı ve mat yapıdadır (Atalay ve Güler, 2014: 45; Çobanlı, 1996: 1).

Bisküvinin astarlanması ile bisküvi, boya ve sır tabakaları arasında uygun bir katman yaratılır. Bu ara tabakanın gövde ve boya ile uyumsuz olması halinde fırınlama sonrasında çini üzerinde kavlama ve kabuklanarak ayrılma şeklinde bozulmalar görülebilmektedir (Atalay ve Güler, 2014: 46). Bu nedenle astar hazırlanırken yeteri kadar inceltmeli ve iyi süzülmalıdır. Bunun yanı sıra bisküvi parçalarının ya astar içinde gereğinden fazla bekletilmeleri nedeniyle oluşan kalın tabaka astar ya da hamur yüzeyini iyi örtmeyen ince tabakalı bir astarlama da pişirme sonrasında özellikle kabarma, dökülme, dalgalı görünüm gibi bozulmaların görünmesine neden olacaktır (Arcasoy, 1983: 147). Astarlama ile ilgili bir diğer husus da uygulama öncesinde yüzeyin yeteri kadar temiz olmamasıdır. Toz ve yağ lekelerinin bulunduğu bölgelerin astarı iyi tutmayacağı için pişirim sonrasında yüzeyde kabuklanma ve topaklanma gibi hatalar görülebilecektir (Arcasoy, 1983: 147; Atagün, 2010: 42; Ayta, 1976: 69).

Sırlama nedeniyle görülen üretim kaynaklı bozulmalar: Sır, astar üstüne uygulanan, çini malzemenin dayanıklı ve dirençli olmasını sağlayan, esere estetik özellik kazandıran ve ısı yoluyla eriyerek yüzeyi kaplayan camsı, parlak, kaygan, örtücü ve ince bir tabakadır (Atalay ve Güler, 2014: 45).

Sır hataları, istenmeyen sır tepkimelerinden, tamamlanmamış reaksiyonlarından, fırın atmosferinin uygun olmamasından, sırda oluşan istenmeyen gerilimlerden ve sırnın oluşturan hammaddelerin oranlarının düzgün hesaplanmamasından ve sırnın hatalı uygulanmasından kaynaklanabilmektedir.

Sır ile hamur arasındaki uyumsuzluk, kılcal çatlama, parçaların bazı bö-
lümünde lekelenmeye ve hatta bütünüyle bozulmaya yol açacak hatalara
neden olabilmektedir (Singer ve German, 1971: 113-114). Kalın taneler
pişirim sonrasında yüzeyde iğne delikleri gibi görünüm ve kabarcıklar
oluşmasına neden olurken aşırı öğütülme dayanıksız ve çabuk dökülebi-
len bir sır yapısına yol açmaktadır. (Atagün, 2010: 42; Singer ve German,
1971: 34-35).

Kalın uygulanan sır tabakaları pütürlü yüzeylere ve kabarcık oluşması gibi
kusurlar oluşmasına, ince sır tabakaları ise yüzeyde kelleşme diye adlandı-
rılan sırsız alanlara neden olur (Çini, 2002: 186; Singer ve German, 1971:
149). Sır tabakasının çok ince olması, yetersiz pişirim veya sır bileşimindeki
maddelerin buharlaşmasına neden olan fazla pişirim, yüzey parlaklığının
gerektirdiği şekilde oluşmamasına yol açmaktadır (Singer ve German,
1971: 142, Ayta, 1976: 68).

Düşük derecelerde yapılan pişirim, son pişirmeden sonra fırın ısısının hızla
soğutulması veya hamur ile sır genleşmelerindeki uyumsuzluk gibi sebepler
de sırda kılcal çatlama ve pullanma gibi bozulmalara neden olabilir (Çini,
2002: 186; Singer ve German, 1971: 152-153).

Çini hamurunun içeriğinde oluşan hava boşluğu veya pişme sırasında mey-
dana gelen gaz çıkışları nedeniyle yüzeyde krater benzeri çukurlar oluş-
maktadır (Atagün, 2010: 42).

Çini bezemede kullanılan boyalardan kaynaklanan bozulmalar: Renklen-
dirme işleminde genellikle renk veren oksitler veya onların özel şekilde
hazırlanmış boya formlarından yararlanır. Renklendirilecek sıranın bileşimi,
renklendirici maddenin türü ve kullanım oranı, pişirimin gerçekleştiği fırın-
nın atmosferi ve pişme sıcaklığı sıranın renklendirilmesinde öngörülen renk
etkisinin elde edilmesi için önemlidir (Arcasoy, 1983: 189).

Renk verici olarak kullanılan maddenin sır içinde iyi bir dağılım göstermesi
gerekmektedir. Bunun için, sır ile renk veren maddelerin iyi bir şekilde
karıştırılıp öğütülerek hazırlanması sağlanmalıdır. Genelde, seramik bo-
yaları sırları dağıtarak, renk veren oksitler ise çözünerek renklendirirler.
Birçok metal oksidin yüksek sıcaklıkta birleşmesi sonucu meydana gelen
boyaların çininin boyanması sonrasında pişirim sırasında gerekli tepkimeyi
vermesi için ince tane büyüklüğüne getirilmiş olmaları ve homojen olarak
hazırlanmaları gerekmektedir (Arcasoy, 1983: 189-190; Belli, 2009: 57).
Kullanılan boyaların uygun olmaması ve boyanın uygulanacağı yüzeyin
temiz olmaması çini yüzeyinde bozulmalara ve pişirim sonrası istenmeyen
renk tonlarının oluşmasına neden olacaktır (Belli, 2009: 57).

Çini pişirme kaynaklı bozulmalar: Çini üretiminde, çamur hazırlama, şe-
killendirme ve kurutma işlemlerinde yapılan ve hemen ortaya çıkmayan
hatalar pişirme sırasında meydana gelebilmektedir. Fırın sıcaklığının gere-
kenden yüksek olması sonucu mamulün gereğinden fazla pişmesi, yan-
ması, erimesi, çininin yeterince uygun ısıda ve zamanda pişirim görme-
mesi nedeni ile de zayıf, kolay ufalanan çiniler üretilmektedir. Dolayısıyla
Fırınlama işleminin kaliteli fırınlarda kontrollü olarak yapılması, çinilerin
fırın içinde dengeli yerleştirilmesi, pişirim sırasında ısının dengeli yayılması
oldukça önemli hususlardır. Fırın sıcaklığının çok çabuk yükselmesi sonucu
pişme çatlakları, pişen mamullerin çok çabuk soğuması ile de sert ve keskin
kenarlı çatlaklar oluşmaktadır (Işıkhan, 2008: 71).

2.2 Ortam Koşulları Kaynaklı Bozulmalar

Müzelerde bulunan eserlerin malzeme özelliklerine uygun ortamlarda
saklanması ve sergilenmesi bozulmayı azaltıp geciktiren önemli etkenlerin
başında gelir. Çini eserlerin teşhir ya da depolama ortamlarında uygun
olmayan çevresel koşullarda tutulması da bozulmaya yol açacak sebepler
üretebilir. Ortam koşullarından kaynaklanan bozulmalar arasında toz gibi
hemen her ortamda var olan kirletici maddelerin zaman içinde malzeme
üzerinde birikmesiyle meydana gelen yüzeysel birikimler, fiziksel ve
biyolojik nedenler ile yüzeylerinde görülen sararma ve kararma gibi renk
değişiklikleri, yağ ve kirlilik tabakası oluşması, tuzlanma, çatlak, kırılma,
kopma gibi oluşumlar sayılabilir.

Biyolojik oluşumlar nemli, durgun ve uygun sıcak hava koşullarında
hızlanmaktadır. Havadaki tozlar arasında bulunan mikroorganizma ve bitki
sporları, üremeleri için uygun buldukları bu tip ortam koşullarında çini
üzerinde bulunan kılcal çatlak, oyuk ve farklı parçaların birleşim derzlerine
yerleşerek gelişirler ve zamanla parçalarda oyuklar oluşmasına, çatlak,
dökülme ve kopmalara neden olurlar (Belli, 2009: 62; Işıkhan, 2008: 72).

Müze ortamında bulunan çinin bünyesine nüfuz eden nem, ya havadaki
nemin soğuk pencere ve duvarlarda yoğunlaşmasıyla ya zeminden /
çatıdan gelen yağmur sularıyla ya da kontrol edilemeyen yapay ısı
yoluyla geçmektedir (Belli, 2009: 59; Işıkhan, 2008: 73). Nemin etkisiyle
çözünür tuzlar çinilere en büyük zarar veren etkenlerden biri olarak
kabul edilmektedir. Teşhir ve depo koşullarında nem açısından gerekli
ortamın sağlanamaması çinilerdeki bozulmaları zamanla hızlandırmaktadır.
Ortamdaki yüksek nem nedeniyle meydana gelebilecek çözünme, düşük
nem nedeniyle de yeniden kristalleşme nedeniyle sır yüzeyinde pul pul
dökülme veya sır olmayan alanlarda dağılımlar görülebilir (Belli, 2009: 59).
Ortamdaki nemin çini yüzeyindeki kirliliğe neden olan yabancı maddeler

ile birleşmesi ve kimyasal reaksiyona girmesi sonucunda çini yüzeylerinde öncelikle matlaşma ve daha sonra sırn çatlaması da görülmektedir (Belli, 2009: 58-59).

Uygun ayırıcı malzeme ve yöntemle paketlenmeyen çini parçalarının aynı kutu/kasa içinde bir arada depolanması sırasında sırn çatlamasına neden olan mekanik hasarlar oluşabilmektedir.

Müzelerde sergilenen eserleri görmenin koşulu olan aydınlatma aynı zamanda bozulmaya etki eden unsurlar olarak ta karşımıza çıkmaktadır. Işık, enerji kaynağı olarak yaydığı ısı ve ışınım (UV, IR) nedeniyle malzemeler üzerinde az ya da çok zararlı etkiler oluşturabilmektedir. Aydınlatma tasarımında kullanılan armatürün cinsi, ışığın doğrudan ya da dolaylı olarak obje üzerine yansıtılması, uygun şiddette ve filtre edilmemiş aydınlatma elemanları kullanılması renk bozulmalarına neden olmaktadır. Isı yayan bir ışık kaynağı ile yapılan aydınlatmanın çini objeyi birleştirmede kullanılan yapıştırıcı, yüzey koruyucu vb. onarım malzemelerinin yumuşamasına neden olmasıyla parçalarda ayrılma, açılma, kopma görülmesi ve boya tabakalarında soluklaşmaya neden olabilir (Canadian Conservation Institute 2/1, 2015: 1).

2.3 Yanlış Onarım Kaynaklı Bozulmalar

Geçmişte uygulanan ve özgün malzemenin bozulmasını hızlandırabilecek hatalı müdahaleler bu kapsama girmektedir. Restorasyon ve konservasyon uygulamalarında uzman olmayan kişilerin bilinçsizce yaptığı yanlış müdahaleler eserler üzerinde çoğu zaman telafisi olmayan hasarlara yol açmaktadır. Bu hasarlar ya uygulanan yöntemin yanlışlığından, ya da onarım için yanlış malzeme seçiminden kaynaklanmaktadır (Eskici, 2004: 78).

Eserlere fazla güç uygulanması sonucu ortaya çıkan kırılma, çatlama gibi fiziki bozulmalar, zımpara, ege, törpü, matkap v.b. malzemelerin doğru ve dikkatli kullanılmaması sonucu oluşan aşınma, geri dönüşümsüz yapıştırıcı ve tamamlama malzemelerinin kullanımı, estetiğe uygun olmayan müdahaleler, dikkatsiz paketlenme ve taşıma yapılması gibi sebeplerle pek çok bozulma meydana gelmektedir.

Restorasyon sırasında kullanılan yapıştırıcı ve dolgu malzemelerinin kullanımı sırasında yüzeye bulaşması özgün yüzeyde lekelenmelere neden olmaktadır. Bu şekildeki kalıntıların derhal temizlenmemesi halinde yüzey renginde sararma ve kirlilik görülmekte, zaman ilerledikçe bu kir tabakası daha da yoğunlaşmaktadır. Taşırılan yapıştırıcının kuruduktan sonra

temizlenmeye çalışılması, eserden parçaların kopmasına ve aşınmaya sebep olabilir. Benzeri şekilde çini parçaların birleştirilmesi sırasında kullanılan bantların uzun süre eser üzerinde yapışık kalması nedeniyle görülen lekelenmeler, bazı durumlarda bantlar söküldükten sonra da giderilemeyen kalıcı renk değişikliklerine neden olmaktadır. Aynı zamanda yüzeyde kalan bant yapıştırıcıları toz ve kirleri çekerek yüzeyde birikinti oluşmasına yol açmaktadır.

Restorasyon ya da müze kaynaklı lekelenmelerden bir diğeri, eserler üzerine ayırıcı tabaka uygulanmadan envanter numarası yazılması ya da restorasyon sırasında sonraki uygulamalarda yardımcı olması amacıyla yapılan her tür işaretlemelerdir. Bunun gibi tamamlama ve dolguların rötuşlanması için kullanılan boya ve boyaların orijinal yüzey üzerine bulaşması ve temizlenmemesi de zaman içinde kalıcı lekelenmeler meydana getirmektedir.

Çini üzerinde görülen kir tabakalarının temizliği için yüzeyde aşınma, çizik, çatlama, çini yapısında çözülme ve boya tabakalarında tahribata neden olamayacak bir yöntem seçilmelidir. Temizlik için kullanılacak ekipmanın ve el aletlerin doğru kullanım şekillerinin bilinmemesi ve uygulama işlemlerinin kontrollü olarak yapılmaması da çeşitli tahribatlara yol açmaktadır.

İnorganik bir malzeme olan çini bünyesinde bulunan kılcal boşluklar su emebilir niteliktedir ve nem, çiniler için son derece tehlikelidir. Çininin çatlaklarına ve gözeneklerine giren suyun donmasıyla hacimsel bir genişleme söz konusu olur; bu da çini yüzeyinde ufalanma ve çatlamalara yol açar. Dolayısıyla çini onarımında kullanılan yeni harç için malzeme çok dikkatli seçilmeli; harcın su tutma özelliğinin az olmasına dikkat edilmelidir. Bu noktada restorasyonda kullanılan malzemenin özgün malzemeye uygun olması önemlidir. Kalitesiz ve yanlış malzeme seçimi ciddi sorunlara neden olmaktadır. Örneğin çimento katkılı dolgu harcı kullanılması, büyük alanların dolgusunda alçı kullanılması zamanla bazı sorunlara neden olmaktadır. Çimento nem ve tuz döngüsünü hızlandıran bir malzemeye dönüşürken, nem oranının yüksek olduğu yerlerde kullanılmış olan alçı dolguda genleşme görülebilir (Belli, 2009: 59; Karaoğlu, 2014: 42; Işıkkhan, 2008: 74; Taşkiran, 2014: 80).

Eser üzerinde mevcut metal aksam, perçin, süs ya da başka eklentiler varsa neme ve bulunduğu ortama bağlı olarak bozulmakta ve bünyesinde bulunan metal tuzları açığa çıkmakta; çini üzerinde metal aksamla bağlı bozulmalar görülmesine neden olmaktadır (Taşkiran, 2014: 75). Bu durumda çininin korunması için metalde bozulmanın kontrol altına alınması ve gerekli uygulamaların yapılması gereklidir.

Restorasyon uygulamalarından kaynaklı bir diğer husus ise hatalı paketlemedir. Paketleme malzemesinin uygun olmaması, bilhassa daha fazla nemlenmeye yol açan malzeme seçimi nedeniyle objelerde mikrobiyolojik oluşumlar ve bunların neden olduğu aşınma ve lekelenmeler görülebilmektedir.

3. İncelenen Çini Pano

Ankara Etnografya Müzesi deposunda bulunan 4009 envanter numaralı çini masa olarak adlandırılan pano, konservasyon durum tespiti kapsamında incelenmiştir (Resim 1). Eser envanter kaydında çini panonun Kütahya'dan, Çini İşleri Türk Anonim Şirketi mensubu Celalettin Bey'den satın alınma yoluyla 07.07.1928 tarihinde Müzeye getirildiği bilgisi bulunmaktadır. Çini panonun üretim tarihine ilişkin herhangi bir bilgi yoktur. Yapılan görsel inceleme sonucu, teknik ve stilistik özellikleri bakımından panonun geç dönem Kütahya işi olduğu, 19. yüzyıl sonuna veya 20. yüzyıl başına tarihlenebileceği düşünülmektedir².



Resim 1: Çini Pano

² Çini panonun tarihlendirilmesine ilişkin sözlü görüşü ve desteği nedeniyle Ankara Üniversitesi DTCF Sanat Tarihi Bölümü Öğretim Üyesi Doç. Dr. Muharrem Çeken'e teşekkür ederiz.

Tanımı: Çini pano sıraltı tekniği ile üretilmiş 20 x 20 cm ebadında dokuz adet kare karonun birleşmesinden oluşmaktadır. 60 x 60 cm boyutundaki çini pano, 7-7,5 cm genişliğinde ahşap siyah çerçeve içerisindedir. Panonun bütününe bakıldığında bezemenin üç ayrı kompozisyondan meydana geldiği görülmektedir (Resim 1).

Çini karolar beyaz hamurlu beyaz astarlı ve şeffaf sırlıdır. Dokuz adet karonun bir araya gelmesiyle kompozisyon oluşmaktadır. Panonun bütününe bakıldığında bezemenin üç ayrı kompozisyondan meydana geldiği görülmektedir. Merkezden dışa doğru oluşturulan kompozisyonun ortasında, haç şeklini andıran dilimli yapraklı stilize çiçek motifi yer almaktadır. Bunun etrafında 4 adet köşelerde tamamlanan ayırma rumi bulunmaktadır. Ana bordürde 8 adet hatayi, 8 adet penç motifi ve rumiler arasında S ve C kıvrımlı dallar yer almaktadır. Dış bordür ise ters lale ve palmet motifiyle çevrelenmiştir. Panonun ortasında zemin beyaz bırakılmış, süslemede kobalt mavi, açık turkuaz ve soluk mercan kırmızı tercih edilmiştir. Ana bordürde zemin kobalt mavisi, motiflerde yeşil, açık turkuaz, sarı, soluk mercan kırmızısı kullanılmıştır. Dış bordürde zemin beyaz, palmetler kobalt mavisi, laleler ise soluk mercan kırmızısıdır.

Görülen Bozulmalar: Uzunca bir süredir Müzenin deposunda saklanan çini pano üzerinde çeşitli etkenlere bağlı bozulma oluşumları gözlenmiştir. Ahşap çerçeve sayesinde bir arada duran pano kendi ağırlığını taşıyamaz durumdadır. Çinileri bir arada tutan ahşap çerçevede köşeler 45 derece açı oluşturacak şekilde birleştirilmiştir. Bağlantıyı sağlayan derz dolgularının boşalmış olması nedeniyle yerinden oynayan çini karoları bir arada tutmak için yüzeyden boydan boya koli bandı yapıştırıldığı gözlenmiştir. Ağır çini malzemeyi tutma yeteneği olmayan bu bantlar zaman içinde bozulmuş hem fonksiyonunu kaybetmiş hem de çini yüzeyin lekelenmesine neden olmuştur (Resim 2, 3, 4).



Resim 2. Bantlama (Solda)

Resim 3. Yerinden oynayan karolar (Sağda)



Resim 4. Bant izleri ve lekelenme

Birikmiş toz ve kir tabakaları tüm yüzeyi kaplamıştır. Alçı kalıntılarının neden olduğu kirlilik gözlenmektedir. Yüzeyde noktasal olarak kırıklar, kılcal çatlaklar, sırda atmalar görülmektedir (Resim 5, 6, 9, 10).



Resim 5. Yoğun kirlilik (Solda)

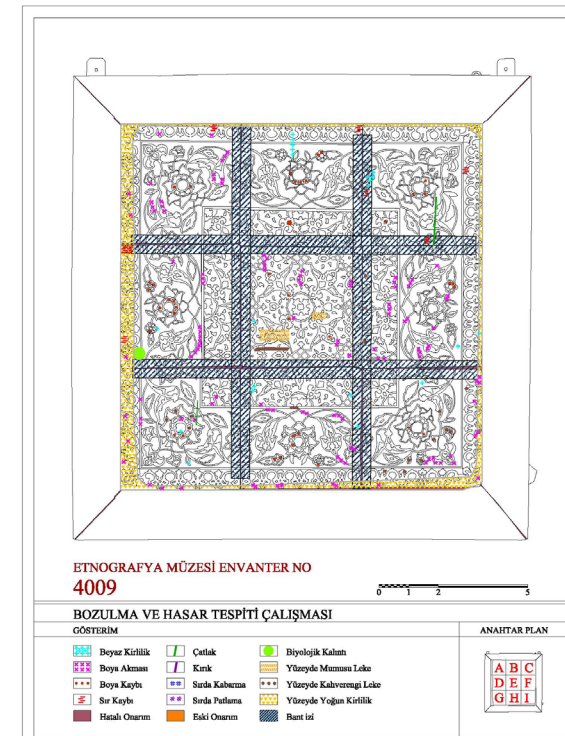
Resim 6. Alçı kalıntısı (Sağda)



Resim 7: Boyada kontör dışına taşma

Deseni oluşturan boyalarda yer yer imalat hatasından kaynaklandığı düşünülen boya akmaları gözlenmektedir. Sarı boya ile renklendirilmiş alanların genelinde sır ve boya kaybı mevcuttur (Resim 5, 6, 9, 10).

Panodaki karo çiniler ahşap çerçevede asmak için monte edilen metal aksamlar üstte kalacak şekilde konumlandığında; sol üst köşedeki A, yanındaki B, sağ üst köşedeki C, sol orta baştaki D, yanındaki E, sağ ortadaki F ve sol alt köşedeki G, yanındaki H ve sağ alt köşedeki İ olarak kodlanmıştır. Bu kodlamaya göre karolarda gözlemlenen bozulmalar hazırlanan legend ile çizim üzerinde gösterilmiştir (Resim 8.).



Resim 8. Bozulma ve Hasar Tespit Şeması

A karesinde sırda deseni oluşturan boyalarda kontör dışına akma, sarı çiçek bezemesi üstünde iki noktada sır ve boya tabakasında kayıp, sırda kılcal çatlaklar, B karesinde sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı gözlenmiştir.



Resim 9. Kılcal çatlak (Solda)

Resim 10. Boyada akma- sırda atma (Sağda)

C karosunda sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı, alt kenardan yukarı doğru yaklaşık 7 cm uzunluğunda ince çatlak, yüzeyde yer yer noktasal kırıklar görülmüştür (Resim 9, 10, 11, 12).



Resim 11. Çatlak (Solda)

Resim 12. Noktasal Kırık (Sağda)

D karosunda sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı, sol üst köşe kenarında küçük kırık, kenarda ufak aşınma ve kırıklar, böcek kalıntısı tespit edilmiştir (Resim 13, 14).



Resim 13. Kırık (Solda)

Resim 14. Böcek Kalıntısı (Sağda)

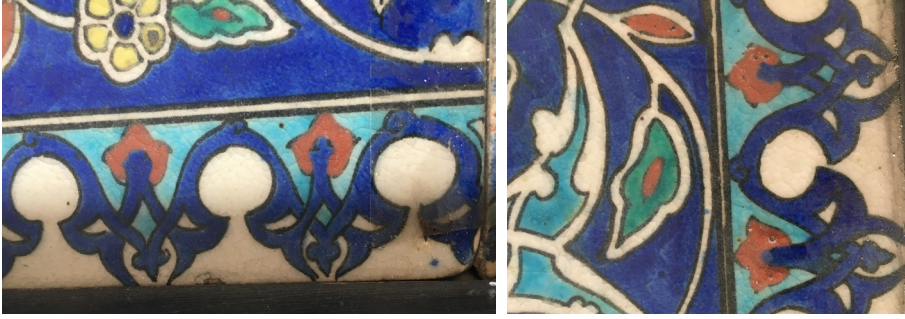
E karosunda sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı, şerit halinde kahverengi boya, mumsu lekeler gözlenmiştir (Resim 10, 15, 16).



Resim 15. Kahverengi Leke (Solda)

Resim 16. Mumsu Leke (Sağda)

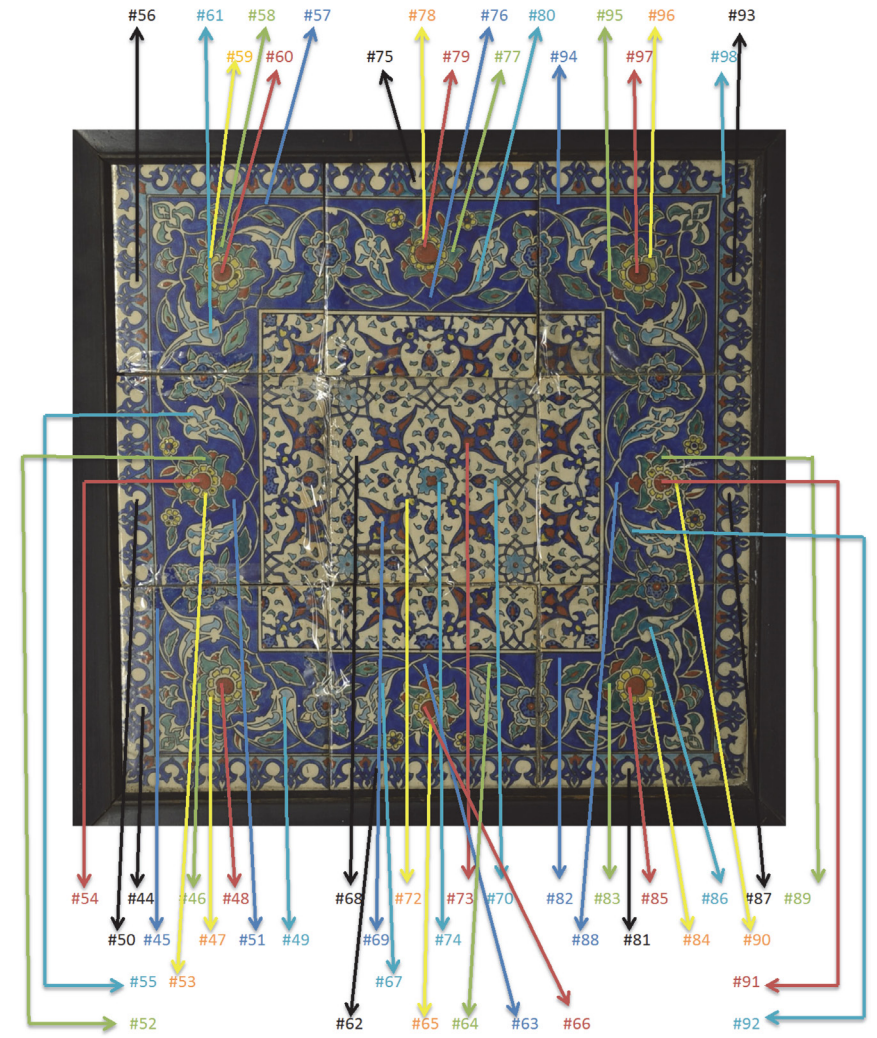
F ve G karolarında sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı, H karosunda sırda kılcal çatlaklar, sarı çiçek bezemesi üstünde sır ve boya kaybı, kontör dışına boya akması, İ karosunda sırda kılcal çatlaklar, yüzeyde yer yer noktasal kayıplar gözlenmiştir (Resim 16, 17).



Resim 17. Sırda Kavlama (Solda)

Resim 18. Sırda Atma (Sağda)

Panolarda gözlemlenen kırmızı ve sarı renklerde patlamaların, demirin oksitlenip genişmesiyle ilişkili bir tahribat olabileceği düşüncesiyle XRF analizi yapılmasına karar verilmiştir. XRF cihazı ile yapılan analizler yüzeysel analiz olup, bu çalışmada da elde edilen sonuçlar, sır üstünden ve sırsız alandan alınmıştır (Resim 19). Analizi yapılan her bir karoda farklı renk yüzeyinden alınarak elde edilen ppm cinsinden değerler, 10^{-5} ile çarpılarak kolay anlaşılabilir hale getirilmiştir. Ölçüm yapılmamış alanlar değerlendirmeye dâhil edilmemiştir. Sonuçlar, ölçülebilen elementler içindeki oranlara göre elde edilmiştir.



Resim 19. XRF Analizi Noktaları

Sonuçlar değerlendirildiğinde elde edilen verilerin sır, boya ve yatak harcından kaynaklanan veriler olduğu düşünülebilir. Yüksek orandaki kurşun ve arsenik değerleri sır ile ilişkilendirilmiştir. Yüksek orandaki kalsiyum, kükürt ve potasyum değerlerinin yatak ve kil harcından kaynaklandığı düşünülmektedir. Renklendirici olarak kullanıldığı düşünülen pigmentlere bakıldığında kırmızı ve sarı renkli yerlerde demir, lacivert, mavi ve yeşil renkli yerlerde kobalt ve bakır değerlerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir (Tablo 1).

Element	Değer	Beyaz	Lacivert	Yeşil	Kırmızı	Mavi	Sarı	Sırsız alan
Pb	En Yüksek	13,460	12,868	12,162	12,831	12,549	12,846	0,0655
	En Düşük	12,235	10,421	10,415	11,936	11,328	10,863	0,0060
	Ortalama	12,794	12,238	11,244	12,382	11,953	12,051	0,0188
S	En Yüksek	4,173	3,754	3,856	4,080	3,947	4,084	0,7190
	En Düşük	3,735	2,913	3,427	3,774	2,871	3,733	0,1181
	Ortalama	3,981	3,514	3,663	3,929	3,392	3,845	0,4557
As	En Yüksek	0,963	0,916	0,846	0,943	0,851	0,937	0,0133
	En Düşük	0,852	0,721	0,698	0,866	0,757	0,794	0,0003
	Ortalama	0,921	0,852	0,772	0,903	0,828	0,874	0,0034
Cl	En Yüksek	0,326	0,299	0,304	0,328	0,303	0,330	0,0210
	En Düşük	0,294	0,247	0,266	0,296	0,244	0,289	0,0046
	Ortalama	0,314	0,282	0,000	0,311	0,274	0,306	0,0109
Fe	En Yüksek	0,042	0,047	0,047	0,055	0,045	0,055	0,0279
	En Düşük	0,024	0,024	0,021	0,032	0,029	0,031	0,0215
	Ortalama	0,033	0,037	0,036	0,043	0,035	0,040	0,0242
Cu	En Yüksek	0,019	0,024	1,167	0,022	0,532	0,074	0,0010
	En Düşük	0,011	0,014	0,238	0,017	0,155	0,017	0,0004
	Ortalama	0,014	0,019	0,544	0,019	0,288	0,033	0,0006
Ca	En Yüksek	0,049	0,072	0,081	0,079	0,061	0,071	0,8944
	En Düşük	0,032	0,044	0,042	0,046	0,036	0,037	0,6421
	Ortalama	0,042	0,053	0,053	0,061	0,048	0,054	0,7038
Cd	En Yüksek	0,010	0,010	0,010	0,011	0,009	0,011	
	En Düşük	0,008	0,006	0,006	0,007	0,007	0,007	
	Ortalama	0,009	0,080	0,008	0,009	0,008	0,009	
Mo	En Yüksek	0,012	0,011	0,011	0,011	0,011	0,011	
	En Düşük	0,009	0,008	0,008	0,009	0,007	0,008	
	Ortalama	0,010	0,010	0,009	0,010	0,010	0,010	
K	En Yüksek	0,048	0,048	0,052	0,058	0,052	0,052	0,1820
	En Düşük	0,032	0,032	0,030	0,045	0,029	0,031	0,0581
	Ortalama	0,039	0,039	0,040	0,051	0,038	0,040	0,1162
Co	En Yüksek	0,009	0,059	0,009	0,000	0,011	0,008	
	En Düşük	0,009	0,013	0,009	0,000	0,009	0,008	
	Ortalama	0,009	0,044	0,009	0,000	0,008	0,008	
Mn	En Yüksek							0,0010
	En Düşük							0,0007
	Ortalama							0,0008
Zn	En Yüksek							0,0013
	En Düşük							0,0006
	Ortalama							0,0009

Resim 17. XRF Sonuçları

Sonuç

Yukarıda da belirtildiği gibi, çiniler üretim tekniklerinden yapısal özelliklerine, buldukları ortam koşullarından hatalı restorasyon uygulamalarına değin çeşitli etkenlere bağlı olarak farklı şekillerde bozulmalara uğrayabilmektedir. Bunların yanı sıra ortam sıcaklığındaki ani değişiklikler, zamanın yıpratıcı etkileri ve insanların neden olduğu tahribatlar da çinilerdeki bozulmaların nedenleri arasındadır.

Çinilerin yapısal özelliklerinin, hammadde içerikleri ve üretim tekniklerinin, kullanım amaçlarının bilinmesi, restorasyon ve konservasyon yöntemlerinin belirlenmesinde büyük öneme sahiptir. Çinilerde gözlenen bozulmalar belgelenerek ve bunların nedenleri araştırılarak, korumaya ilişkin öneriler ve uygun yöntemler geliştirilebilir. Çinilerin onarımı için uygun malzeme ve yöntem seçimi bozulmaların doğru tespit edilmesiyle mümkündür. Yöntem doğru seçilmeli, mümkünse geri dönüşümlü, uzun süre müdahale gerektirmeyecek uygulama yöntemi tercih edilmelidir. Eserin malzemesinin içerik ve niteliklerini tam tespit etmeden yapılacak her türlü onarım çalışmasında kullanılan malzemelerin eserle farklı fiziksel, kimyasal ve mekanik özelliklere sahip olması durumunda çeşitli uyumsuzluklar meydana gelecektir. Bu uyumsuzlukların etkisi, niteliğini yitirmeye başlamış olan daha zayıf durumdaki orijinal malzeme üzerinde çoğunlukla daha fazla olacaktır ve bunun sonucunda yapılacak onarım çalışmaları faydadan çok esere zarar verecek, bozulma sürecini hızlandıracak ve geri dönüşümsüz hasarlara neden olacaktır.

Çinilerde, mevcut korunma durumları ve bozulmaları tespit edildikten ve belgelendikten sonra koruma yöntemi belirlenmelidir. Bu yöntem, eserin özgünlüğünü korur nitelikte olmalıdır. Çini malzemenin, dayanıklılık sürecinin arttırılması ve korunmasının sağlanması için bozulmalarına sebep olan etkenlerin saptanması gerekmektedir. Ancak çinilerin bozulmasına neden olan sorunlar ortaya çıkarıldıktan sonra iyileştirme yönünde uygun bir koruma yöntemi belirlenip uygulamaya konabilir.

Malzemenin yapılış amacı, bileşenleri ve yapım tekniklerine bağlı olarak sorunlarını doğru saptamak problemlerin çözümüne ve korunmasına yönelik doğru kararları almayı kolaylaştırır. Bu doğrultuda, çininin yapısal özelliğine, bozulmaların niteliğine, bulunduğu ve sergilendikleri konum ve ortam koşullarına göre farklı aşamaları ve yöntemleri var olan uygun koruma programı hazırlanmalıdır.

İnceleme konumuzu oluşturan Ankara Etnografya Müzesi koleksiyonundaki çini panoya ait karolar üzerinde üretim tekniği, bulunduğu ortam koşulları, onarım hataları ve yanlış muameleden kaynaklanan parça kaybı, sır çatlaması, renk değişikliği, leke ve kir birikimi gibi fiziksel bozulmalar tespit edilmiştir. Bu sorunların giderilmesi amacıyla çini pano için, yukarıda söz konusu edilen ilkeler doğrultusunda, bir uzman denetiminde koruma projesinin oluşturulması, çağdaş yöntemlerle onarılıp sergilenebilir niteliğe kavuşturulması ve müzeye kazandırılması büyük önem taşımaktadır.

Kaynakça

- Arcasoy, A. (1983). *Seramik Teknolojisi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Anasanat Dalı Yayınları No: 2, Ankara.*
- Atagün, D. (2010). *Türk Çini Sanatında Renkli Sır Teknikleri ve Reçeteleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Geleneksel Türk El Sanatları Çini Anasanat Dalı, Sakarya.*
- Atalay, M. (1983). *Kütahya Çinicilik Sanayinin İncelenmesi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.*
- Atalay, M. C. Ve Güler K. (2014). "Taş Çini Tekniği ve Bir Turkuaz Uygulaması", *Kalemşi Türk Sanatları Dergisi, 2, (4), 41-53.*
- Ayta, T. (1976). *Toprak Sanatlarında Dekoratif Uygulama Yöntemleri. İstanbul.*
- Belli, V. E. (2009). *Van Hüsrev Paşa Camisindeki Taş, Çini ve Kalemşi Süslemelerin Bozulma Nedenleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Kültür Varlıklarını Koruma Yüksek Lisans Programı, İstanbul.*
- Canadian Conservation Institute, (2015). "Ultraviolet Filters. Cci Notes" 2(1), 1-6, *Canadian Conservation Institute.*
- Çini, R. (2002). *Ateşin Yarattığı Sanat- Kütahya Çiniciliği. İstanbul: Celsus Yayıncılık.*
- Çobanlı, Z. (1996). *Seramik Astarları, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını, No: 919.*
- Eskici, B. (2004). "Özel Koleksiyona Ait Bir Çini Sobanın Restorasyonu", *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi, (4), 77 – 84.*
- Güner, Y. (1987). *Seramik. İstanbul: Gençlik Kitabevi.*
- Işıkhan, S. S. (2008). *Türkiye'de Tarihi Yapılardaki Çinilerin Korunmasına İlişkin Yapılan Çalışmalar ve İzmir Milli Kütüphane- Opera Binası Çinilerinin Koruma Projesi, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.*
- Işıkhan, S. (2012). "Tarihi Çinilerde Yapısal Özellikler ve Karşılaşılan Bozulmalar", *Yedi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, (7), 15-22.*

Mete, Z. Ve Tanışan, H. H. (1988). *Seramik Teknolojisi ve Uygulaması-Cilt I, İzmir: Birlik Matbaası.*

Karaoğlu, A. S. (2014). *Mimaride Çini Restorasyonu İlkelerinin Sorunsalları Üzerine Bir Yöntem Araştırması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.*

Singer, F. And German, W. L. (1971). *Ceramic Glazes, Yayınlayan: Borax Consolidated Limited, London Swi, (Çeviren: Tülin Ayta, 1976, İstanbul).*

Taşkıran, G. (2014). *Erken Osmanlı Dönemi Yapılarından Mahmut Paşa Türbesi Çinilerinin Bozulma Sebepleri ve Korunmasına Yönelik Öneriler, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Bilim Dalı, İstanbul.*