



**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ**

İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY
JOURNAL OF FINE ARTS FACULTY

Yıl 6 Sayı 11 - Haziran 2020
Year 6 Number 11 - June 2020

Sahibi/Proprietor

Doç. Dr. Mustafa Aydın

Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief

Zeynep Akyar

Editör/Editor

Prof. M. Reşat Başar

Yayın Kurulu/Editorial Board

Dr. Öğr. Üyesi Sinem Budun Gülas

Öğr. Gör. Mesut Batuhan Çankır

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

Yayın Koordinatörü

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

ISSN : 2149-3960

Dil/Language

Türkçe - İngilizce

Turkish - English

İdari Koordinatör/Administrative Coordinator

Tamer Bayrak

Kapak Tasarım/Cover Design

Doç. Fuat Akdenizli

Grafik Tasarım/Graphic Design

Elif Hamamcı

Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction

Süheyla Ağan

İngilizce Redaksiyonu/English Redaction

Neslihan İskender

Yayın Periyodu/Publication Period

Published twice a year - Yılda iki kez yayınlanır

June - December / Haziran - Aralık

Yazışma Adresi/Correspondence Address

Florya Yerleşkesi Beşyol Mah.

İnönü Cad. No: 38 Sefaköy

34295 Küçükçekmece/İstanbul, Türkiye

Tel: 444 1 428 - **Faks:** 0 212 425 57 97

web: www.aydin.edu.tr

E-mail aydinsanat@aydin.edu.tr

Baskı/Printed by

Şan Ofset Matbaacılık

Adres: Hamidiye Mah. Anadolu Cad. No:50

Kağıthane - İstanbul

Tel: 0(212) 289 24 24

Faks: 0(212) 289 07 87

KÜNYE - IDENTITY

İçerik ve Kapsam: Plastik Sanatlar, Uygulamalı Sanatlar, Görüntü Sanatları, Sahne Sanatları, Müzik

Content and Scope: Plastic Arts, Applied Arts, Visual Arts, Performing Arts, Music

Amaç: Sanat alanında yapılan araştırma, inceleme ve proje çalışmalarının sonuçlarını paylaşmak; sanat alanında akademik çalışma yapan öğretim elemanı, araştırmacı ve sanatçılara yayın olanağı sunmak; sanat ve tasarıma ait, sosyolojik, felsefi, teknik ve eğitim sorunlarının tartışılmasına zemin oluşturmak.

Purpose: To share results of research, analysis and project work/design study in the arts; to provide the opportunity to publish for academic teaching staff who work in the arts field, researchers and artists; to provide a basis for the discussion of issues relating to art and design, and sociological, philosophical and technical problems of arts education.

Hedef Kitle: Sanat alanında çalışan akademisyenler, sanat eğitimcileri, uygulamacılar, ilgili sanat kamuoyu, sanat ve tasarım öğrencileri

Target audience: Academics working in the field of art, educators in art, practitioners, related public opinion in arts, art and design students

Aydın Sanat Dergisi özgün bilimsel araştırmalar ile uygulama çalışmalarına yer veren ve bu niteliği ile hem araştırmacılara hem de uygulamadaki akademisyenlere seslenmeyi amaçlayan hakemli bir dergidir.

Aydın Sanat, Journal of Fine Arts Faculty is a double-blind peer-reviewed journal which provides a platform for publication of original scientific research and applied practice studies. Positioned as a vehicle for academics and practitioners to share field research, the journal aims to appeal to both researchers and academicians.

BİLİM KURULU - SCIENTIFIC BOARD

Prof. Elvan Özkavruk Adanır,	İzmir Ekonomi Üniversitesi	Prof. Dr. Hasan Saygın,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Akbulut,	İstanbul Üniversitesi	Prof. Rifat Şahiner,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Şeniz Aksoy,	Gazi Üniversitesi	Prof. Dr. Biret Tavman,	Marmara Üniversitesi
Prof. Gürbüz Aktaş,	Ege Üniversitesi	Prof. Tansel Türkođan,	Gazi Üniversitesi
Prof. Uđurcan Akyüz,	Yakın Dođu Üniversitesi	Prof. Dr. Gönül Üçele,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. A. Pınar Aras,	Atatürk Üniversitesi	Prof. Hamdi Ünal,	Beykent Üniversitesi
Prof. Betül Atlı,	Işık Üniversitesi	Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Aydın Ayan,	Mimar Sinan Üniversitesi	Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Günay Aykaç Atalayer,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Pelin Yıldız,	Hacettepe Üniversitesi
Prof. M. Reşat Başar,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Mehmet Yılmaz,	Gazi Üniversitesi
Prof. Mehmet Birkiye,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Dr. Selahattin Yıldız,	Maltepe Üniversitesi
Prof. Dr. Kamil Bostan,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Dr. Bayram Yüksel,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Şerife Cengiz,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Dr. Melis Oktuğ Zengin,	Nişantaşı Üniversitesi
Prof. Nihal Cömert,	İstanbul Teknik Üniversitesi	Doç. Fuat Akdenizli,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Sefa Çeliksap,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. And Algül,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Hayri Esmey,	Anadolu Üniversitesi	Doç. Safiye Başar	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Veysel Günay,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Arif Can Güngör,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Atilla İlkayaz,	Gazi Üniversitesi	Doç. Lütfü Kaplanođlu,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Özer Kanburođlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Berna Kurt Kemalođlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. İsmail Kaya,	Maltepe Üniversitesi	Doç. Dr. M. Melih Korukçu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Nesrin Önlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Doç. Dr. Hakan Okay,	Balıkesir Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş,	Üsküdar Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,	İstanbul Gedik Üniversitesi
Prof. Yakup Öztuna,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi H. Esra Çizmeci,	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Prof. Hasip Pektaş,	Üsküdar Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Gülay Sağlam,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ali Sait Liman,	Uludağ Üniversitesi
Prof. Mümtaz Sağlam,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanođlu,	Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Çetin Sarıkartal,	Kadir Has Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,	Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Zekiye Sarıkartal,	Mardin Artuklu Üniversitesi		

AYDIN SANAT

Yıl 6 Sayı 11 - Haziran 2020 - Year 6 Number 11 - June 2020

İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

Editörden

Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi'nin Sergileme Tasarımında Verinin Görselleştirilmesi

Visualization of Data in the Exhibition Design of the Museum for Social and Economic Affairs

Ceren ÇALIŞKAN, Mehmet Emin KAHRAMAN.....1

Ritüelde Kitlesele Histeri ve Sahne Pratiğiyle Uyuşmazlığı

Mass Hysteria in Ritual and Discrepancy with Stage Practice

Ezel ÇAĞLAYAN11

Erken Çocukluk Dönemi Resim Eğitiminde Çocukların Gelişim Süreçleri Ve Aile Tutumları

Development Process of Pre-School Kids and Its Relation to Family Attitude and Painting

Kübra Nur YAMAN BOZDEMİR.....19

Anadolu Kaya Resimleri

Anatolia Rock Paintings

Hülya GÜLER.....33

Sosyal Medya Tasarımı ve İhtiyaç

The Need for Design and Social Media Design

Cengiz CEYLAN.....43

An Analysis for the Effects of Digital Tools on Textile Pattern Design at a Graduate Program

Bir Yüksek Lisans Programı Üzerinden Tekstil Desen Tasarımında Dijital Araçların Etkilerinin İncelenmesi

Tülay GÜMÜŞER.....53

Aydın Sanat'a Katkılar / Contributions to Aydın Sanat

İstanbul Bienali 2019: Yedinci Kıta Hakkında.....65

AYDIN SANAT

Yıl 6 Sayı 11 - Haziran 2020 - Year 6 Number 11 - June 2020

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Cilt 6 Sayı 11 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2020.101

DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi'nin Sergileme Tasarımında Verinin Görselleştirilmesi

Visualization of Data in the Exhibition Design of the Museum for Social and Economic Affairs

Ceren ÇALIŞKAN, Mehmet Emin KAHRAMAN

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11001

Ritüelde Kitlesele Histeri ve Sahne Pratiğiyle Uyuşmazlığı

Mass Hysteria in Ritual and Discrepancy with Stage Practice

Ezel ÇAĞLAYAN

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11002

Erken Çocukluk Dönemi Resim Eğitiminde Çocukların Gelişim Süreçleri Ve Aile Tutumları

Development Process of Pre-School Kids and Its Relation to Family Attitude and Painting

Kübra Nur YAMAN BOZDEMİR

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11003

Anadolu Kaya Resimleri

Anatolia Rock Paintings

Hülya GÜLER

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11004

Sosyal Medya Tasarımı ve İhtiyaç

The Need for Design and Social Media Design

Cengiz CEYLAN

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11005

An Analysis for the Effects of Digital Tools on Textile Pattern Design at a Graduate Program

Bir Yüksek Lisans Programı Üzerinden Tekstil Desen Tasarımında Dijital Araçların Etkilerinin İncelenmesi

Tülay GÜMÜŞER

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11006

Editörden;

Aydın Sanat, on birinci sayısına ulaştı. Niteliğinden ödün vermeden hazırlandığı bu sayısında da dergimiz zengin içeriğini korudu. Toplam altı makalenin yer aldığı on birinci sayımızda yine Aydın Sanat'a Katkılar bölümü bulunuyor.

On birinci sayıya, sergilerin ve müzelerin bilgiyi iletmedeki misyonunu disiplinler arası çalışmalar bağlamında inceleyen **"Viyanalı Toplum ve Ekonomi Müzesi'nin Sergileme Tasarımında Verinin Görselleştirilmesi"** başlıklı **Mehmet Emin Kahraman** ve **Ceren Çalışkan**'ın makalesiyle başlıyoruz. İkinci makale ise, "Ritüelde Kitlesele Histeri ve Sahne Pratiğiyle Uyuşmazlığı" başlıklı, toplumsal davranışın kaynağını ve kitlesele histeriyi gözlemleyen **Ezel Çağlayan**'a ait. Üçüncü sırada, aile davranışlarının okul öncesi çocuk resimlerinin psikolojik boyutunu tartışan, çocukların başarıya ulaşmaları ve doğru yönlendirilmesi hususunda pedagoğ görüşleriyle birlikte **"Erken Çocukluk Dönemi Resim Eğitiminde Çocukların Gelişim Süreçleri ve Aile Tutumları"** başlıklı **Kübra Nur Yaman Bozdemir**'in makalesi yer alıyor. Aydın Sanat'ın bu son sayısındaki dördüncü makale, Hülya Güler'in Anadolu'daki kaya resimlerinin görsel incelemesinin yapıldığı, petrogliflerdeki sessiz anlam ve tarih bağlantısını kapsayan **"Anadolu Kaya Resimleri"** adlı makale. Beşinci sırada ise sosyal medya tasarımını ve sosyal medya tasarımının ortaya çıkış gerekçelerini inceleyen **Cengiz Ceylan**'ın **"Sosyal Medya Tasarımı ve İhtiyaç"** adlı makalesi yer alıyor. On birinci sayımızın son makalesi olan altıncı makale, Tülay Gümüşer'e ait, dijital araçların tekstil desen tasarımındaki etkilerini inceleyen **"Bir Yüksek Lisans Programı Üzerinden Tekstil Desen Tasarımında Dijital Araçların Etkilerinin İncelenmesi"** başlıklı İngilizce bir makale.

Dergimizin her sayısında serbest bir alan olarak yer alan **"Aydın Sanat'a Katkılar"** bölümünde ise 16'ncı Uluslararası İstanbul Bienali'nin sanatçıları tarafından yorumlanan **"Yedinci Kıta"** temasının seçilmiş görsel sonuçları İstanbul Aydın Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Grafik Tasarım alanlarındaki lisansüstü programlardaki genç sanatçı ve tasarımcıların Aydın Sanat Dergisi için alternatif okumaları ve yorumlarıyla yerini aldı.

Bu sayımızda katkılarından dolayı yazarlarımıza, hakemlerimize ve değerli yayın kurulu üyelerimiz Dr. Öğr. Üyesi Sinem Budun Gülas ve Öğr. Gör. Mesut Batuhan Çankır'a ve yayın koordinatörümüz Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk'a desteklerinden ve katkılarından dolayı çok teşekkür ederiz. Zengin içerikli yeni bir sayıda görüşmek üzere.

Prof. M. Reşat Başar
İstanbul Aydın Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi'nin Sergileme Tasarımında Verinin Görselleştirilmesi^{1*}

Ceren ÇALIŞKAN², Mehmet Emin KAHRAMAN³

ÖZ

Bilgiyi görsel yolla iletmenin sayısız yolu vardır. Sergilerin ve müzelerin bilgiyi iletmeteki misyonu disiplinlerarası çalışmalarla birlikte yeni ifade yöntemlerini beraberinde getirmiştir. Bu ifade yöntemlerinden biri, bilgiyi iletme yolunun nesnelere tabi tutulmaksızın gerçekleştirilebileceğini göstermiştir. Avusturyalı iktisatçı, sosyolog ve filozof Otto Neurath, kırk yılı aşkın bir süre müzecilik ve küratörlük alanlarına benzersiz katkılarda bulunmuştur. Otto Neurath'ın "kelimesiz küresel bir dil" yaratmak için geliştirdiği ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) istatistiksel veri görselleştirme yöntemi, kelimelere ve nesnelere ihtiyaç duyulmadan bilginin aktarıldığı evrensel bir görsel iletişim sistemi olmuştur. 1923 yılında açılan ve temelini ISOTYPE'a dayandığı "Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi"nin amacı, kültürler ve diller arasındaki sınırların eritildiği kitleler arası iletişimi kurmaktır. Otto Neurath'ın geliştirdiği ve Gerd Arntz'in grafik tasarımını üstlendiği "Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi", müzecilik ve sergileme tasarımı alanlarına yeni bir soluk getirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sergileme tasarımı, bilgilendirme tasarımı, veri görselleştirme, Otto Neurath, ISOTYPE.

1 * Geliş Tarihi: 3 Nisan 2020 - Kabul Tarihi: 15 Mayıs 2020

2 Öğr. Gör., İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, cerencaliskan@arel.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-4395-3368

3 Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Bölümü, mek@yildiz.edu.tr, Orcid No: 000-0002-2089-3067

4 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11001

Visualization of Data in the Exhibition Design of the Museum for Social and Economic Affairs

ABSTRACT

There are numerous ways to convey information visually. The mission of the exhibitions and museums to convey information brought together new methods of expression along with interdisciplinary studies. One of these methods of expression has shown that the way of transmitting information can occur without being subjected to objects. Austrian economist, sociologist and philosopher Otto Neurath has made unique contributions to the field of museums and curatorship for more than forty years. The ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) statistical data visualization method developed by Otto Neurath to create a "wordless global language" become a universal visual communication system in which information is transferred without the need for words and objects. The aim of the "Museum for Social and Economic Affairs", which was opened in 1923 and is based on ISOTYPE, was to establish communication among the masses where the borders between cultures and languages were melted. "Museum for Social and Economic Affairs", developed by Otto Neurath and undertaken graphic design by Gerd Arntz, brought a new breath to the fields of museology and exhibition design.

Keywords: Exhibition design, information design, data visualisation, Otto Neurath, ISOTYPE.

GİRİŞ

Sergilerin ve müzelerin ana amaçlarından biri bilgiyi iletmektir. İletişimde bilgiyi aktarma yöntemleri küreselleşmeyle ve gelişen teknolojiyle birlikte değişim göstermektedir. Bunun yanı sıra disiplinlerarası çalışmaların sayısız katkısı müze ve sergilerde bilgiyi aktarmada rol oynamaktadır. Geleneksel "toplama" müzelerinin odağında, eserler ve nesnelere yer almaktadır. Koleksiyonlar hem araştırma konuları olmuştur hem de sergi amaçlı kullanılmıştır. Ancak 1917 yılında temelleri atılan Toplum ve Ekonomi Müzesi" herhangi bir nesneye ihtiyaç duyulmaksızın Otto Neurath tarafından geliştirilen bir yöntemle bilginin her kesimden ziyaretçiye eşit oranda aktarımının mümkün olduğunu göstermiştir. Neurath için müzenin rolü nadide eserlerden oluşan bir koleksiyonun tanıtılması değil, toplumu eğitecek bir misyona sahip olmasıdır (Neurath, 1926). Üzerinde çalıştığı istatistiksel verileri olabildiğince sade bir grafik diliyle halkla iletmeye çalışırken aynı zamanda günümüz grafik tasarımının alt dallarından biri olan "Bilgilendirme Tasarımının" şekillenmesine ivme kazandırmıştır. Bu yazıda, demokratik kitlelere eğitime hizmet amacıyla Otto Neurath ve Gerd Arntz işbirliğinde tasarlanan istatistik veri görselleştirme yöntemi ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) sergileme tasarımı bağlamında incelenmiştir.

Isotype'ın Sözcüksüz Dili

İlk yazılı semboller nesnelere resimsel temsili olarak kabul edilmiş ve bu resimsel işaretlerin kullanımı insanlık tarihi boyunca genişlemiştir. Yazılı sembollerin kökeni piktograflara ve ideogramlara dayanmaktadır. Eski Sümer, Mısır ve Çin medeniyetleri, bu sembolleri ve kavramları temsil etmek için uyarlamaya ve onları logografik yazı sistemlerine dönüştürmeye başladılar. Piktograflar çoğu çağdaş kültür tarafından basit, resimsel,

temsili semboller olarak kullanılır. Dolayısıyla piktograflar bir sanat formu ya da yazılı bir dil olarak düşünülebilir. Uzun yılların ardından grafik sembolleştirme geçmişin mirasını şekillendirmiş ve piktogramların kullanımı farklı formlarda kendini göstermiştir.

Isotype'ı geliştiren, Otto Neurath ve meslektaşları, fiziksel dünyanın tüm yönlerini temsil eden ansiklopedik bir yaklaşımın bir parçası olarak tutarlı bir görsel dili sistematik olarak araştıran ilk kişilerdi. Piktogramlar halen yazısız bilgi aktarımlarında kamusal semboller olarak büyük bir öneme sahiptir, ancak ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) bundan çok daha fazlasıdır: 1920'lerde Viyana sosyalist belediyesinde öğrenciler ve işçiler de dahil olmak üzere daha az eğitilmiş gruplara sosyal gerçekleri iletmek için tasarlandı.

Daha hızlı ve etkili iletişim kurma, sözcükler olmadan anlaşılabilir evrensel bir görsel iletişim sistemi geliştirme süreci göz önünde bulundurulduğunda, Neurath'ın ISOTYPE dili, "sözsüz dünya dilini" yaratmak için önemli bir kilometre taşıdır. Neurath'ın "Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi" için geliştirdiği görsel çözümlene olan ISOTYPE daha sonraları dünyanın en önemli istatistik görselleştirme yöntemi olarak kullanılacaktır. ISOTYPE ilk olarak "Viyana Resimsel İstatistik Yöntemi" olarak adlandırılmış, daha sonraları bazı otoriteler tarafından "Neurath Modeli" olarak önerilmiş olsa da kabul görmemiştir.

Neurath, sosyal bilimlerin dogmatik tutumlarını reddettiğini ifade etmiş, sosyolojiyi maddeci temellere oturtmanın önemini altını çizmiştir (Akt. Aray, 2017: 44). Sosyal bilimlere nicel bir anlayışla yaklaşan Neurath, eğitime dayalı veri görselleştirmeleriyle toplumsal istatistikleri anlaşılır kılmaya çalışmıştır. Bu yüzden, topluma yardımcı olacak ve anlaşılır kılacak sayısal verilerin kitlelere öğretilmesine önem vermiştir. Neurath, her zaman istatistiğin çok güçlü bir araç olduğunun altını çizmiş ve ona bağlı her türlü ifade aracının bilgiyi aktarmada

en önemli unsurlardan biri olduğunu savunmuştur. Bu konuda "sözler ayrıştırıcı, görseller birleştirici" etki yaratır ifadesini kullanmıştır. Tasarımlarda bilgi aktarımının olabildiğince doğrudan yapılandırıldığı görsel çözümlene yöntemi kullanılmıştır. Bu nedenle ISOTYPE'in gelişmesinin altında yatan ana hedef karmaşık nitel bağlantıları öğrenim düzeyi düşük bir kitleye bile rahatça aktarabilecek istatistiksel veri görselleştirme yöntemine duyulan ihtiyacın giderilmesidir (Neurath, 1931: 401).

Görsel tasarımların uygulandığı ISOTYPE Enstitüsü'nde istatistiksel verileri grafiklere dönüştüren kişilere "dönüştürücü" ismi verilmiştir. Enstitünün başından sonuna kadar Otto Neurath'ın eşi Marie Neurath dönüştürücü olarak görev yapmıştır. Daha sonraları bu unvan "bilgilendirme tasarımcısı"na dönüşecektir (Burke, 2009: 3). Neurath müze çalışmaları için Köln Progresif Sanatçılar Grubu" ile bağlantılı üç grafik sanatçıyla çalışmıştır: Gerd Arntz, Peter Alma ve Augustin Tschinkel (V&A, 2011: 2). Arntz, çalışmalarını "Figüratif Konstrüktivizm" olarak adlandırmıştır. Ancak günümüzde havaalanları, olimpiyat dalları, karayolları gibi gündelik kavramlarda kullanıcıya rehberlik eden piktogramlar ISOTYPE'in görsel tasarımlarını üstlenen grafik tasarımcı Gerd Arntz'ın yarattığı tasarımların birer uzantısıdır.

Kelimenin dışında küresel dil birliği oluşturmaya çalışan ISOTYPE, hızlı ve etkili evrensel bir görsel iletişim sisteminin geliştirilmesinde önemli bir dönüm noktasıdır. Basit piktogramlar ile oluşturulan bu grafik dilin amacı, kültürler ve diller arasındaki sınırları ortadan kaldırarak herhangi bir dil bilme ihtiyacı olmadan kolayca iletişim kurmaktır. Otto Neurath'ın ISOTYPE'de kullandığı basit piktogramlar sistemi, karmaşık veri istatistiklerini basit grafik formlarda sunarak modern veri görselleştirme ve bilgi grafiğine öncülük etmektedir. Sosyal, politik, ekonomik, sağlık ve eğitim konularında hazırlanan semboller ve veri görselleştirmeleri, bu alandaki ilk adımlardır.

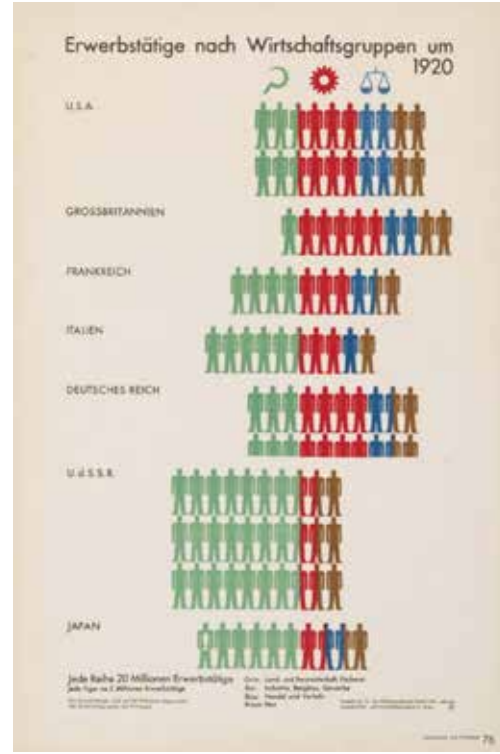
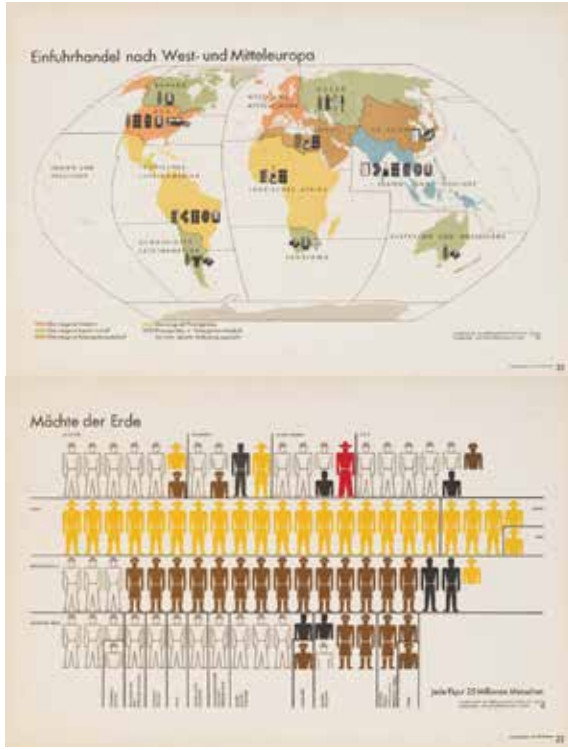
ISOTYPE sembollerin tasarımları belirli kurallara dayanmaktadır:

- 1- Temel semboller açık, kendi içinde anlaşılır, genel bir kavram veya türün temsilcileri olmalıdır;
- 2- Renkten bağımsız olmalıdır;
- 3- Renk kullanımı genel olarak düzenlenmemiştir (Resim 1-2);
- 4- Perspektifsiz çizilmelidir (Resim 3-4);
- 5- Zihin üzerinde canlı bir izlenim bırakmalıdır;
- 6- Birleştirilebilir olmalıdır;
- 7- Sembol bir grafik birimi olarak bir takım şeyleri ve daha sonra karşılık gelen birçok sayıda şeyi temsil edebilir;
- 8- Resimsel istatistikler, bir coğrafi harita üzerinde ulusal istatistikleri karşılaştırırken, soldan sağa, bir kitap gibi kırmızı olmalıdır;
- 9- Sembol kombinasyonları hikâye gibi bir bilgi birimi oluşturabilir. Resimsel dil anlamsal, sözdizimsel ve pragmatik olarak sınırlı ve az gelişmiştir (Cat, 2011, s.5).

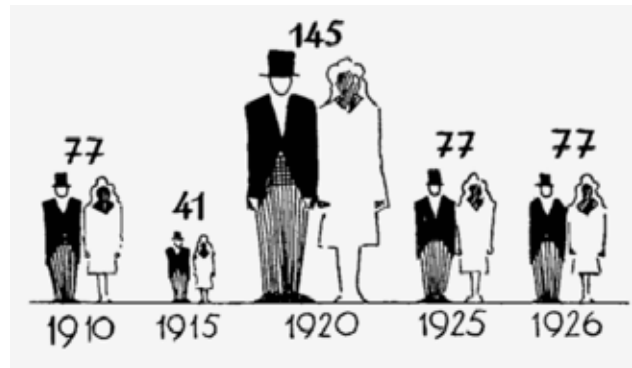
Neurath, toplumdaki makro ölçekli güçleri ve işçi sınıfı üzerindeki etkisini, büyük ölçüde işçi sınıfı halkını aydınlatıcı bir araç olarak göstermektedir. Yapısal güçlerin üretim ve tüketim döngüleri, sınıf ilişkileri, emek uygulamaları, doğal kaynaklar, coğrafya ve iklim ile ilgili istatistikleri aktarmak için bireyleri nesnelere kurtarmak istemiştir. Müzeyi, fiziksel objeleri barındıran bir mekân olarak değil, bilginin yaygınlaştırılabildiği bir yayın aygıtı veya iletişim altyapısı olarak konumlandırmıştır.

Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi

Otto Neurath, Birinci Dünya Savaşı boyunca ve sonrasında müzelerde sergi tasarımcısı, koleksiyon toplayıcısı, ekonomi tarihçisi ve sosyal bilimci olarak görev yapmıştır. 1917 yılında Leipzig'de Savaş ve Ekonomisi Müzesi'nin kuruluşunda yer almış, 1922 ve 1923 yılında Viyana'da birçok sergi açmıştır. Bu sergiler kitlelere birçok konu hakkında bilgi vermiştir. Son olarak 1923 yılının Eylül ayında Viyana'da Şehir Planlama ve Yerleşim Müzesi'ni kuruluşunda yer almıştır. Bu sergi toplumun yerleşik düzenin gelişmelerini ve ekonomi kuruluşunun nasıl işlediğini konu alır. 1925



Resim 1-2: Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi kitabından ISOTYPE istatistikleri.



Resim 3 sol: Doğru düzenlenmiş ve perspektif kurallarına göre uygulanmış piktogramlar.
Resim 4 sağ: Perspektife göre çizilen ve görsel karmaşaya yol açan piktogramların yanlış kullanımına bir örnek.

yılı Ocak ayında müzenin ismi “Ekonomi ve Toplum Müzesi” olarak yeniden adlandırılmıştır. İçerik genişletilerek işçi sınıfının üretimleri, göç, toplumdaki ölüm oranı, haklar, işsizlik, tüberküloza karşı savaş, alkolizm, diyet, spor, fizik ve eğitim gibi konular eklenmiştir. Neurath’a göre müze, teknoloji müzesi değildir misyonu insanlık için bilgilerin toplanması ve faydalarının paylaşılmasıdır (Cat ve Tuboly, 2019: 126).

Toplum ve Ekonomi Müzesi, düzenli sergilere ev sahipliği yaparak toplumsal verileri halkla paylaşmayı hedeflemektedir. Sergi ve yayın içerikleri hem yerel hem küresel çapta demografik ve ekonomik durumun genel hatlarının bir seçkisidir. Müze, Viyana Sosyal Demokratik Belediyesi (Kızıl Viyana) tarafından finanse edilmiş ve sosyalist gündemini paylaşmıştır. Bunlardan bazıları Kızıl Viyana belediyesinin konut politikası, sağlık, şehircilik gibi alanlarda verdiği kamu hizmetlerinin tanıtımıdır (Aray, 2017: 42). Bilgilendirme tasarımları, ölüm, konut ve yerleşim, sağlık hizmetlerindeki gelişmeler gibi konuları periyodik dönemler üzerinden kent

şahinlerinin yaşam şartlarını çeşitli açılardan karşılaştırarak, elde edilen kazanımları vurgular. Dönemin belediyesine ilişkin verilere ek olarak, kentin veya ülke nüfusunun genel demografik yapısı (yaş, cinsiyet, ekonomik durum, ikamet yeri vs.), ekonomik üretim (sanayileşme, tekelleşme, kadın iş gücünün artması, sendikalaşma, gelir dağılımı, çeşitli aktivitelerin ülke ve dünya ekonomisi içerisindeki payları (endüstri, tarım, hizmet sektörü) gibi başlıca konulara değinilmiştir (Resim 5).

Toplum ve Ekonomi Müzesi aracılığıyla Neurath, kitlesel reklamcılığın çoğalmasına karşılık veren bir müze sergisi dili geliştirmeye özellikle ilgi duymuştur. Ona göre “Resimsel temsil yöntemini pekiştirilmeli”dir (Uyan Dur, 2014: 2). Yazılı sözcüğün ve bilginin hızla dağılmasının kapasitesine karşı kuşkuyla yaklaşan Neurath, resimsel temsili ve fiziki modellerin hem müzeciliğin izleyicisinin hem akıl hem de hayal gücüyle ilgilenmenin yeni yollarını sunduğuna inanıyordu: “Yeni

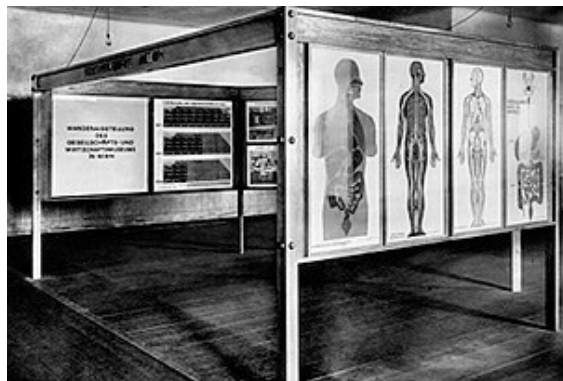
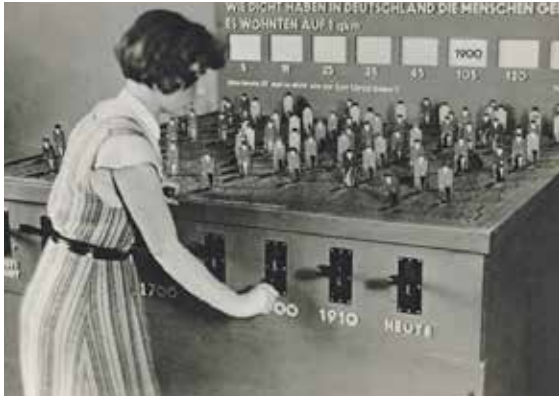


Resim 5: Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi sergi tasarımı genel görünüm.

yeni müze ve sergi teknikleri ortaya çıkıyor. Örneğin; yıldızların gidişatını ve gezegenlerin rotasyonunu gösteren sergileri örnek verebiliriz. Ancak toplumla ilgili verilerin kitlelere anlatıldığı sergiler kısıtlı" ifadelerini kullanmıştır (Uyan Dur, 2014: 2).

Neurath, basit imgeler yardımıyla toplum, ekonomi ve siyaset üzerine var olan karmaşık bilgileri iletmek için geliştirdiği yalın yöntemle farklı kültür ve dillerden gelen insanların karşılıklı olarak anlaşılmasında büyük rol oynamaktadır. Bilgi, rehberlik ve görsel dil oluşturma gibi işlevlere sahip işaretler, semboller ve piktogramlar, dil, kültür ve din farklılıklarına rağmen herkes tarafından anlaşılabilen evrensel bir iletişim sağlama amacına sahiptir (Uyan Dur, 2014: 2). Müzenin amacı sosyal gerçekleri resimsel olarak temsil etmektir.

Aynı zamanda gezici olarak da tasarlanan müzenin sergileme tasarımları incelendiğinde, mekânsal oryantasyon koridor sistemi üzerine konumlandırılmış ve bölmelendirilmiştir. Bölmeler portatif konstrüksiyonlar üzerine yerleştirilen grafik panolardan oluşmaktadır. Panolarda yer alan grafik tasarımlarda ise dikkat kaybını en aza indirmek için olabildiğince yalın bir çözümlenmeye gidilmiş, tasarımlar gereksiz tüm detaylardan arındırılmıştır. Piktogramlar, görsellerin kavramını stilize ederek ziyaretçilerin sistemi kolay öğrenmesine olanak sağlamıştır. Tipografi yalnızca bölümlerin ana başlıklarında daha büyük puntolarda ve bazı alanlarda görseli pekiştirmek amacıyla kullanılmıştır. Müze aynı zamanda manyetik sembollerle çevrilmiş metal haritalar, animasyon filmler gibi etkileşimli modeller ve diğer dikkat çekici cihazlar da geliştirmiştir. Belirli bir taslağa göre oturtulmuş sembollerin içerik anlatımıyla



Resim 6-9: Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi sergi tasarımları detay görünümüleri.

etkinlik ve erişilebilirlik hedeflenmiştir (Resim 6-9)

Sonuç

Bilginin aktarımında ve öğrenilmesinde iletilen sayısız veri arasından hangilerinin daha kolay ve akılda kalıcı olduğu bu verilerin aktarılma yöntemi ve mecraları ile yakinen ilişkilidir. Belirli yöntemler ve mecralar aracılığıyla iletişim kurulurken verilerin hafızada kalıcılığının sağlanması iletişimin başlıca koşullarındandır. Görsel iletişimin, diğer iletişim dallarına göre hafızada kalıcılık oranı daha yüksektir. John Berger'in de değindiği gibi "görmek konuşmaktan önce gelir" (Berger, 2016: 7). Otto Neurath'ın geliştirdiği "sözcüksüz görsel iletişim dili" olan ISOTYPE bu açıdan bir devrim niteliğindedir. Her türlü kitleye hizmet etmek amacıyla yaratılan bu dil, piktogramlar aracılığıyla aktarılan bilgilerin, üzerinde düşünülmüş, bir problem sonucunda ortaya çıkmış, çözüm yolunda gereksiz tüm detaylardan arındırılarak sisteme kavuşturulmuştur. Kızıl Viyana Belediyeciliği döneminde temelleri atılan ve günümüzde her alanda karşımıza çıkan veri görselleştirme yöntemi dil, din, ırk, eğitim düzeyi farkı gözetmeksizin bilginin aktarımında eşitlikçi bir yaklaşım gözetir. Öte yandan, Neurath'ın gezici sergi kurmak istemesi "nadireler kabinesi"nden başlayan geleneksel toplama müzeciliğine bir alternatif geliştirerek, "değer kaybı olmadan her yere taşınabilen bir sergi" düşüncesinden ileri gelmektedir. Ona göre yerleşik müzeler biriciktir ancak bilgiyi iletme konusunda kısırdır. Veri görselleştirmenin diğer tematik müzelerde nasıl olabileceği üzerine düşünen Neurath; "Örneğin doğal tarih müzelerindeki hayvan, bitki ve nesne koleksiyonlarının yanında yer alacak veri grafiği sistemi ile bilgiler daha doğru aktarılacaktır" cümlesiyle bunu vurgulamıştır (Hochhäusl, 2019: 171). Sözlü iletişimin gelişmediği dönemlerde ortaya çıkan ve günümüze kadar gelen

resimsel iletişim biçimi temelde hiç değişmese de 20. yy'da peşi sıra ortaya çıkan sanat hareketlerindeki devrimci gelişmeler, şüphesiz ki ISOTYPE'in grafik dilinin yaratımına öncülük etmiştir. Sosyal gerçekleri grafiksel bir dille ifade eden ISOTYPE Enstitüsü'nün başarısı daha sonraları Moskova'da kurulan IZOSTAT Görsel İstatistikler Enstitüsü'nün kurulumuna da öncülük etmiştir.

Sonuç olarak, ISOTYPE'in güçlü ifade diliyle, yalın bir çözümlemeyle yaratılmış ve etkileşimli uygulamalarla pekiştirilmiş sergileme tasarımının birleşiminden ortaya çıkan müze, kitlelere hem eğitici hem de eğlendirici bir ortam sağlamıştır. Bu yaratıcı iletişim ortamının doğmasında sosyoloji, ekonomi, istatistik ve sergi tasarımı arasında derin, karmaşık ve çok yönlü bir bağlantı olduğunu da vurgulamak önemlidir.

KAYNAKÇA

- Aray B. (2017). Otto Neurath'ın Eğitimciliğinde Viyana Çevresi Düşüncesinin Etkileri, *Social Sciences Research Journal*, Volume 6, Issue 2.
- Berger J. (1997). *Ways of Seeing*, Londra: Penguin Books.
- Burke C. (2009). *Isotype representing social facts pictorially*, *Data Design For Decisions*, Paris: OECD.
- Cat, J. (2011). *Visual Education Supplement to Otto Neurath*, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/neurath/visual-education.html> (8 Nisan 2020)
- Cat J. ve Tamas Tuboly A. (2019). *Neurath Reconsidered*, *New Sources and Perspectives*, *Boston Studies in the Philosophy and History of Science* 336, İsviçre: Springer.
- Hochhäusl S. (2019). *Traveling Exhibitions in the Field: Settlements, War-Economy*,

and the Collaborative Practice of Seeing, 1919–1925: Neurath Reconsidered, New Sources and Perspectives, Boston Studies in the Philosophy and History of Science 336, İsviçre: Springer.

- İnanç Uyan Dur B. (2014). Otto Neurath, ISOTYPE Picture Language and Its Reflections on Recent Design, TOBB University of Economics & Technology, Faculty of Fine Arts Design & Architecture, Department of Visual Communication Design, Ankara.
- Neutrath O. (1926). Bildliche Darstellung Sozialer Tatbestände, 1926 in Neutrath 1991, Gesammelte Bildpädagogische Schriften, Viyana: Hölder-Pichler-Tempsky.
- Neurath O. (1931). Soziologie im Physikalismus. Erkenntnis, 2, s.393-431.
- V&A (2011). ISOTYPE International Picture Language, University of Reading,

Department of Typography & Graphic Communication, Londra (9 Nisan 2020).

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Resim 1-2, Gesellschaft und Wirtschaft, Bildstatistisches Elementarwerk, Bibliographisches Institut AG, 1930.
- Resim 3-4, <http://isotyperevisited.org/2010/09/isotype-revisited.html>
- Resim 5, <http://www.designhistory.nl/2019/gerd-arntz-graphic-work-1920-1940/>
- Resim 6, <http://www.inventingeurope.eu/knowledge/a-museum-without-borders>
- Resim 7, <http://www.samstaginderstadt.at/1050.html>
- Resim 8, <http://www.zeitlose-zeichen.at/download-london/Exhibition%20Panels.pdf>
- Resim 9, <http://www.vandasye.com/otto-neurath-travelling-exhibition/>

Ritüelde Kitlesele Histeri ve Sahne Pratiğiyle Uyuşmazlığı^{1*}

Ezel ÇAĞLAYAN²

ÖZ

Ritüeller kolektif davranışın en ilkel örneklerini oluşturur. Dolayısıyla toplumsal davranışın kaynağını ve kitlesele histeriyi gözlemek için ana tarihi kaynaklardır. Ritüeller her toplumda kendine özgü unsurlar barındırır fakat benzer törensel davranış kalıpları gözlemlenir. Çünkü kolektif ruh, bireysel değişkenlerin çok ötesindedir. Basit bir örüntü içerir, ritüelistik tiyatronun ilham kaynağı da bu kolektiviteden doğan ilkel olana dönme isteğidir. Her ne kadar ritüelistik tiyatro ritüelin bu kolektif ruhundan hem teorik hem de pratik olarak faydalansa da, tiyatro için ritüel, arkaik toplumlarda gerçekleştirildiği haliyle bir biçim önerisi olamamıştır. Çünkü güncel sahne pratiği ve konjonktür, ritüelin sonucu olan katharsis ve kitlesele histeri önündeki engellerle bezelidir. Dolayısıyla ritüelin ortaya çıkardığı sonuçlara varılması imkânsızdır.

Anahtar Kelimeler: Ritüel, Kitlesele Histeri, Tiyatro, Kolektif

Mass Hysteria in Ritual and Discrepancy with Stage Practice

ABSTRACT

Rituals are the most primitive examples of collective behaviors. Thereby, they are the main historical records for observing the source of social behavior and mass hysteria. Rituals contain ethnic specifications in every society, however similar ceremonial behavior patterns are observed. Because the collective soul is way more beyond from individual parameters. It contains a simple pattern, and the inspiration source of the ritualistic theatre is the desire to return to primitive which was born from that collectivity. Even though the ritualistic theatre makes use of the collective soul of the ritual, both theoretically and practically; a ritual for theatre could not be a form offer as it was implemented in archaic societies. Because current stage practice and conjuncture are covered with obstacles in front of catharsis and mass hysteria which are resulted from ritual. Accordingly, it is impossible to reach the outcomes of the rituals.

Keywords: Ritual, Mass Hysteria, Theatre, Collective

1 * Geliş Tarihi: 18 Kasım 2019 - Kabul Tarihi: 5 Mayıs 2020

2 Drama Öğretmeni, ezelcglyn@gmail.com, Orcid No: 0000-0003-3389-7179

3 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11002

GIRIř

Dođanın insan yařamını kontrol etmesine karřın, insanın dođayı kontrol altında tutma çabası geçmiřten bugüne bir üstünlük savařına sebep olmuřtur. "Bu üstünlüđün anlatımı ise ilkel insanın birlikte düzenlediđi yalın ve yabanıl oyunlarla ortaya çıkar. Bu ilkel oyunlar gittikçe daha belirgin ve düzenli bir durum olarak birer ritüel, yani dinsel ritüel ařamasına dođru geliřir." (Nutku, 1972:75)

Ancak 'oyun' olgusu, ritüelden de önce insanođlunun temel bir içgüdüdür. Bunu en görünür halde çocuklarda gözlemek mümkündür. "[...]derinlik psikolojisi alanında düşüncelerini geliřtirirken Sigmund Freud'un yaratıcılık ile kutsal törenler arasındaki bađlantıya deđindiđi Totem ve Tabu (1912), sanatın bařlangıçta büyüünün hizmetinde olması gerektiđini, ilkel dürtülerle sanatın mutlaka bir bađı olduđunu ileri sürer." (Candan, Oyun Tören Gösterim, 2010:26)

Oyun olgusu ile ritüelin yakın iliřkisi, sanatın ilkel dürtülerle arasındaki örüntüyü temel düzeyde kurar görünmektedir. Zamanla dini karakterinden kurtulan ritüelin oyuna yaklařtıđı görülür. Bu sayede 'oyun'un iç dinamiđindeki yaratıcılık özü, dini kimliđinden kurtulan ritüelin yaratıcı kimliđiyle örtüşür. "Dinsel tören insanın dođayla çatıřmasını simgelerken, homo ludens³'i ortaya çıkaran topluluk oyunları insanın insanla çatıřmasını iřler ve din dıřı bir kaynađa sahiptir." (Nutku, 1972:75)

Türk Dil Kurumu ritüel tanımını iki řekilde yapar;

"1. isim Ayın

2. sıfat Adet haline gelmiř" (Türk Dil Kurumu, 2006)

Törenselle niteliđi olan 'ayın' tanımı kolektif üretime ait bir tanımken, 'adet haline gelmiř' olanı iřaret eden ritüel tanımının kolektif üretimle ilgisi yoktur. Sadece rutinleřen, tekrarlanmakta olan bireysel ya da toplumsal her davranıř için kullanılabilir bir kavram olarak tanımlanır. Günümüz güncel ritüel tanımında bu davranıřların törenselle nitelikli olması řartı bulunmaz. Özetle ritüel sözlük anlamı dıřına çıkmıř, kavramsal sınırlarının dıřına tařmıřtır. Bu rutin davranıř özelindeki ritüelin, törenselle niteliđinden ziyade 'adet haline gelmiř olan' imlemesi, ayın bađlamındaki ritüelin periyodik olarak tekrarlanan törenlerden meydana geliřindendir. Zamanla dini niteliđini yitiren 'ayın' nitelikli ritüel, salt tekrarlanan rutin davranıřlar için kullanılmaya bařlanır.

Bu çalıřmanın ana konusu törenselle nitelikli <ayın> anlamındaki ritüelin temelindeki kolektif davranıř řekli ve ritüelin bir toplumsal olgu olarak bugün tiyatro pratiđinde kendine yer bulup bulamayacađıdır.

Ritüelile toplumsal yapan řey katılımcılıđın esas oluřu ve katılımcıların ortak histeri paylařımıdır. "[...]tören sırasında bireysel benliklerinden esriklik ya da benzeri bir nedenle ayrılan topluluk bireylerinin arasındaki duygu paylařımına iřaret eder. Günümüzde bu, futbol maçlarında, pop konserlerinde izleyiciler arasında yařanan birlik ve ortaklık" (Candan, Oyun Tören Gösterim, 2010:27) ile yaklařık olarak aynı řeydir. Ona katılan ve yorumlayan kiřilerin duygu dünyalarını kapsar. Bu toplu histeri hali 'kitle histerisi' olarak tanımlanır. Kitle histerisi, bireyin kiřisel duygu dünyasından çok daha basit fakat anlaşılması zor bir diyalektik

3 Oynayan insan.

barındırır. "Bilinçli kişilik ortadan silinir, bütün bu birleşmiş fertlerin düşünceleri ve duyguları tek bir tarafa yönelir. Şüphesiz, geçici, fakat pek açık özellikler gösteren bir kolektif oluşturur." (Bon, 1997:20) Bu ortaya çıkan kolektif bilincin sayısal çoğunluğu bireye, tek başına yapabileceklerinden fazlasını yapma gücü kazandırır. "Bir toplulukta her duygu, her hareket sirayet edicidir. Hem o derece sirayet edicidir ki, birey, kişisel çıkarını topluluğun çıkarına kolayca feda eder. Bu fedakârlık hali aslında insanın tabiatına aykırı olmakla beraber ancak bir kitleye dahil bulunuldukça meydana çıkan bir şeydir." (Bon, 1997:26) Bunun yanında kitleyi oluşturan katılımcılar arasında hiçbir benzerlik ya da yakınlık olmayabilir. Kolektif ruh, bireylerin zekâları, meslekleri, eğitimleri, yaşayışları gibi değişkenlerden etkilenmez. Katılımcılar ırksal bilinçaltı tarafından yönetilirler. "Psikolojik kitle, aynı cinsten olmayan unsurlardan toplanma bir an için birbirleriyle kaynaşmış, geçici bir yaratık gibidir." (Bon, 1997:23) Bu, ayrı bileşenlere sahip kimyasalların bir araya gelerek oluşturduğu yeni bir maddeye benzer.

"Kitleler halinde bulunan bireyin başlıca özellikleri:

- 1- Bilinçli kişiliğin kaybolması
- 2- Bilinçaltı ile hareket eden kişiliğinin hâkimiyeti
- 3- Düşüncelerin, duyguların sirayet yoluyla aynı yöne doğru yönelişi
- 4- Telkin edilen düşüncelerin uygulamasına hemen başlamak isteği." (Bon, 1997:28)

Öyleyse ritüeli bir araya getiren kolektivitede de aynı ruh geçerlidir ve ritüel ruhunun yakalanabilmesi, bu kitlesel histerinin

gerçekleşebilmesine bağlıdır. Histeriyi meydana getiren son derece ilkel bu dürtüler, atalarımızdan miras kalan bilinçaltı itkililerdir. Esriklik bu ilkel dürtülerin ateşleyici gücünden doğar. "Trans ve coşkuya, Hristiyan kilise ayinlerinden yoga uygulamalarına, ritmik vurgular eşliğinde yapılan ilkel kabile törenlerinden Japon No tiyatrosuna kadar çok çeşitli durumda rastlanır." (Candan, Oyun Tören Gösterim, 2010:27) Zen Budizminin ilkeleri, Japon No tiyatrosunun en belirgin biçimsel özelliklerini şekillendirirken, ritmik müzik eşliğindeki danslar, dans ve dramının birleşiminden oluşan ritüelistik bir kolajdır. "Demek ki ibadet bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeleştirme ve bir gerçekleştirme ikamesidir." (Huizinga, Johan, 2018:36)

Şamanizm'den Budizm'e dini nitelikli ritüelistik alışkanlıklar, onları bugünün din dışı tekrar eden davranış niteliği taşıyan ritüel anlamına yaklaştırmaktadır. "Yinelenen ritim içinde yoğun duygusal uyarımlarla gelen rahatlama, katharsis⁴i çağırır. Araştırmacılar ritmik esrik davranışın yatıştırıcı, sakinleştirici etkisini beyinde ürettiği serotonin vb. doğal kimyasallara bağlar." (Candan, Oyun Tören Gösterim, 2010:28)

Vücudun esriklik halindeki tepkisi salt psikoloji temeline dayanmaz, tıbben de incelenmesi gereken değişimlere neden olur. Öyle ki katılımcılarda zaman zaman bayılma ve hiperventilasyon⁵ semptomları bile görülür. Ortamdaki yüksek karbondioksit salınımının uzuvlarda spazmlarda yol açtığı da gözlemlenmiştir. Bu törensel davranış ve özündeki kitlesel histerinin biyolojik temelidir. Arkaik toplumların tamamında benzer şekilde görülen törensel davranış ve ritüellerde katharsis benzeri bir arınma ortaklığı bulunur. Arkaik toplumlarda ritüellerin çoğunda feryat ve yakarışlara rastlanma nedeni de budur.

4 Aristoteles Poetika adlı eserinde katharsis'i, temizlenme, arınma, arlaşma anlamında kullanır. Türkçeye arınma olarak geçmiştir.

5 Tıbbi terim: Anormal hızlı soluk alıp verme.

“Mevsimsel törenlerde inlemek ve feryat etmek çile ile yakından ilişkilidir. Bütün eski uygarlıklarda bunun sayısız örnekleri vardır. Didoros, Mısırlıların tahılın ilk biçilişinde isis için gözyaşı döktüklerini ve ağladıklarını söylüyor. Heredotos’a göre, yaz şenliklerinde Maneros denilen hüzünlü bir şarkı söylerlerdi.” (Gaster, 2000:36)

Tanrılar ve onların ruhlarıyla ilişkilendirilen bu feryatların çoğu, onların dünyadan kayboluşları üzerine yazılmıştır. Ancak bu inleme ve feryatları tamamen yas tutma davranışı gibi algılamak yerinde bir yaklaşım değildir. Çünkü coşkunluk içeren bu törenlerin yarattığı duygulanım üzerine inlemelerin ortaya çıkmış olması da olasıdır. Bunları bir sevinçten haykırış olarak da yorumlamak mümkündür. “Eski dillerin çoğunda “acıdan inleme” ve “sevinçten haykırma” sözcükleri pek birbirinden ayrılmış değildir ya da en azından birbirine yakındır., her ikisi de basitçe “bağırma” anlamına gelen bir tek yansımali köke dayanır. Örneğin, Yunanlılarda, elelizo filii her iki anlamda da fark gözetmeden kullanılır, İbranice h-l-l, “sevinçten bağırma”, a-l-l ve y-l-l, “ağlama ahı” il ilişkilidir, tıpkı Akadların elelu’sunun karşıtı alalu ile olduğu gibi.” (Gaster, 2000:42)

Dolayısıyla ritüelin içeriğindeki bu gibi sözlü imler, tüm kültürlerde ayin ve törenleri, toplumsal davranış bakımından tarihi bir kaynak haline getirir. Tıpkı toplulukların en temel gerçeğini oluşturan ve inanç sistemlerinin geleceğe aktarılmasını sağlayan mitler gibi, ritüeller de organik şekilde bağlı oldukları toplumların düşünce ve inanç sistemleri ile davranış biçimlerinin en temel tarihi kaynağını oluşturur.

Ritüelin Tiyatro Pratiğindeki Yeri

Ritüel, onu ritüelistik yapan karakteri elbette zamanla değişime uğrarlar. Ritüel kavramının anlam dönüşümü yaşaması gibi tiyatrodada da

ritüelistik oyunlar revize olmaya başlar. Özellikle Japon Halk Tiyatrosu, ritüelistik tiyatronun oluşumunda başı çeker. “Performanslardan, klasik Japon tiyatrosuna, Batılı metinlerden çağdaşlaşan klasiklere, müzikallerden avantgarde oyunlara doğru genişleyen Japon tiyatrosu günümüzde oldukça canlı ve renkli bir portre çizmektedir.” (Birkiye, 2016:57)

Bu bağlamda Batılı tiyatro geleneğiyle Doğunun öz ve biçim bakımından sentezine, ritüeli çıkış noktası olarak ön ayak olur.

Dramatik olanın asal ögesi çatışma, ritüelin içerdiği karşıtlığın bir yansımasıdır. “Doğada karşıtların çatışması, sanatta yansımasını güçlü bir biçimde tiyatrodada bulmuş, ritüellerin büyüsel atmosferinden doğan tiyatronun ilk asal dramatik malzemesini de mitoslar oluşturmuştur. Ritüellerdeki eylem ile bu mitoslar canlanmış ve ilkel toplumlardan, antik yunan uygarlığına değin tiyatronun ilk kıpırtılarını oluşturmuşlardır.” (Akgül, 2012:17)

Ritüelin dramatik olanı dramatik yapan çatışmayı barındırıyor olmasından hareketle, Richard Schechner’in bu teatral kolektivitenin önünü açacak biçim arayışı elbette tesadüf değildir. Bu bağlamda Schechner’in Dionysus in 69 girişimi, 1960’ların dünyasında devrimsel nitelikte bir gelişmeye yol açar. Bir doğum ritüeli temsili olan ve çıplaklığın bir anlatım aracı olarak kendine yer bulduğu bu oyunda, izleyicinin verdiği tepki, ritüelin ana çıkış noktasındaki birliktelik ve histeri gibi yoğun duygu durumlarının dışına çıkmıştır. “Çıplaklık, seyirci tarafından ilk başta garipsenmiştir, çıplak oyuncu bedenleri bazı seyircileri tedirgin etmiştir.” (Çelikçapa, 2014:68)

Dionysus in 69’un ilk gösterimlerinin birinde seyircilerden bazıları doğum ritüeli sahnesinde, oyuncularını taciz etmiştir. Schechner duruma müdahale etmek durumunda kalmış, sonraki süreçte de katılımcıları sınırlandıracak bazı kurallar getirmiştir.

Bu davranış biçimi izleyicinin bir katılımcı olarak doğrudan gösterinin içinde yer almak

istememesi biçiminde yorumlanabilir ancak ne koşul sağlanırsa sağlansın oyuncu için temsil niteliğini yitirmediğinden, tıpkı prova sürecinde yaşanan zorluklar gibi, ahlaki engeller içerir. “[...]bu çıplaklık düşüncesi oyuncuları zor bir sürece sürüklemiştir. Çoğu, ilk sergilendiği zamanki rahatlığını yitirmiştir.” (Çelikçapa, 2014:69)

Ritüelin özüne bir yaklaşma girişimi olarak görülebilecek oyunda belirli ölçüde de olsa seyirciye katılım izni verilmesi gerektiği açıktır. “Fakat seyircinin katılımına açık olan sahneler, bazen önceden planlanması imkânsız sahneler haline gelir. Bu yüzden, gösterimcilerle yapılan provalar, ne ile karşılaşılacağı tahmin edilemediği için, çoğu zaman amaçsız kalır. Sadece genel hatlarıyla, bazı sahne amaçları belirlenmiş ve kurallar koyulmuştur. Örneğin, oyun başlangıcındaki “Doğum Ritüeli” ve sonundaki “Ölüm Ritüeli” sahnesine, katılım için izin verilmez.” (Çelikçapa, 2014:76)

Avrupa tiyatrosundaki bu gelişme çağdaş bir tiyatro arayışının hem sebebi hem sonucudur. Çünkü günümüzde de ritüel ve tiyatro ilişkisine yönelik araştırma ve denemeler sürmektedir. Bunun yanında ritüel, Türk tiyatrosunda kaydedilen daha ağır aksak bir gelişim süreci içinde ele alınırsa, biçimsel açıdan Schechner’in uygulamaları kadar cesur olmamakla birlikte, benzer bir işlevselliğini yitirme sonucuyla karşılaştığı görülür.

Doğanın canlanması, ölümü, hasat zamanı gibi takvimsel gelişmelere göre şekillenen köy seyirlik oyunlarının ritüelistik kimliğinden başlayarak, günümüz tiyatrosunda sürdürülmeye çalışılan geleneksel boyuta kadar Türk tiyatrosu da, giderek ritüelistik kimliğinden uzaklaşmıştır. “Günümüzde oynanan dramatik köy seyirlik oyunlarındaki değişme ve yok olma olgusu, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle olmuştur. Bilimin gelişmesiyle birlikte, kut-törenlerin inanç boyutunda çözümler de meydana gelmeye başlamıştır. Önceki dönemlerde verimliliğin

arttırılması, bolluğun sağlanması için başvurulan ritüeller, günümüzde yerlerini yeni ve farklı disiplinlere ve uygulamalara bırakmak zorunda kalmıştır.” (Artun, 2004) Salt içeriğe ve tiyatronun misyonuna ilişkin değişimler değil, seyirci açısından da bazı gelişmeler yaşanmıştır. Cumhuriyet dönemi seyircisi, Muhsin Ertuğrul öncülüğünde koşullandırılmış ve daha en başta izleyicinin bir ritüel katılımcısı olması engellenmiştir. “1924’te 6 maddelik, tiyatrodan nasıl davranılacağını gösteren bir duyuru yayınlamıştır. Buna göre tiyatroya temiz giysilerle gelinir, gürültü yapılmaz. Konuşmak, ıslık çalmak, ayaklarını yere vurmak gibi hareketler yasaklanmıştır.” (And, 2014:162). Zaman içinde giderek yerleşen bu anlayış seyirciyi bir katılımcı olmaktan çok pasifize eden bir konuma getirmiştir. Ancak “İyi seyirci edilgin değil, etkin olanıdır” (And, 2014:163)

Bu bağlamda Türk tiyatrosu seyircisi, Dionysus in 69 örneğindeki kadar bile katılımcı değildir. İslami gelenekler ve yaşam ilkelerinden gelen Türk toplum yapısı nedeniyle, çağdaş tiyatro geleneği dahi birçok sansür ve engele takılarak, amacına hizmet edemeyecek biçimde icra edilmektedir. Ancak ritüel ve tiyatroyu, Türk tiyatrosu özelinde buluşturabilecek en yakın kavramsal tanımı, karnaval ile yapmak mümkündür. Karnaval’ın, tıpkı ritüelin özündeki şenlik ve törensel havayı taşıması bakımından, Mikhail Bakhtin’in karnavalesk6 adını verdiği kavramsal düzlemde birbirine yaklaştığı fikrinden yola çıkarak, Şark Dişçisi, Seni Seviyorum Türkiye gibi çağdaş sahneleme örnekleri incelenebilir.

6 Tam Türkçe karşılığı olmayan bu kavram, karnavalın içerdiği toplumsal normları alaşağı eden şenlik ve eğlence özü taşıyan, bazı kaynaklarca karnavallaşma, karnavalımsı gibi sözcüklerle tanımlanan, karnaval özellikleri taşıyan anlamına gelmektedir.

Engin Alkan yorumuyla 2011’de İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları’nda sergilenen “Oyun anlatıcı ile birlikte karnaval alanına gelen bir kumpanya ve bu kumpanyanın oyuncularının tanıtıldığı geçit törenine benzer bir dansla başlar. Daha en başından sahnede tam bir eğlence vardır.” (Salihoğlu, 2019:83) Karnaval atmosferini tam anlamıyla yakalamak isteyen yönetmen bununla yetinmez. “Rengârenk ve gösterişli dans ve coşkunun ortada olduğu her zaman aydınlık olan bir atmosfer vardır. Fonda bulunan beyaz perdede bu renkler yansır ve daha da canlı adeta bir sirk gösterisinin renkli ışıklarına dönüşür.” (Salihoğlu, 2019:83) Geleneksel konular ve ilişkilerin ele alındığı bu örnekte, karnavalesk kurgu, kostüm, ışık, dekor gibi unsurlarla desteklenmiştir. Örnekte görüldüğü üzere bu sahnelemede, Dionysus in 69 örneğindeki gibi, ritüele yaklaşan beden in vurgulandığı bir doğallık yakalanamamıştır. Aksine kostümler karnavalesk havayı yaratmada birer araç olarak kullanılmıştır. Ceren Ercan’ın kaleme aldığı ve Bakırköy Belediye Tiyatrosu’nun 2018’de sahnelediği, ‘Seni Seviyorum Türkiye’ örneğinde de, Türk toplum yapısına ait yerel olguların yer aldığı, ilişkilerin bu izlekte işlendiği bir başka, ritüele, oyun kişilerinin ele alınışı bakımından yaklaşan sahneleme örneğidir. Ritüelistik tavır bağlamında, “oyunun karakterleri bilinmezlik, arada kalmışlık, eşikte olma, bir çeşit arafta kalma halindedir. Bir geçiş dönemi içinde olan Türkiye’nin içinde bulunduğu belirsizlik kargaşa ve toplumsal bunalımın temsili olan mekân tüm kirli çamaşırları da göze sermenin metaforu olarak nitelenebilir.” Bir diğer açıdan “tüm oyun bir bilinmez zaman, bir şimdi, bir an içinde geçmektedir. Yarınlarını tahmin edemeyen kapana kısılmış bu insanlar dönüşüm değişim dönemindeki bir toplumun endişesinin yansımasıdır.” (Salihoğlu, 2019:95) Bu sahneleme örneklerinin ritüele, zaman

zaman karnavalesk bağlamda, zaman zamansa kişileştirmeler düzleminde ritüelistik havaya yaklaştığı, ancak bir ritüelistik tiyatro örneği ve yöntemi oluşturmada eksik kaldığı açıkça görülmektedir.

Sonuç

Ritüeller inanç temelinde şekillenen, toplumsal kültürün törensel nitelikli çekirdeğini oluşturabilir. Bunun yanında en ilkel hali ile açıklanamayan olayları açıklama çabası olarak da tanımlanabilir. Şüphe duyulan ve endişe verici olaylar için bir açıklama sunma işlevi de bulunur. Ancak ritüelleri tarihsel bir kaynak haline getiren şey toplumların kolektif kimliklerinin aktarıcısı olma görevidir. Çünkü tüm ritüellerin içeriğinde benzer temsiller ve örgütsel davranış kalıpları görülür.

Arkaik toplumlarda var olan ritüel yapısının zamanla çağcıl toplumlarda değiştiği gözlenir. Tarıma dayalı toplumlarda rastlanan mevsim dönüşümü, hasat zamanı ayinleri gibi törenler, yerini dinsel karakterini yitirmiş farklı bir formdaki ritüellere bırakır. Tarımsal ritüellerde, baharın gelişi, hasat zamanı gibi döngüsel durumlar konu edilir. Ancak buradan yola çıkarak ritüelin bütünüyle bir sanat olarak değerlendirilmesi yanlıştır. Ritüel pratik bir amaç taşır. Sanatın amacı ise yalnızca kendini gerçekleştirmektir. Sanatta, ritüeldeki sorgusuz inancın yerini eleştirel bakış alır. Ritüel hep aynı şeyleri konu edinirken, sanatın konusu sınırsızdır. Ancak elbette tiyatrunun alternatif arayışlar için ritüeli didikliyor olması boş çaba değildir. Törensel niteliği, temsil içeriyor olması ve bu temsilin kurgulanıyor olması gibi ritüelin, tiyatrunun temel bileşenleriyle yakın ilişkisi, onu tiyatrunun kökeni yaptığı gibi tiyatrunun geleceğine dair ilgi çekici ipuçları taşıyor olması da olasıdır. Antonin Artaud, Richard Schechner gibi tiyatro araştırmacıları ve kuramcılarının neredeyse bir asırdır, tiyatrunun biçimsel ve dilsel arayışlarına dair soruların cevaplarını ritüelde arıyor olması, ritüelin tiyatro için ne denli zengin bir kaynak

olduğunun kanıtıdır. Ne var ki ritüel bugün tam anlamıyla performe edilmesi mümkün bir tiyatro biçimi gibi görünmemektedir. Çünkü ritüeli ritüel yapan kolektivite bugünkü pratikte sağlanamaz. Oyuncu ya da seyirci her zaman bir temsilin aracı ve ya parçası olarak bunun bilincindedir. Salt bu bile kitlesel histerinin oluşturulması önünde engeldir. Üstelik bireylerin katılımcılığını sağlamak için güçlü doktrinlere ihtiyaç vardır. Çünkü toplumlar artık ilkel değildir ve bireyler bilinç düzeyinde son derece uyanık bir haldedir. Bilincin felce uğratılması söz konusu değildir. Günümüzde örgütlenmenin kendine zemin bulamayışının nedeni de budur. Din gibi saf inanç içeren bir öz taşımadıkça, kolektif haz ve duygu paylaşımı ritüelistik oyunlardaki gibi katharhisise yol açacak yoğunlukta gerçekleşemez. Topluma karşı sorumlu olduğumuz bireysel tasarlanmış davranışın yol açtığı üst kimlik, ritüeldeki törensel niteliği deforme ederek, toplumsal birlikteliğin ana örüntüsünü kuran ritüel katılımcılar arasındaki bağı koparır. Schechner'in ve Artaud'nun denemeleri aksi için birer örnek teşkil etse de, bugünkü konjonktürde şiddet ve erotizm gibi ilkel dürtüler toplumsal ahlaki mekanizmaların kontrolündedir. Belirgin biçimde, Geleneksel Türk tiyatrosunun tarihi gelişimi içinde de bu mekanizmaların, tiyatro biçim ve içeriğine ne denli etkin şekilde yön verdiği gözlemlenebilir. Öyle ki, Türk tiyatro kronolojisi içinde, bireyselliği hiçe sayan, geleneklere bağlı toplumsal bir ideale hizmet edecek bir tiyatro formatı ortaya çıktığını açıkça görmek mümkündür. Bu bol sansürlü kısıtlayıcı icra biçimi de, gösterim sırasında amaçlanan kitlesel histeri ile kolektivitenin önündeki en büyük engeldir. Ancak çeşitlenen ve artan tüketim alışkanlıkları ile ekonomik ve sosyal hayattaki gelişmeleri takiben, elbette Avrupa tiyatrosu gibi Türk tiyatrosunda da, zaman içinde büyük içerik ve biçim değişikliklerine uğramıştır. Bazen

karnavaleskin törensel kimliği boyutunda, bazense oyun kişilerini ritüel katılımcılarına yaklaştıracak nitelikler kazandırılması yoluyla ritüelistik hava yaratılmaya çalışılmıştır. Fakat bu değişiklikler yine de ritüelin, bir sahneleme önerisi olmasından öteye geçememiştir.

Dramatik yapısı bakımından ritüelin modern dramayla benzerliği açıktır. Ancak bu benzerlik ritüelin, tiyatro için tek başına tümünden yeni bir biçim önerisi olabilmesi adına yeterli değildir. Çünkü ne ritüeldeki örgütsel davranışın bugün modern dramada uygulanabilirliği vardır ne de onunla aynı amacı taşır. Ritüel ancak ve ancak çıkış noktasıdır.

Dolayısıyla katılımcılarının, kitlesel histerinin gerçekleşebilmesi için gereken adanmışlığı sağlamak için bu farkındalıktan yoksun olmalarını beklemek gerçekçi değildir. Aynı şekilde oyuncunun da temsil fikrinden uzak bir ritüel katılımcısı olmasını ummak olası değildir. Bu yüzden tam anlamıyla ritüele dönüş teorik olarak kulağa mümkün gelse de, pratikte değildir. Ritüeller tiyatro için daha çok biçimsel bir temsil yöntem arayışının çıkış noktası ya da tiyatroyu anlamaya dair veri toplanacak, tarihsel bir kaynak olarak görülmelidir.

KAYNAKÇA

- Akgül, T.Y. (2012). Antik Yunandan Modern Sonrasına "Myth" Kavramının Evrimi. İzmir, Türkiye: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- And, M. (2014). M. And içinde, Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi. İletişim Yayınları.
- Artun, E. (2008). Halk Kültürü Tiyatrosu Sempozyumu. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi.
- Birkiye, S. K. (2016). Kendi Kültürünü Dönüştürmek: Japon No Tiyatrosu. Aydın Sanat, 45-61.
- Bon, G. L. (1997). Kitleler Psikolojisi. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Candan, A. (2010). Oyun Tören Gösterim. İstanbul: Norgunk.
- Çelikçapa, E. (2014). Richard Schechner'in Performans Anlayışı. İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gaster, T. H. (2000). Thespis - Eski Yakınođu'da Ritüel, Mit ve Drama. İstanbul: Kabalıcı.
- Huizinga, J. (2018). Homo Ludens. içinde Ayrıntı Yayınları.
- Karaman, K. (2016). Ritüellerin Toplumsal Etkileri. Şehir ve Düşünce, 80-89.
- Nutku, Ö. (1993). Dünya Tiyatrosu Tarihi 2. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Peacock, J. L. (2006). Ritüellerin Sosyal Evrimi Teorisi Üzerine Notlar. Milli Folklor, 141-148.
- Salihoğlu, B. (2019). Türk Tiyatrosunda Karnavalesk ve Grotesk Sahneleme İncelemeleri. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.
- <https://sozluk.gov.tr/> (21.10.2020)

Erken Çocukluk Dönemi Resim Eğitiminde Çocukların Gelişim Süreçleri Ve Aile Tutumları^{1*}

Kübra Nur YAMAN BOZDEMİR²

ÖZ

Bu çalışmada okul öncesi çocukların gelişim süreci incelenerek, resim eğitimi bu eğitim sürecinde ise aile davranışları tartışılmıştır.

Resim, okul öncesi dönemdeki çocukların yaratıcılık ve estetik gelişimini destekleyen önemli bir öge olarak bilinmektedir. Çocuğun doğumundan itibaren gelişim evreleri ile paralel süre gelen yaratıcılık ve çizme güdüsü, çocuğun kendi kendine keşfinin ve doğal yolla gelişiminin bir sonucu olduğu kabul edilebilir.

Araştırmada öncelikle çocuğun gelişim süreçleri incelenmiş olup, bu süreçte fizyolojik ve psikolojik olarak görülen evrelerin açıklaması örneklerle ifade edilmiştir. Ardından bu evrelerin, çocuğun sanatsal gelişim sürecinde resim eğitimi ile paralel olan ilerleyişi ve ailenin psikolojik ve fizyolojik olarak çocuğa olan etken davranışları, bu tutumların çocuk üzerinde olumlu ve olumsuz etkiler oluşturduğu izlenmiştir. Bilinçsiz aile bireylerinin çocuk üzerindeki tutumları çocuklar tarafından resim aracılığı ile ifade edilmiş olup davranış bozukluğuna ve özgüven eksikliğine kadar sonuçlara ulaşıldığı görülmüştür.

Sonuç olarak okul öncesi çocukların gelişim süreçleri boyunca resmin önemli bir iletişim aracı olduğu anlaşılır haldedir. Bu tezde yapılan araştırmalar sonucu ise aile davranışlarının okul öncesi çocuk resimlerinde psikolojik olarak, başarıya ulaşmaları ve doğru yönlendirilmesi hususunda pedagojik görüşleriyle birlikte öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Resimleri, Çocuk ve Sanat, Erken Çocukluk

1 * Geliş Tarihi: 16 Nisan 2020 - Kabul Tarihi: 15 Mayıs 2020

2 İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel Sanatlar Anabilim dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi, Orcid No: 0000-0002-8100-8017

3 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11003

Development Process of Pre-School Kids and Its Relation to Family Attitude and Painting

ABSTRACT

This study examines the development process of preschool children, their art education, and how families react whilst this education process.

Art education is a well-known element that supports the creativity and aesthetic development of preschool children. A child's developmental stages since the birth are compatible with creativity that comes from inside and motive to draw. This creativity and motive can be accepted as a result of the child's self-discovery and natural development.

This research firstly examines the developmental processes of the child physiologically and psychologically with examples. Furthermore, the research observes that the progress of these stages are compatible with the art education and child's artistic development process and how the psychological and physiological behaviour of the family towards the child and their attitude generates positive and negative effects on the child.

The uneducated of the more conservative family members on the child were expressed by these children through paint creatively. Furthermore, it was observed that the effects of these attitudes can reach up to behavioural disorder and lack of self-confidence. In conclusion, it can be understood that painting is an important communication tool during the development process of preschool children.

As a result of the researches made in this dissertation, suggestions and ideas have been created together with pedagogues on how to achieve the psychological success and correct orientation of family behaviors in preschool children's paintings.

Keywords: Children paintings, Kids and Art, Pre-school children

AMAÇ

Okul öncesi eğitim döneminde görsel sanatlarda resim ve çocuk; birbirini tamamlayan, sürekli değişen, gelişen ve süreç içerisinde kendini yenileyen olgulardır. 3, 4, 5 yaş seviyelerinde en etkili iletişim yöntemi olan resim, yaş aralığına ve motor becerilerine göre değişkenlikler gösterir. Çocuğun ilk kez kalemi eline aldığı anda onu tutmaya, tanımaya çalışması, sonrasında yaş ve motor becerileri ilerledikçe çocuğun kâğıt üzerinde lekeler ve belirginliği olmayan çizgiler oluşturması, planlı (kurgusal) değil aniden oluşan dışavurumlar olarak değerlendirilebilir.

Karalama dönemi gelişime atılan ilk adımdır. Bu dönemden itibaren çocuğun zaman içerisindeki kişisel deneyimi, artan motor becerileri ve ailenin yaklaşımı paralel bir değişime neden olacaktır. Tüm bu süreçlerdeki değişkenler ele alındığında okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin; çocuğun yeteneğine, aldığı resim eğitimi-ne ve bu eğitimin gelişim sürecine yaklaşımları, bahsettiğimiz paralel değişimin en önemli unsurlarıdır.

Psikologlar, pedagoglar ve eğitimciler çocuk resimlerini farklı açılardan incelerken; gelişimin bazı boyutlarının birbiriyle etkileşim halinde olduğu unutulmamalıdır. Bir çocuğun fiziksel, sosyal, duygusal, bilişsel ve yaratıcı gelişiminin yanında, ailenin çocuk üzerindeki tutum ve davranışlarından bağımsız olarak değerlendirmemektedir.

Okul öncesi eğitimi çocukları ele alındığı XIV. Milli Eğitim Şurası'nda (1993) okul öncesi eğitimin tanım ve kapsamı şu şekilde belirtilmektedir: Okul öncesi eğitimi, 0-72 ay grubundaki çocukların gelişim düzeylerine ve bireysel özelliklerine uygun, zengin uyarıcı ve çevre imkânları sağlayan, onların bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden gelişmelerini destekleyen, kendilerini toplumun kültürel değerleri doğrultusunda en iyi biçimde yönlendiren

ve ilköğretime hazırlayan, temel eğitimin bütünlüğü içerisinde yer alan bir eğitim sürecidir. Diğler (2012) Mialeret'in okul öncesi eğitimin, çocuğun doğumundan ilkokula girişine kadar olan yaşam sürecindeki eğitim olduğunu vurguladığından bahsetmiştir. Poyraz ve Dere (2001)'e göre ise okul öncesi eğitim "doğumdan ilkokulun başlangıcına kadar olan çocukluk yıllarını içine alan, bu yaş çocuklarının bireysel özelliklerini ve gelişimsel düzeyleri-ne uygun, zengin, uyarıcı çevre imkânlarını sağlayan, onların tüm gelişimlerini toplumun kültürel değerleri ve özellikleri doğrultusunda en iyi biçimde yönlendiren bir eğitim sürecidir."

Günümüzde okul öncesi eğitim kurumlarında sistemli veya sistemsiz bir şekilde sanat eğitimi çalışmaları yürütülmektedir. Hangi yaşta olursa olsun çocukların büyük bir çoğunluğu sanat eğitiminden büyük bir zevk almaktadır. Dışarıdan bakıldığında çocukların ellerini, elbiselerini ve etrafı kirletmelerine neden olmakla birlikte sanat eğitimi, onları hem eğlendiren hem de eğlendirirken birçok yararlar sağlayan etkinliklerin başında gelmektedir (Ulutaş ve Ersoy, 2004).

Literatür Araştırması

Bu araştırmada, okul öncesi dönemdeki çocukların (3 ve 6 yaş) resim eğitiminde, psikolojik ve fizyolojik olarak çizgisel gelişim süreçleri incelenmiştir. Psikolog ve pedagogların yöntemlerine uygun olarak çocuk gelişiminin evreleri ele alınmıştır. Bu evrelerde sanat eğitiminin bir dalı olan resmin çocuk için önemi ve ebeveynlerin davranışlarının çocuklarda ve resimleri üzerinde oluşturdukları olumsuz durumları, ne gibi iyileştirmeler yapılması gerektiği incelenmiştir. Literatür taraması sonucunda erken çocukluk döneminde resim ve aile tutumuna yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır. Yapılan bu araştırmanın literatürdeki boşluğu doldurması ve

gelecekteki araştırmalara kaynaklık etmesi açısından önemli olabileceği düşünülmektedir.

Bu araştırma yapılırken kütüphane araştırması, gözlem, psikolojik yöntem, bellek eğitimi teknikleri kullanılmıştır. Konuyla ilgili kaynaklar araştırılarak, incelenen konular, tanımlamalar ve alıntılarla açıklanmaya çalışılmıştır.

Resim çocuğun kendisine yönelik algısını olumlu olarak etkiler. Ortaya çıkan ürün, çocuğun gelişiminin yansımasıdır. Erken çocukluk döneminde resim eğitimi, iletişim kurmayı, kendine yönelik olumlu benlik algısı geliştirmesini, kendine olan güvenini kazanmasını, bir etkinliğe başlarken daha istekli olmasını ve çevresi tarafından onore olmasını sağlar. Çocuk için yapılan çizimleri ve değerlendirilmesi, olumlu geri bildirimlerle iletişim kurulması çok önemlidir. Resim yoluyla çocuk bu olumlu geri bildirimleri alma şansı elde eder. Çocuk genetik olarak belli yetenekleri almasına rağmen eğer uygun ortam ve gerekli destek sağlanmazsa bunu ortaya çıkaramamaktadır. Erken çocukluk döneminde, çocuk sanata duygu ve düşüncelerini aktarır. Resim çocuğun zihinsel gelişimi hakkında da ipuçları verir. Çocuğun çizgilerinin gelişimi, kullandığı figürler, sergilediği kompozisyon, nesnelerin orantısı, ayrıntıların yer alışı şekli onun zihinsel durumu hakkında bize ipuçları vermektedir. Çocuk, sanata sosyal gelişimini yansıtır. Arkadaş ilişkileri nasıl, toplumsal normları algılayışı, sosyal ortamdaki kişilerin çocukla ilişkisi sanata yansıtılmaktadır. Resim çizen çocuk hayallerini ortaya koyar ve geleceğine ayna tutar. Bu araştırmada erken çocukluk dönemi, anne-baba tutumunun çocuk üzerinde gösterdiği etkinin resim eğitiminde olumlu ya da olumsuz kalıcı etkiler oluşturduğu gözlemlenmesi ele alınmıştır.

Çocuk Resmi

Çocuğun resimlerdeki ifade zenginliği, yaşama ilişkin görgü ve edinilen bilgilerle

yakından bağlantılıdır. Görsel algılama, çocuğun diğer duyuşsal, bilişsel becerilerine göre en etkili olanıdır. Birçok eğitimci ve araştırmacının saptadığı gelişim kuramları, çoğunlukla çocuk resimleri üzerinde yapılan sayısal gözlem ve incelemeye dayanmaktadır. Bu nedenle saptanan çizgisel özellikler her kuramda hemen hemen aynıdır. Ancak araştırmacıların ayrıldıkları nokta, bu çizgilerin oluşum biçimleri üzerindedir; bu biçimlerin zihinsel bir soyutlama sonucu kavramlarına mı bağlı, yoksa doğrudan görsel algılarına mı bağlı olduğudur. Yani çocuk bildiğini mi çizer, gördüğünü mü? Yapılan deneyler ve araştırmalar çocukların hem gördüklerini hem de bildiklerini çizdiklerini gösterir. Küçük çocuklarda tam bir kavram oluşmadığı için çizgileri her ne kadar bir soyutlama gibi görünse de algılarına bağlı anlık izlenimlerin etkisini taşır. Çocuk büyüdükçe resimleri algısal kavramsal bir süreci yansıtır (Kırışoğlu, 1998).

Çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişim sürecine ilişkin olarak beraberinde sanat etkinliklerinde de belirgin olarak bir değişim olduğu gözlemlenir. Zemine, kâğıda konulan ilk leke ve çizgi, gün geçtikçe birer yapıt evresine dönüşerek ergenlik dönemine kadar devam eder. Çocuğun gelişimi beş evrede ele alınırken, okul öncesi dönemde; karalama dönemi (2-4 yaş), karalama döneminden şema dönemine geçiş (3-5 yaş) ve şema öncesi dönem (4-6 yaş) olarak ele alınabilir.

Karalama Dönemi (2-4 yaş):

İlk zamanlarda çocuğun kalem tutmasından sonra gerçekleşen zemin üzerine lekeler bırakması ve geliştiği güzel çizgiler oluşturması karalama döneminin başlangıcı olarak sayılabilir. Çocuğun ilk çizgisel işaretleri gelişimi açısından önemli sayılabilir. Çocuk kâğıt üzerindeki karalamalarıyla kendisini ifade etmeye başlar. Başlangıçta kâğıt, çocuk tarafından, içinde grafik işaretlerinin uçtuğu bir kap gibi ele alınır. Çocuk ne mesafeyi ne resmin temelini ne de sağ

ve solunu göz önünde bulundurur. Bu eksiklik Piaget ve Inhelder'in çocukta mekân kavramının üzerinde yaptıkları araştırmalara uymaktadır (MeiliDworetzki, 1966).

Genelde araştırmacılar ilk dönem karalamalarından çoğunun herhangi bir şeyi temsil etmek niyetiyle yapılmadığında birleşirler. Hem Luquet hem de Piaget, bu ilk karalamalarını yalnızca oyun ve alıştırma olarak görmüşlerdir (Piaget ve Inhelder; 1969). Bu ilk karalamaların ve lekelerin bir şey ifade etmeksizin çizilmiş olabileceği, büyük ölçüde motor becerilerinin etkisiyle oluşan yapıtlar olduğu ileri sürülmektedir.

Karalama evresinden önce çocuklarda dokunsallık ön plandadır. Gelişiminin ilk yıllarında keşif ve icat döneminde olan bu çocuk nesnelere tanımaya ve tanımlamaya başlar, kâğıt ve kalem ile tanıştığı anda eli amaçsız şekilde kâğıt üzerinde dolaşırken çizgiler bırakır. Çocuk oluşan çizgileri görür ve onların yaratıcısı olduğunu anlar. Bu istem dışı eseri yetişkinler anlamsız bulabilir, fakat çocuk için bu, faaliyetinin bir ürünü, kişiliğinin yansımasıdır. Başlangıçta yaratıcı olan güç, zamanla yeniden canlandırılmak istenen bir zevkin kaynağı olur (Yavuzer, 2017).

Naville, karalamaların elin veya kolun basit bir devinimsel-hareki anlatımından doğduğunu söylerken, onların, grafik mekânda gerçekleştirilen resim ve yazı faaliyetlerinin tümü demek olan grafizmin kaynağı olduğunu kabul etmektedir. On ikinci ayda görülen çocukların ilk karalamaları gelişimlerine paralel olarak ilk adım atmalar, ilk kelimeleri söylemeleriyle aynı zamanda ortaya çıkmaktadır. Wallon'a göre (Samurçay, 1975) "Resim kendiliğinden doğar ve çocuğun kendine özgü çizgilere verdiği yoruma dayanır." Çocuğun kâğıt üzerindeki ilk çizgileri ve karalamalarının, gelişimi ilerledikçe belirli bir düzen içine girdiği görülmektedir ve yetişkinler tarafından tanınabilecek düzeyde çizgilere dönüşür. Çocuklar bu

çizgisel karalama dönemlerinde hızlı gelişim gösterdiği dikkat çeker.

Bu karalamalar ise üç kategoride toplanır.

1. Kontrollü karalamalar
2. İsimlendirilen karalamalar
3. Bir rahatsızlığı dile getiren karalamalar ya da çizgilerdir.

Çocuk bu dönemde karalamayı keşfetmiş parmaklarını motor becerilerinin gelişimine göre hareket ettirebilir şekilde karalamalar yapar. İleriki dönemlerde ise çocuk zaman içerisinde kendi çizgileri ile etrafındaki şekil ve nesnelere benzerliğini fark ederek her çizimde var olanın üzerine yeni çizgiler eklemektedir. Bu benzerliği fark eden çocuklar resimlerini anlamlandırmaya ve yorumlamaya başlar. Şöyle ki her çocuk çizgilerinde farklı anlam ortaya koyar. Aynı karakteri taşıyan çizgileri çizen 3 yaşındaki iki farklı çocuktan biri çizgisi annesini ifade edebilmekte, diğeri ise babasını ya da başka bir nesneyi yorumlayabilmektedir. Çocuklar gelişim gösterdiklerinde ebeveynlerinden veya çevreden etkilenmeleriyle anlatım gücünü kuvvetlendirebileceklerdir.

1948 ve 1981 yılları arasında yüz binlerce çocuk resimleri üzerinde yaptığı araştırmalarla tanınan Psikolog Dr. Rhoda Kellogg (1910-1987), özellikle farklı ülkelerdeki çocuklar tarafından yapılmış binlerce resmin koleksiyonunu oluşturmuştur. 2-6 Yaş arası çocukların çizim özelliklerini gösteren 7.500'den fazla resim vardır. Kellogg'ın araştırma kapsamındaki bu resimler mikro filme alınmış olup, bugün (ABD) Appalachian Üniversitesi'ndeki kütüphanenin koleksiyonundadır. Kellogg'ın yorumlarını da içeren resimler, bu alanda çalışan psikologlar ve çocuğun sanatsal gelişimi ile ilgilenen eğitimciler için önemli bir referans kaynağı olarak görülmektedir.

Çocuk resimlerini sistemleştiren Kellogg, okul öncesi çocuğun çizgisel gelişimine en ilginç

açıklamayı getirmiştir. Kellogg, çizgilerin doğal bir süreç içinde birbirinden etkilenecek şekilde geliştiğini söyler. Bu gelişimde çocuk bir düzen ve bir uyum aramaktadır.

Kellogg (1969), 1,5-2 yaş arasındaki çocukların ilk başlarda yaptıkları karalamaların daha sonra bir dizi düzenli şekiller haline gelerek ve aşama aşama ayırt edilebilir şekillere dönüşüp, sonra da ilk simgesel çizimlerin 3-4 yaşlarında tamamen yapısal blokları oluşturan çeşitli karmaşık şekillere dönüştüğünü iddia eder (Somerville ve Hartley, 1994). Çocuğun bu artistik davranışı ve çabası Gestalt'ın öğrenme kuramı ile yakından ilgili olduğu görülür. Çünkü çocuklar, başlangıçta çevrelerinde gördükleri varlıkları nesnelere bütün olarak algırlar. İlerleyen gelişim dönemlerinde ise bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişkileri algılayıp organize ederek yorumladıkları görülebilmektedir. Karalama devresinin son dönemlerinde belli belirsiz göze çarpan ilk betimlemeler Cyril Burt'a göre (Stevenson, 1968) "Lokalize Çizimler" olarak ifade edilmektedir. Dolayısıyla çocuk, bir nesnenin parçalarını görüp onları çizmeye başlar.

Kontrollü çizgiler çocuklarda motor koordinasyonunun gelişmesiyle gerçekleşir. Yani çocuklar, kol hareketi ile çizgiler (en, boy, diyagonal, dairesel) arasındaki ilişkiyi fark ederler. Çocuk, kontrollü karalamaya başladıktan sonra görsel kontrolden ve yaptığı işaretlerden haberdar olur. Bir başka deyişle bunları keşfetmeye başlar. Çocukların çoğu bu tür karalamaları büyük bir coşku ile yaparlar, çünkü onlar için görme ve hareketle ilgili gelişim arasındaki koordinasyon başarı açısından büyük önem taşır. Göz-el koordinasyonunun görüldüğü bu kontrollü karalamalarda çocuk yeni hareketlerinden, yeni uyarımları keşfetmeye, keşfettikçe de haz duymaya başlar (Yavuzer, 2017).

Çocuklar, yaptıkları karalamaları bir nesne ya da obje olarak adlandırmaya başlarlar (Aslında bu çizgiler hiçbir nesne veya objeye

benzemez, onlar hala bir karalamadır). Çocukların bu şekildeki davranışları önemli bir gelişmedir. Bu, onların şekiller ile ilgili düşünmeye başladıklarına işaret eder. Çevrelerindeki yaşam ile ilişki kurarlar, şekillerin yapılarını algırlar. Bazı geometrik formları bir nesne veya bir insan figürü olarak isimlendirirler. Örneğin, "Baba" kavramı çemberin içinden aşağıya doğru uzanan iki çizgi (bacaklar) olarak betimleyebilirler.

Buna göre 2,5 ve 3 yaş grubundaki çocukların çizgisel özellikleri; çizgiler anlamsız olup, omuzdan hareketli, kuvvetli, saat yönünde, sağdan sola doğrudur. Çizgiler amaçlı, düzensiz fakat dikkat merkezlidir (bunlar sözel olarak adlandırılabilir). İlk taklit edici çizimler, bilek hareketleri kol hareketleriyle yer değiştirmiştir. Parmaklarını kullanma ve yetişkinleri taklit etme çabaları görülür. Çizgilerde belirginlik ve bir nesnenin özel parçalarını birleştirmeyi araştırır ve bir üst basamağa geçiş özelliklerini gösterir. Özellikle pastel boya kullanımında uzun şeritler halinde çizim, büyükçe lekeler şeklinde de boyamalar görülür. Denetimsiz, kısa süreli, doğal boyamalar görülür. Renk kavramı yoktur, renkleri kısa fırça darbeleriyle kullanırlar.

Karalama Döneminden Şema Öncesi Döneme Geçiş (3-5 yaş):

Şema öncesinde çocuğun çevresindeki varlıkların çizgisel olarak betimlenmesinde algı, imge yetisi, oran, mekân kavramı ve duygusal özellikler belirleyici bir faktör olarak görülür. Bu faktörler çocuğun genel gelişimiyle paralel değişimler gösterir. Karalama dönemlerinin sonlarında çocuklar artık figürler çizmeye başlarlar ve yaptıkları ilk girişimler basit ve eksiktir. 3 yaşında olan bir çocuk insan figürü resmetmeye başladığında ilk çizdiği şey bir dairedir ve bu daire onun için kafayı ifade eder. Çocuk, yaptığı resimde en önemli gördüğü kısım

kafadır. Gözler, burun, ağız orantılı yerlerde olmasa da yüze yerleştirilecektir. Üç yaşından sonra çocukların çizdiği figürler belirli basit formüller ve şemalara benzer gibidir. Örneğin bu dönemdeki çocukların tipik insan figürü çizimlerinde daire, kafa olarak yer alır ve dairenin herhangi bir yerinden geçen çizgiler kol ve bacak olarak nitelendirilebilir.

Dört yaş çocuklarında ise kollar ve bacakları temsil eden uzantıları kafaya ekleyerek figür çizmeye çalışırlar. Kafadan dikey düzlemde aşağıya inen iki çizgi bacakları, yatay düzlemde sağ sol olarak çizilen çizgiler kolları, kafaya yerleştirilen noktalar ise gözleri ifade etmektedir. Bu dönemde çocuklar şematik çizimlerden çok simgesel ifadeler kullanırlar. Çocuklar oluşturdukları ilk sembollerden sonra elde ettikleri bilişsel güç ile değişik varlıkların betimlemelerine karşı duyarlı oldukları görülür. Bu durum özellikle görsel kontrolün denetim altına girmesi, göz-el koordinasyonunun başlamasıyla üç yaşından itibaren oldukça hızlı bir gelişme izler.

Bir şeylerden haberdar olmanın ilk göstergeleri, eğri dairelerden oluşan (mandala) çizimlerdir. Dairenin keşfedilmesi; çocuğun daha sonraları güneş, insan kafası çizimlerine ilişkin önemli duyuşsal güç olarak görülür. "Mandala" olarak tanımlanan dairesel çizimlere ilişkin yapılan araştırmalarda, çocukların resimlerinde bütün dünyada (Hangi din, ırk veya kültürden olursa olsun) ortak evrensel özellikler gösterir. Bunlar, çocuğun karalama devresinden sonra ortaya çıkan ilk tematik şekillerdir. Daha sonraları dairelerin ortasına veya sağında solunda birleşmiş-toplanmış şekiller, sıkça görülen özelliklerdir.

Çok değişik biçimlerde çizilen dairesel şekiller veya "Mandalalar", binlerce çocuğun çizimlerinin analizini yapan Rhoda Kellogg'a göre (Gaitskell ve Hurwitz, 1970) çizme ile sunuş-gösterme arasındaki son evre olarak görünmektedir. Carl Jung ve Rudolf Arnheim,

mandalay, (Sinir sisteminin temel bir özelliği olarak) fiziksel bir koşuldan çıkan ve (En basit haliyle düzenlilik isteği nedeniyle) aynı zamanda psikolojik bir gereksinim olan, kültürden bağımsız, evrensel bir sembol olarak görmektedir. Bu dönemde çocukların, renkleri içgüdüsel olarak sezgileriyle kullanma eğilimi içinde oldukları görülür. Bu durumda onların renk seçiminde bilinçli değil, renklerin çekici etkisiyle duygusal davrandıkları düşünülür (Linderman, 1997). Geniş, düz fırçalar ile renk bölgelerini oluşturma istekleri yüksektir. Bazen de çocuklar, bu renk bölgelerinin etrafına farklı renklerle çizgiler çekebilirler ve bu tür uygulamalardan son derece etkilenirler. Lekeseli nokta vuruşlarla, yukarıdan aşağı ve yatay olarak fırçayı kontrollü bir şekilde çırparak, boyayı sıçratarak denemelerde bulunabilirler.

Görsel, Bilgisel Süreç

Çocuğun resimlerindeki ifade zenginliği, yaşama ilişkin görgü ve edinilen bilgilerle yakından bağlantılıdır. Görsel algılama, çocuğun diğer duyuşsal, bilişsel becerilerine göre en etkili olanıdır. Birçok eğitimci ve araştırmacının saptadığı gelişim kuramları, çoğunlukla çocuk resimleri üzerinde yapılan sayısal gözlem ve incelemeye dayanmaktadır. Bu nedenle saptanan çizgisel özellikler her kuramda hemen hemen aynıdır. Ancak araştırmacıların ayrıldıkları nokta, bu çizgilerin oluşum biçimleri üzerindedir; bu biçimlerin zihinsel bir soyutlama sonucu kavramlarına mı bağlı, yoksa doğrudan görsel algılarına mı bağlı olduğudur. Yani çocuk bildiğini mi çizer, gördüğünü mü? Yapılan deneyler ve araştırmalar çocukların hem gördüklerini hem de bildiklerini çizdiklerini gösterir. Küçük çocuklarda tam bir kavram oluşmadığı için çizgileri her ne kadar bir soyutlama gibi görünse de, algılarına bağlı anlık izlenimlerin etkisini taşır. Çocuk büyüdükçe resimleri algısal kavramsal bir süreci yansıtır (Kırıçoğlu, 1998).

Şema öncesinde çocuğun çevresindeki varlıkların çizgisel olarak betimlenmesinde algı, imge yetisi, oran, mekân kavramı ve duygusal özellikler belirleyici bir faktör olarak görülür. Bu faktörler çocuğun genel gelişimiyle paralel değişimler gösterir.

Karalama devresi, çocuğun resim etkinliğinin ilk evresidir. 2-4 yaş arasında olan bu devrede oluşan çizgiler, kol ve bedenin dinamik devinimlerinin sonucudur. Özellikle bu devrede çocuk önceden edinmiş olduğu algı ve görsel düşüncelerin bir ifadesi olarak çizimlerini gerçekleştirir. Örneğin, bir "Anne" resminin çiziminde asla annesinin karşısına geçip onu model olarak kullanmaz. Çünkü çocuk, annesini anlık görüntüsüyle değil, hatırladığı veya düşündüğü gibi betimlemeye çalışır. Onun için asıl olan "Anne" imgesinin kendi kafasında oluşturduğu sembollerin dışavurumudur. Yetişkinlere göre bu tür anlaşılmasız çizimler, çocuğun daha önce yapmış olduğu karmaşık çizimlerden çok farklı değildir. Karalama döneminde oluşturulan ilk çizgiler başlangıçta içgüdüsel olmakla birlikte sonradan birbirinden bağımsız gibi görünen dairesel, elips ve dalgalı çizgilerde bazı tanımlamaları amaçlar.

Çocukların genellikle ilk defa çizdikleri bazı ilkel sembol ve işaretler bir şeylerden haberdar olmanın göstergesi olarak düşünülür. Nitekim, Kellogg'a göre çocuklar, çizimlerini oluşturmak için bazı geometrik şekilleri (üçgen, dikdörtgen, oval, çarpı) kullandıklarını, tema olarak da evler, bitkiler ve hayvan betimlemeleri sıkça tercih ettikleri, renkleri ise rastgele kullandıkları dikkati çeker. Örneğin, ilk defa üç yaşında güneş resimleri çizdikleri görülür. Aynı dönemde bazı çocuklarda ise çizdikleri (haç işareti şeklindeki) insan figürlerinin saç ve giysilerinde belli belirsiz ifadeler fark edilir. Çizgi ile sınırladığı yüzeylerin içini boyama eğilimleri vardır. Yaptığı resimleri başkalarına gösterme, coşkulu ve çok sık

kâğıt değiştirme davranışları dikkati çeker. Çocuklar oluşturdukları ilk sembollerden sonra elde ettikleri bilişsel güç ile değişik varlıkların betimlemelerine karşı duyarlı oldukları görülür. Bu durum özellikle görsel kontrolün denetim altına girmesi, göz-el koordinasyonunun başlamasıyla üç yaşından itibaren oldukça hızlı bir gelişme izler.

Şema Öncesi Dönem (4-6 Yaş)

Zihinsel büyümede ileri adım atan çocuk, artık gerçek objelerin yerini alan zihinsel sembollerini biçimlendirme objelere ve olaylara işaret etmek için kelimeleri kullanabilme, objelerin gruplamalarını yapabilme (çoğu kez tutarsız olarak) ve çok basit düzeyde akıl yürütme ve olasılıkla kelimelerden çok zihinsel imajlar kullanma yeteneğine ulaşır. Çocuk ortalama dört yaş dolaylarında bazı durumlarda Piaget'nin sezgisel düşünme diye adlandırdığı döneme doğru (4-7 yaş) hareket etmeye başlar. Çocuklar bu dönemde yetişkin tipi mantık kurallarına uygun düşünme yerine sezgilerine dayanarak akıl yürütür ve açıklar (Charles, 1992. Akt. Ülgen).

Bu dönemde çocuğun artistik etkinlikleri coşkulu belirtilerle bağlantılı olup, onun öz benliği ile eşyalar arasındaki etkileşimler sonucunda gerçekleşir. Objelerin belirsiz ayrıntılarını fark etmesine rağmen bir süre daha karalamalarını sürdürür. Yaptığı resimler (çizgiler) üzerinde hemen hemen hiç konuşmaz. Zamanla çizgilerle gerçek objeler arasında belli belirsiz benzeşimler görülür (Artut, 2002). Çizgi, objenin gerçek yansıması olarak görülür.

İçgüdüsel değil, daha çok düşüncelerini dile getiren konuları yapma çabaları ile dikkati çeker. Çizdiği şekiller yatay veya dikey konumdadır. Dört yaşına doğru da çizimler hakkında yorum yapmaya çalışarak kimilerini de isimlendirir. Yaş ilerledikçe şema öncesi devrenin özelliklerine uygun çizimler ve yorumda anlamlı değişkenlikler

görülür Çocuklar için gördükleri ve bildikleri şeyler hakkındaki düşünce ve duygularını sözcüklerle anlatmak zordur. Devim duygusuyla meydana getirilmiş bir ürün, onların sözcüklerle anlatamayacakları birçok şeyi ifade eder (San, 1979).

Şema öncesi dönemde çocuk, iç dünyasında oluşturduğu kurguyu gerçek hayatla ilişkilendirme endişesi yaşamaya başlar. Bu dönem işlem öncesi dönemin bir parçasıdır. Çocukta artık sembolik düşünce, bağlantıları görme ve sınıflandırma, sayıları anlama yeteneği yavaş yavaş artmaktadır. Çocuk artık kendisini çevrenin bir parçası olarak görmeye, çevresindeki nesne ve insanlarla özdeşim kurmaya başlar. Bu dönemde çocuk resim yapma, düşünme ve gerçek arasındaki ilişkileri keşfetmeye başlar (Malchiodi, 2005). Bu durum sadece çocuk için değil ebeveyn ve çevresindeki diğerleri içinde önemlidir; çünkü çocuğun düşünme ve oluşturma sürecinin somut kaydı ellerinde olacaktır.

Genelde dört yaş civarında çocuklar, oldukça tanınabilecek biçimler oluşturmaya başlar. Bununla birlikte, kesin olarak bunların ne olduğunu söylemek oldukça zordur. Ancak beş yaşlarında evler, insanlar, ağaçlar tanınmaya başlanır; çocuk altı yaşına geldiğinde şekiller ve konulu olmaya başlar. Bu, ön operasyonel dönemdeki çocukta görüş büyük ölçüde öznel, duyguların egemenliğindedir ve hayallerle doludur. Bu görüş kültürel ya da mantıksal kısıtlamalarla biçimlendirilmemiştir (Yavuzer, 1992).

Dördüncü yaşın başlarında, çocuk zihinsel büyümede büyük bir adım atar. O artık gerçek objelerin yerini alan zihinsel sembollerini biçimlendirme objelere ve olaylara işaret etmek için kelimeleri kullanabilme, objelerin gruplamalarını yapabilme (çoğu kez tutarsız olarak) ve çok basit düzeyde akıl yürütme ve olasılıkla kelimelerden çok zihinsel imajlar kullanma yeteneğine ulaşır. Çocuk ortalama dört yaş dolaylarında bazı durumlarda

Piaget'nin sezgisel düşünme diye adlandırdığı döneme doğru (4-7 yaş) hareket etmeye başlar. Çocuklar bu dönemde yetişkin tipi mantık kuralları yerine sezgilerine dayanarak akıl yürütür ve açıklar (Charles,1992. Akt. Ülgen).

Bu dönemde çocuğun artistik etkinlikleri coşkulu belirtilerle bağlantılı olup, onun öz benliği ile eşyalar arasındaki etkileşimler sonucunda gerçekleşir. Objelerin belirsiz ayrıntılarını fark etmesine rağmen bir süre daha karalamalarını sürdürür. Yaptığı resimler (çizgiler) üzerinde hemen hemen hiç konuşmaz. Zamanla çizgilerle gerçek objeler arasında belli belirsiz benzeşimler görülür (Artut, 2002). Çizgi, objenin gerçek yansıması olarak görülür. İçgüdüsel değil, daha çok düşüncelerini dile getiren konuları yapma çabaları ile dikkati çeker. Çizdiği şekiller yatay veya dikey konumdadır. Dört yaşına doğru da çizimler hakkında yorum yapmaya çalışarak kimilerini de isimlendirir. Yaş ilerledikçe şema öncesi devrenin özelliklerine uygun çizimler ve yorumda anlamlı değişkenlikler görülür.

Şema öncesi dönemdeki çocuklar yaptıkları resimleri ailelerine ve çevrelerine göstermek, yorumlamak ve hikâyelerini anlatmak isterler. Bu paylaşma çabası çocuklar için önemlidir benlik kavramının oluşumuna yardımcı olur. Çocukların çizdiği resimler kişiliklerinin ve çevresinin yansımasıdır.

Cyril Brut, karalamanın son evresi olan 4 yaş grubu çocukların ortak çizgisel özellikleri şu şekilde belirlenmiştir (Stevani, 1968). Bu yaş aralığındaki çocukların görsel kontrolleri gelişmiştir. Örneğin, bir insan figürü çiziminde; ayaklar bir çizgi, gözler ise bir nokta şeklindedir. Eller, kulaklar, saçlar ve ağız-diş belirgin bir şekilde görülür. Baş çiziminde yuvarlaklar favori şekil haline gelmiştir. Çocuk çizimini daha gerçekçi bir şekilde gösterebilmek için bazen ikinci bir yuvarlağı gövde için, ikinci bir çift çizgiyi de kollar için kullanabilir. Parçadan bütüne bir

sentez oluşturamama güçlüğü çekildiğinden çocuk bu çabayı sık sık denemez.

Çocuğun bütün nesne ve kişileri üç boyutuyla birlikte tamamen gösterme isteğidir. Arka arkaya gelen iki figürün arkadakinin büyük kısmının görünmemesine rağmen arkadaki figürü yatırarak tamamen gösterir. Ya da bir evin ön kısmı, yan kısmı ve arka kısmının birlikte vermeye çalışması çocuğun bildiği gerçeği yansıtmaya çabasıdır. Bu dönemdeki çocuklara çizdirilen resimler incelendiğinde resimlerin çoğunda mekânı sınır ve yer çizgileriyle verdikleri görülmüştür. Bu dönemde en çok insan figürü çizilir. Figürler genelde çöp adam şeklindedir. Figürlerde görülen özellikler daha çok iribaş figürlerin gelişmemiş bir baş (Daire) ve çoğunlukla iki bacak (Daireden çıkan iki çizgi) oluştuğu düşünülür. Başta bazen gözler burun ağız bulunur (Malchiod, 2005).

Çocuğun bu dönemde çizdiği şemalarla, karalama dönemindeki gibi soyut değildir, şema okunabilir durumdadır. Daha çok ana renk ve ara renkler kullanır, ana renklerin adlarını bu yaşta öğrenir ve söyler. Çocuk resim çizerken kompozisyondaki nesnelerin tümüyle değil çizdiği figür ya da objenin kendisiyle tek tek ilgilenir. Fakat çocuğun duygusal ilişkisinin yoğun olduğu nesne daha fazla ayrıntı, ilgi ve zenginlikle öne çıkar. Çocuk resim çizmekten haz alan çocuk bol miktarda insan figürü çizip ayrıntılarını verir, resim kâğıdını doldurma endişesi de yaşar. Bu çocuklar resim çizerken nesnelere genelde aynı boyda çizerler. Örneğin, bir çiçek ile bir insan figürünü aynı boyda çizmektedir.

Anne ve Babanın Aile İçinde Çocuğa Karşı Tutum ve Davranışının Önemi

Anne ve babanın zihinlerinde nasıl bir çocuk istedikleri konusunda, daha doğumdan önce hayali bir çocuk kavramı oluşur. Dünyaya gelen çocuk, anne ve babanın beklentilerine uymadığı takdirde kırgınlıklar oluşur ya

da hayaline uygun yetiştirme olasılıklarına inanırlar. Aksi halde anne ve babada psikolojik olarak reddetme tavrı gelişir. Erken çocukluk döneminde, çocuğun yaşamındaki etkili sosyalleştirme kurumu ailedir. Bu dönem, çocukta başkalarını taklit eğiliminin en yüksek olduğu evredir.

Aile, toplumun kültür değerlerinin bir kuşaktan diğerine aktarılması şeklindeki temel eğitim işlevinin yanında, özellikle erken çocukluk döneminde, çocuğun yaşamında etkili bir sosyalleştirme işlevine de sahiptir. Aile, bir kurum olarak çocuğun alacağı kavramları seçerek vermekte, onları yorumlamakta ve sonucu değerlendirmektedir. Bu seçici ve değerlendirici süreç, çocukta kişisel ve sosyal davranışlarla ilgili değer duygusunun gelişmesiyle sonuçlanmaktadır. Hiç kuşkusuz çocuğun bulunduğu kültür çevresi içinde yer alan ve onu etkileyecek olan gelenek ve kurallarda vardır. Ancak yargıların oluştuğu, tercihlerin yapıldığı ya da en azından etkilendiği yer ailedir. Kişiliğin gelişmesi, bir dizi tercihin geliştirilmesiyle odaklıdır. Bu tercihler bireyin değerlerini temsil eder ve geniş ölçüde ailenin koşullandırılmasının bir sonucudur (Yavuzer, 2017). Bütün bunlardan sonra denilebilir ki, çocuğun yetiştiği ailenin yapısı, genişliği, sosyoekonomik ve kültürel düzeyi onun ilk sosyal deneyimlerini, dolayısıyla duygusal ve sosyal deneyimlerini etkileyecektir (Özen, 2001). Çocuğun benlik kavramı, yetişkinlerin ona yönelttikleri tutumların bir yansımasıdır. Bu nedenle ana babasından gelen itici tutumlar, çocuğun kendini değersiz bulmasıyla sonuçlanır. İstenen davranışları gösterdiğinde desteklenmeyen çocuk, onaylanan ve onaylanmayan davranışlarının ayrımını yapmakta zorluk çeker. Sonunda umudunu keserek, anne-babasının onayını sağlama çabalarından vazgeçer. Buna karşılık, istenen davranışları gösterdiğinde desteklenen çocuk, onaylanan davranışlarının hangileri

olduğunu öğrenir. Bu ortam, özgüvenli ve otonom bir çocuk yetiştirmenin ön koşuludur (Yavuzer, 2015).

Resim Eğitiminde Anne-Baba ve Çocuk

Erken çocukluk dönemi resim eğitiminde anne-babaya düşen görev çocuğun bulunduğu çevrede, duygularını harekete geçiren birçok uyarıcının çocuğun sosyal etkinlikleri üzerinde de oldukça güçlü bir etkisi olduğunu unutmamasıdır. Çocuk resimlerinin geneli, duygusal değerleri ve nitelikleri çocuğun anne - baba ve çevresine olan ilişkiler sonucu ortaya çıkar.

Erken çocukluk döneminde daha öncede değinildiği gibi örnek alma durumu söz konusudur ve bu dönemde taklit etme model edinme her şeyden daha değerlidir. Çocuk çevresinde ve ailesinde gördüğü her şeyi alt belleğinde biriktirir ve yaptığı resimlerde bu yaş gurubu çocuklarında resim, iletişim aracı olarak görülmesine ve resim analizi yapılarak çocuğun psikolojisine değinilebilir.

Özellikle üç yaşından itibaren çocuğun motor gelişiminin yanı sıra bedensel, ruhsal ve sosyal yönden hızlı bir gelişme sürecine girdiği görülür. Erken çocuklukta özellikle çocuk tarafından gerçekleştirilen sanat etkinliği çocuğun algı, beceri ve yaratıcı gücünün bir göstergesi ve zamanda duygusal ve sosyal eğitiminin belirleyici, etkili, dinamik bir unsuru olarak da görülür (Artut, 2004).

Resim yapmak sadece iletişim aracı, yaratıcılığı geliştirmek gibi görünse de erken çocukluk için ailesi ve çevresinden, oluşturduğu resim hakkından olumlu yorumlar alabilmek, kendisine değer verildiğini ve dinlediklerini hissettirmek çocuktaki güven duygusunu ve kendini ifade edebilme yetkinliği kazandıracaktır. Aksi halde yapılan araştırmalar sonucu çocukların yapmış olduğu resimler, baskı altında ya da sözlü şiddete maruz kalmış, temel güven duygusunu geliştirememiş çocukların ileride

ruhsal bozukluklar yaşadığı, aşırı kıskanç ve bencil olduğu, sabırsızlık ve saldırganlık gibi asosyal davranışlar gösterme olasılıklarının fazla olduğunu ortaya koymaktadır.

Her ailenin çocuk büyütme tarzı farklıdır. Kimi güvenlik odaklıdır, kimi özgürlük. Kimi disiplin, kimi de rahatlık odaklıdır. Kimi çocuğunun hayalini gerçekleştirmeye çalışır, kimi çocuğu üzerinden kendi hayallerini. Ne tercih edilirse edilsin verilen yönergelerin, çocuğun ilerideki hayatında başarı oranını etkilediği ortaya çıkmıştır.

"California Üniversitesi Gelişim Psikoloğu Diana Baumrind, 1960'larda farklı ebeveynlik tekniklerini ve bunların çocuklar üzerindeki etkilerini araştırmış. Eğitim tarihinin en önemli araştırmalarından kabul edilen çalışmaya göre, üç tip ebeveyn belirlemiş, 1983'te Psikologlar Eleanor Maccoby ve John Martin, dördüncü olarak "ihmalkâr"ı da eklemişler. Sonuç olarak dört yaygın ebeveyn stili ortaya çıkmış, bunlar:

Otoriter aileler

Müsamahakâr aileler

İhmalkâr aileler

Demokratik aileler (Sekman ve Eriş, 2018).

Aile araştırmasını erken çocukluk sanat gelişiminde ele aldığımızı düşündüğümüzde, oldukça çok karşılaştığımız hatta içinde kendimizi bulduğumuz yapılar olduğunu fark edilecektir.

İçinde bulunduğu ailede çocuk sürekli eleştirilir, omuzlarına gerçek dışı beklentiler yüklenir. Duygusal olarak çocuktan uzakta ve duygularını önemsemez yaptığı resimleri görmezden gelindiğinde, başarıdan değil başarısızlığa ait vurgular oluşturulur. Örneğin, "Bir ev çizememişsin, bir kere de anlasan" gibi çocuğun resme karşı ilgisine sekte vuran, artık yapamama ve üretememe korkusu ve beğenilmeme kaygılarına neden olan bir sonuç ortaya çıkar. Bu da özgüven eksikliğine sebep olabilir. Bu tür ailelerin çocukları sürekli mükemmel olma çabası içerisine girer. Bu

çaba dışarıdan mükemmel görüntüsü verse de çocuğun hissettiği “Ne yapsam olmuyor” hissi ortaya çıkar ve bu durum bir şekilde çocuğun resimlerine çizgisel ya da renk olarak yansır.

Her ne kadar bir ebeveyn olarak erken çocukluk döneminde çocuğu özgür bırakıldığına inanılsa da resim yaparken ya da bir etkinlik oluştururken çocuğa ebeveynin kendi tercihleri doğrultusunda, öğretmek amaçlı dahi olsa bilgilerle sınır koymamak ve müdahale etmemek gerekir. Çünkü yapılan her müdahale aslında çocuğun bilinçaltını ve düşüncelerini değiştirmek ve hayal dünyasının daraltılmasına, farkında olmadan hayal kırıklığına sebep olabilmektedir. Örneğin, çocuğun bir bulut çizip içini kırmızıya boyamasına karşı, “Bulut kırmızı olmaz” demek, çocuğun henüz o algıya ulaşamamış olması nedeniyle yanlış yaptığı, hiçbir şeyi bilmediği ve yapamadığı, hatta annesi-babası gibi çizemediği hissini oluşturabilir. Erken çocukluk döneminde çocukların özgür ve özgün olmasına yardımcı olunmalı ve sadece ona sınırı olmayan ortam ve malzeme hazırlanmalıdır. Erken çocukluk dönemi biçimlendirilebilen bir kil gibidir, ebeveynin isteklerine göre şekillendirmek ona zarar verir.

Sonuç Ve Öneriler

Okul öncesi eğitim döneminde çocuklarda resim yapmak onların hayal dünyalarının zenginleşmesine ve yaratıcılıklarının

gelişimine katkı sağlar. Resim yapma süreci çocuğun kendisini en özgür hissettiği ve hayal dünyasının sınırlandırılmadığı bir dönemi işaret eder. Bu özgürlüğe, çeşitli yönlendirmelerle çevresi tarafından kesinlikle müdahale edilmemesi gerekir. Çocuğun resmi tamamladıktan sonra resimde ne anlattığı, neler ifade ettiği gibi konularda konuşulması, çocuğun motivasyonunun artmasını sağlayabilecek sorular yönlendirilmesi oldukça önemlidir. Ayrıca çocuğun kendi yaptığı resmi değerlendirmesine olanak vermek, onu dinlemek, onaylamak, hoşnutluk belirtmek çocuğun gelişiminde olumlu davranışlar göstermesine neden olacaktır.

Çocuğun olumlu davranışlarının geliştirmesinde aile tutumu önemlidir. Bazı anne-babalar karalama döneminde olan çocuklara yardımcı olma isteğinde bulunurlar. Örneğin, bir evin, bir kuşun, bir arabanın, bir insanın nasıl çizildiğini anlatmaya çalışmaktan, bunların çiziminde şema, şablon ve çoğaltmaların kullanıldığı yönlendirmelerden kaçınmak gerekir. Bu tür davranışlar anne-baba ya da çocuk tarafından duygusal kırıklığa neden olabilir. Çünkü bu dönemde çocuğun özgün çizimleri çocuğa haz vermektedir. Her bir resmin içinde kişiliklerinin yansımaları gördüğümüz bu çocuk çizimlerinde, ebeveynlerin çocuğun resimlerine müdahale etmesi, onları değiştirmeye çalışması, çocukların tutum ve davranışlarının bozulmasına neden olabilmektedir. Örneğin, bir resimde

kendi başına anlam arayan anne ve babalar, kendilerince yükleyemedikleri anlamların sebebini çocukta aramakta ve "Bu ne?", "Böyle çizim mi olur?", "Hiçbir şeye benzememiş" şeklinde kurulan cümleler ve yaklaşımlar, kendini yalnız hissetmesine sebep olacaktır. Bununla beraber, çocuğun bu müdahale ve sorgulama karşısında hangi davranışı göstermesi, hangi soruya nasıl cevap vermesi gerektiğini bilmediği için davranışsal olarak kaygılı, belirsiz, içine kapanık, agresif tepkiler sergileyebilir. Bu davranışları gösteren anne-babaların çocuklarının çizmiş olduğu resimlerde onlardan uzak, mutsuz, küçük figürler görülebilir.

Anne-babalar çocuğun diğer bireylerden farklı olduğunu göz ardı etmemelidirler. Aksine zekâ ve kişilik özellikleriyle kendine özgü bağımsız bir birey olduğunun bilinciyle hareket etmeli, çocuğun yeterli olduğunu ve kendi kendine gelişebildiğini düşünmelidirler (Yavuzer, 1995).

Erken çocukluk döneminde, ebeveynler çocuğun üretkenliğini geliştirmesi için çocuğun kendini özgürce ifade edebileceği ortamlar oluşturmaya ve olumlu iletişim kurmaya dikkat etmeli. Ebeveynler, çocukları bir problemle karşılaştığında bunun birden fazla çözümü olduğu konusunda çocukları üretmeye teşvik etmeli. Anne-

baba bu dönemde çocuğa ihtiyacı olan materyallerle, uygun ortamın sağlanmasıyla ve cesaretlendirmeyle de destek olmalı.

Araştırmada erken çocukluk döneminde aile tutumunun, çocuğun resim çizme gelişimini etkilediğine ilişkin saptamalar yapılmaya çalışılmıştır. Ancak bu araştırma, çocuğun gelişim psikolojisi, resim eğitimi ve aile, resim analizi, çocuk resminde semboller ve renklerin ifadeleri gibi konularda nitel ve nicel araştırmalarla genişletilebilir.

KAYNAKLAR

- Artut, K. (2004). Okul Öncesinde Resim Eğitimi. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Artut, K. (2002). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Charles, M.L. (1992). Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri, (Çev: Gülten Ülgen), Lazer Ofset Matbaacılık, Ankara.
- Diğler, M. (2012). Okul Öncesinde Resim Eğitimi. Pegem Yayınları, Ankara.
- Kırıçoğlu, O. (1998). Sanat Yazıları, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Ankara.
- Malchiodi, C.A. (1998). Çocukların Resimlerini Anlamak. Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- Meli-Dworetzki, G. (1966). Haz ve Bunalım: İki Erkek Kardeşte Gelişmeyi Düzenleyen Prensipler. (Çev: Norma Hananel, İst. Üni.) Tecr. Ped ve Çoc. Psik. Bülteni, Ayrı Basım, Ed. Fak. Basımevi, İstanbul.
- Özen, Y. (2001). İlk Öğretimde İletişim. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara
- Poyraz, H. ve Dere, H. (2001). Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Samurçay, N. (1975). Okul Öncesi Çocuklarda Grafik Faaliyetin Gelişimi. Ankara Üni. Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Sekman, M., ve Eriş, B. (2018). Çocuklar Nasıl Başarır? Alfa Yayınları, İstanbul.
- Somerville, S., ve Hartley, J. (1994). Learning to Think. The Origins of Symbolic Representation. Eds. Paul Light, Sue Anderson, Martin Woodhead, The Open University, UK.
- Steveni, M. (1968). Art Educations. Athertan Press, New York, USA.
- XIV. Milli Eğitim Şurası (1993).
- Ulutaş, İ. ve Ersoy, Ö. (2004). Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi. Kastamonu Eğitim Dergisi.
- Yavuzer, H. (1993) XIV. Milli Eğitim Şurası.(1992).Resimleriyle Çocuk. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (1995). Çocuk Eğitimi El Kitabı. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2003). Çocuğu Tanımak ve Anlamak. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2017).Çocuk Psikolojisi,41. Basım. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2017).Resimleriyle Çocuk, 21.Basım. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Kellogg. (2004). Karalama Süreci. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/50164>

Anadolu Kaya Resimleri 1*

Hülya GÜLER²

ÖZ

Paleolitik çağlardan itibaren insanlar çeşitli nedenlerle birbirleriyle iletişim kurma gereksinimi duymuşlardır. Bu sebeple çizime elverişli mağara ve kayalara kazıma, dövme vb. yöntemlerle şekil ve semboller çizerek görsel iletişimin ilk belgelerini oluşturmuşlardır. Yazılı tarihten önceki dönemlerde yaşayan insanların yaşam tarzlarını, inançlarını, istek ve korkularını bu amaçla kaya resimlerine yansıtmış olmaları bugün onlar hakkında fikir sahibi olmamıza katkı sağlamıştır. Kaya resimleri, farklı disiplinlerde incelenip üzerinde araştırmalar yapıldığı takdirde tarihe ışık tutma imkânı sağlanmaktadır. Anadolu'daki kaya resimlerinin görsel incelemesinin yapıldığı bu çalışmada görsel iletişim konusuna değinilerek petroliflerdeki sessiz anlam ve tarih bağlantısı saptanmaya çalışılmıştır. Elde edilen veriler ışığında henüz konuşmayı ve yazmayı bilmeyen insanların var etmiş oldukları kaya resimleri görsel açıdan anlamlandırılmaya çalışılarak, dönem insanının fizyolojik ihtiyaçları, inançları, kültür ve yaşayışları hakkında bilgi üretilmeye çalışılmıştır. Bu süreçte insanların yaşadıkları doğal çevre koşullarından etkilenerek konu belirledikleri tahmin edilmiştir. Yine çizdikleri resimler için seçtikleri kaya türü ve resim tekniği yaşadıkları doğal çevreye paralel olduğu görülmüştür.

Ahahtar kelimeler: Petroglif, Görsel iletişim, Anadolu Kaya Sanatı.

Anatolia Rock Paintings

ABSTRACT

Since the Paleolithic ages, people have needed to communicate with each other for various reasons. For this reason, they created the first documents of visual communication by drawing shapes and symbols with scraping, forging, etc. methods in caves and on rocks that are suitable for drawing. The fact that the people who lived in the periods of prehistory reflected their lifestyle, beliefs, wishes, and fears to the rock paintings for this purpose contributed to our understanding of them today.

Examining of rock paintings (petroglyphs) and making researches on them makes it possible for us to shed light on the dark side of history. In this study, in which a visual examination of rock paintings in Anatolia was conducted, the silent meaning and history connection in petroglyphs were tried to be determined by addressing the visual communication issue. In the light of the data obtained, the rock paintings created by people who do not yet know how to speak and write have been tried to be visually made meaningful, and information has been tried to be produced and predicted about the physiological needs, beliefs, culture and lives of the period people. In this process, it was estimated that people determined the subject by being affected by the natural environmental conditions they live in.

Keywords: Petroglyph, Visual communication, Anatolian Rock Art.

- 1 * Geliş Tarihi: 13 Şubat 2020 - Kabul Tarihi: 19 Mayıs 2020 Bu çalışma "Anadolu'daki Kaya Resimlerinin Görsel İncelemesi" başlıklı tez çalışmasından yararlanılarak üretilmiştir.
- 2 İstanbul Aydın Üniversitesi, Görsel Sanatlar Programı Yüksek Lisans Öğrencisi, hulyaguler973@gmail.com, Orcid No: 0000-0002-7594-4642
- 3 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11004

Kaya üzerine levhalar, kaya resimleri, taş oymaları vb. kavramlara da karşılık gelen Petroglif kelimesi, taş üzerine yapılan oyma anlamı taşımaktadır. Oyma, dövme, kazıma ve boyama gibi çeşitli tekniklerle işlenen kaya resimleri, buldukları yerlerin yazısız dönemine ait önemli kültür hazinesini saklamaktadırlar. Okuyup yorumlayabilenler için bir müze vazifesi gören petroglifler, ait oldukları dönemin iletişim aracı olarak çözümlenmek için konunun uzmanlarını beklemektedirler (Özgül, 2015: 172; Özer, 2016: 9).

İnsanoğlu, çevresindeki nesnelere gözlemleyerek onları görselleştirmiş, hayal gücünün de yardımıyla yorumlayarak farklı bir boyut keşfetmiştir. Kimi zaman duygu, düşünce, dini kavramlar gibi görünemeyen soyut kavramları da görselleştirerek yeni sanat türleri yaratmıştır. Bugün "resim" kavramı bir sanat dalını ifade etse de bundan 17000 yıl önce insanlar onu güçlü bir iletişim, mesaj ve dışavurum aracı olarak kullanmışlardır (Uçar, 2004: 19).

Dünya üzerinde insan yaşamının başlamasından bu güne, farklı milletlerin var olmasına paralel şekilde pek çok dil türemiştir. İnsanlar arasında ortak bir dil yoktur ancak, lisanını bilmediğimiz insanlarla bile görsel iletişimin evrensel boyuta sahip olma özelliği ile kolaylıkla iletişim sağlamak mümkündür. Ayrıca, anlatılması çok uzun zaman alabilecek bir kavram, görsel öğelerle çok daha kısa sürede ve doğrudan aktarılabilir. Bu bağlamda, paleolitik çağlardan itibaren insanlar çeşitli nedenlerle birbirleriyle iletişim kurma gereksinimi duymuşlar ve bu sebeple, çizime elverişli olan mağara ve kayalara kazıma, dövme vb. yöntemlerle şekil ve semboller çizerek görsel iletişimin ilk

belgelerini oluşturmuşlardır. Yazılı tarihten önceki dönemlerde yaşayan insanların, yaşam tarzlarını, inançlarını, istek ve korkularını kaya resimlerine yansıtmış olmaları bugün onlar hakkında fikir sahibi olmamıza katkı sağlamıştır.

Tahmini MÖ 15000'li yıllara ait mağara resimlerinde, eski dönem insanların av sahneleri vb. figürleri işlemiş olmaları, gördüklerini algılayabildiklerini ve çizmiş oldukları şekil ve sembollerini kendilerini ifade aracı olarak seçtiklerini göstermektedir. Bu resimler, imgelerin insan üzerindeki etkisine ilişkin, şekiller çizilerek yapılmış ilk görsel iletişim örnekleridir. Yalnızca somut nesnelere ibaret olmayan, düşünce ve Tanrıdan istekler gibi soyut kavramların da yer aldığı bu resimler, insanoğlunun imge ile doğrudan iletişimini gösteren en eski belgelerdir (Karabulut, 2016: 119- 120; Uçar, 2004: 17-19).

Bu görsellerin içerdiği anlam, uzmanlarca merak konusu olup görsellerin bulunduğu alanlar keşfedilerek, görseller üzerinde çeşitli araştırma ve incelemeler yapılmıştır. Algılamanın en iyi yolunun görme duyusuyla olduğu kanısı, anlatma biçiminin de en iyi yolunun görsel aktarım olduğunu düşündürmektedir. Yazının icadından önceki dönem insanları, içinde buldukları çağ ve toplum yaşamını kaya ve mağaralara görsellerle işleyerek yaşadıkları olayları anlatmış ve yaşanan her türlü duygu ve olayın kalıcılığını sağlamışlardır. Henüz çözümlenememiş bazı sırları barındırmasına rağmen, konuşma dilinin dahi keşfedilmediği tarihlerden bahsettiğimiz bu dönem insanların söylemek istediklerini, çizdikleri görsel şekillerden anlayabilmekteyiz.

Görsel iletişimin işitsel iletişimden en belirgin farkı, kalıcılığını ve farklı zaman dilimlerinde etkinliğini sürdürebilmesidir (Sultanbekova, 2018: 6; Bingöl, 2010: 19-20; Uçar, 2004: 19). Bu bakımdan, kaya resimleri

(petroglifler), farklı disiplinlerde incelenip, üzerinde araştırmalar yapıldığı takdirde tarihe ışık tutma imkânı sağlamaktadır. Petrogliflerin ne anlattığını anlamak, dilini keşfetmek, onların biçim ve içerik açısından çözümlenmesi ile mümkündür. Petrogliflerin çözümlenmeleri, resimlerin betimlenme yaklaşımları, buldukları coğrafya ile paralellik göstermektedir. Ancak, konunun uzmanlarına göre, araştırma ve incelemelerin yetersiz kalması kaya, mağara resimlerinde görülen görsel iletişim araçlarının (damga, işaret, simge vb.) birçoğunun tam anlamıyla çözümlenemeyerek gizemini korumaya devam etmesine neden olmaktadır. Buna rağmen, kaya resimlerinin her ne kadar ne için yaptıkları belirgin olmasa da, elde edilen bulgular, bu resimlerin renk veya form düşünülerek yapılmadıklarını düşündürmektedir. Daha ziyade, dönem insanların bu resimleri çizerken bir takım sosyal veya dini amaçlı mesajlar iletmek gayesinde olduğu yaygın şekilde kabul edilmektedir (Bingöl, 2010: 20).

Tüm ifade biçimlerinde olduğu gibi, kayalar üzerine yapılan resimler de değişen ve gelişen toplumsal yaşam ve çağa bağlı olarak gelişim süreci içerisinde önemli değişimler göstermiştir. Türk inancı ve yaşayışla şekil



Resim 1. Çivi yazısı tableti,
(<https://ufuk.nl/resimden-yaziya-gecis-formu-civi-yazisi-12470h.html/> Erişim: 21.01.2020).

alan kaya üstü tasvirler süreç içerisinde dili en ekonomik biçimde kullanabilecekleri kavramsal yazı olarak da bilinen damgalara dönüşmüştür. Tarihi bir belge niteliğindeki Orhun Yazıtları, bu aşamaların en son aşaması olarak kabul edilmiştir (Mert, 2007: 243; Özer, 2016: 12).

Sümerlerin çivi yazılarında önceleri her işaret elle tutulur somut bir şeyi sembolize ederken zamanla soyut kelimeler için de semboller oluşturdukları görüldü. Örneğin ilk zamanlar bir keçi resmi gerçekten keçiyi temsil ederken, sonraki zamanlarda tanrı ya da elle tutulamayan fikirler için de semboller oluşturulmaya başlanmıştır. Yeni bir soyutlamaya gidildi. Çivi yazısı, zaman içinde bilginin takip edilmesi ve korunması amacıyla sınırlanarak, dünyayı sembolik bir şekilde ifade etme yöntemine doğru evrildi (<https://arkeofili.com> 21.01.2020).

Diğer milletlerden ve halklardan farklı olarak Orta Asya'da yaşayan ve belli bir kültürel düzeye ulaşmış olan Türklerde artık kutsal olan objeler veya nesnelere, kendi boyları arasında önemli ve kutsal birer anlam taşımaya başlamıştır. Bu şekilde her boy kendince kutsal olan nesne veya objeyi birer damga yazısına dönüştürerek kendi boylarının kutsal simgeleri haline getirmişlerdir. Bu şekilde, artık bir fikri ifade eden karmaşık işaretlerin daha basit hale gelerek, belirli bir kavramı ifade eden yazı haline geldiği evre oluşmuştur (Aykan, 2016: 6).

Birçok kurganın kazılması ve yüzey araştırmalarının yapılmasıyla birlikte arkeolojik kanıtların da artması, Türklerin çok geniş bir coğrafyaya hükmettiğini göstermiş, yeni oluşan durum Türklerin eski tarihlerini taştan okumayı zorunlu hale getirmiştir. Petroglifler üzerindeki şekillerin ne manaya geldiği anlamı taşıyan taştaki Türkleri okumak, onların yazılı dönem öncesi inançlarını, yaşam tarzlarını, ekonomilerini, toylarını, av sahnelerini, üzüntülerini,

yakarışlarını, kısaca hayat tarzlarını anlamaya çalışmak; onları yaşadıkları çağın koşullarında değerlendirme ve incelemeye almak demektir. Petrogliflerdeki damga, işaret, sembol ve rumuzları birer şifre varsayıp okumak, onların pratik zekâlarını bilmeye çalışmaktır (Ceylan, 2015: 27).

Türlere ait bu işaret, sembol gibi tasvirlerden oluşan kaya üstü resimleri en doğru şekilde yorumlayıp en doğru şekilde çözümlenebilmek dönem koşullarını, inanç sistemlerini, dönem insanının ihtiyaçlarını en iyi şekilde bilmekten geçmektedir. Çünkü, bu tasvirleri yorumlamak bir yap bozun parçalarını birleştirmek gibidir. Bir hata yeni bir hatanın doğmasına neden olarak yanlış bir bilgiye yönlendirirken bütüne ulaşmayı imkânsız hale getirmektedir. Bir doğru bilgi ise yeni bir bilgiye ışık tutmakta yeni yorumlamaların önünü açmaktadır. Ulaşılan ve çözümlenen her tasvir, yeni kaya üstü resmi merakı ve arayışına zemin hazırlamaktadır.

Türkler eski Türk damgaları, runik harfler, dağ keçisi, at, süvari, geyik, tasvirleri gibi birçok kültür unsurunu taşta kazımışlardır. Yazılı tarihten önce ve sonra geliştirdikleri hayat felsefelerini bu figür ve motiflerle ifade etme yolunu seçmişlerdir. Konar - göçer kültüre sahip olan Türkler, Orta Asya'dan Anadolu'ya gelirken mistik düşünce, inanış ve bozkır sanatını da beraberlerinde getirmişlerdir (Ceylan, 2015: 25-26).

Anadolu'ya yerleşen Türkler sahip oldukları kültür ve inanışı yerleşim yeri olarak seçtikleri alanlardaki taşlara işleyerek günümüzle bağ kurmuşlar, geçmiş tarihimizi aydınlatmamızda çağımız insanına yol göstermişlerdir. Günümüzde Kazakistan, Tuva, Moğolistan, Azerbaycan, Kırgızistan gibi Türk kültürünün hâkimiyet gösterdiği coğrafyalarda kaya üstü resimlere oldukça sık rastlanılmaktadır. Bu bölgelerdeki resimler yapım teknikleri ve üslûp özellikleri ile ifade ettikleri anlamlar bakımından incelendiklerinde aynı kültüre

ait oldukları sonucuna açıkça ulaşılmaktadır. Bu bölgelerde görülen kaya resimlerinin benzerlerine erken dönemlerden itibaren Anadolu'nun her yerinde birçok alanda rastlanılmaktadır. Orta Asya'nın neredeyse tamamında görülen bu kaya resimleri ile Anadolu'da tespit edilenler arasında binlerce kilometre uzaklık olmasına rağmen bu benzerlik yadsınamayacak kadar fazladır.

Yazının ilk aşaması kabul edilen kaya resimleri ile ikinci aşaması damgaların aynı mekânda bulunması bu alanın Türk tarihinin farklı dönemlerinde benzer amaçlarla kullanıldığını göstermektedir. Korumak ve belirtmek istedikleri mezar, sınır, hayvan, eşya vb. damgalarıyla işaretlemişlerdir. İşaretler yoluyla yabancı kültürlerle ve kendi içindeki boylara, gruplara mesajlar veren dönem insanı, fonetik alfabe kavramına ulaştıktan sonra ticarî ve kültürel ilişkilerde yazının yanı sıra damgalarını da kullanmıştır (Mert, 2007: 235-236).

Söz konusu kaya panolarının milattan önceki döneme ait olanlarında yavaş yavaş bir üsluba geçiş söz konusudur ancak belli bir sanat üslubu yoktur. Orta Asya'daki pano örneklerinin bir kısmında erken dönem Türk sanatının önemli sanat üslubu sayılan hayvan figürleri yer almaktadır. Kaya resimlerinin incelenmesi sonucu, Hun devrinden Göktürk devri sonrasına kadar resimlerde gerek teknik gerekse estetik açıdan dikkate değer bir farklılık görülmemektedir. Bu sebeple petroglifler sanatsal özelliklerinden ziyade sonraki Türk sanatı devirlerinin temellerini oluşturan ikonografik (dini simgebilim) ve ikonolojik (dinsel simge ve biçim öğelerinin tarihini inceleyen bilimsel disiplin) niteliklerinden dolayı önemlidir (Ceylan, 2015: 17). Kısacası bu dönemde sanat, maddi ve manevi boyut arasında bir bağ olma işlevi görmüştür.

Sanatın maddi ve manevi boyut arasında bağ olma işlevinin yanı sıra çok yönlü bir

iletişim aracı olma durumu da mevcuttur. Erken toplumlar için toplumların iç düzenini sağlamada iletişimsel bir öge olarak kullanılan sanatın gelişmiş toplumlar için de etkinliği devam etmektedir. Bugün medya araçlarının oynadığı rolü çağdaş toplumların gelişmiş iletişim araçları öncesinde, sanat alanı olarak adlandırdığımız eylem üstlenmiştir (Beksaç, 2002: 19).

Sanat; toplulukların en üst düzeydeki eylem süreçlerini ifade aracı ve yaşanılan ile yaşanılması arzulan arasında bir bağıdır. Her yeni kuşağı kendinden önceki kuşağa bağlayarak insanlığın kültürel ve fizyolojik devamlılığını sağlayan önemli bir alana sahiptir (Özer, 2016: 8; Öztürk, 2008: 86). Petroglif örneklerinde karşılaştığımız insanların tanrıya yakarış ya da avlamak istedikleri hayvanların tasvirlerini çizerek ona ulaşabilecekleri inancı da bu düşüncenin ürünleridir. Tesadüfen ya da bilinçsiz çizilmemiş olan bu betimlemelerin her birinin bir sisteme bağlı olduğu görülmektedir. Her bir çizgi hayatı anlamak ve anlatmak, devam ettirmek, bilgi aktarmak için bilinçli yapılmıştır. Bu durum aslında onların hayatta kalma mücadelelerinin de bir göstergesidir (Özer, 2016: 13).

Türk kültürü varlığını, sınırlarını, yaşayış tarzını, inanç ve değerlerini, estetik anlayışını, sahip olduğu önemli kodları kaya resimlerine damgalarla işaretleyerek, kalıcılığını sağlamıştır. Böylece diğer kültürlerden kendi farkını belirterek boylar arasındaki bağları oluşturan kültürel kodlarını koruyabilmiş, zenginleştirmiş ve tarihî süreçte "millet" kavramına ulaşmıştır. Bu değerlere sahip kaya resimleri geleneği 21. yüzyılda bile halen halkın kilim, cicim, halı, heybe motiflerinde, tahta eşya süslerinde, oyalarda, demir işlerinde, çadır ve çorap süslerinde, insan vücutlarında deriler üzerindeki dövme şekillerinde yaşamakta ve sürdürülmektedir (Mert, 2007: 235).

Çömlek damgaları ve resimli mezar taşlarında da aynı geleneğin açık izleri görülmektedir. Bu konuda Orta Asya'da Moğolistan ve Sibirya'da bulunmuş olan kaya mezarlarındaki motifler ile doğu bölgelerimizdeki mezar motifleri paralellik göstermektedir. Kaya resimlerinin şematik şekillerinin zamanla resim yazısına, oradan alfabeyle örneklik ettikleri de ifade edilebilir. Bu resimler tarih öncesi insanın arzularını, inançlarını, geleneklerini açıklamakta, yaşantıları hakkında açık bilgiler vermeye de yardım etmektedir. Bu kaya resimleri motiflerinin, modern sanatımızı (Dekor, seramik, süsleme sanatları, maden işçiliği, kuyumculuk vs.) etkileyerek gelişmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir (Uyanık, 1970: 8-9). M.Ö. 14 bin yıllarına dek uzanan kaya resimleri eski çağ insanların çevresiyle belki de gelecek nesillerle kurduğu ilişkinin yansımaları olarak yorumlanmaktadır. Dönem insanları etrafta olan bitene ilişkin yorumlarını kendi bakış açıları ile çeşitli semboller ve figürler kullanarak kayalara aktarmış ve bu şekilde dış dünya ile bir bağ kurmuştur (Özkartal, 2014: 3-4).

Kaya resimleri en eski çağlarda yaşayan insanların yaşam biçimleri hakkında bize bilgiler sunmakla birlikte, inançlar, gelenekler, estetik anlayışı gibi soyut unsurlar hakkında da bizlere ışık tutmaktadır. Bu nedenle dönemin insanları tarafından kayalara kazınan kodların söz konusu unsurlar bakımından günümüze aktardığı bilginin açığa çıkarılması elbette figürlerin derinlemesine bir anlayışla analiz edilmesine bağlıdır.

Paleolitik çağa ait yerleşmelerde avcı toplayıcı insan topluluklarının yaşamlarına dair izler taşıyan kaya resimlerinde pek çok farklı konunun işlendiği görülmektedir. Kaya resimlerinin bazıları av kültürünü yansıtmaktadır. Örneğin Orta Asya'daki bulunan Mezolitik merkezlerde rastlanan kaya resimlerinde yaban domuzu, yay ve oklar

tespit edilmiştir. Yine Güney Özbekistan'daki Zaraut Kaman kaya altı barınağında buna benzer av sahnelerine rastlanılmıştır. Bazı kaya resimleri ise sembolik anlam içeren hayvanlarla mücadele sahnelerine ve birbirleri ile mücadele eden hayvan figürlerine rastlanmaktadır. Lena'da Şişkin Kayası üzerinde vahşi at tasvirleri görülmüştür. Savaşan insan, at, kurt, dağ keçisi, geyik tasvirleri gibi çeşitli sembolik ve mitolojik anlamlar yüklenmiş olan hayvanlarla ilgili çizimlerin yanı sıra din ve gündelik yaşamla ilgili sahne betimlemeleri diğer konulardan birkaçını oluşturmaktadır. Ayrıca, her birine farklı bir anlam yüklenmiş, belirli bir amaç için çizilen damga, daire ya da dikdörtgen şekiller, dört ana yönü belirten işaretler tespit edilen kaya resimlerindedir (Ceylan, 2015: 16, 17). Diğer taraftan kaya resimlerinde yer alan figürler dönemin inanç kültürüne dair izler de taşımaktadır. Bu bağlamda Kutsal olduğu düşünülen bazı hayvanların figürlerine kaya resimlerinde sıkça rastlanmaktadır. Türkler açısından önemli olan Koç ve koyun da bu figürlerinin özellikle mezar taşlarında kullanılması bunun en bariz örneklerindedir (Güven, 2019: 345). Buna benzer şekilde ilkçağ insanı tutmak istediği avını kayalar üzerine çizmeyi uğurlu kabul etmiştir (Somuncuoğlu, 2011: 30). Bazı kaynaklarda dağ koyunu olarak da

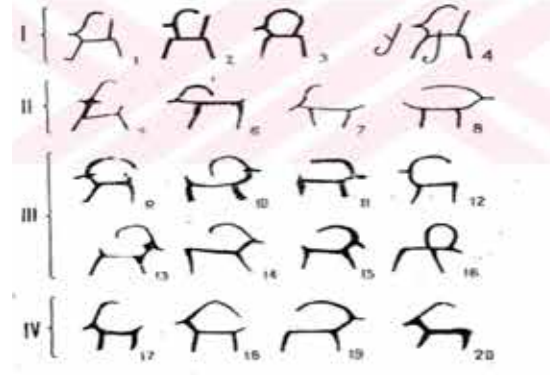
adlandırılmakta olan dağ keçisi figürü Türk dünyasının en eski damgalarından ve sembollerindedir. Bu nedenle Türk dünyasında önemli bir yeri olan dağ keçisi figürüne Altay Bölgesinde bol miktarda rastlanmıştır. Türk kültür coğrafyasına ait kaya üstü tasvirlerde ve damgalarda bazen stilize edilmiş bir formda da karşılaştığımız, geçiş sıklığı en yüksek hayvan tasviridir. Tanrı'nın yeryüzündeki temsilcisi olduğuna inanılan dağ keçisi figürü (Resim. 2.-3.); Yüceliği, erişilmez yerlere erişilebilirliği, bağımsızlığı, özgürlüğü, kararlılığı, asaleti, cesareti sembolize etmektedir (Mert, 2007: 242).

Türk kültürüne göre bağımsızlık, cesaret, özgürlükle eşleştirilen dağ keçisi figürü, yüklendiği bu özel anlamlar neticesinde Türk kültür tarihinde önemli bir yere sahip olmuştur. Aynı zamanda dağ keçisi eski Türklerde ölüm ve ebedi hayatı da simgelemektedir (Somuncuoğlu, 2011: 125; Özgül, 2016: 376).

Bununla birlikte Anadolu Türk tarihinde önemli rol oynayan Teke boyu, Sarıkeçililer, Kızılkeçililer, Karakeçililer, Tekeoğulları, Akkeçeliler gibi Türk boylarının adları, yer adları ve unvanlara onun adının verilmiş olması Türklerin dağ keçisine verdikleri önemin kanıtıdır. Bu figürü, Orkun ve Moğolistan bölgesindeki birçok anıtta ve yerleşim yerinde bir sembol olarak görmek



Resim 2.-3. Saymalı Taş Dağ Keçisi Figürleri, (<http://www.antiktarih.com> / Erişim: 06.07.2019).



Resim 4.-5. Soldaki Kül Tigin Yazıtının Doğu Yüzündeki Dağ Keçisi Tasviri; Sağdaki, Dağ Keçisi Tasvirinin Göktürk Damgası Haline Gelmesi, (Mert 2007: 243; Tezcan, 1990: 177).

mümkündür. Türk Hayvan üslubunun en güzel misalleri koç / koyun veya dağ tekesi / dağ keçisi şeklinde mezar taşlarında yer almaktadır (Özgül, 2016: 376).

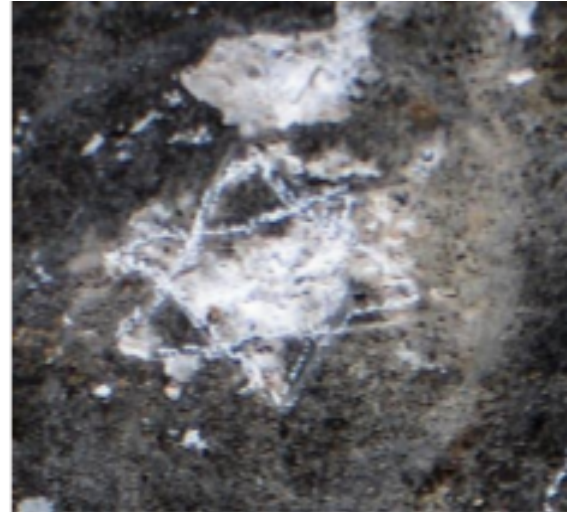
Eski Türk abideleri ve kaya tasvirleri üzerine yapılan çalışmalarda Kül Tigin ve Bilge Kağan Abidelerinde damga olarak kullanılan işaretlerin dağ tekesi tasvirinden Gök Türk damgası haline geldiğine dair sonuçlara ulaşılmıştır. Aşağıda yer alan şekiller (Resim. 4.-5.) bu evrilme sürecini göstermektedir (Tezcan, 1990: 177).

Doğu Türkistan'dan Anadolu'ya kadar Türk dünyasında bütün bölgelerde kağanı ya da ona bağlılığı belirtmek için kullanılan dağ tekesi damgasına Hakasya, Tuva ve Buryat'ta yaşayan Türkler tarafından da bir çeşit kutsallık atfedilmiştir. Türkler arasında dağ keçisi / kök çepiç bugün hâlâ kutsallığını devam ettiren dağ keçisinin totem olarak dağ tepelerine ve yüksek yerlere heykelleri yapılmış, Türk kültür hayatında vazgeçilmez bir sembol olarak günümüze kadar gelmiştir. Destanlara ve masallara konu olan bu inanış halı ve kilimlerde ilmek ilmek işlenmiştir. Altay Türkleri arasında görülen bir geleneğe göre şamanın kötü ruhları kovmak için keçi kanyla yıkanıp teke postuna girmesi de dağ

keçisine verdikleri önemi göstermektedir (Ceylan, 2015: 22).

Güneş tasviri / damgası Türk kültür dünyasında karşılaştığımız Tanrı'nın temsilcisi olarak algılanan sembollerden biri olma özelliğine sahiptir (Resim. 6.-7.). Bu tasvire Uygurların vesikaları üzerinde, Selçuklu ve Osmanlı döneminde pek çok mimari eserde, Sakaların mezar taşlarında, ayrıca halı, kilim gibi eşyalar üzerinde ve günümüzde Kırgızistan, Kazakistan, Azerbaycan bayraklarında rastlanılmıştır. Dilli vadisinde de tespit edilen bu damganın, Saka döneminden beri takip edebildiğimiz Türk kültürüne ait pek çok önemli tarihî esere konu olduğu ve zamanla Türkiye Cumhuriyeti bayrağında da görülen şekliyle yıldızla dönüştürüldüğü görülmektedir (Mert, 2007: 247-248).

Geyik, eski Türk inanç sisteminde "kutsal ana" olarak kabul edilmiş ve Türk kültüründeki önemli sembollerden biri olma özelliği göstermiştir. Eski Türk yaşayış ve inanişına göre Kurt göklerin, geyik ise yer - su ruhlarının, Tanrı'nın ve uzun ömrün sembolü olduğuna inanılmış ona olağanüstü özellikler atfedilerek saygı gösterilmiştir. Türk kültürünün geyiği algılama biçimi ile bir geyik başı tasvirinin bulunduğu yer ile arasında çok kuvvetli bir



Resim 6.-7. Dilli Vadisinde Güneş ve Yıldız Tasvirleri, (Mert, 2007: 248).



Resim 8-9. Geyik Tasvirleri, (Somuncuoğlu, 2008: 353).

bağ vardır (Mert, 2007: 245- 246). Türklerin tarih boyunca ata çok önem verdikleri yapılan araştırmalar sonucu elde edilen belgelerle bilinmektedir. Bugünkü Türk lehçelerinde at; yıldı, cıldı, çıldı şeklinde kullanıma sahiptir. "Yıldı" ve "at" adları Orhun ve Yenisey Kitabeleri'nde de kullanılmıştır. Bütün Asya, Avrupa ve Afrika kıtalarına atı tanıtan milletin Türkler olmasına karşın atın ilk ehlileştirildiği bölge tartışma konusudur. Hunlar at besleyerek ekonomilerinin büyük bir oranının ona ayırmışlardır. Hunların Çin'e

gönderdikleri hediyelerin çoğunlukla atlardan oluştuğu da bilinmektedir. Türk kültürünün hâkim olduğu bütün bölgelerinde olduğu gibi Anadolu'daki petrogliflerde de at tasvirlerine sıkça rastlanmaktadır. Oğuzların Anadolu'ya girdikleri ilk bölgeler olarak geçen (Erzincan, Tunceli - Elazığ çizgisinin doğusu) alanda at motifleriyle betimli mezar taşları keşfedilmiştir (Ceylan, 2015: 23).

İnsanoğlu zamanı daha bilinçli tüketebilmek adına onu belirli kalıplara sığdırmıştır. Türkler



Resim 10. At ve İnsan Figürü Tasvirleri,
(Somuncuoğlu, 2008: 385).

bu amaçla gök cisimlerindeki olayları ve hareketleri inceleyerek 12 hayvanlı Türk takvimi adını verdikleri bir zaman ölçer aracı üretmişlerdir. 12 yıla bir hayvan ismi verdikleri bu takvimde bir yılın adının "at" oluşu ona atfettikleri değerlerin bir diğer göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türkler at ile özdeşleşmişler, takvimde de benzer örneğini gördüğümüz at ile ilgili simgeleri hayatlarının her aşamasında kullanarak türkülerine, mezarlarına, yemeklerine ve dini inançlarına kadar yansıtılmışlardır. Evcilleştirdikten sonra hem etinden hem sütünden faydalandıkları atı bu kez inanç merkezleri olan Gök tanrı (Tengricilik) dininin merkezi yerlerinden birine konumlandıkları bilinmektedir. Afenesyev, Andronovo, Karasuk, Taştık ve Tagar Kültürüne ait kurganlarda insan cesetleri birlikte gömülen atlar, at koşum takımları ve kurban edilen atların bulunması bu inanışlarının bir sonucudur. Erzurum, Tunceli, Azerbaycan Gence' de ve Nahçıvan Kelbecer' de at heykelleri tespit edilmiştir. Konar - göçer bir yapıya sahip olan Türk boyları, kurganlardan başka olarak gittikleri yerlere de bazen sınır işareti maksatlı, bazen kendi boy ve damgasını anlatan bir rumuz, bazen de kutsal saydıkları bir bölgede bir ritüel gerçekleştirmek için kutsal saydıkları ya da değer atfettikleri hayvanları resmederlerdi. Bu geleneklerinde en önemli

tasvirlerden biri olan at figürü, Türklerin kaya resimlerindeki en eski simgelerden bir olma özelliğine sahiptir. Tüm bu kanıtlar Türkler' in ata ne kadar değer verdiklerini göstermektedir. Batılıların Türkler için "at üstünde doğarlar, at üstünde ölürlər" sözü bu durumun onların da gözünden kaçmadığını göstermektedir (Özgül, 2016: 377).

Paleolitik çağla dünya sahnesinde yerini alan ilk insanlar mağaralarda avcı toplayıcı bir yaşam sürmeye başlamışlardır. Gün geçtikçe çoğalan ve boylar oluşturan insanlar, yazının ve konuşma dilinin henüz keşfedilmediği dönemlerde birbirleriyle iletişime gereksinim duymuşlardır. Gerek işlerini daha kolay halletmek gerekse karşı tarafa bir mesajiletmek maksatlı oluşan bu gereksinim petroglif adı verilen kaya resimlerinin doğmasına zemin hazırlamıştır. Zaman içinde bu petroglifler; insanların bir işaret ya da bir sembolle çok fazla veri iletme arzusundan kaynaklı olarak işaret, sembol, piktogram ve ideogram şeklinde evrilmiştir. İnsanlığın ilk var oluşundan günümüze değin varlıklarını koruyabilmiş bu kaya üstü tasvirleri bizlerin geçmiş ile gelecek arasında bağ kurmasını sağlamıştır. Petroglifler ait oldukları dönem koşulları içinde değerlendirilerek iletmek istedikleri mesajlar anlaşılmasına çalışılmıştır. Araştırmalar sonucu dönem insanının bu tasvirleri işlerken duygu ve düşüncelerini aktarım konusu uzmanların hemfikir olmalarını sağlasa da tam olarak neyi ifade ettiği konusu çözümlenememiş tasvirler de mevcuttur. Yapılan incelemeler sonucu tasvirlerin yorumunun tahmin ve dönem koşullarını değerlendirmeden ibaret olduğu görülmektedir.

Günümüzde Moğolistan'dan Anadolu'ya, Anadolu'dan Avrupa'ya kadar Türk kültür coğrafyasında yer alan kaya üstü resimlerin, damgaların tespit edilip incelenmesi; Türk tarihinin, Türk kültür ve uygarlığının pek çok bilinmezinin aydınlatılmasına vesile olacaktır. Bu tasvirler aynı zamanda dönem insanının başından geçen olayları kendisinden sonra gelecek olanlara ders ve öğüt nitelikli olmasının yanında oradaki varlıklarının bir kanıtı olarak

belgelediklerini düşündürmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Beksaç, E. (2002). Kaya Resimleri, İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Somuncuoğlu, S. (2008). Sibirya'dan Anadolu'ya Taştaki Türkler, İstanbul: Az Yapı.
- Uçar, Te. F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

MAKALELER

- Ceylan, A. (2015). Taştaki Türkleri Okumak, Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi, yıl 6 (sayı: 34), 9-52.
- Güven, O. (2019). Ahıska'dan Artvin'e Koç-Koyun Formlu Mezar Taşları, Türk Tarihi Araştırmaları Dergisi, 4(1), 345-363.
- Mert, O. (2007). Kemaliye'de Eski Türk İzleri: Dilli Vadisindeki Petroglif ve Damgalar, Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, 14 (34), 233-254.
- Özgül, O. (2016). Erzurum / Şenkaya Petrogliflerindeki At / Geyik ve Güneş Kursu, Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tarih Bölümü 25240, Erzurum. Bahar. Sayı (39): 371-390
- Somuncuoğlu, S. (2011). Anadolu'nun Kaya Resimleri, Atlas Coğrafya ve Keşif Dergisi, (214): 116-128.
- Uyanık M. (1970). Anadolu' da Kaya Resimleri Sanatı, Türkiyemiz Dergisi, Sayı (1): 02-10.

TEZLER

- Aykan, Uğur C. (2016). Anadolu'daki Runik Yazılar ve Piktogramların Türklükle Olan Bağlantısı: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ordu: Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bingöl, B. (2010). Lisans Düzeyindeki Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Çoklu Ortam (Multimedya) Kullanımı: Ankara'daki Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin İncelenmesi: Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri

Enstitüsü.

- Karabulut, B. (2016). Viral Pazarlamada Görsel Tasarım Unsurlarının Kullanımı: Viral Reklam Videoları Üzerine Görsel Analiz: Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özer, H. (2016). Ankara Güdül Kaya Resimlerinin Grafikselleştirilmesi ve Turizm Sektöründe Kullanılmasının Araştırılması: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Öztürk, M. (2008). Konya ve Çevresinde Anadolu Selçuklu Dönemi Çinilerinde Kullanılan Bitkisel Motiflerin Dili ve Resim Eğitimi Açısından İncelenmesi: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sultanbekova, K. (2018). Görsel İletişim Açısından Saymalıtaş Kaya Resimlerinin Etkisinde Tanıtım Afışı Uygulama Örnekleri: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Tezcan, M. (1990). Eski Türklerde Damga: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İNTERNET KAYNAKLARI

- <http://www.antiktarih.com> (06.07.2019).
- <https://arkeofili.com/civi-yazisinin-gecmisi-ve-gelisimi/> (21.01.2020).
- <https://ufuk.nl/resimden-yaziya-gecis-formu-civi-yazisi-12470h.html> (21.01.2020).

GÖRSEL KAYNAKLARI

- Resim 1. (<https://ufuk.nl/resimden-yaziya-gecis-formu-civi-yazisi-12470h.html>/ Erişim: 21.01.2020).
- Resim 2-3. (<http://www.antiktarih.com> / Erişim: 06.07.2019).
- Resim 4-5. (Mert 2007: 243; Tezcan, 1990: 177).
- Resim 6-7. (Mert, 2007: 248).
- Resim 8-9. (Somuncuoğlu, 2008: 353).
- Resim 10. (Somuncuoğlu, 2008: 385).

Sosyal Medya Tasarımı ve İhtiyaç^{1*}

Cengiz CEYLAN²

ÖZ

Dijitalleşen, gelişen ve geliştikçe de yayılım gösteren dünya ile birlikte basılı yayım organları azalmış ve akabinde sosyal medyada reklamlar ve tanıtımlar yapılmaya başlanmıştır. Bu yöntem basılı yayımlamaya göre çok daha az yorucu ve daha az masraflı olduğu için de tüm markaların tercih ettiği bir yöntem haline gelmiştir. Araştırmanın genel amacı; sosyal medyanın bilgisayar teknolojileri ile birlikte hayatımıza girişi, zaman içerisindeki gelişimi ve sosyal medyada kullanılan tasarım etkileşimlerinin tüketicinin satın alma davranışları üzerinde değerlendirilmesidir. Bu araştırma sosyal medya kapsamında; tasarımların kullanımı, renk-tipografi araştırması ve etkileşim grafiği olarak temel ve en önemli konulara açıklık getirecektir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal medya, Sosyal medya tasarımı, Tasarım ve ihtiyaç, Sosyal medya reklamları

The Need for Design and Social Media Design

ABSTRACT

With the world digitalizing, developing and expanding as it develops, the number of printed media organs have decreased and subsequently, advertisements and promotions have been started on social media. And since this method is much less tiring and less expensive than printed publishing, it has become a preferred method of all brands. The general objective of the study is to assess the impact of the following on the purchasing behavior of the consumers: the introduction of social media into our lives along with computer technologies, its development over time, and design interactions used in social media. This research will clarify the basic and most important issues such as the use of designs, colour-typography research and interaction graphics in the context of social media.

Keywords: Social media, Social media design, Design and need, Social media ads

- 1 * Geliş Tarihi: 24 Nisan 2020 - Kabul Tarihi: 28 Mayıs 2020
- 2 İstanbul Aydın Üniversitesi, Grafik Tasarımı Yüksek Lisans Öğrencisi, cengizceylan@stu.aydin.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-9043-8334
- 3 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11005

GİRİŞ

Günlük yaşamın hemen her alanında kullanılan sosyal medya, birey yaşamında adeta vazgeçilmez bir hale gelmiştir. Birey perspektifinden incelediğimizde, internet teknolojisiyle birlikte değişen yaşam pratiklerini sosyal medya kavramı üzerinden görmek mümkündür. Bireylerin üretici ve/veya tüketici olarak duygu ve düşüncelerini aktarabilecekleri, içerik üretebilecekleri, ürettikleri içerikleri de diğer kullanıcılarla kolaylıkla paylaşabilecekleri bir alan olan bu yeni medya anlayışı da son derece önemlidir. Günümüzde tüm iletişim süreçleri dijitalleşmeye başlamıştır. Dijitalleşme sürecinin içerisinde var olan birey de değişen bir toplumun ürünüdür. Değişen medyanın toplumları ile görülen toplumsallaşma, internet ve sosyal medyanın yerinin çoğu zaman aileden sonra, okul ve arkadaş gruplarından önce gelmeye başlamasına vesile olmuştur. Bu çerçeveden incelediğimizde sosyal medya sunduğu rehberlik ile doğru hedef kitleye en hızlı ve en etkin şekilde ulaşmanıza yardımcı olur.

Sosyal medya hızlı ve güncelliği ile pek çok bireyin içinde var olduğu bir platformdur. Bu platformlar üzerinde bir duyurunun, bir içeriğin, bir mesajın, bir iletinin paylaşılması ve yayılması süreci oldukça hızlı gerçekleşmektedir. Bu da sosyal medyanın günümüzde artık farklı bir anlam taşıdığına ve gereken önemin gösterilmesi gerektiğine işaret eder. Tüm dünyayı bir olay veya durum hakkında haberdar etmek, kişilerin iş araması, iş bulması, markayı, kurumu ya da şirketi bulması, yorumlaması, değerlendirmesi oldukça kolay ve hızlıdır.

Bir tasarımın etkili ve başarılı olmasının sonucunda ürün pazarlamasında belirgin sonuçlara ulaşmak mümkündür. Etkili ve doğru şekilde hazırlanan bir tasarım işletme hakkında uyarıcı bir etki yaratmakta ve markaya çok büyük oranlarda tanınırlık

kazandırmaktadır. Gelişen teknolojilere bağlı olarak bugün tüm yaşantımız haline gelen dijital dünyada tanınmayı sağlayan ve marka bilinirliğini arttıran tasarım son derece önemlidir. İşletmeye, web sitesine, kişi ve kurumlara büyük avantajlar sağlar.

Dijital mecralarda yürütülen pazarlama çalışmaları etkili sonuçlar doğurmaktadır. Dijital pazarlama, tüketici üzerinde oldukça etkilidir. Bu dünyada etkili tasarım çalışmaları ile birlikte kurumların hedef kitlelerine çok daha kolay ve hızlı bir şekilde ulaşmaları sağlanır. Tasarıma bağlı olarak kullanılan dijital pazarlamanın başarılı olması, hem kurumlara hem de tüketicilere doğrudan gözle görülür ve etkileri analiz edilebilir şekilde yarar sağlar. Tasarım, tüketici davranışlarını harekete geçirir. Bu da marka, işletme, kişi ya da kurumlar için dijital mecrada tasarımın ne denli önemli olduğunu ortaya koyar. Doğru renk, boyut ve tipografi kullanımı, oran, altın oran, ölçü, tekrar- ritim, koram, uygunluk- armoni, zıtlık, denge, odak noktası - vurgu, birlik - bütünlük gibi temel ilkelerin sağlandığı bir tasarımın hem tasarımcısı için hem de markası için etkileri son derece büyüktür.

Tasarım ile kitleleri harekete geçirebilmek mümkündür. Etkili bir tasarım, hedef kitle üzerinde de etki yaratır. Dijital dünyada yaratılan tasarımların etkili ve başarılı olmasının sonucunda ürün pazarlaması işletme hakkında uyarıcı bir etki yaratmakta ve markaya çok yüksek oranlarda tanınma kazandırmaktadır. Tanınmayı sağlayan ve marka bilinirliğini arttıran tasarımlar, ürüne ya da ürünü yaratan şahsa bir plan dâhilinde ne yapacağına dair yön vermekte ve etkili bir pazarlama stratejisinin doğmasına yol açmaktadır. Bu nedenle dijital dünyada tasarımın önemi yadsınamayacak kadar büyüktür. Sosyal medyada tasarım dijital pazarlama stratejilerine yön vermekte, marka ve kişi kimliğine büyük avantajlar sağlamaktadır.

Araştırmanın genel amacı; sosyal medyanın bilgisayar teknolojileri ile birlikte hayatımıza girişi, zaman içerisindeki gelişimi, kişi ihtiyaçlarına göre yeni mecraların oluşması ve bu dijital platformlarda kullanılan tasarımların prensiplerinin araştırılmasıdır.

Bu araştırma sosyal medya tasarımları kapsamında; tasarımların kullanımı, renk-tipografi araştırması ve etkileşim grafiği olarak temel ve en önemli konulara açıklık getirecektir.

Bu çalışma ile aşağıdaki hipotezlere cevap aranacaktır.

- Sosyal medyanın oluşumu öncelikli olarak ticari amaçlıdır.
- Sosyal medya tasarımları kullanıcıya hızlı ve doğru etkileşim sağlamaktadır.
- Sosyal medya tasarımları ile basılabilir ürün kullanımı azalmıştır.
- Sosyal medya tasarımları en hızlı tüketilen envanterlerdir.
- Sosyal medya platformlarının oluşumu ve gelişimi kendi içerisinde yıllara göre değişkenlik göstermektedir.

SOSYAL MEDYA TASARIMI VE İHTİYAÇ

İnternetin yaşantımıza girmesiyle birlikte iletişim teknolojilerinde ortaya çıkan yenilikler hızlı bir şekilde dünyaya ulaşmaya başlamıştır. Bu yenilikler arasında bulunan sosyal medya, internet kullanımını bilgiye ulaşma noktasından bilgiyi üretme ve paylaşma noktasına taşımış ve bununla birlikte yeni bir dünyanın kapısını aralamıştır. İnternetin günlük yaşamın neredeyse tüm alanlarında kullanılabilir olması, sosyal medyanın da birey yaşamında adeta vazgeçilmez bir hale gelmesine neden olmuştur. Bu perspektiften incelediğimizde, internet teknolojisiyle birlikte değişen yaşam ve yaşam pratiklerini görmek mümkündür. Özellikle geleneksel medya araçlarıyla gerçekleştirilen tek yönlü iletişimin aksine kullanıcıların tüm dünyaya kısa bir süre içerisinde duygu ve düşüncelerini

aktarabilecekleri, içerik üretebilecekleri, ürettikleri içerikleri de diğer kullanıcılarla paylaşabilecekleri bir alan meydana gelmiştir. Sosyal medya sayesinde kullanıcılar var olan üretilere ya da paylaşımlara yorum yapabilecekleri çift yönlü bir iletişim kanalına sahip olmuştur. Bu durum da geleneksel medyanın aksine "tüketici" konumundaki kullanıcıyı hem tüketen hem üreten bireye dönüştürmüştür. Birey toplumsal kabul ve toplumsal katkı temeli üzerine kurulan tüm davranış biçimlerini sosyal medya araçlarıyla gerçekleştirmektedir. Gelişen tüketim kültürü ve tüketim faaliyeti insanı ihtiyaçları doğrultusunda güdülenmeye itmektedir. Bireyi tüketmeye iten neden başlarda ihtiyaç iken değişen sosyal kültür nedeni ile insanı tüketime iten birçok dinamik bulunmaktadır. Bu makale sosyal medya tasarımını ve sosyal medya tasarımının ortaya çıkış ihtiyacını incelemeyi ve açıklamayı amaç edinmiştir.

Sosyal medyanın tanımını yapabilmek için ilk olarak sosyal medya ifadesindeki "sosyal" ve "medya" kelimelerini yakından incelemek gerekir. "Sosyal" kelimesi Latince kökenli olmakla birlikte "yoldaş, ortak, müttefik" anlamındaki "socius" kelimesinin "alis" ekini alarak "socialis" haline gelmiş, buradan ise İngilizce ve Fransızca "social" olarak geçmiştir (Etimoloji Sözlüğü). "Social" kelimesinin Türkçe karşılığı "sosyal" olmak ile birlikte Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde "toplum bilimi, toplumsal" olarak ifade edilmektedir (TDK). "Medya" kelimesi de Latince "aradaki şey, araç" anlamına gelen "medium" kelimesinin çoğulu olan "araçlar, aracılar" anlamındaki "media" kelimesi kökenli olmakla birlikte buradan İngilizceye "araçlar, özellikle basın ve yayın araçları" anlamında kullanılan "media" şeklinde geçmiştir (Etimoloji Sözlüğü). Dilimizde "medya" olarak kullanılan bu sözcük Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde "iletişim ortamı, iletişim araçları" olarak tanımlanır (TDK). Kelimeleri etimolojik olarak inceledikten sonra

sosyal medya için toplumsal iletişim ortamı demek yanlış olmayacaktır.

Sosyal medya her ne kadar 2000'li yıllardan itibaren hayatımızda gibi düşünülse de başlangıcı 1960'lı yıllara dek uzanır. Bu konudaki bilgiler 1960'lı yıllarda ABD Savunma Bakanlığı tarafından felaket anında dahi çalışmayı sürdürecektüm bilgisayarların birbirine bağlandığı bir ağ sistemini işaret eder. Söz konusu bu projenin adı ARPANET'tir. ARPANET'in çıkış noktası savunma sanayidir ve bu proje daha sonra devlet ve üniversitelerin desteğiyle gelişmiş ve bugünkü "internet" adını alarak tüm dünyaya yayılmıştır (Erkul, 2009: 116). Türkiye'de ise ODTÜ ve TÜBİTAK'ın ortaklaşa gerçekleştirdiği 1991 yılındaki TÜBİTAK-DPT çalışması sonucunda internet 1993 yılında ülke genelinde kullanıma sunulmuştur (Erkul, 2009: 96). Bu nedenle sosyal medyanın tarihçesi baz alınırken internetin tarihçesi de mutlaka dikkate alınmalıdır.

Sosyal Medya Tasarımı

Sosyal medya tasarımı en genel tanımı ile tanıtımı yapılacak reklam ürünlerinin, dijital ortamdaki afiş ve broşürlerinin tümüdür. Bilindiği gibi dijitalleşen, gelişen ve geliştikçe de yayılım gösteren dünya ile birlikte basılı yayım organları azalmış ve akabinde sosyal medyada reklamlar ve tanıtımlar yapılmaya başlanmıştır. Bu yöntem basılı yayımlamaya göre çok daha az yorucu ve daha az masraflı olduğu için de tüm markaların tercih ettiği bir yöntem haline gelmiştir. Sosyal medya tasarımları irdelendiğinde, klasik tasarım prensiplerine bağlılığın devam ettiği ancak aynı zamanda değişen ve gelişen teknolojiye de ayak uydurulduğu görülmektedir. Bu sebeple tasarımlar ister basılı olsun ister dijital ortamlarda yayımlansın moderniteden kopmamıştır.

Bir pazarlama alanı olarak sosyal medyanın yaygınlaşmaya başlamasıyla beraber

pazarlama ve reklam dünyasında da adeta köklü değişiklikler yaşanmıştır. Geleneksel medya kanallarına kıyasla sosyal medya ile beraber çok daha fazla alternatifte sahip olan pazarlamacılar ve reklamcılar için sosyal medyada yer almamak gibi bir seçenek günümüzde söz konusu değildir. Küçük veya büyük ölçekli olup olmaması fark etmeksizin sosyal medyayı doğru kullanmak işletmelere büyük kazançlar sağlayabilmektedir. Bu da işletmeleri basılı yayın organlarından dijital dünyaya doğru iten bir güç anlamına gelir.

Sosyal medya, her geçen gün daha fazla insan tarafından benimsenmekte ve her geçen gün daha fazla insan sosyal medyayı günlük rutinleri içerisine dâhil etmektedir. İnsanların sosyal medyayı birer bilgi kaynağı olarak gördüğü günümüzde, sosyal medyanın tüketicilerin satın alma öncesi ve sonrası davranışlarına olan etkisi ise yadsınamaz bir gerçektir. Bu nedenle sosyal medya tasarımı sosyal medya araçları, sosyal medya pazarlaması ve tüketici davranışı kavramlarına doğrudan bağıntılı olarak ilerleme kaydeder.

Sosyal medya işletmelerin mutlaka bulunması gereken bir ortam olarak dikkat çeker. Günümüzde sosyal medyada yer almayan işletmeler kullanıcılar tarafından doğrudan olumsuz algılanmakta ve bu durum da işletmelerin vizyonunu doğrudan sarsmaktadır. Gelişen dünyada sosyal medya hesabı olan bir işletme normal kabul edilirken, sosyal medyada yer almayan bir işletme neredeyse kabul görmemektedir. Bu durum elbette sosyal medyanın doğru kullanılmasına ve sosyal medya tasarımına işaret eder. Sosyal medyayı doğru bir şekilde kullanabilen işletmeler, sosyal medya üzerinden büyük faydalar sağlarken sosyal medyayı dikkatsiz kullanan, sosyal medya kullanım becerisi düşük olan ve sosyal medya tasarımına yeteri kadar önem vermeyen işletmeler için sosyal medya beraberinde işletme için zararlara sebebiyet verir. Öyle ki sosyal medyayı

kullanmaya karar vermek günümüzde işletmeler nezdinde bir tercih olmaktan çıkıp adeta bir zorunluluk hali taşımaktadır. Social Media Examiner tarafından yayınlanan ve 5000'in üzerinde pazarlamacının katıldığı bir çalışmaya göre pazarlamacıların %90'ı işletmeleri için sosyal medyanın önemli olduğunu özellikle belirtmiştir (Social Media Marketing Industry Report, 2016).

Social Media Marketing Industry Report isimli bu çalışmanın ortaya koyduğu verilere göre pazarlamacıların %81'i bu dönemde sosyal medyada pazarlama çalışmaları ile geleneksel medyadaki pazarlama çalışmalarını birbiriyle bütünleşik olarak yürüttüğünü dile getirmiştir. Bu da geleneksel pazarlama araçları ile sosyal medya pazarlama çalışmalarının bir arada yürütüldüğüne işaret ederken, sosyal medya tasarımlarının bir işletme için ne denli önemli olduğunun altını çizer.

Sosyal medya günümüzde ağızdan ağıza iletişimin yoğun olarak yaşandığı bir mecra olarak bilinmektedir. Sosyal medya kullanıcıları bu platformda gördüklerini arkadaşlarıyla ve çevresiyle paylaşmakta bu da sosyal medyanın reklam anlamındaki gücünü arttırmaktadır. Bireyler bu iletişim ortamından satın alma aşamasında çeşitli şekillerde etkilenmektedir. Geleneksel pazarlama yöntemlerinin aksine günümüzde aktif olarak pazarlamanın sağlandığı ve kişileri o ürünü almaya iten ortamların başında sosyal medya gelir demek yanlış olmayacaktır. Geleneksel medya kanallarıyla kıyaslandığında sosyal medyanın etki alanı oldukça fazla genişlemiştir. Bu genişleyen etki alanıyla birlikte, literatürde ağızdan ağıza iletişime ek olarak kullanılmaya başlanan eWOM (electronic word-of-mouth) adlı bir kavram ortaya atılmıştır (Wikipedia).

Basılı yayın organlarından dijital dünyaya kayan pazarlama ve reklamın en büyük nedenlerinden birisi de sosyal medyanın çift yönlü iletişim aracı olmasıdır. Örneğin 2008

yılında Procter and Gamble (P&G) ve General Electric (GE) ilk defa sosyal medyada atılım yaptıklarında dikkatli bir şekilde iletişim çabalarını başlatmış ve pazardaki değerini tüketiciye yansıtmaya çalışmıştır (Mangold ve Faulds, 2009). Bu şirketlerle birlikte word-of-mouth (ağızdan ağıza iletişim) de yeni bir boyuta sahip olarak eski hali word-of-mouth'tan uzaklaştı. Eski hali ile yalnızca belli bir kitleyi etkileyebilecek olan tüketicilerin artık binlerce hatta milyonlarca kişiyi etkileyebilecek konuma gelmesi sağlanmış oldu. Bu da bir pazarlama aracı olarak sosyal medyanın daha da önemli bir yer haline gelmesini sağlamıştır (Mangold ve Faulds, 2009).

Sosyal ağların hayatımıza girmesiyle beraber yalnızca sosyal yaşamımızda değil, medya tüketim alışkanlıklarımızda da önemli ölçüde değişiklikler meydana gelmiştir. Dünya genelinde hemen her ülkede geleneksel medyaya ilginin azaldığı günümüzde genç nüfusun haber alma ve eğlenme ihtiyacının büyük bölümünü internet erişimi olan, görsel ve işitsel olanaklara sahip olan araçlar karşılamaktadır (Sözeri, 2012: 269). Bu da sosyal medya tasarımının geniş bir kitleye hitap ettiğini göstermektedir. Öyle ki geleneksel medyada var olan tek yönlü iletişimden çift yönlü iletişime geçilmiş, anında ve sürekli etkileşim kurulabilen yeni bir kitle iletişim biçimi kurulmuştur. Söz konusu ifade, sosyolojik anlamda birçok değişimin yaşandığını açıklamakla birlikte iletişim platformlarının köklü değişimlere gideceğini de hatırlatmaktadır (Jenkins, 2006: 13). İletişim platformlarında gözlemlenecek bu köklü değişimler ise sosyal medya tasarımı alanının giderek büyüyeceğine ve daha çok ihtiyacın artacağına işaret eder. Araçların farklılaşması ve bu araçların etrafındaki üreticilerle, kullanıcılarla ve içerikle ilişkilerin değişime uğraması da sosyal medya tasarımının ileri dönemde daha gerekli

olacağını anlatmaktadır. (Sözeri, 2012: 270) Sosyal medya tasarımının kitlelerin düşüncelerini değiştirebilmesindeki gücünün en büyük nedeni internetin çok büyük kitleleri içinde barındırmasıdır. Büyük kitlelere sahip olması nedeniyle kullanıcılara erişilebilirlik açısından önemli avantajlar sağlamaktadır (Lester, 2012: 157). Söz konusu bu avantajlardan birisi de alışveriş sektöründe yaşanır. Sosyal medya kullanan firma herhangi bir coğrafi engelle karşılaşmaksızın her kültürden ve ekonomiden elektronik ortamda iletişim kurabilir. Bu da firmaları sosyal medyaya yönlendirirken reklam bütçelerinin de artık sosyal medya baz alınarak hazırlandığını ortaya koyar. Geleneksel medyanın bitmeyecek olması gibi geleneksel pazarlama ve reklamcılık da bitmeyecektir. Ancak artık internet ortamları en büyük pazar ve mübadele yerleri olarak görülmekte bu da rekabet ortamının her geçen gün artmasına neden olmaktadır.

Başlangıçta bir hobi unsuru, zaman geçirme, arkadaşları bulma yeri olarak görülen sosyal medya, daha sonraları iş alanındaki önemli üstünlükleri nedeniyle kıymetli bir pazarlama ortamı olarak anılmaya başlamıştır (Kırtiş ve Karahan, 2011: 262-264). Söz konusu bu pazarlama ortamında kullanıcıların sosyal medyada marka ile ilgili olumlu görüş ve deneyimlerini paylaşabilecekleri gibi olumsuz görüşlerini de paylaşabilir olmaları sosyal medya araçlarının firmalar tarafından, olanak ve tehditleri içinde barındıran bir halkla ilişkiler ortamı haline geldiğini de düşündürmektedir. Sosyal medyanın açık bir halkla ilişkiler ortamına dönüşmesi durumu, sosyal medya tasarımının amaç ve hedeflerinin de kesin bir şekilde ortaya konulması gerektiğini anlatmaktadır. Örneğin bir şirket sosyal medya ortamında var olacaksa meydana gelebilecek tehditleri iyi analiz edip faaliyetlerini bu yönde sürdürmeleridir (Akkaya, 2013: 30). Bu bağlamda bir pazarlamacı var olan strateji ve faaliyetlerini sürekli olarak geliştirmeli, reklam

stratejilerini ve tasarımın pazarlama üzerindeki etkilerini iyi özümsemelidir.

Günümüzde geleneksel pazarlamadan sosyal medya pazarlamasına direkt olarak sıçranılması bu alanda yapılan çalışmaların artmasına da olanak tanımıştır. Sosyal medya pazarlaması ve geleneksel pazarlama arasında kullanılan materyal ve yöntemler bakımından büyük farklılıklar bulunmaktadır. Sosyal medya pazarlamasını geleneksel pazarlamadan ayıran birçok neden bulunmakla birlikte, bu geçiş organik bir geçiştir. Yeni kitle iletişim araçlarının doğması, sosyal medya amaç ve hedeflerinin geniş topluluklara hitap etmesi, pazarlama ve tasarımın bir bütün olarak ele alınması gibi nedenler bu geçişin doğal olmasını sağlamıştır. Geleneksel pazarlama ve sosyal medya pazarlamasını birbirinden ayıran nedenler aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir (Weinberg, 2009: 6-7):

- Sosyal medya pazarlaması, yeni içeriklerin bulunmasını daha kolay hale getirmiştir.
 - Sosyal medya pazarlaması, web site kullanım yoğunluğunu arttırmaktadır.
 - Pazarlama iletilerinin bir parçası olarak topluluğun üyelerine önem verilip geribildirim zamanı sunulduğundan sosyal medya pazarlaması, güçlü ilişkiler kurmaktadır.
- Brigitte Borja De Mozota, "Tasarımcıların kuralcı bir mesleği vardır. Dünyanın nasıl olabileceğini gösterirler: Hepsi de farklı derecelerde fütüristtirler" diyerek sanat ve tasarımın teknoloji ile ilişkisini ortaya koyan bir yaklaşımda bulunur demek yanlış olmayacaktır (Mozota, 2006: 29). Günümüzde dijital çağın ana omurgasını oluşturan ve teknoloji ile şekillenen görsel kültür incelendiğinde, imge ve görseller üzerinden kurgulanan bir yapı içerisinde olduğunu görmemiz olasıdır. Tasarım bu bakımdan görsel kültürde kendine ekranlar ve ara yüzler aracılığıyla yer bulabilmekte ve farklı bir yere konumlanmaktadır.

Tasarım kavramı özellikle dijitalleşme süreçleri ve sosyal medya başlığı altında incelendiğinde bu kavramın etkinliğinin arttığı görülmektedir. Mevcut olan bu durumun tasarımı hangi noktalarda etkilediği, tasarımın teknolojinin yardımı ile nasıl konumlandığı, sosyal medya tasarımının genel ilkeleri ile açıklanabilmektedir.

Tasarımın temel unsurlarından biri olan algılama, özellikle de görsel algılama, bireyin çevresini ve yaşam alanı içerisindeki etkenleri etkileme biçimini büyük oranlarda şekillendirmektedir. Doğadaki her şeyde insan tarafından algılanabilir çeşitli özelliklerin olması durumu sanatın algılanmasında ve varlığını sürdürmesinde de etkili olmaktadır (Arnheim, 2007: 12). Bu düşünce ışığında hareket eder isek sosyal medya tasarımı; tasarımcının doğal olanı algılayış biçimi ve yeniden yorumlamasının bir form hâline dönüştürme hikâyesidir. Bu form haline dönüştürme hikâyesinde ise dikkat edilmesi gereken birçok ayrıntı bulunur.

Tasarımın görsel kültür üzerindeki etkisinin teknoloji üzerinden şekillenmesi durumu kültürün değişim hızını da büyük oranlarda etkilemektedir. Burnett bu konuya yaklaşımını şu sözlerle dile getirir (Eker, 2012: 146):

“Teknoloji ve medya deneyimlerinin kültüre dönüşmesi, görsel kültürün de dönüşümünü ortaya koymaktadır. Bir sistem olarak görsel kültür, artık zamana ve uzama bağlı bir sabitlik içermemektedir. İnsanlar artık özneliğin anlamını yeniden tanımlayan biçimlerde iletişime geçiyorlar. Dijital teknolojiler, neredeyse her şeye dönüşebilen hayal gücü patlamalarına olanak tanıyor. Bu da hakikatin giderek mutlak bir şeyden çok bağlama dayanan görelî bir kavram hâline geldiği anlamına geliyor. Bu durum, dijital ortamlar dâhilindeki estetik incelemeler ve yaratıcılık açısından önemli sonuçlar doğuruyor”

Burnett’in yukarıda belirtilen cümlelerinden yola çıkarak, dijital ortamlar dâhilindeki

estetik incelemeler ve yaratıcılık sonuçlarını belirli ilkeler dâhilinde inceleyebilmemiz ve yorumlayabilmemiz mümkündür.

İletişim olgusu, dünyanın var oluşundan itibaren yaşamın merkezinde yer alan, yaşam döngüsünün devam edebilmesi için bireyin hayatındaki en önemli kavramlardan biri olarak birey yaşamında bulunan bir ihtiyaçtır. İletişim olgusunu toplumsal yaşam düzleminden incelediğimizde iletişim sürecini başlatarak iletiyi aktaran bir kaynağın, iletiyi alması amaçlanan bir hedef kitlenin ve beraberinde iletiyi oluşturan kodlar ile birlikte kodlanan iletinin aktarıldığı bir aracın bulunduğunu görmemiz mümkündür.

Günümüz teknolojisiyle paralel olarak gelişen internet teknolojileri ise yeni iletişim araçları meydana getirmiş, bu araçlar yeni kanalların açılmasını sağlamış ve birey yaşamına katkılar sağlamıştır. Sanat ve tasarım toplumun belli ve dar bir bölümüne hitap ederken teknoloji ile birlikte daha geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır (Tunalı, 2004: 14, 78, 94). Sosyal medya tasarımında, etkili ve doğru bir tasarım yapmak, sanat kurallarından yararlanmayı da beraberinde getirir. Ortaya çıkan tasarımın belirli kaidelere uyması, ona bakan kişinin yönelimlerini değiştirecektir. Bu nedenle sanat ve tasarımı bir bütünsellik içinde yorumlamalı ve bunlara uygun olarak doğru renk, boyut ve tipografi kullanımı sağlanması gerekir. Ölçü - Oran, Altın Oran, Tekrar - Ritim, Koram, Uygunluk- Armoni, zıtlık, denge, odak noktası - vurgu, birlik - bütünlük, tipografi kullanımı sosyal medya tasarımında mutlak suretle dikkat edilmesi gereken ilkelerdir.

İki büyüklük arasındaki birimsel ilişkiye ölçü adı verilmektedir. Ölçü, oran düzeninin vazgeçilmez bir elemanı olarak karşımıza çıkar (Civcir, 2015: 268). Oran ise bağımsız parçaların birbiriyle ya da yapının bütünüyle kıyaslanması ile ilintili bir kavramdır. Tasarımda yer alan parçaların bütünlükle oranları mantıksal olarak ilişkili bir durumda olduğunda oranlar, armoni

ve denge yaratır (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone & O. R, 2015: 75-76).

Asırlar boyu uyumu ve dengeyi sağlamak için sanat ve mimaride altın oran kullanılmıştır. Doğada canlıların ve cansız nesnelerin şekillerinde, yapısında tespit edilen altın oran, bir bütünün parçaları arasında gözlemlenen, geometrik ilişkilere dayalı bir ölçüdür (Çellek & Sağocak, 2014: 128). Bir ögenin olduğu gibi ya da çok yakın özellikte olarak birden fazla sayıda kullanılmasına tekrar denilmektedir. Tekrarlanan öğeler ise söz konusu tasarımda benzerlik bağı kurarak birleştirici bir görev işlevi üstlenir (Güngör, 2005: 98). Ritmi ise tasarımda öğelerin uyum ve düzen içinde oluşturduğu tekrarlarla oluşan, hareket anlatan temel tasarım ilkesi olarak açıklamak mümkündür (Çellek & Sağocak, 2014: 219).

Görsel anlatımlarda da, ritmin önemli bir yeri bulunmaktadır. Formların, belli sistemlerle yenilenmeleri, kompozisyon içerisindeki aralıkların değişime uğraması, azalması ve artması, periyodik olarak büyümesi ve küçülmesi, konum ve renklerinin değişmesi görsel yönü ve ritmi meydana getirir (Demir, 1993: 111)

Eksensel, merkezsiz ve çevresel koram olmak üzere üç çeşit bulunan Koram (Çellek & Sağocak, 2014: 215), iki zıt uç arasında oluşturulan düzenli bir değişim derecelendirilmesine denilmektedir. Mevzu bahis bu iki ucun arasındaki zıtlık bir ya da birden çok öğe bakımından da olabilmektedir (Güngör, 2005: 97)

Tasarım unsurları arasında bulunan ortak ya da benzer taraflar uygunluğu ifade eder (Çellek & Sağocak, 2014: 243). Tasarımda uygunluk ise ölçü, değer, doku, renk ya da ton gibi öğelerin birbirini tamamlamasıyla meydana gelir (Civcir, 2015: 341).

Tasarım unsurları arasında birlik kurulamadığı durumlarda meydana gelen kavrama zıtlık denilmektedir (Güngör, 2005: 136). Bir kavram olarak zıtlık; biçimsel ya da renk, değer, doku,

ölçü, aralık, gibi unsurlarda yer alabilmektedir (Civcir, 2015: 361). Tasarımda ise zıtlıklar aracılığıyla farklılık ve çeşitlilik yaratılmakta; ilgi odağı sağlanırken tekdüzelik ve monotonluğun engellenmesi öngörülmektedir (Çellek & Sağocak, 2014: 244).

Bir kompozisyon içindeki güç ya da ağırlığın dağılımını denge sözcüğüyle ifade ederiz (Ocvirk vd., 2015: 68). Tasarımda yer alan her unsur ürettikleri değerler açısından değerlendirildiğinde genel bir denge hissi vermelidir. Örneğin herhangi bir biçimin ya da bir grubun ağır basması halinde tasarımın ağırlık merkezini amacından farklı bir yöne kaydırmamak gerekir (Güngör, 2005: 145). Simetrik ve asimetrik olarak ikiye ayrılan denge bir tasarımda mutlaka olması gerekenlerdendir.

Tasarım dâhilinde ele alınan bir kompozisyonda dengenin sağlanabilmesi için, bazı unsurların tasarımda üstün olması gerekmektedir. Etki açısından diğer birimlere üstünlük kuran bu birime de egemen birim denilir (Civcir, 2015: 374). Tasarımcı, tasarım sürecinde farklılık yaratmak için çeşitli birimlerin önem derecelerini vurgulamakta, bazı özellikleri vurgularken bazılarını ikinci plana almaktadır. Bu da gözün yapının üzerinde dolaşması için hem birincil odak noktalarını yaratmakta hem de ikincil alanlar oluşturulmaktadır (Ocvirk vd., 2015: 81).

Birlik ve bütünlük ilkesinin amacı tasarımın uyumlu ve tutarlı olmasını sağlar (Çellek & Sağocak, 2014: 271). Ele alınan bir tasarım içinde birliği sağlamanın yolu ise kullanılan her ögenin birbiriyle ilişkili olduğunun bilinmesiyle mümkün kılınır (Öztuna, 2007: 53). Bu durum da eğer tasarımı meydana getiren farklı öğeler birbiriyle uyumlu değilse, birlik sağlanamaması anlamına gelir. Bu da tasarımın göze hitap eden estetik bir değer taşımamasına neden olur (Öztuna, 2007: 53).

Tipografi; okuyucuyu tasarım üzerindeki yazıyı okumaya davet eden, yazının anlamını ortaya çıkartan, yazının düzenini belirginleştiren

ve yazıyı diğer görsel elemanlara bağlayan bir tasarımdır. Bu tasarım, uygun okuma koşulları oluşturmayı hedefler (Bringhurst, 2002). Bu nedenle sosyal medya tasarımının ne anlattığını ortaya çıkaracak olan oldukça önemli bir ilkedir ve doğru kullanılması gerekir. Başlangıçta bir hobi unsuru, zaman geçirme, arkadaşları bulma yeri olarak görülen sosyal medya, daha sonraları iş alanındaki önemli üstünlükleri nedeniyle kıymetli bir pazarlama ortamı olarak anılmaya başlamış ve bir pazarlama aracı olarak kullanılmıştır (Kirtiş ve Karahan, 2011: 262-264). Söz konusu bu pazarlama ortamının meydana geliş nedeni doğrudan ihtiyaçlar ile tanımlanabilir. Sosyal medya üzerinde kullanıcıların markaya ulaşması, markanın bilinirliğine güvenmesi ve akabinde marka ile ilgili olumlu görüş ve deneyimlerini paylaşabilecekleri gibi olumsuz görüşlerini de paylaşabilir ortam bulmaları durumu sosyal medya araçlarının firmalar tarafından ihtiyaç duyulduğunu kanıtlar niteliktedir.

Bir başka tanımlamayla olanak ve tehditleri içinde barındıran bir halkla ilişkiler ortamı haline gelen sosyal medya ortamı hem tüketici hem de marka için ihtiyaç duyulabilir bir alandır (Yavuz ve Haseki, 2012: 127). Bu ihtiyaç duyulabilir alan neticesinde sosyal medya tasarımına ihtiyaç duyulmuştur. Bunun en temel nedeni; tasarımcının, doğal olanı doğada bulunmayan biçimlere dönüştürerek alılmayıcısına ulaştırması zorunluluğudur. Böylece tasarımcı, hitap ettiği kitleye vermek istediği mesajı ortaya koyduğu tasarımla aktaracaktır. Hedef kitle özelliklerinin doğru bir şekilde tespit edilmesi, reklam kampanyası ve buna bağlı olarak tasarımın diğer bileşenleriyle uyum içinde olmasını sağlayarak etkili sonuçlanacaktır.

Sosyal medyanın açık bir halkla ilişkiler ortamına dönüşmesi durumu, halkla ilişkilere duyulan ihtiyaçlar bağlamında da incelenebilir. Sosyal medya tasarımının

amaç ve hedeflerinin de kesin bir şekilde ortaya koyulması hali, mevcut olan ve olabilecek pek çok ihtiyacı karşılar. Bir başka deyişle, tasarımı hedef kitlenin ihtiyaçları belirler.

Hedef kitle, tüm iletişim faaliyetlerinin yönlendirildiği ve bu faaliyetler sonucunda kendilerinden eylem, düşünce, tutum ve davranış değişikliği beklenen kişiler ya da gruplar (Topsümer vd., 2014: 77) olarak tanımlanmakta, bu tanımda da görülebileceği gibi tasarımın bel kemiğini oluşturmaktadır. Bir başka anlatımla hedef kitle, belirli bir iletişim problemini çözmeye yönelik olarak tasarlanacak reklam mesajının, tasarımın, kimlere sesleneceğinin doğrudan cevabı niteliğinde olmakta bu da gerçekleşecek olan tasarımın iletişim ve satış hedeflerini gerçekleştirmek için üzerinde yoğunlaştığı grupların ihtiyaçlarını gözetlemek zorunda olduğunu özetlenmektedir.

Doğru tasarımı doğru hedef kitleye iletmek için ilk olarak hedef kitlenin doğru tespit edilmesi gerekir. Bu nedenle hedef kitlenin tespiti hem tasarımın, reklamın, vereceği mesajın üretimi aşamasında hem de medya planlaması aşamasında doğru mecraların seçilmesine olanak tanır. Bu da ancak doğru hedef kitlelere doğru mecralardan ulaşıldığı zaman yapılacak olan reklamın etkililiğinden söz edilebilir olduğunu ve hedef kitle üzerinde istenen tutum ve davranış değişikliği yaratılabildiğini ortaya koyar.

Sonuç olarak doğru hedef kitlenin belirlenmesi durumu, doğru tasarımın ortaya çıkışını sağlarken; doğru tasarımı yalnızca doğru ihtiyaç tespiti ile olabilmektedir. Bu durum da ihtiyaç kavramının hedef kitle üzerinde oldukça etkili olduğunu ortaya koyar. Bu nedenle sosyal medya tüketimine sevk eden güdülerin araştırılması, tüketici davranışlarını anlamak ve akabinde yönlendirmek için önemlidir. Sosyal medya ve sosyal medya tasarımı doğrudan ihtiyaç ile bağıntılıdır.

KAYNAKÇA

- Arnheim, Rudolf, Görsel Düşünme, Metis Yayınları, İstanbul (2007).
- Bringhurst, R. (2002). Elements of Typographic Style: 2.baskı Colombia: Hartley & Marks Publishers.
- Erkul R., Erdem, Sosyal Medya Araçlarının (Web. 2.0) Kamu Hizmetleri ve Uygulamalarında Kullanılabilirliği, Türkiye Bilişim Derneği, 2009.
- Eker, Metin, Sena Şengir ve Hülya Demir, "Görsel Kültür İçin Bir Epistemoloji: Metinsel Dönüşümden İmgesel Kaosa Terfi", Uluslararası Görsel Kültür Kongresi, İstanbul (2012).
- E. Civcir, (2015). Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri. Ankara: Akademisyen.
- Güngör, İ. H. Temel Tasar. İstanbul: Afa, (2005).
- İsmail Tunalı, Tasarım Felsefesine Giriş, Yapı Yayın, İstanbul, (2004), 14-78-94.
- Mozota, Brigitte Borja De, Tasarım Yönetimi, MediaCat Kitapları, İstanbul 2006.
- Ocvirk, O. G., Stinson E. R., Wigg, R. P., Bone & O. R., Cayton L. D. (2015). Sanatın temelleri teori ve uygulama. İzmir: Karakalem.
- Topsümer, F., Elden, M. ve Yurdakul, N. (2014). Reklam ve Halkla İlişkilerde Hedef Kitle, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Tülay Çellek, A. Mehtap Sağocak, (2014), Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık.
- <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/sosyal> Son Erişim: 20.01.2020.
- <https://sozluk.gov.tr/?kelime=sosyal> Son Erişim: 20.01.2020.
- <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/medya> Son Erişim: 20.01.2020.
- <https://sozluk.gov.tr/medya> Son Erişim: 20.01.2020.
- <https://en.wikipedia.org/wiki/EWOM> Son Erişim: 20.01.2020

An Analysis for the Effects of Digital Tools on Textile Pattern Design at a Graduate Program^{1*}

Tülay GÜMÜŞER²

ABSTRACT

Pattern design is the arrangement of a fabric surface with the design elements such as color, form and texture. Today, with a decline in the use of the traditional methods, digital technologies have gained an importance in creating a new language of design. Digital tools provide countless opportunities in the preparation of the detailed drawings and colorings of the pattern designs. Within this dynamic structure, a pattern appears as an important factor in creating a difference and originality in the textile design. The aim of this research is to analyze the effects of digital tools on textile pattern design. Within this context, a design project has been carried out with the practical research method during the Digital Textile Design courses within the master's degree program in the Department of Design, Graduate of Social Sciences, Selçuk University. Textile pattern collections prepared by the students have been examined in terms of their colors, motifs, compositions and designs. Case study method has been used in this research and the findings obtained at the end of the project have been presented in the result section.

Keywords: Digital textile design, Pattern design, Textile surface design

Bir Yüksek Lisans Programı Üzerinden Tekstil Desen Tasarımında Dijital Araçların Etkilerinin İncelenmesi

öz

Desen tasarımı; kumaş yüzeyinin renk, form, doku gibi tasarım öğeleriyle düzenlenmesidir. Geleneksel yöntemlerin giderek azaldığı günümüzde, dijital teknolojiler, yeni bir tasarım dili oluşturmada büyük rol oynamaktadır. Dijital araçlar, desen tasarımlarının detaylı çizim ve renklendirme işlemlerinde sınırsız olanak sağlamaktadır. Bu dinamik yapı içinde desen, tekstil tasarımında farklılık ve özgünlük yaratmada önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmanın amacı, dijital araçların tekstil desen tasarımındaki etkilerini incelemektir. Bu amaçtan yola çıkılarak Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tasarım Yüksek Lisans Programı kapsamında yürütülen Dijital Tekstil Tasarım dersinde uygulama temelli araştırma yöntemiyle bir tasarım projesi gerçekleştirilmiştir. Projede öğrencilerin hazırladıkları tekstil desen koleksiyonları renk, motif, kompozisyon ve tasarım özellikleri açısından incelenmiştir. Araştırmada örnek olay yöntemi kullanılmış, proje çıktılarından elde edilen bulgular sonuç kısmında paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital tekstil tasarım, Desen tasarım, Tekstil yüzey tasarımı

INTRODUCTION

1 * Received: 4 April 2020 - Accepted: 3 May 2020

2 Asst. Prof. Dr. Selçuk University. Faculty of Architecture and Design. Konya/Turkey, tulaygumuser@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-6264-2629

3 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i11006

A pattern is an arrangement of visual elements on a textile surface (Jackson, 2018: 8). It is an aesthetic element created by the method of printing or weaving on textile surfaces (Türkyılmaz and Uzunöz, 2008: 32). It is perhaps the most important factor in making a difference in design. Textiles, which are a part of our lives, have many functions in places as well as our clothes. When textiles are considered as a whole, one of the most important parts of it is the interiors. A fabric, which is an inevitable part of the interior fittings, makes a great contribution to the design with its texture, color and pattern (Yıldırım, 2007: 83). Considering the characteristics of pattern designs, it is possible to say that floral motifs are the most commonly used motifs on the fabrics. It is also possible to see all kinds of other forms, from the realistic approach to the stylization. Fabric patterns are designed with a weaving or printing technique. Printed fabrics include the greatest variety of patterns when compared to the other textile techniques (Özpulat and Yurt, 2011: 29). The researches made for the development of new materials in textiles are important in creating the language of the future design (Akbostancı, 2015: 31). Digital technologies are the final point of the rapidly advancing technology. They are important tools for creating a new language of design. Software programs such as Adobe photoshop and Adobe illustrator provide a great easiness for pattern creation, pattern change, coloring and editing (Bowles and Isaac, 2013: 7, 24). In the digital age, with a decrease in the use of traditional methods, printing and weaving machines also offer unlimited options for applying large and detailed patterns and colors in pattern designs (Colchester, 2007: 184). Within this dynamic structure, designers bring originality and aesthetic value to fabrics.

"In academic programs can we educate

designer-candidates who will be professional designers not only designing commercial goods, but also solving social, ecological, ethical problems by their design skills and knowledge?" (Ovacık, 2015: 47). Based on this question, a design project has been carried out with the research method based on a practice during the Digital Textile Design courses within the master's degree program in the Department of Design, Institute of Social Sciences, Selçuk University. In accordance with the aim of the course, the students were asked to design interior textile patterns. The variety of the original patterns obtained at the end of the project has been highlighted, and the research process, the design process and the course outputs of the pattern design samples have been presented in the findings section.

DATA COLLECTION AND DESIGN METHOD

Qualitative research methods were used and case study chosen as the principal method to obtain data. According to the definition made by Surface Design Association, surface design involves creative discoveries of such processes like painting, coloring, printing, sewing, ornamenting and planking through coloring the fiber and fabric, drawing patterns on them and texturing them (Miles and Beattie, 2011: 90). Practice-based research is a research method performed to obtain original and new information about the practice and the outputs of this practice. Originality and contribution are defined over the produced designs (Ovacık and Gürkan, 2018). "To get a better understanding of how educational design can best be supported and improved, we also need to have some clear ideas about educational design in practice" (Hoogveld et al., 2002; Goodyear, 2005: 91). The aim of this research was to identify the impact of digital tools/ technology on the pattern design and to develop models of digital design activities

in the case study. The study involves the design project arranged within the context of Master's course Digital Textile Design in 2019-2020 Spring semester. The project was carried out by five master degree students. Their digital pattern designs were analyzed according to color, motif, composition, idea sources and design properties. The chart below shows the steps of the design process.

TEXTILE PATTERN DESIGN

A brief review of the past

The way in which an individual, who has been trying to adapt to the changing new world since the Industrial Revolution, express himself and his environment has changed; therefore, new art and design movements have emerged. The first and maybe the most important one of these art and design movements is Arts and Crafts. Art and Crafts emerged as a movement defending craftsmanship against mechanization in England in the second half of the 19th century. The artists and craftsmen, who adopted this movement led by William Morris (1834-1896), expanded the boundaries of manual labor in an aim to emphasize that manual labor is superior to machine production and that it is important to turn to the craftsmanship (Öpöz and Gür Üstüner, 2018: 249). Morris increased the aesthetic level of the craftsmanship in the textile design when mass-production emerged with industrialization, and pointed to the traditional mold printing and hand-woven (Jackson, 2002: 9-14). Morris's system

was based on the craftsmen's applying the high art techniques to decorative arts. In other words, Morris did not exactly use the Gothic design as the neo-Gothic people did before him, but intended to revitalize the old craftsmanship techniques and bring them together with the art. He designed some stylized motifs for wallpapers, seat coverings, curtains and tiles, and mass-produced them using the traditional techniques as much as possible (Frampton, 1996: 44).

Since the late 20th century, the interaction between the fields of science, design and technology has brought a new perspective to the field of art and design. Innovative designers emerging in the late 1980s led the way to benefit from the digital technologies (Doe, 2013: 12), and paved the way for the emergence of the design language of the century. The 21st century has changed the way designers work and produce, and it encouraged them to use the digital techniques as part of the design processes. Designers have transitioned from tradition to innovation, and from craftsmanship to mechanization. This period was called "Digital Age" as a result of the increase in digital innovations (Akbostancı, 2014: 37). Computer-aided design, which is an important stepping stone in the changing design language of the 21st century, has gained speed in a creation process, creating space for experimentalism. Digital printing, although at a low resolution, was started to be used in carpet and upholstery fabric printing in the 1970s, but digital printing also



Chart 1: Digital textile design process

became widespread in garment fabrics as a result of the development of fabric design in parallel with technology from the 1990s to the present day (Uighur and Yüksel, 2013: 16, 17). Digital pattern design covers the process starting from the preparation on a computer or with manual methods to the arrival at a computer printing unit. Today, just like the Art and Crafts movement, craft-based designs are produced by way of digital technologies.

The applications of digital pattern design in a graduate program

Being successful in today's highly technological and globally competitive world requires a person to develop and use a different set of skills than were needed before (Shutea and Becker, 2010). One of these skills is called design thinking. At the very beginning of the design process comes the act of thinking. Creativity is the ability to look at things from a different perspective, to discover the characteristics that distinguish any object from others and to transfer it to the other side with a different interpretation (Kocabaş Atılğan, 2014: 473). At this point, the aim of the digital textile design course is to enable people to make design discoveries using the principles of design and its elements. Creativity is at the forefront of the digital textile design courses. Students are expected to gain the ability to think differently about something that everyone sees the same way. The number of elements used to create a design can be increased and decreased according to the characteristics of fine arts disciplines. Each arrangement in a textile design is made with the design elements such as a line, form, texture, color and etc. These elements, which belong to all branches of art, vary according to the designer's way of thinking and style (Sezgin and Önlü, 1992: 87).

The most commonly used design principle

in textile surface design is repeat. Although color, stain and texture from the design elements and repeat and rhythm from the design principles have come to the forefront in textile design, all elements and principles are part of a whole (Denel, 1970: 64). All kinds of motifs and patterns are used in fabric design, but fashion is shaped according to the age since it is a social phenomenon. In textile design, a phenomenon is used in three ways, which are naturalist, stylized or symbolic. Naturalist and stylized forms are those which have mostly been preferred. Naturalist forms are realistic design objects that are drawn or photographed and transferred to the textile design as they are in nature. Stylized motifs are design objects which have been stylized in accordance with the technique or style of the designer and used in a traditional way (Çağman, 1983: 7). In a design process, colors and forms combine with the designer's emotions, experiences and expectations to create an esthetic product that will attract the user's attention (Keskin and Büyükbayraktar, 2020: 13). This research deals with the inspiration, theme, storyboard, sketch and repeat process which is the initial stage of the design process in digital textile design courses.

DESIGN PROCESS

Research, inspiration and theme

In the initial phase of design, making a research gives inspiration for creativity, shows the ways to open horizons and enables the new ways to be found (Seivewright, 2013: 13). Inspiration is the most concrete step in the creation process for many designers or the designers to be (Krom and Turan, 2016: 30). In the first step, the students conducted some visual surveys on the internet about the art disciplines such as the current events, music, architecture, history and cinema according to their own interests. They prepared archives

by collecting the visual samples by which they were inspired. They then used the visual samples that they selected from the archives and they passed into the next stage, which is the theme selection.

Theme selection

One of the most important stages in design is the theme selection. In the process of creating collections for textile design, the theme selection is carried out considering the sample case and inspiration of the work. Designing a pattern, on the other hand, is one of the methods that many designers use to reflect the source of inspiration. Motifs can be in the form of lines or abstract and concrete surface arrangements. Using advanced computer hardware and software improves the imagination of the designer in a way that s/he can realize it. Original drawings, collages, photographs and even three-dimensional objects can be scanned, manipulated and prepared as repeated patterns (Clarke and O'Mahony, 2005: 91). It was effective for the students to put together the objects such as drawings, photographs, patterns and motifs for the theme selection.

Creating a storyboard

According to the topic of the theme, the students put together and collaged all the elements and visual samples appropriate for the collection. The next step of the study is to prepare the sketches.

Design development and sketches

A composition was created by using the forms of the motifs, which were selected as a source of inspiration while preparing the sketches. The design principles were carefully implemented in the creation of designs (Öngen, 2011: 165). The designs were manually drawn and transferred to Adobe Illustrator CS2020 program. Here, the desired changes and arrangements were made

on the drawings. After the drawings were completed, the coloring process was started.

Coloring

Coloring, which is an inevitable part of a design, can also be performed in digital ways. Color plays a vital role in the coordination of design concepts and digital tools were used to enable color data to be transferred with ease across a range of developing design concepts (Treadaway, 2007: 69). The students provided a balance by using the colors that they used on the storyboards also on their sketches. After the coloring process was completed, they passed into the last step, which is the repeat system.

Repeat system

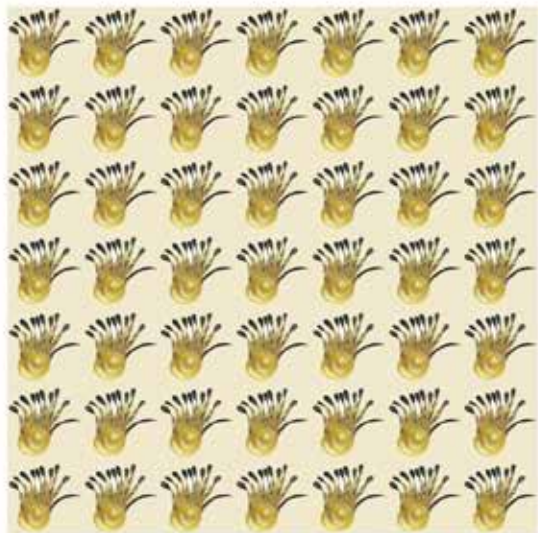
In a fabric design, it is very important that the units that make up the pattern repeat. In addition, a repeat system is used to produce the fabric. This system can change depending on the type of the fabric, the printing and the machine to be used (Yıldırım, 2007: 88). After the digitally designed patterns/motifs were repeated, they were prepared to be sent to the printing press and the project at issue was completed.

Findings

Textile patterns are designs that can be measured both by physical factors, such as a composition, a surface and a form, and by abstract factors such as a thought, emotion and expression. The examples of the digital patterns designed by the students for indoor textiles are as follows.

PATTERN DESIGN NO:1

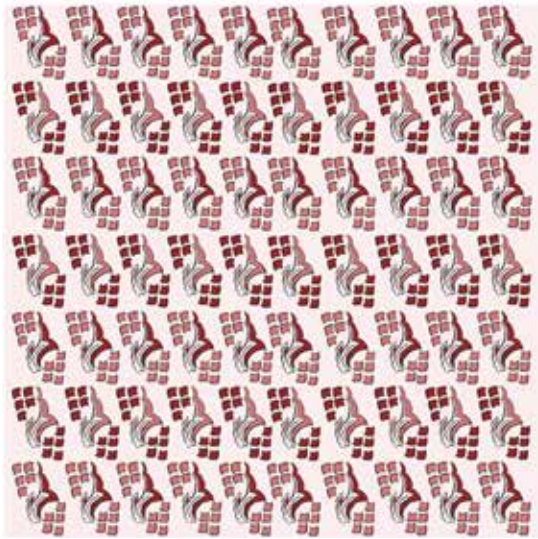
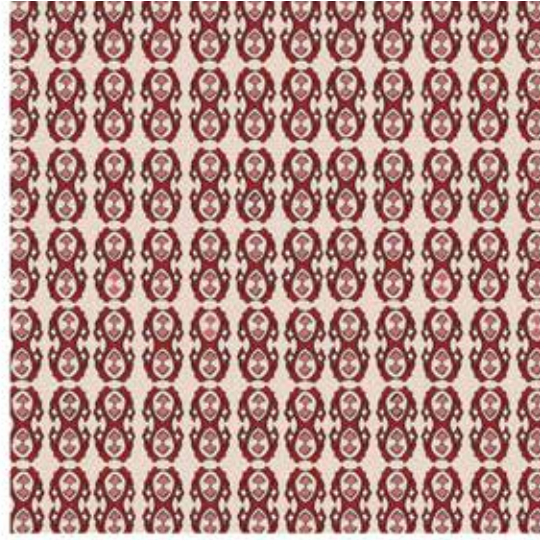
- Theme: Hakikat Tacı / The Crown
- Digital tool: Adobe photoshop CC 2020



- Technique: Digital drawing
- Size: 35 x 35 cm
- Motif: Stylized Hoopoe bird
- Color: Yellow, black, brown, orange
- Composition: Full drop repeat
- End use: Upholstered armchair
- The basic elements of design: Line, form, color, texture
- Design properties: The yellow, black and orange colored figural motifs which are inspired by hoopoe bird are seen on the white and yellow colored surface.
- Designed by Nazmiye Sarıkaya

PATTERN DESIGN NO:2

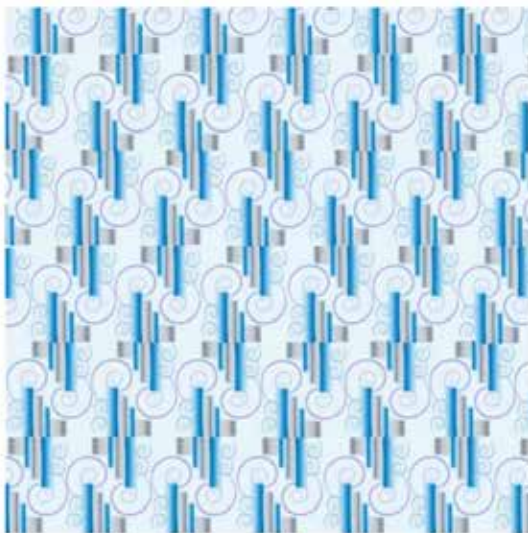
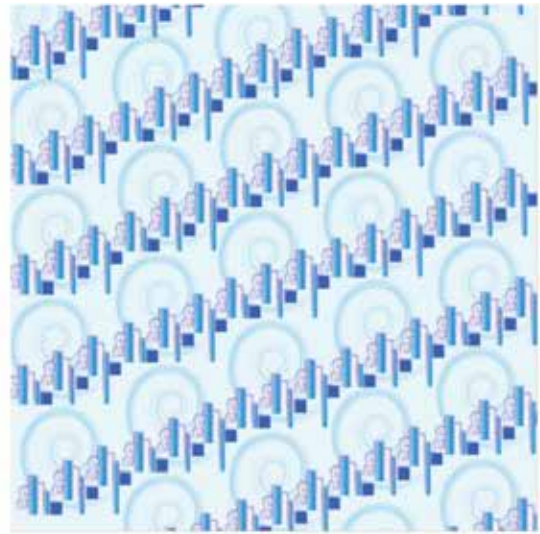
- Theme: Rumi
- Digital tool: Adobe photoshop CC 2020
- Technique: Digital drawing



- Size: 35 x 35 cm
- Motif: Stylized Rumi
- Color: Burgundy, cream, dusty rose, brick colored
- Composition: Full drop repeat, half drop repeat
- End use: Upholstered davenport
- The basic elements of design: Line, shape, color, texture
- Design properties: The cream and dusty rose surface are covered with traditional Turkish motif "Rumi" which is inspired by the tiles of Eşrefpaşa Mosque. Rumi motif is seen on surface as the stylized modern shapes.
- Designed by Naciye Gündüz

PATTERN DESIGN NO:3

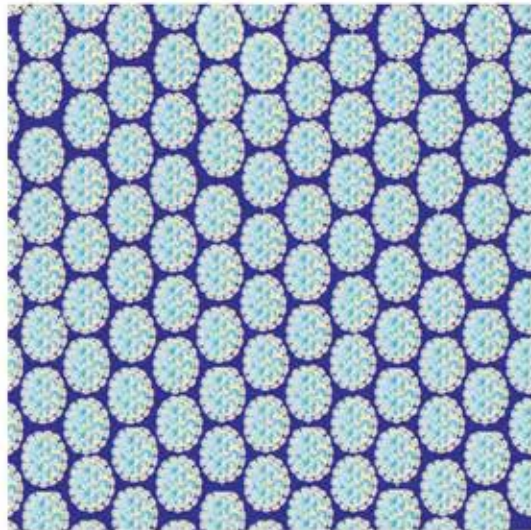
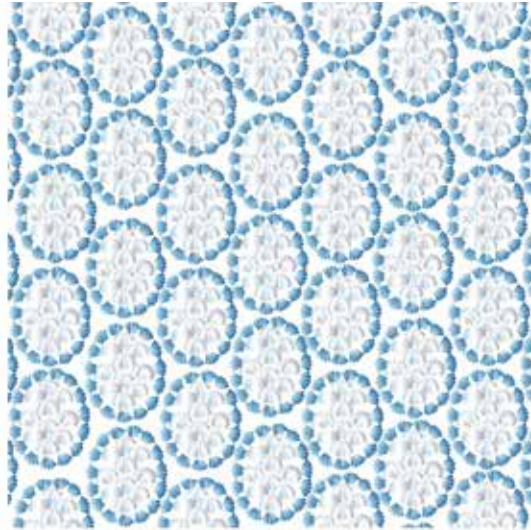
- Theme: Yeni Çağ / New Age
- Digital tool: Adobe photoshop CC 2020



- Technique: Digital drawing
- Size: 35 x 35 cm
- Motif: Lines, geometric shapes
- Color: Dark blue, blue tones, pink, green, grey
- Composition: Full drop repeat, half drop repeats
- End use: Upholstered sofa
- The basic elements of design: Line, shape, dots, color, texture
- Design properties: The design was formed of blue tones, pink and grey colored lines and geometric shapes that are inspired by skyscrapers on the light blue surfaces. The stylized motif represents the New age or digital age.
- Designed by Seher Çelik

PATTERN DESIGN NO:4

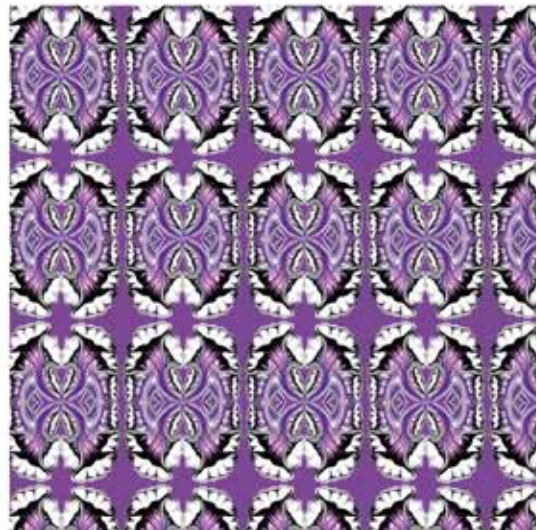
- Theme: Deniz Altında / Under the Sea
- Digital tool: Adobe photoshop CC 2020



- Technique: Digital drawing
- Size: 35 x 35 cm
- Motif: Stylized turtle, seashell, oyster, hexagonal shape
- Color: White, blue, dark blue, cream color
- Composition: Half drop repeat
- End use: Upholstered chair
- The basic elements of design: Line, shape dots, color, texture
- Design properties: The stylized motifs fill in the inside of large hexagonal shapes on the light and dark blue colored surfaces that are inspired by the turtle, seashell and oysters.
- Designed by Selma Yüksel

PATTERN DESIGN NO:5

- Theme: Sabah Gramafonu / Morning Gramophone
- Digital tool: Adobe photoshop CC 2020



- Technique: Digital drawing and free-hand drawing
- Size: 35 x 35 cm
- Motif: Floral motif, Ipomoea flower (kvokkolit)
- Color: Purple, black, white, pink, lilac
- Composition: Full drop repeat
- End use: Upholstered armchair
- The basic elements of design: Line, texture, color, form
- Design properties: The violet colored surface is covered with floral motifs that are inspired by ipomoea flower. Pink, white and purple colored ipomoea flower is surrounded by curlicues.
- Designed by Hülya Veysel

CONCLUSION

This study examines the outputs of the Digital Textile Design course conducted at Selçuk University, Institute of Social Sciences, Design Department master's program. The elements

that make up the designs, such as color, form, pattern and texture vary according to the students' source of inspiration. Each student made 3 designs and there are 15 designs in total. In addition, there are 5 different themes used in the course outputs, which were prepared in accordance with the story topic. All of the designs were prepared with Adobe Photoshop program and the repeat print was made suitable for printing. In this research, a collection suitable for interior textiles was presented as the product output.

When the motifs and patterns of the designs are examined, it is seen that 1 floral pattern (No: 5), 2 animal patterns (No: 1, No: 4) and architectural object patterns were used (No: 2, No: 3). As for the composition properties, it has been observed that the pattern surface was prepared with 5 half-drop repeat system (No: 3, No: 2, No: 4), 1 zigzag repeat system (No: 3) and 9 full drop repeat system (No: 1, No: 2, No: 3). The heavily used colors are blue and the shades of blue, the contours are black, and the colors used on the floor are the light ones. It was suggested that 2 of the designs should be used as armchairs, 1 of them as a chair, 1 of them as a sofa and 1 of them as a davenport upholstery fabric. Lines and colors were used in all of the designs, while forms and shapes were used in 4 designs, dots in 1 design and textures in 4 designs as the other design elements. When compared to the manual applications, the digital technology tools used in the preparation of the designs allowed the students to prepare the motifs, the repeat units, the coloring processes, the storyboards, the collages and the writings more properly.

When the outputs of the course have been compared to the rich productions of the leading designers of the Art and Craft movement, it is possible to see that they are quite insufficient in design even though their source of inspiration are similar to each other.

The most important reason for this is that the students, who participated in the course, did not receive an education in the Fine Arts Faculties, which accept students after the special talent exams have been made. Two of the students received an education in Fashion Design departments and three of them received an education in Traditional Arts and Crafts departments, however, none of them have taken any courses in Textile Design before, and they have never made any pattern design manually or on a computer. In this respect, they have made limited use of digital tools while producing the patterns. Another problem is that the courses were carried out face-to-face in the first four weeks and as a distance education in the other weeks. It has been observed that all these conditions caused the students' designs to be inadequate.

In addition, it is understood that there is a lack of practical courses in the Design master's program, as the number of the theoretical courses are more than that of the practical ones. As a result, the Digital Textile Design courses, which aim to fill this gap, provided the students with the basic knowledge of the textile pattern design. As an answer to the question given at the beginning of this article, it is possible to say that the fields of sociology, ecology and ethics raise the awareness of the students even though it is not clearly understood from the designs.

REFERENCES

- Akbostancı, İ. 2014. 20. ve 21. Yüzyıllarda Tekstil Baskı Tasarımı ve Üretiminin Değişen Tanımı. Marmara Üniversitesi Sanat-Tasarım Dergisi. Sayı:5 S: 31-41.

- Bowles, M. and Isaac, C. 2013. Dijital Tekstil Tasarımı. İzmir: Kerasus Yayınları.
- Colchester, C., 2007. Textiles Today, Thames & Hudson, China.
- Clarke, S.E.B. and M. O'Mahony, 2005. Techno Textiles Revolutionary Fabrics for Fashion and Design, T&H, London.
- Çağman, F. 1983. Osmanlı Sanatında Başlıca Üslup ve Bezeme Motifleri. Anadolu Medeniyetleri. Cilt: 3, İstanbul.
- Denel, B. 1970. Tasarım Üzerine Bir Deneme. İstanbul: Yükselen Matbaacılık Ltd.
- Doğan, T. 2019. Tekstil Tasarımın İç Mekânda Kullanımının İncelenmesi. Haliç Üniversitesi. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. İç Mimarlık ABD. İç Mimarlık Programı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Goodyear, P. 2005. Educational Design and Networked Learning: Patterns, Pattern languages and Design Practice. Vol:21 No:1 Pp. 82-101.
- Hoogveld, A., Paas, F., Jochems, W., and Van Merrienboer, J. 2002. Exploring Teachers' Instructional Design Practices from A Systems Design Perspective. Instructional Science. Vol.30 pp: 291-305.
- Jackson, P. 2008. How to Make Repeat Patterns. A Guide for Designers, Architects and Artists. Laurence King Publishings, London.
- Keskin, T.S. and Büyükbayraktar, R.B. 2020. Armürlü Kumaşlar için fiziksel Tasarım Çözümlenmeleri Sunan Bir Doküman Tasarım Programı. Tekstil ve Mühendis. Sayı:27 No:117 S.12-21.
- Krom, P. and Turan, G. 2016. Mücevher Tasarımcılarının Bakış Açısıyla Yaratıcı Unsur Olarak İlham: Fenomenografik bir Araştırma. Akademik Bakış Dergisi, 56, 16-47.
- Kocabaş Atılğan, D. 2014. Giysi Tasarımında Esinlenmenin ve Araştırmanın Yaratıcılığa Etkisi. The Journal of Academic Social Science Studies, 27, 471-487.
- Miles, J. ve Beattie, V. 2011. Surface Design of Textile. Briggs-Goode, Amanda and Katherine Townsend (Ed.), Textile Design: Principles, Advances and Applications içinde (ss. 89-104). Oxford: Woodhead Publishing.
- Ovacık, M. 2015. Responsible Design Act in a Graduate Program: Slowing Down for More Qualified Social Life. Journal of Yaşar University, Vol:10. Special Issue. P.46-55.
- Ovacık, M. and Gürkan, N. 2018. Üniversitede Hediye Verme Kültürü ve Kurumsal Değerlere Uygun Hediyelik Eşya Tasarımı. Anadolu Üniversitesi. Sanat ve Tasarım Dergisi. Sayı 1, Cilt:8 S:42-66.
- Özpulat, F. and Yurt, D. 2011. Günümüz Baskı Desenli Kumaşlarında Desen Tarzları ve Teknikleri. Akdeniz Sanat Dergisi. Cilt:4 Sayı:7 S:29-32.
- Sezgin, Ş. and Önlü, N. 1992. Tekstilde Tasarım Olgusu. Tekstil ve Mühendis. Sayı: 32. S: 84-89.
- Shute, V. J., & Becker, B. J. (2010). Innovative Assessment for the 21st Century. New York, NY: Springer, Verlag.
- Treadaway, C. 2007. Using Empathy to Research Creativity: Collaborative Investigations into Distributed Digital Textile Art and Design Practice. Conference: Proceedings of the 6th Conference on Creativity & Cognition, Washington, DC, USA, June 13-15 DOI: 10.1145/1254960.1254970
- Türkyılmaz, A.T. and Uzunöz, K. 2008. Tekstil Terimleri Sözlüğü. Bursa: Ezgi Kitabevi.
- Yıldırım, L. 2007. Günümüz Ev Tekstili Tasarımını Etkileyen Faktörlerin Saptanması ve Türk Ev Tekstilindeki Durumu. Dokuz Eylül Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Tekstil ASD. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi.

İstanbul Bienali 2019: Yedinci Kıta Hakkında

Uluslararası İstanbul Bienali'nin 16'ncısı 2019 yılının Eylül ayında başladı ve Kasım ayı ortalarına kadar devam etti. Yaklaşık iki ay süren etkinlik mekânı bu kez geç belirlense de, Mimar Sinan Üniversitesi'nin Türk Kültür ve Sanat hayatına çok önemli bir katkısı olarak nitelendirilebilecek, İstanbul Resim ve Heykel Müzesinin Salıpazarı'ndaki yeni binasında çağdaş bir sanat olayı olarak belleklerde yerini aldı. Küratörlüğünü Nicolas Bourriaud'ın yaptığı son İstanbul Bienali, sözünü ettiğimiz ana mekânın dışında Büyükkada'daki mekânlarda ve Pera Müzesinde gerçekleşti.

Toplamda 56 sanatçının katıldığı sanatçılardan sadece altı tanesi Türkiye'dendi. Pek çok söyleşi ve atölye programıyla oldukça zengin bir içeriğe sahip olan 16. Uluslararası İstanbul Bienali'ni teması, küresel ölçekte karşı karşıya olduğumuz en büyük ve hayati sorun olan çevre sorununu gündeme getiriyordu. Aynı zamanda yazar ve akademisyen olan bienalin Fransız küratörü Nicolas Bourriaud temayı tanımlarken öncelikle antropojik sorunları el alıyor ve temayı şu şekilde detaylandırıyor:

“Dünya giderek moleküllerine ayrılırken antropoloji ile sanat artık eskide kalmış sosyolojik, etnik, cinsel veya politik kitle sistemlerinin uğradığı tahribatı gözler önüne seriyor. Bütün ulus-devletler sürekli bir yeniden yapılanmaya yol açacak şekilde içlerinde alt-kültürleri, mikro-kültürleri, dışarıdan gelen akışkan tekillikleri, göçleri ve kültürel yeniden tanımlamaları barındırıyor.

Egemen ekonomiyle içinde yaşadığımız çevre arasında doğrudan bir bağ kuran Antroposen (veya, daha doğrusu Kapitalosen) çağına girerken, günümüz antropolojisi, yalnızca insan türünü merkeze alamaz. Bu merkeziz dünyada antropoloji de sanat da bakış açılarının çokluğuyla yakın temas halinde olmak ve Batı'nın “ilerleme” vizyonunun ötesine geçerek, Viveiros de Castro'nun terimiyle gerçek bir “perspektivizm” icat etmek zorunda.

Antroposen'in en görünür sonuçlarından biri, “Yedinci Kıta” adı verilen devasa atık yığının oluşumu oldu: 3,4 milyon kilometrekare genişliğinde yer kaplayan, 7 milyon ton ağırlığında yüzen plastik. Yedinci Kıta, merkezizleşmiş bir dünyanın antropolojisi ve çağımızın bir arkeolojisidir. Günümüzün sanatsal üretimini, bilindik kıtalarla devasa yapıların çok uzağında yer alan bir farklılıklar takımadası ve çoklu evren olarak sunar. Yedinci Kıta, sanatı insanın etkilerini, takip ettiği yolları, bıraktığı izleri ve insan olmayanlarla etkileşimini araştıran moleküler bir antropoloji olarak tanımlar.” (<https://bienal.iksv.org/tr/16-istanbul-bienali/kuratorun-metni>)

Nicolas Bourriaud'ın detaylandırmasına paralel olarak dünyanın her tarafından ve birçok toplumsal katmanı temsilen bienale davet edilen sanatçılar da bu küresel sorunun izleyiciye ulaştırılması konusunda özgün ve yaratıcı bir dil geliştirmeye çalıştılar. Sanatçılar tarafından yorumlanan “Yedinci Kıta” temasının görsel sonuçları İstanbul Aydın Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Grafik Tasarım alanlarındaki genç sanatçı ve tasarımcıların ilgisini çektiğinden, seçilen çalışmalar Aydın Sanat Dergisi için alternatif okumalar ve yorumlar haline getirildi. Bu sayımızda Aydın Sanat Dergisi'ne Katkılar bölümünde bu yorumlara yer vermeyi planladık. 16. İstanbul Bienali için bellek oluşturmaya katkısı olacağı inancıyla siz değerli okuyucularımızla paylaşıyoruz.

Prof. M. Reşat Başar
İstanbul Aydın Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Redcliffe Bailey - Nommo

Ceren Üstünel

Redcliffe Bailey 1968 yılında Amerika Birleşik Devletleri, New Jersey eyaletinin Bridgeton şehrinde dünyaya gelmiştir. Asıl eğitimini heykel üzerine alan Bailey, kendini sadece heykeltıraş olarak değil; aynı zamanda da ressam ve aktivist olarak da tanımlamaktadır. Amerikada yaşayan ve Afrikadaki köklerinin mirasından etkilenen 51 yaşındaki sanatçı çalışmalarında soy ve ırk, göç ve yolculuk, bireysel ve kolektif tarih gibi konuları ele almaktadır. Kendisinin deyimiyle "konuşan materyaller" kullanmayı tercih eden Bailey, ailesinin eski fotoğrafları, taş plaklar, piano tuşları ve şişe kapakları gibi geçmiş hissiyatı olan malzemeleri kullanmaktadır. Bailey (2016) yaptığı sanatı şu cümle ile açıklamaktadır:

"Benim sanatım tarih ve tarihin gizemi ile ilgili. Bilim adamları, vaizler ve düzenbazlar da benim ilham perim."



Görsel 1. Redcliffe Bailey, Nommo, 2019,
Karışık Teknik ve Ses Yerleştirilmesi(çelik metal strüktür, alçı büst, bulunmuş ahşap), 680 cm x 280 cm

16. İstanbul Bienali'nde ekolojik sorunların yanı sıra sömürgecilik gibi, insanın insana uyguladığı psikolojik ya da fiziksel şiddet sorunlarını da ele alan eserler de bulunmaktadır. Bu eserlerden biri ise Bailey'nin Nommo adlı, ahşap kaideler ve metal plaka üzerine yerleştirilmiş siyahı olduğu

anlaşılan sekiz beyaz renkli insan büstünün bulunduğu tekne ve üç ses yerleştirilmesinden oluşan eserdir. Bailey bu eserinde, nesiller boyunca yaşanmış travmaları ve bu tarihçeleri anlama veya aşma yöntemlerini ele almaktadır. Bailey bu eserinde çelik metal strüktür, alçı büst, bulunmuş ahşap ve ses yerleştirmesi kullanmıştır. Kullandığı ses yerleştirmesinde üç farklı ses bulunmaktadır. Bunlardan biri Afro-fütürist Sun Ra Arkestra'nın bir şarkısı, bir diğeri sanatçının caz müzisyeni Tarus Mateen ile birlikte farklı sesleri birleştirdiği bir parça, üçüncüsü ise Senegal'de tekne inşa eden işçilerin konuşmalarından ve sahile vuran okyanus dalgalarının seslerinden oluşmaktadır. Büstlerin üzerinde bulunduğu ahşap tekne Avrupalıların köleleştirdiği Afrikalıları batıya götürmek için bindikleri gemileri temsil etmektedir. Bailey'nin "Konuşan materyaller" prensibi ile yaptığı diğer çalışması olan 2010 yılında ödül aldığı, 2009 yapımı Windward Coast adlı eserdir. Eserin yapımında piyano tuşları, alçı büst ve sim kullanmıştır. Nommo çalışmasında olduğu gibi eserde yine siyah bir insan büstü bulunmaktadır. Siyah renkli ve simli büstü kırık piyano tuşları arasında yer almaktadır. Siyah adam büstünü kullandığı bir diğer eseri ise 2019'da yapmış olduğu Double Consciousness adlı çalışmasıdır. Karşılıklı iki siyah adam büstünün bulunduğu çalışmasında Bailey alçı büste ek olarak çelik kullanmıştır.



Görsel 2. Radcliffe Bailey, Windward Coast, 2009, piyano tuşları, alçı büst, sim

Kaynak: <http://www.gibbesmuseum.org/news/radcliffe-bailey-wins-2010-factor-prize-for-southern-art/>

KAYNAKÇA

1. Radcliffe Bailey Röportajı, 2016, Virginia Museum of Fine Arts (Artist Radcliffe Bailey @ VMFA – YouTube)
2. Yedinci Kıta 16. İstanbul Bienali, 2019, sf.67, Ofset Yapımevi, İstanbul
3. Radcliffe Bailey Wins 2010 Factor Prize for Southern Art, <<http://www.gibbesmuseum.org/news/radcliffe-bailey-wins-2010-factor-prize-for-southern-art/>>

Deniz Aktaş – Yok Yerler Serisi

Sena Korkmaz

1987 Diyarbakır doğumlu Deniz Aktaş, İstanbul’da yaşıyor ve çalışıyor. Aktaş, 2010 Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nde tamamladığı lisans eğitiminin ardından Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Bölümü’nde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir. İşlerinde sıklıkla göç, bellek gibi temaları ve çoğunlukla kent görüntülerini kullanmaktadır. 2016’da Paris’teki Cité Internationale des Arts misafir sanatçı programına katılan Aktaş’ın ilk kişisel sergisi Yok Yerler, artSümer, İstanbul (2018) öncesinde katıldığı ikili/karma sergiler arasında İmkânsız Uzam, Kasa Galeri, İstanbul (2017); Poser Son Temps [Zamanını Bırakmak], On-Off Site, Paris (2017); Wider den Grautönen [Gri Tonlara Karşı], Pasinger Fabrik GmbH, Münih (2016); Açık Şehir, Pilot, İstanbul (2016) ve Mitolojiler, 3. Mardin Bienali (2015) yer almaktadır.



Görsel 3. Deniz Aktaş, “Umudun Yıkıntıları 1” detay, 2019, kağıt üzerine mürekkepli kalem, 120 x 310 cm

Deniz Aktaş’ın süregiden Yok Yerler adlı serisi, kentsel çürümeyi, çevresel çöküşü, yerinden olan veya göç eden insanları ve hem kentlerin hem de doğanın travmatik dönüşümünü yansıtmaktadır. Aktaş’ın çizim ve resimleri insanlığın ve doğanın birbirini içine düşürdüğü karşılıklı tehlikelere ışık tutan yansımalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Aktaş, bienalde iki küçük ebatlı çalışmasının yanı sıra Umudun Yıkıntıları başlıklı iki yeni çizimini de sergilemektedir. Yapıtlar, Caspar David Friedrich’in kırılmış bir buz katmanı içinde sıkışıp alabora olmuş bir gemiyi gösteren Umudun Enkazı (1823-24) adlı tablosuna gönderme yapmaktadır. Mürekkeple yapılmış siyah beyaz çizimler, doğada izlerini bırakmış ve onun kayıtsızlığı tarafından yok edilmiş insanların çaresizliğini ortaya koymaktadır. Yokyerler serisi için şunları söylemektedir: “Gördüklerim yaptıklarımın, yapacaklarımın yansımasıdır. Çevremize bakalım, ne görüyoruz? Yıkıntılar arasında bir yaşam alanı. Hep geriye dönüp baktığımda gördüğüm bir insana, bir hayata ait izler. Yokyerler kimsenin olmayan herkesin gidebildiği bir kimliksizlik hali”.



Görsel 4. Deniz Aktaş, "Umudun Yıkıntıları 1", 2019, kâğıt üzerine mürekkepli kalem, 120 x 310 cm



Görsel 5. Deniz Aktaş, "Bağımsız Değişken", 2018, kâğıt üzerine mürekkepli kalem, 70 x 100 cm

KAYNAKÇA

1. Bienal röportajları: Deniz Aktaş, 2019, (<https://bantmag.com/bienal-roportajlari-deniz-aktas/>).
2. Yedinci Kita 16. İstanbul Bienali, 2019, Ofset Yapımevi, İstanbul.
3. Yokyerler bir kimliksizlik hali, 2018, (<https://www.gazeteduvar.com.tr/yazarlar/2018/04/13/yokyerler-bir-kimliksizlik-hali/>).

Mariechen Danz – Mekan yerleřtirmesi & Beden

Volkan Yarıcı

Mariechen Danz (d. 1980, Dublin, İrlanda) Berlin, Almanya'da yaşamakta ve çalışmaktadır. Sanatçı heykel, yerleřtirme ve performanslarında dilin anlatımsal yeterlilik ve yetersizliklerini, işaretlerin okunabilirliğini ve hiyerarşisini, batılı akıl kavramının üstünlüğünü sorgulamaktadır. İnsan vücudu, hem bir metafor hem de köken ve kalıntı olarak Danz'ın çalışmalarında birincil araştırma mekanı olarak işlev görmektedir. Danz'ın bu yaklaşımı mekânsal çözümlerinin dışında mekânın kendi işlevselliğini bir tasarım unsurunun parçası haline getirmektedir. Bienal kapsamındaki bu yerleřtirme tasarısı kendi içerisinde oluşturulan bütünlüğün oluşturan tuğlaların üzerindeki fosil izleri bizleri zamanın başlangıcından bu yana yaşamın izlerini hatırlatarak izleyiciye sunmaktadır. Bu mekânsal deneyimlemenin içerisinde izleyici, yapı unsuru olarak karşısına çıkan tuğlaların üzerindeki izlerin Lascaux Mağarasının çizimlerini anımsatarak insan yaşamında mekân olgusunun benimsenişine dikkat çekmektedir.



Görsel 6. Mariechen Danz, *Beden Tuğlaları*, 2019, Karışık Teknik (çelik metal strüktür, seramik, pişmiş toprak)

Tuğlaların üzerindeki fosil izleri ve günümüze ait nesnelerin izleri insanoğlunun mekân oluşturma ve oluşturulan bu alanı kişiselleştirme çabasını sunmaktadır. Sanatçının oluşturduğu atmosferin içerisinde cansız biçimde yatan insan figürü belki de sanatın perspektif olgusuyla deęiřtięi Rönesans eseri olan Andrea Mantetegna'nın "Ölü İsa" (1480) resmini hatırlatmaktadır. Elbette ki farklı dönem ve üsluplara sahip sanatçıların işlerinin kıyaslanması doğru olmayacaktır, lakin izleyicideki etkilerinin ve ben kurgularındaki benzerlikleri sanatın kendi içinde gelişen akademik yapısını hissettirmektedir. Figürlerin başlarının bir yöne eylemsiz olarak devrilmesi ve ayaklarında baş yönünde bir eksenle devam ederek beden artık cansız olduğunu vurgulamaktadır. Ölü İsa resmindeki el ve ayaklardaki çivi izleri, Mantetegna'nın eserinde dokulara dönüşerek yaşantının izlerinin yansıtmaktadır. Tıpkı griye yakın renkleri ile ölümü temsil etmesi; Danz'ın çalışmasında renklerin yaşam aurası gibi çeşitlilik sunmaktadır.

Danz yaptığı çalışmada yerleřtirilmesinin parçası olan beden reklerinin aynı zamanda küresel ısınmanın kıtalar üzerindeki etkisini termal kamera çekimlerinden esinlenerek kurgulanmıştır. Bianelin yedinci kita teması çerçevesinde deęerlendirildiğinde bu yapay kıtanın oluşumu tamamen insan kaynaklı olması ve bunun yansımaları insan bedeni üzerinden yasıtılması

izleyiciye başarı ile aktarılmıştır. İnsan figürünün boyun kısmındaki delik doğa ile bağı kopan insanın hayata kalamayacağını temsil etmektedir. Sergide etkileyici bir şekilde diğer eserlerden bir adım öne çıkmasının nedeni form olarak mekânın içinde kurgulanmış başka bir alan sunması, pişmiş toprak tuğlalarla insan oğlunun barınma ihtiyacını karşılamak için yeni yapılar oluşturmasını sembolize etmesi ve bu tuğlaların insanlığın ilk izlerini taşıyan Lascaux mağarasındaki resimleri anımsatarak izleyiciye insanoğlunun temel güdümlerinin değişmediğinin vurgusunu yapmaktadır. Figürün kurgulanış biçiminin sanat tarihinden izler taşıyor olması, renklendirilmesinde yola çıkılan noktanın küresel ısınmanın tahribatını ortaya koymak için yapılan termal kamera çekimlerini kullanılması da esere farklı boyutlar katmaktadır. Böylelikle eser mekânsal özelliklerinin haricinde içerik olarak izleyiciyi düşünmeye ittiği konular bakımından da etkileyici bulunmaktadır.



Görsele 7. Andre Mantetgane Ölü İsa, 1480, Tuval üzerine yağlıboya
Kaynak: <http://www.khanacademy.org.tr/video.asp?ID=8561>



Görsele 8. Mariechen Danz, Beden, Alçı, polyester ve akrilik boya
Kaynak: V.Yarıcı Kişisel arşivi



Görsele 9. Mariechen Danz, Beden, Alçı, polyester ve akrilik boya

KAYNAKÇA

1. Yedinci Kıta 16. İstanbul Bienali, 2019, Ofset Yapımevi, İstanbul<<https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/mariechen-danz>>
2. Andre Mantetgane 'Ölü İsa' 1480 Kaynak: <<http://www.khanacademy.org.tr/video.asp?ID=8561>>
3. Yedinci kıta bienel fotoğrafları v.yarıcı kişisel arşiv

Suzanne Husky – Yeniden Doęma

Ebru TOPÇU

Suzanne Husky 1975 yılında Fransa'nın Bazas şehrinde dünyaya gelmiştir. Amerikalı sanatçı Suzanne Husky, bahçecilik ve permakültür eğitimi ile ekofeminist ideolojisinin etrafında şekillenen heykel, film, halı dokuma ve eylem gibi farklı pratikler içeren bir üretime sahiptir. Kendisini "kadın, dünya ve toprak saptantılı, sanatçı, bahçıvan, beyaz, renkli ırktan biriyle evli, bir anne, bir yabancıyla bir diğer yabancıнын kızı, kız kardeş, dünya ruhaniyeti pratisyeni, bitkinin arkadaşı ve iyi bir ata olmayı uman bir kişi" olarak tasvir etmektedir. Favori materyalini toprak olarak tanımlamaktadır. Kendisi eęer bir sanatçı olmasaydı, bir organik çiftçi veya topraęın rejenerasyonuna adanmış bir şehrin valisi olacağını söylemektedir. Husky (2019) yaptığı bir röportajda toprak materyali ile çalışma kararını şu cümleler ile açıklamaktadır:

"2002 ve 2003 yıllarında Çin'e eğitim vermek için gittiğimde Shanghai'daki kirlilik seviyesine inanmamıştım. Bay Area'ya geri döndüğümde bahçıvanlık eğitimi aldım ve "toprak hostesi" (genel kullanımda bahçıvan) olmak üzerine eğitim almaya başladım. Şimdi hayat dolu topraklar yaratmak hayatımın en heyecan verici parçalarından biri."

Materyalin politikası Husky için çok önemlidir ve bu nedenle bienal için hazırladığı çalışmayı doğal pamuk ve doğal boyalar kullanarak yapmıştır.



Görsel 10. Suzanne Husky, 2019, Regeneration (Yeniden Doęma), Pamuk ve doğal boyalar, 300 cm x 300 cm.

Husky'nin "Regeneration" adlı çalışması, 300 x 300 santim boyutun da bir halı dokumasıdır. Bir çiçek bahçesini temsil eden geleneksel halı dokumasının üstüne farklı toprak rejenerasyonları işlemiştir; ekim yapan yerliler, bitkilerden hasat için izin alınması, komposto, tohumlama, sulama süreçleri, ağaçlar için yapılan mücadele, kutsal bitkileri dinleme... Tüm bunlar kutsal toprak, hava, ateş ve su çemberleri içinde gerçekleşmektedir.

Husky'nin Bienal için hazırladığı iki işten bir tanesi "Earth Cycle Trance" isimli Starhawk yönetmenliğindeki 32 dakikalık bir video çalışmasıdır. Husky, Yazar, filozof, aktivist, ekofeminist olan Starhawk'a "bu seansı kaydedebilir miyim?" diye sorduğunda kabul etmiş ve seans esnasında bizi büyüme, ölüm, yeniden doğum döngüsünden geçirmiştir.



Görsel 11. Suzanne Husky, 2019, Earth Cycle Trance (Yeryüzü Döngüsü Transı), 32 dakikalık video.

Kaynak: <https://bantmag.com/bienal-roportajlari-suzanne-husky/>

Sanatçı ile yapılan röportajda (2019), 'Yedinci Kıta dediğinizde aklınıza ne geliyor? sorusuna Husky şu cümleler ile cevap vermektedir:

"Gyre! Bu noktada saplantılı gözükeceğim ama Starhawk'ın yazdığı feminist eko-roman City of Refuge kitabında insanlık Gyre adını taşıyan yedinci kıtada yaşamaya başlıyor. Burası kölelerin yaşamak için kullanılabilir çöp topladığı, dünyanın en korkunç yeri. Ancak en alçak, sömürgeci, kâr odaklı kapitalistlerde sonunda kendilerini burada buluyorlar. Bu kitap ölüm kültüründen yaşam kültürüne geçmemize yardımcı olacak pek çok araç bulunduruyor. Bunu yapabiliriz! Bunu yapmak zorundayız!"

Husky, aynı zamanda tarım endüstrisi ve tarım teknolojisiyle alakalı eleştirel yapıtlar üreten Le Nouveau Ministère de l'Agriculture (Yeni Tarım Bakanlığı) adlı sanatçı ikilisinin kurucularındandır. Kişisel sergileri Bay Area Now 5 YBCA, San Francisco, the De Young Museum, Southern Exposure, Out of the Box Biennale, İsviçre ve The Headlands Center for the Arts'da yer almıştır.

KAYNAKÇA

1. İKSV, 2019, 'Suzanne Husky' 10 Ekim 2019 tarihinde, <<https://bienal.iksv.org/tr/sanaticilar/suzanne-husky>> adresinden erişildi.
2. Bienal Röportajları: 2019, 'Suzanne Husky', 24 Eylül 2020 tarihinde, < <https://bantmag.com/bienal-roportajlari-suzanne-husky/>> adresinden erişildi.
3. Yedinci Kıta 16. İstanbul Bienali, 2019, Ofset Yapımevi, İstanbul.

Tala Madani - Köşe Projeksiyonu (Koşan Kalabalık, Çizgiler Yapmak) ve Seyirci

Enes Baran

Tala Madani, çağdaş sanat alanında yapmış olduğu resimler, çizimler ve animasyon çalışmaları ile tanınan, 1981 Tahran doğumlu bir sanatçıdır. Madani çalışmalarında, derin etki bırakan imgeleri geniş kapsamlı eleştiri biçimlerini bir araya getiren; toplumsal cinsiyet, siyasi otorite konusunda düşünmeye sevk etmekte ve sanatta kimin, neyin temsil edileceğine dair sorulara cevap aramaktadır. Madani'nin eserleri Moderna Museet, Stochholm ve Malmö, Los Angeles; Museum of Modern art, Porto; Stedelijk Museum, Amsterdam; Tate Modern gibi dünyanın pek çok farklı yerindeki kurumların kalıcı koleksiyonlarında da yer almaktadır.



Görsel 12. Tala Madani, Köşe Projeksiyonu (Koşan Kalabalık), 2019, Keten tuval üzerine yağlı boya diptik, Her bir panel: 182,8 cm x 365,7

Tala Madani'nin Yedinci Kita'da yer alan üç eseri bulunmaktadır; Köşe Projeksiyonu (Koşan Kalabalık), Köşe Projeksiyonu (Çizgiler Yapmak) ve Seyirciler. Tala Madani'nin bienalde sergilenen çalışması, diptik serisi Köşe Tabloları'nın bir uzantısıdır. Tablolarda genellikle projektörler veya lambalar resmedilmekte ve bunlar yan tuval üstündeki ekran benzeri imgeyi ışıklandırıyor gibi durmaktadır. Film gösterim salonlarını ve analog projektörleri çağrıştıran bu çalışmalar, tuvali bir yansıtma ve aydınlatma alanı olarak yeniden kurmaktadır. Köşe Projeksiyonu (Koşan Kalabalık) ve Köşe Projeksiyonu (Çizgiler Yapmak), karanlık mekânlardaki kalabalıkları ve insan topluluklarını akla getirmektedir; insanların her birinin kendine ait bir ışık kaynağı var ve yanındaki soyut imgeyi aydınlatmaktadır. Sanatçının bu eserlerine Seyirci isimli animasyon çalışması da eşlik etmektedir.



Görsel 13. Tala Madani, Köşe Projeksiyonu (Çizgiler yapmak), 2019, Keten tuval üzerine yağlı boya Diptik, her bir panel: 182,8 cm x 365,7 cm; 182,8 cm x 182,8 cm



Görsel 14. Seyirciler, Animasyon: Natalya Serebrennikova Müzik: Will Ogilvie Sound, Video, 16'8"

Charles Avery

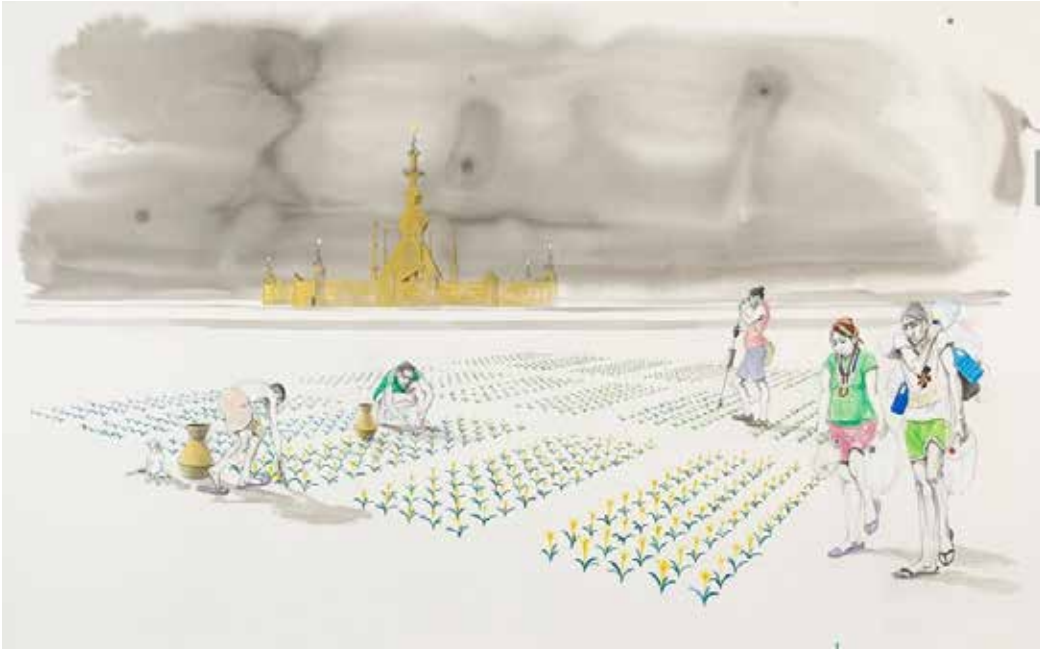
İrem Kodal

Charles Avery, 1973 yılında İskoçya'nın Oban şehrinde dünyaya gelmiştir. Çalışmalarına halen Londra'da devam etmektedir. Avery 2004 yılından itibaren çizim, heykel ve metinleriyle kendini hayali bir adanın keşfine adanmıştır. Avery, bu spekülâtif bölgenin topolojisini ve kozmolojisini kurgunun ana merkezi olan Onomatopoeia pazarından Noumenon adında bir canavarın bulunduğu Ebedi Orman'a kadar açıklamaktadır. Charles Avery, 2005'ten bu yana kişisel deneyimlerine, felsefi söylemler ve sanatsal hayal gücüne dayanarak epik, kurmaca bir ada yaratmaktadır. Avery, bu spekülâtif bölgenin kozmolojisinden, mimari ve sakinlerine kadar açıklamaktadır.



Görsel 15. Charles Avery, İsimsiz (Onomatope, Liman Kapısı, Batı Kulesi, önde Kürekçi ile), 2018, Kâğıt üzerine akrilik, mürekkep ve kurşunkalem, 217 x 135 cm (çerçevesiz)

Ada'nın sakinleri, birçok farklı karakterlerden oluşmaktadır; bu karakterler arasında adını Immanuel Kant'ın felsefesindeki Noumenon'undan alan bir yaratık görülmektedir. Bay İmkânsız adında kötülüğü simgeleyen bir karakter ve pek çok yılan balığı oluşturulmuştur. Avery tasarladığı kurguya balık pazarındaki tezgâhları andıran yerleştirmeler yaparak, Ada'nın çeşitli yönlerini ve mitolojisini en ince ayrıntısına kadar göstermektedir. Yapıtlarında, üfleme camdan, çelikten ve diğer malzemelerden yapılmış denizhiyarlarını, Medusa'ya benzeyen yaratıkları ve çırpı denizkestanelerini andıran pek çok heykelsi nesneyi bir araya getirmektedir.



Görsel 16. Charles Avery, İsimsiz (Bilincin hatırasından dönen balıkçılar), 2016, Ketene marufle edilmiş kâğıt üzerine kurşun kalem, mürekkep, akrilik ve suluboya 69 x 53,9 cm



Görsel 17. Charles Avery, Balıkçı Tezgahları

Anzo (José Iranzo Almonacid)

Hülya Alemdar

Anzo ismiyle de tanınan sanatçı José Iranzo Almonacid 1931 yılında İspanya'nın Utiel şehrinde dünyaya gelmiştir. 20.yüzyıl İspanyol sanatçıları arasında yerini almıştır. Anzo, Valencia'da Sanat ve Zanaat Okulunda, Barcelona'da ise Mimarlık okulunda eğitimini tamamlamıştır. Ressam, heykeltıraş ve tasarımcı olan Anzo'nun yapıtları çağdaş yaşamın teknolojik yapılanması içindeki yabancılığını temsil etmektedir.



Görsel 18. José Iranzo Almonacid, Tecrit 14, 1968, Tuval üzerine yağlıboya, 100 × 100 cm

Tecrit adlı serisinde, bilişim teknolojilerinin ve şirketlerinin şekillendirdiği soğuk, kayıtsız bir dünyadaki isimsizliği ve bu durumdan oluşan kopukluğun var ettiği yabancılaşmayı ortaya koymaktadır. Tecrit serisi 14. eserinde gri monokrom üzerine resmedilmiş kimliği belirsiz bir adam, kasetçalara ya da kayıt cihazlarına benzeyen blok gibi yapıların oluşturduğu çemberin ortasında durmaktadır. Eserlerde görülen yankı odaları ve tecrit tasvirleri, medya kutuplaşmasını ve sosyal medyanın damgasını vurduğu çağımızda görülen iletişim krizlerinin de habercisidir. Anzo bu eserleriyle bizi ağına düşüren teknolojik donanıma gönderme yapmaktadır. Öyle ki, daha önce yabancılaşma olarak adlandırılan, Anzo'nun çalışmasındaki küçük figürlerin yalnızlığında mevcut olan nitelikler, artık çağdaş öznenin performansı ya da kendini sömürüsü olarak tercüme edilmektedir.



GörSEL 19. José Iranzo Almonacid, Tecrit 12, 1967, Tuval üzerine yağlıboya, 147 x 114 cm

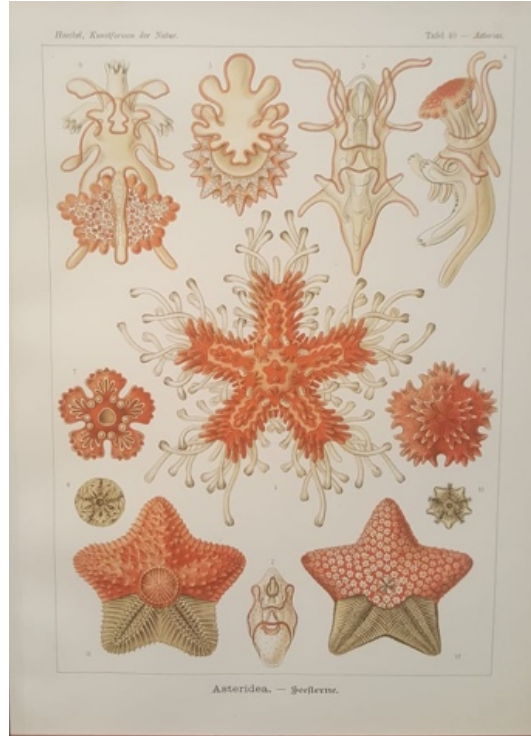


GörSEL 20. José Iranzo Almonacid, Tecrit 10, 1967, Tuval üzerine yağlıboya, 100 x 100 cm

Ernst Haeckel

Umut Bayrak

19. Yüzyılda yaşamış olan fizyolog, anatomi öğretmeni, bilim insanı ve aynı zamanda da çizer olan Ernst Haeckel ekoloji kavramını yaratan kişi olarak tanınmaktadır. Binlerce türü keşfeden, tanımlayan ve adlandıran Haeckel, tüm yaşam formlarını kapsayan bir soy ağacının haritasını çıkarmış ve biyoloji alanında pek çok terimi literatüre kazandırmıştır. Tıp eğitiminin ardından resim yapmaya İtalya'ya gitmiş ve burada sanatsal çalışmalara başlamıştır. Haeckel'in yüzden fazla hayvanın, deniz yaratıklarının ve mikroorganizmaların ayrıntılı ve renkli illüstrasyonlarının yer aldığı *Kunstformen der Natur* (Doğadaki Sanat Biçimleri) adlı kitabı onun başyapıtı olarak görülmektedir. Çalışmaları, bilim kurgusal bir hayal gücü ürünü gibi görünüyorsa da, çalışmaların dayanakları bilimsel gözlemlerden oluşmaktadır. Haeckel'in yaptığı çalışmalarda pek çok soyu tükenen hayvan yer aldığından çalışmaları kayıp dünyanın bir temsilcisi olarak görülebilmektedir.

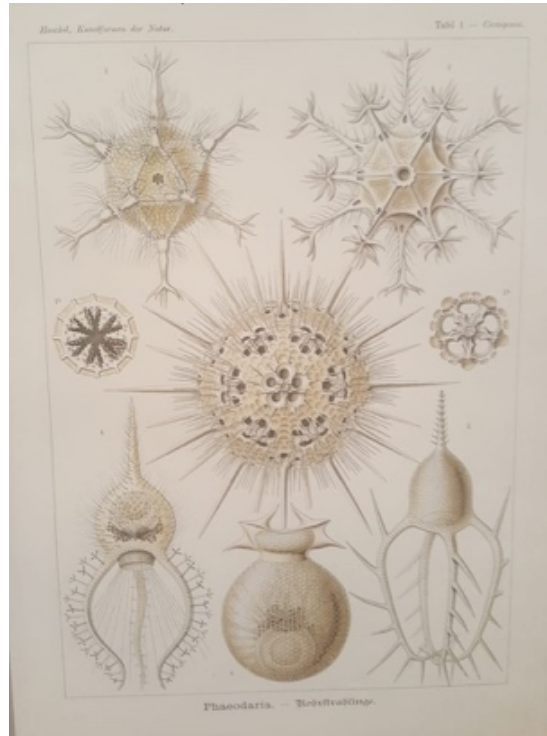


Görsel 21. Ernst Haeckel, Asteridea, Deniz Yıldızı, 1899-1904, Birinci edisyon baskı, 26 x 35 cm

Sanatçının 16. İstanbul Bienali'nde yer alan çalışmaları da birçok canlının mikroskop altındaki görüntüsünün detaylı ve renkli çizimlerinden oluşmaktadır. Bu detaylı illüstrasyonlar bilimsel kitaplarda ve ansiklopedilerde yer almıştır.



Görsel 22. Erns Haeckel, Deniz Tavşanı, 1899-1904, Birinci edisyon baskı, 26 × 35 cm



Görsel 23. Erns Haeckel, Phaeodaria, 1899-1904, Birinci edisyon baskı, 26 × 35 cm

Piotr Uklanski – Doęunun Vaadleri

Sena Yıldırır

1968, Polonya doğumlu olan Piotr Uklanski, bienal için yaptığı bu çalışmaya “Doęunun Vaadleri” serisi adını vermiştir. Doęunun Vaadleri serisi, Polonya ile İslam dünyası arasındaki tarihsel bağlardan beslenmektedir. Müslüman Tatar yerleşimcilerin 14. yüzyıldan bu yana var olduğu Polonya’da, milliyetçi duyguların ortaya çıkmasına bahane edilmiştir. Polonyalı tatarlar, 14. yüzyılda Lehistan krallığının daveti üzerine paralı asker olmak için Polonya’ya gelmiştir. Altı yüz yıl önce, büyük Litvanya Krallığı zamanında, Altın Orda Hanedanlığı içindeki taht kavgalarından kaçmaları ya da Litvanya ile yapılan savaşlarda esir düşmeleri sonucunda Polonya’ya göç etmeye başlamışlardır. Polonyalı askerlerden farklı bir dövüşme taktikleri olmasına rağmen, savaş alanlarında gösterdikleri kabiliyetleri nedeniyle de Polonya halkı tarafından çabuk kabul görmüşlerdir. Bazı tatarlar, Polonya ordusu içinde şövalyelik, komutanlık mertebesine kadar yükselmiş, kimi zaman ise kazandıkları zaferler sayesinde de toprak verilerek ödüllendirilmişlerdir. Öyle ki, 1410 yılında gerçekleşen bugün hala dillerde dolaşan Grunwald Savaşı’nda oldukça iyi bir mücadele verdikleri için, Polonya halkı tarafından çok saygı gösterilen bir millet olmuşlardır.



Görsel 24. Piotr Uklanski, 16. İstanbul Bienali’nde sergilenen eserlerinden birkaçı

Ukłański'nin serisi de erkekliđi, oturan kiřilerin portrelerini ve ikonografiyi irdelerken, gnmzde Batı'da yayılmakta olan İslamofobi ile gnmz Polonya'sının kendi tarihini bastırmasını da açık bir řekilde hedef tahtası haline getirmektedir. Piotr Ukłański bu sergisindeki eserlerinde dođrudan dođruya Trk giyim tarzından alınmıř Polonya halk giysilerine vurgu yaparak, İslam ile Polonya arasındaki tarihsel bađları vurgulamıřtır. Sanatçı birok zaman tartıřmalara konu olan eserler ortaya ıkarmıřtır. Bu sergide ise bir dava, bir eylem veya bir ulus ile kendimizi zdeřtirdiđimizde dođru kabul ettiđimiz řeylerin ironik kısmını vurgulamıřtır.

**Contact Information:
AYDIN SANAT
Editorial Board**

Istanbul Aydin University, Fine Arts Faculty

Beşyol Mahallesi, İnönü Caddesi, Nu: 38
Sefaköy, Küçükçekmece/İstanbul

Tel: (212) 4441428

Web: <http://aydinsanat.aydin.edu.tr/>

E-mail: aydinsanat@aydin.edu.tr