

GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
— AKADEMİK SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ —



AKADEMİK S A N A T

ISSN - 2458-8776

YAZ SUMMER 2016 • **SAYI** ISSUE 2

© **GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**
© GAZI UNIVERSITY INSTITUTE OF FINE ARTS





GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

AKADEMİK SANAT

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ

ISSN - 2458-8776

YAZ SUMMER 2016 • SAYI ISSUE 2

© **GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

© GAZI UNIVERSITY INSTITUTE OF FINE ARTS

**AKADEMİK SANAT;
SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ**

AKADEMİK SANAT;
JOURNAL OF ART, DESIGN AND SCIENCE

ISSN - 2458-8776

YAZ 2016 - SAYI 2
SUMMER 2016 - ISSUE 2

İNDEKS

INDEX INFORMATION

TÜBİTAK - ULAKBİM
Sosyal ve Beşeri Bilimler
Veri Tabanı (SBVT)

Social Sciences and
Humanities Database (SBVT)

İMTİYAZ SAHİBİ OWNER
Prof. Dr. İbrahim USLAN

EDİTÖR EDITOR
Doç. Dr. Mithat YILMAZ
Doç. Dr. Pınar GÖKLÜBERK ÖZLÜ

EDİTÖR ASİSTANI ASSISTANT EDITOR
Arş. Gör. Elif İrem Tekkılıç

KAPAK VE GRAFİK TASARIM COVER AND GRAPHIC DESIGN
Arş. Gör. İrem Bilgi

YAYIN DANIŞMA KURULU EDITORIAL ADVISORY BOARD
Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU, Prof. Aysen SOYSALDI,
Prof. Dr. Canan DELİDUMAN, Prof. Dr. Hatice Feriha AKPINARLI,
Prof. Dr. Gülçin Yahya KAÇAR, Prof. Dr. Mustafa SEVER
Prof. Dr. Şeniz AKSOY, Prof. Dr. Şule ÇİVİTÇİ,
Prof. Dr. Vildan ÇETİNTAŞ, Prof. Dr. Yaşar Selçuk ŞENER
Doç. Birsen ÇEKEN, Doç. Dr. Melda ÖZDEMİR,
Doç. Dr. Saliha AĞAÇ

İLETİŞİM CONTACT
Akademik Sanat; Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi
Gazi Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Kırım Cad.(Eski 10.Cad.) AŞTİ Karşısı
Emek 06510 - ANKARA
Tel: (0312) 216 2281
Fax: (0312) 215 1599
E-posta: gse@gazi.edu.tr

YAYIN TÜRÜ TYPE OF PUBLICATION
6 aylık, yerel, süreli - 6 months, national, periodical

© **GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**
© GAZI UNIVERSITY INSTITUTE OF FINE ARTS





GAZİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

AKADEMİK SANAT

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ

Akademik Sanat Dergisi, 2015 yılı Ocak ayında yayın hayatına başlayan HAKEMLİ bir dergidir. Dergi, sanat ve tasarım alanlarında yapılan akademik çalışmaları yayımlama ve ilgililerin hizmetine sunmayı amaçlamaktadır. Dergideki makaleler; KIŞ(Ocak) ve YAZ(Haziran) dönemleri olmak üzere yılda iki kez yayımlanmaktadır.

Akademik Sanat dergisi; Türk Müziği, Resim, Bileşik Sanatlar, Heykel, Grafik Tasarımı, Temel Sanat Bilimleri, Görsel İletişim Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Medya Tasarımı, Fotoğraf ve Video, Radyo Televizyon Sinema, El Sanatları, Geleneksel Türk Sanatları, Moda Tasarımı, Tekstil Tasarımı ve Kültür Varlıklarını Koruma alanlarını içermektedir.

Akademik Sanat; sanat ve bilim araştırmalarını ilgili araştırmacılara ve okuyuculara ücretsiz sunmanın evrensel bilgi paylaşımını artıracak benimsenerek, içeriğine anında açık erişim sağlamaktadır. Dergi, sürecin her aşamasında, hakemlerin ve yazarların isimlerinin saklı tutulduğu çift-kör hakemlik sistemini kullanmaktadır. Yayımlanacak yazıların sorumluluğu yazara, telif hakkı Enstitümüze aittir.

Academic Art Journal is a peer-reviewed journal, which was founded in January 2015. The Academic Art Journal aims to publish academic works of art and design area. Articles in the magazine are published twice a year as in Winter (January) and Summer (June).

Academic Art Journal includes; Turkish Music, Painting, Compound Art, Department of Sculpture, Graphics Design, Basic Art Sciences, Visual Communication Design, Industrial Design, Media Design, Photography and Video, Radio- Television and Cinema, Handicrafts, Traditional Turkish Arts, Fashion Design, Textile Design and Conservation and Restoration of Cultural Properties areas.

Academic Art Journal; maintains instant access for readers and researchers associated sharing universal knowledge of artistic and design area. Journal, has a system of double-blind peer-reviewed in each phase keeping names of writers' and referees' unknown. Article responsibility belongs to writers, as copyright belongs the Institute as well.

AKADEMİK SANAT;
SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ
AKADEMİK SANAT;
JOURNAL OF ART, DESIGN AND SCIENCE

ISSN - 2458-8776
YAZ 2016 - SAYI 2
SUMER 2016 - ISSUE 2

İÇİNDEKİLER CONTENTS

MAKALELER ARTICLES

Nihan AKDEMİR

- Modada Yeniliklerin öncüsü: PAUL POIRET **10-19**
The Pioneer of the Newness at Fashion: PAUL POIRET

Ayşe TEKEL, Nilgün Görer TAMER, Nihan Oya MEMLÜK, Aybike Ceylan KIZILTAŞ

- Tasarım Eğitiminde Öğrencilerin Görsel Sanatlara İlişkin İlgileri ve Deneyimlerinin
Görsel Algı Becerilerinin Gelişim Sürecine Yansımalarının İncelenmesi **20-25**

H.Serpil ORTAÇ, Gülten ÇATALKAYA

- Özgün Baskı Resim Tekniği ile Geleneksel Baskı Yöntemleri (Ağaç Baskı)
The Original Print Art Technic and the Traditional Print Methods (Wooden Art) **26-31**

Fatma BULAT, Fatma Nur BAŞARAN

- Günümüz Keçe Sanatında Farklı Uygulamalar "İğneli Keçe ve Mehmet Fethi Benderli Atölyesi"
Various Techniques in Modern Felt Art "Needle felting and the atelier of Mehmet Fethi Benderli" **32-39**

Aysen SOYSALDI, Gözde UZUNCA, Ebru Çatalkaya GÖK

- Gül ve Karanfil Motifleri ile Döşemelik Kumaş Tasarımı **40-45**

Atila IŞIK

- Video Oyunlarında Arayüz Tasarımı **46-55**
Interface Design in Video Games

Deniz Cemal Koşar

- Bir Kimlik Mücadelesi Olarak Çağdaş ve Güncel Sanat Ayrımı Üzerine **56-61**
On the Dichotomy Between "Çağdaş" and "Güncel" Art as an Identity Conflict

Gonca YAYAN, Özge YURTSEVER

- Günseli Kato'nun Eserlerinde Kullandığı Semboller ve Anlamları **62-73**

MODADA YENİLİKLERİN ÖNCÜSÜ: PAUL POIRET

Nihan AKDEMİR

ÖZET

Bu makalede, 19. Yüzyıl'ın değişim ve gelişim ortamının temelleri üzerinde 20. Yüzyıl'ın başında moda tarihinde dönüm noktası yaratan Parisli moda tasarımcısı Paul Poiret incelenmiştir. Yenilikçi yaklaşımlarıyla öncü olan tasarımcının dönüm noktası olarak kabul edilmesinin en önemli sebebi ise giyim tarzına getirdiği yeniliktir. Çünkü Poiret, bugünün giyim tarzının temellerini atmıştır. Korsesiz sade düz tasarımlar yaparak kadınlara bedensel hareket özgürlüğü sağlamıştır. Yeni giyim tarzını yaratırken de ilham noktalarını tarihten almıştır. Eski medeniyetlerinin drapaj tekniğini kendi dönemine uygulayarak yeni stiller geliştirmiştir. Osmanlı'dan aldığı ilhamla oryantal esintisi taşıyan tasarımlar yapmıştır. Girişimci ruhu ile moda dünyasında birçok ilke imzasını atan Poiret, moda sektörüne önemli katılarda bulunmuştur ve yenilikleri diğer modacılar tarafından takip edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Moda, Modanın Değişimi, Yenilik, Paul Poiret

THE PIONEER OF THE NEWNESS AT FASHION: PAUL POIRET

ABSTRACT

In this article, Parisian fashion designer Paul Poiret who made turning point at fashion history at the beginning of 20th Century on the foundation of milieu of changing and evolution of 19th Century, was investigated. His innovation on garment style is the most important reason of why he has been called king of fashion with his innovative approaches. Because Poiret had set the foundation of today's wearing style. He supplied physical freedom to women by designing simple and plain garments without corset. He took his inspiration points from the history while creating the new style. He evolved new styles by adapting the drape techniques of ancient civilizations. He designed garments in the soul of orientalism with the inspiration of Ottoman. He is the pioneer of the many newnesses at fashion world with his entrepreneur soul. Poiret made important contributions to the fashion sector and his newnesses was followed by other fashion designers.

Keywords: Fashion, Changing of Fashion , Innovation, Paul Poiret.

¹Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Anasat Dalı, nihanakdemir@hotmail.com

1.GİRİŞ

Ekonomik gelişmelerin ve kültürel değişimlerin önemli noktası olan 19 Yüzyıl'da makine gücünün hâkim olduğu üretim şekli, giysi tasarım ortamının gelişmesine de yol açmıştır. Sanayi devrimi sürecinde dokuma tezgâhlarındaki ve dikiş makinelerindeki gelişmeler üretimin serileşmesini sağlarken, tasarım ihtiyacını da arttırmıştır. 1805 yılında Fransa'da Joseph-Marie Jacquard'ın, delikli kart sistemiyle desenli dokuma yapan otomatik tezgâhı, desen tasarımının yolunu açmıştır. Fransa'da Barthélémy Thimonnier tarafından 1829 yılında tek iplikle zincir dikiş yapan makinenin bulunması ve ardından 1845 yılında Amerika'da Elias Howe mekik sistemi eşliğinde çift iplikli çapraz dikiş makinesini icat etmesi ise hızlı üretimin yolunu açmıştır (Tez, 2009: 111-113). Artan üretimin kapasitesine cevap verebilmek için, terziler tarafından 1810-1830 yılları arasında, biçim ve ölçülere göre yüzlerce takımın aynı anda kesilmesine olanak sağlayan teknik kalibrasyonlar hazır giyim fikrinin oluşmasını sağlamıştır (Hollander, 1992).

Ayrıca 19. yüzyılın sonlarına doğru Fransa'da keşfedilen 'Rayon' yani suni ipekli kumaş, giyim endüstrisinin büyümesine önemli katkıda bulunmuştur (Murray, 1989: 101).

Bu ve benzeri gelişimlere paralel olarak giysi üretiminin serileşme süreci ise yeni moda algısının ve giyim tarzının oluşması için uygun ortamı yaratmıştır. Giyim stiline değişim adımları ise 20. Yüzyılın başlarında Paul Poiret'in yenilikçi yaklaşımları ile atılmıştır.

Paul Poiret'in Hayatı

Bir kumaş tüccarının oğlu olan Paul Poiret, 1879 yılının Nisan ayında Paris'te dünyaya gelmiştir. İş yaşantısına ilk olarak 1896'da şemsiye yapımıcısı olarak başlamıştır. Boş zamanlarını ise şemsiye yapımında kullanılan ipek kumaşları oyuncak bebeklerin üzerine giydirip deneysel çalışmalar yaparak geçirmiştir (Nikolaou, 2009, Breward,2003: 35).



Resim 1. Paul Poiret, (Kaynak: <http://headtoofashionart.com/paul-poiret-1879-1944/>)

Poiret tasarım hayatına ise, Mme Cheruit ve Raudnitzet Cie moda evleri için on iki tasarım yapıp bunların hepsini satarak başlamış ve daha sonra Doucet, Redfem ve Rouff moda evleri için de tasarımlar yapmış ve satmıştır (Biography, 2013). Dolayısıyla günümüzde yaygınlaşan tasarım yapıp satma işinin temelini de Poiret'in attığı söylenebilir.

Moda sektöründe profesyonel anlamda ilk iş deneyimini 1896 yılında, daha önceki yıllarda tasarımlarını sattığı, ünlü moda evi Jacques Doucet'de asistanlık yaparak edinmiştir. Oradan ayrıldıktan ve askerlik görevini yerine getirdikten sonra Charles Frederick Worth'un oğulları Gaston and Jean-Pierre idaresinde bulunan 'House of Worth- Masion Worth'ta çalışmaya başlamıştır. Poiret'in yenilikçi yaklaşımları Worth moda evinin yaklaşımları ile birbirine uymadığı için de buradaki iş serüveni çok uzun sürmemiştir. Fransız couture ustası Poiret, 1 Eylül 1904 tarihinde (kaynakların çoğunda 1904 yılı yazarken bir kaynakta 1903 yılının yazıldığı da görülmüştür) annesinin finansal desteği ile sekiz çalışanı olan Rue Auber no:5 Paris'te kendi iş yerini açmıştır (Eving, 1986: 68). Poiret'in moda evinde dikilen giysilere takılan etiket örneği de aşağıda sunulmuştur.



Resim 2. Paul Poiret'nin modaevinin giysi etiketi (Kaynak: <http://headtoofashionart.com/paul-poiret-1879-1944/>)

Poiret 1905 yılında gençliği ve tazeliğiyle kendisine ilham kaynağı olan, taşralı bir tekstil üreticisinin kızı, Denise Boulet ile evlenmiştir. Rosina ve Martine adlarında iki kızları olmuştur (Breward, 2003: 37).

Poiret 1. Dünya savaşından önce ismini duyurmuş,

1914-1918 yılları arasında geçici olarak butiğini kapatarak orduya hizmet vermiştir. Bu dönemde askeri paltolarda kumaş kullanımını asker başına 75 santim, dikim süresini ise dört saat kısaltarak takdir toplamıştır. Savaşın sonuna moda evini tekrar faaliyete geçiren Poiret'in Coco Chanel ile olan rekabeti bu dönemlere denk gelmektedir. 1921 ile 1925 arasında Paris, Cannes, Deauville, Biarritz ve L Boule 'deki butikleri ile altın çağını yaşamış, 1929'da iflasını ilan etmiş, eşi Denise tarafından terk edilmiş, 1931 yılında otobiyografisini yazdırmış ve 1944'te yoksulluk içinde ölmüştür.

Giyim Tarzında Yenilik

Fransa'nın moda ve giyim dünyasında en parlak dönemlerine ulaştığı sırada, yenilik bağlamında moda büyük vuruş, hızlı yükseliş gösteren yetenekli Fransız tasarımcı Paul Poiret'ten gelmiştir. Stile ve kadınların giysileriyle rahat hareket edebilmesine önem veren, zamanın kısıtlayıcı tasarımlarını süpüren kişi Poiret olmuştur (Murray, 1989: 102).

Tüm ciddi eserler entelektüel cesaret gerektirdiğinden, cesaret ve yaratıcılık arasında bir ilişki olduğunu söyleyen Johnson'nın (2010: 19) ifadesinden yola çıkılırsa, moda sektöründe Worth, Pingat gibi büyük isimlerle başlayan gelişmelerin, Poiret'in yaratıcı cesaretiyle 20. yüzyılın başında zirveye ulaştığı da bir gerçektir. O, giysi tasarımının önemi ve giyim stili ile ilgili öncü ve yeni yaklaşımları ile endüstriye çok önemli katkılarda bulunmuştur (Breward, 2003: 37).

Çünkü Poiret'ten önce, dönemin giyim modası vücudun korse ile doğal olmayan formda şekillendirildiği giysilerden oluşmaktaydı. Tafta ve kadife üzerine ağır işlemlerle ve yoğun dantellerle zenginleştirilmiş kumaşlardan yapılan şık fakat abartılı kıyafetler giyilmekteydi. Ayrıca bu giysiler fonksiyonellikten de uzaktaydı. Boucher (1987: 401) böyle bir giyim kuşam ortamında Poiret'in tasarımlarının ilk başta muhtemel bir şok yaratmış olabileceğini söylemektedir.

Poiret kendi iş yerini açtıktan sonra, moda alanındaki öncü fikirlerini uygulama olanağı bulmuştur ve yaratıcı tasarımlar yapmaya başlamıştır. Kadınların vücut çizgisini yeniden yorumlayan tasarımcı, bedenün büst bölgesini ön plana çıkartan yüksek bel dikişinden aşağıya doğru uzun ve düz biçimde inen ampir kesim elbiseler tasarlamıştır. 1908 yılı ise, moda sahnesinin tüm stilini adeta perçinleyen yeni görünüşün tarihi

olmuştur. Moda o güne kadar hiç görülmediği kadar sadeleştiği için, O'nun yaratımları yeniliğin başlangıcı olarak adlandırılabilir. Ewing (1986: 62) Poiret için; vücudun korselerle abartılarak sıkıştırıldığı doğal olmayan 'S' form yerine, doğal hatlardan oluşan modayı getirdiği için O yenilikçidir, demektedir.



Resim 3. Paul Poiret tasarımı, düz kesim gündüz elbisesi, 1908, Ewing, Elizabeth (1986), s.62

Moda evinin ilk yıllarında korseyi tamamen kullanımdan kaldırmamış fakat onu da yeniden yorumlayarak kullanımda kolaylık sağlamıştır. Böylece 1930lardan sonra yaygınlaşan sutyenin de ilk yaratıcısı olmuştur. Bu icat, 'S' korse gibi beli sıkıp kalçayı çıkık göstermek yerine, dar kalça ve düz form ile doğal görüntü sağlamıştır. Oturma kalkma zorluğu yarattığı için de ileriki zamanlarda yeniden modifiye edilmiş ve kadına tamamıyla konforu getirmiştir (Ewing, 1986: 63).



Resim 4. Yeni stil korse örnekleri, 1908-1909, Ewing, Elizabeth (1986), s.63

Poiret elbise yapımında bir devrimi gerçekleştirirken beraberinde üzerinde önemli durulan ince terzilik becerilerini de drape tekniği ile değiştirmiştir. Bu teknik Poiret'in yeni moda biçimleri yaratmasında kaynak olmuştur (Koda ve Bolton, 2000). Böylece tasarımlarında dikiş detaylarını elemiş ve drapaj tekniğini kullanarak kumaşla doğal kıvrımlar oluşturmuş, sadelik ve şıklığı yakalamıştır.

Poiret'in tasarımlarında parlak ve canlı renkleri kullanması da dikkat çekmiştir. Bazı kaynaklarda Ballet Russes'in Paris'te Chatelet Theatre'da 1909'da gerçekleşen ilk gösterisinin Poiret'in kullandığı renk paletini etkilediği söylenmektedir. Fakat kendi biyografisinde Poiret, bu gösterinin tasarımcılarından Léon Bakst ile aralarında bir benzerlik olmadığını ifade etmiştir (Koda ve Bolton, 2000). Bununla ilgili olarak Boucher (1987: 392) "Kostümleri Bakst ve Benois tarafından hazırlanan Ballet Russes'tan önce zaten Poiret kadınların giysilerinde kullanılan renk paletini tamamıyla değiştirmiş, soluk ve gözden kaybolan renkleri koyu mor, şiddetli kırmızı, sıcak turuncu, parlak yeşillerle ve mavilerle değiştirmiştir" demektedir.

Poiret'in İlham Kaynakları Ve Osmanlı Etkisi

Poiret kendisinden önceki önemli modacıların mirasını alarak ve çoğu ilham kaynaklarını tarihin bizzat içinden seçerek yeniyi yakalayabilmiş bir moda tasarımcısıdır. Uzak ve Orta Doğu'dan, Hindistan'dan, Orta ve Doğu Avrupa'dan, avangart ve çağdaş tüm görsel elementler ayrıca sanat, tiyatro ve kostüm tarihi O'nun ilham kaynakları olmuş ve bunları yarattığı yeni stiline adapte etmiştir (Breward, 2003: 38).

Eski ve bölgesel giysilere bakıldığında Japon kimonolarının ve Yunan kitonlarının Poiret'in drapaj tekniğini etkilediği görülmektedir (Koda ve Bolton, 2000). Örneğin resim 5'de Poiret'in tarz olarak kimonodan esinlenerek 1912 yılında hazırladığı 'Opera Kabanı' yer almaktadır. Bu kaban sarı ve krem rengi ipek satenden yapılmış, turkuaz rengi ipek saten üzerine altın ve gümüş kroşe detaylarıyla süslenmiştir.



Resim 5. Opera Kaban, Metropolitan Sanat Müzesi (Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1982.350.2>)

Resim 6'da ise Poiret'in tarz olarak kitudan esinlendiğini görmek mümkündür. 1910 yılında tasarlamış olduğu elbise, yüksek belli ve düz formdadır. Yeşil ve fildişi çizgili ipek kumaş, siyah ipek şifon ve beyaz keten ile kombinlenmiştir. Elbisesinin etek kısmı ise bilek hizasında büzülmüştür ve "hobble skirt/altı dar etek" olarak adlandırılmıştır.



Resim 6. Hobble skirt, Metropolitan Sanat Müzesi (Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2009.300.1289>)

Oryantalizme çok fazla ilgi duyan Poiret, Türklerin, Perslerin ve Sümerlerin kostümlerini de araştırmıştır (Biography, 2013). Tarih'ten sıklıkla ilham alan Poiret'in oryantalist Doğu ve Türk üslubuna olan ilgisi, 18. Yüzyıl Avrupası'nın şarka duyduğu merak ve beğenin sanatta, modada ve edebiyatta 'Turquerie' üslubu adıyla tüm Avrupa'ya yayılmasının izlerinden kaynaklanmış olabilir.

"1704'te Fransız yayımcı Antoine Galland "1001 Gece Masalları'nı Fransızcaya çevirdi. Ardından 1721 yılında yine Fransa'da, Montesquieu'nün "Acem Mektupları'nın (Lettres Persanes) yayımlanması geniş yankı uyandırdı. Bu gelişmeler ile birlikte Avrupa'da giyim, edebiyat, dekor ve müzik konularında Turquerie (Türköri) modası başladı. Turquerie sözcüğü Batı dekoruna Doğu dekorunun katılması, ya da Avrupa'da Türk ve Osmanlı tarzına özenmeden doğan İstanbul ve saray kökenli moda olarak tanımlanabilir" (Makzume,

2014). Ayrıca “Avrupa’da Turquerie’ çerçevesi içerisinde Osmanlı kostümlerine bürünerek resimler yaptırmak bir aristokrat modasıydı.” (Phillip, 2007).

Poiret, yeni koleksiyonlarını tanıttığı eğlenceli tiyatro şovları gibi olan ve çok ses getiren partilerinde de Turquerie esintisini yansıtmıştır. Bunlardan ilki, atölyesinin bahçesinde, 24 Haziran 1911 yılında gerçekleştirilen “The Thousand and Second Night/ Bin İkinci Gece “dir. Eşi Denise’nin Poiret’in haremde cariye rolünü üstlenirken giydiği ‘Harem Pants/Harem Pantolon’ moda evinin 1911 ilkbahar yaz koleksiyonunda yer alan bir parçadır (Koda ve Bolton, 2000). Resim 7’de yer alan Osmanlı dönemine ait şalvarla Resim 8’de yer alan Poiret tasarımı pantolonu karşılaştığımız zaman, Poiret’in ‘Harem Pantolon’ isimli tasarımında, hem tarz hem de isim olarak Osmanlı şalvarlarından esinlenmiş olduğunu söylemek de mümkündür.



Resim 7. Osmanlı kadın giyiminde şalvar. Sadberk Hanım Müzesi, İstanbul (Kaynak: <http://www.yesiltopuklar.com/osmanli-imparatorlugunun-son-doneminde-kadin-giyisileri-sergisi.html>)



Resim 8. Poiret tasarımı Harem Pantolon (Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1983.8a,b>)

Resim 9’da yer alan Osmanlı kadın giysilerine bakıldığında ise, Poiret’in yarattığı ‘Sorbet/Şerbet’ stilinin (Resim 10), Osmanlı kadın giyiminde yer alan bir kombinasyonun yenilikçi bir yaklaşım ile yeniden yorumlanmış şekli olduğunu söylemek yanlış olmaz.



Resim 9. ‘Osmanlı İmparatorluğu’nun Son Döneminde Kadın Giysileri’ sergisi, Sadberk Hanım Müzesi, İstanbul (Kaynak: <https://feradje.files.wordpress.com/2013/03/kostum4.jpg>)



Resim 10. Sorbet Tunik , (Kaynak:<http://wearwhenwhy.com/2012/02/12/fashion-trends-19122012/>)

Ayrıca Osmanlı padişahlarının başlıklarındaki tüy kullanımını (Resim 11), Poiret’in de kullandığını görmekteyiz (Resim 10).



Resim 11. Sultan Abdülmecit’in portresi Fransız ressam Jean Portet veya Sebuh ve Ruben Manas kardeşler tarafından yapılmış (Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Abd%C3%BClmecid_I)

Tarih boyunca Osmanlı Padişahlarının güç ve otorite simgesi, olmazsa olmaz giyim parçası kaftanlar da (Resim 12), Poiret tarafından yeniden yorumlanmış ve hazırladığı koleksiyonlarına dâhil edilmiştir. Örneğin resim13’de kaftanı anımsatan, siyah ipek yün karışımı kumaştan, beyaz deri applike ve kürk detaylarla, kaban tasarladığını

görebilmekteyiz.



Resim 12. Osmanlı kaftanı, Topkapı Sarayı, İstanbul (Kaynak: http://www.turkishculture.org/picture_shower.php?ImageID=1855)



Resim 13. Kaban, Metropolitan Sanat Müzesi (Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/C.I.61.40.4>)

Ayrıca Resim 14’da yer alan Poiret’in, ipek ve kadife kumaştan yapılmış, metalik ipliklerle ve yapay incilerle süslenmiş ‘Fancy Dress/Karnaval Elbisesi’ kategorisinde yer alan tasarımındaki renk kullanımının, yukarıda yer alan Osmanlı kaftanında kullanılan renkler ile benzerliği de dikkat çekicidir.



Resim 14. Fancy Dress, Metropolitan Sanat Müzesi <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/105667>

Doğunun kesim tekniklerini bezemelerini ve detaylarını kullanarak 20.yüzyılda moda dünyasında yerini belirleyen Poiret, sanatın farklı yönlerine duyduğu tutkuyla, oryantal detaylarla bezeli, rengârenk tabloları anımsatan bir kostüm/kiyafet tasarımcısına dönüşmüştür.

Yeni Girişimler

Poiret giyim tarzına getirdiği yeniliğin dışında, girişimci ruhu ile birçok yeni atılımlarda bulunmuştur. Bu girişimler kendi dönemini ve kendinden sonraki dönemleri etkilemiştir. Diğer moda evleri ve basın yayın organları onun getirdiği yenilikleri takip etmiştir.

Örneğin 1911 yılında büyük kızının adını verdiği ‘Rosina’ adlı parfümü piyasaya çıkartmıştır. Böylece tarihte kendi parfümünü yapan ilk moda evi olmuştur (Nikolaou, 2009). O’nun bu girişimini ileriki dönemlerde tasarımcı Coco Chanel takip etmiş ve ‘No:5’ isimli parfümü piyasaya sunmuştur.

Poiret, 1 Nisan 1911’de ikinci kızının adını verdiği ‘Atelier Martine’ atölye ve sanat okulunu açmıştır. Burada Paris’in fakir ailelerinden gelen ve eğitimsiz kızlara kumaş deseni hazırlatmış ve dokutturmuştur. İleriki zamanlarda ise halı, abajur ve başka ev aksesuarları da yaptırmıştır. Bunları kendi butiğünde ve başka birkaç mağazada ‘La Maison Martine’ markası adı altında satışa sunmuştur (Koda ve Bolton, 2000). O’nun bu girişimi, bir moda evinin ev aksesuarı ve ev tekstili alanına girmesinin de ilk adımı olmuştur.

‘King of Fashion’ isimli kendi biyografisinde belirttiği üzere sanat ve modanın birbirine yakın olduğunu aynı zamanda ince farklar ile ayrıldığına inanan Poiret, dönemin sanat akımlarına da ilham kaynağı olmuştur. “Yenilikçi ve çağdaş tarz olarak da bilinen Art Deco, ortaya çıktığı dönem gereği pek çok etki altında kalmıştır. İlk başlarda Diaghilev’in ‘Balet Russes’ isimli eserindeki parlak renklerden, kostüm tasarımlarından ve Paul Poiret’in ‘Fashion’ isimli eserinden etkilenmiştir” (Şen, 2011).

Hakkında ‘Picasso sanat için ne yapıyorsa o da bunu moda için yapıyor’ denilen Poiret sanat ve moda arasındaki sınırları yumuşatmak istemiştir. Bu amaçla da, kataloglarını hazırlaması, mağazasını dekore etmesi için dönemin ünlü ressamı Georges Lepape’i ve Raoul Dufy’i yanına almıştır. İleriki yıllarda Salvador Dali ve Schiaparelli arasındaki sanatçı ve modacı işbirliğini düşünce bunun adımlarının da Poiret tarafından atılmış

olabileceğini söylemek yanlış olmayabilir.

Dufy ve Lapape ayrıca Poiret'in moda evi için kumaş desenleri de hazırlamışlardır. Poiret imzasını taşıyan resim 15'deki kabanın kumaş deseni Dufy'e aittir. Kumaş flok baskı tekniği kullanılarak üretilmiştir.



Resim 15. Kumaş desen tasarımı Raoul Dufy, kaban tasarımı Paul Poiret (Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2005.199>, <http://home.earthlink.net/~raoul.dufy/id2.html>)

1867 yılında kurulan Amerika'nın ilk moda magazin dergisi Harper's Bazaar ve 1892 yılında yine Amerika'da kurulan Vogue dergileri modadan son haberleri veren moda kataloglarını dergilerle birlikte dağıtırken, Poiret şık ve etkileyici, sanattan ilham almış bir moda kataloğuna ihtiyacı olduğunu düşünmüştür. Bu amaçla da kendi moda evine ait katalog çıkartma girişiminde bulunarak yine bir ilki gerçekleştirmiştir. Sanatçıları kendi tasarımlarını çizimle betimlemeleri için görevlendirmiştir.

Poiret 1908 yılında, karikatürist Paul Iribe tarafından illüstrasyonları yapılan 'Les robes de Paul Poiret racontées par Paul Iribe' adlı ilk moda kataloğunu çıkartmıştır. On sayfalık, yazı içermeyen, tam sayfa illüstrasyonlardan oluşan, 250 kopyası yapılan ve tanesi 40 Frank'a satılan bu katalog çok başarılı olmuştur. Bu çalışmayı, 1911 yılında Georges Lepape tarafından resmedilen 'Les Choses de Paul Poiret vues par George Lepape' isimli katalog takip etmiştir (Mackrell, 1997: 158). Bu kataloğa ait bir sayfa örneği resim 16'da sunulmuştur.



Resim 16. 'Les Choses de Paul Poiret vues par George Lepape', 1911, (Kaynak: <https://archive.org/details/chosesdePaulPoi00Lepa>)

Poiret'in başlattığı bu akım dönemin diğer moda evleri tarafından hızlıca takip edilmiş ve 1911 yılında Paquin moda evi de 'L'Eventail et la Fourrure chez Paquin' adındaki gösterişli kataloğunu çıkartmıştır (Alvarez, 2012).

Poiret'in öncülüğünü yaptığı bu yeni girişim aynı zamanda moda illüstrasyonunun gelişiminde de önemli rol oynamıştır. Çünkü moda evlerinin illüstrasyonlardan oluşan kataloglarının büyük ilgi ve beğeni toplaması, magazin dergi endüstrisinin de dikkatini çekmiştir. Piyasaya, sadece 1912 yılında, içeriğinde fazlaca illüstrasyonun yer aldığı üç yeni dergi çıkmıştır. Bunlar; La Gazette du bon ton, Modes et manières d'aujourd'hui ve Le jardin des dames et des modes'dir (Stephenson, 1981: 3). Lucien Vogel editörlüğünde Paris'te Librairie Centrale des Beaux-Arts tarafından basılan La Gazette du bon ton'a Paul Poiret ve altı Parisli modacı destekleyici olmuştur (Mackrell, 1997: 163).

Sonuç

Poiret'in kadın vücudunun doğal formunu kullanması, sanat okulu açması, kumaş deseni tasarlatması, moda katalogları hazırlatması, moda evinin faaliyet alanlarını genişleterek parfüm ev tekstili gibi alanları eklemesi gibi özellikleri yenilikçi yaklaşımını göstermiştir. Poiret'in giysilerdeki 'S' korseleri çıkartıp, yenilikçi biçimlerle kadın modasını yaratırken bakış açısını tarihe ve farklı kültürlerle çevirerek doğu batı sentezini kurduğu da görülmüştür. Bir dönemi bu kadar değiştirip etkileyebilme başarısına sahip yaratıcı ve girişimci tasarımcının, önemli ilham kaynağını ise Osmanlı ve Harem kültüründen aldığı da görülmüştür. Diğer modacıların O'nun yaptıkları takip etmesi, uygulaması ve moda illüstrasyonun yolunu açarak magazin dergilerine dahi fikir vermesi Poiret'in yeniliklere öncülük

yaptığını göstermiştir. Sanatçı ve tasarımcı, sanat ve tasarım ilişkisine verdiği önemi yaptığı yeniliklerde hissettiren Poiret'in bu yönüyle ilgili detaylı bir araştırma da yapılabilir. Ayrıca yeniyi yaratırken geçmişin mirasını kullanım şekli (Eski Yunan Medeniyeti'nin drape tekniği gibi) ilhamı ararken neye nasıl bakıp, neyi nasıl yorumlamak gerektiğine dair bir ipucu niteliğindedir.

KAYNAKLAR

Boucher, Francois (1987). 20,000 years of fashion, the history of costume and personal adornment. New York: Harry N. Abrams Inc. Publishers, s.392-401

Breward, Christopher (2003). Fashion. London: Oxford University Press, s. 37-38

Eving, Elizabeth (1986). History of twentieth century fashion. London: B.T. Batsford, s.62-63-68

Hollander, Anne (1992). The modernization of fashion. Design Quarterly, winter, s.27-33

İnternet: Alvarez, Victor (2012) A critical approach to Paul Poiret <http://godsavedadaism.blogspot.com.tr/2012/05/critical-approach-to-paul-poiret.html> adresinden 1 Nisan 2015'te alınmıştır

İnternet: Biography of Paul Poiret fashion designer (2013) <http://headtoeofashionart.com/paul-poiret-1879-1944/> adresinden 30 Mart 2015'te alınmıştır

İnternet: Harold, Koda and Bolton, Andrew (2000). "Paul Poiret (1879–1944)". In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art http://www.metmuseum.org/toah/hd/poir/hd_poir.htm adresinden 1 Nisan 2015'te alınmıştır

İnternet: Makzume, Erol (2014). 18. yüzyılda Avrupa'da Türk modası: "Turquerie" <http://erolmakzume.com/wp/?p=2768> adresinden 1 Nisan 2015'te alınmıştır

İnternet: Nikolaou, Joel (2009). Paul Poiret: the master of haute couture. <http://www.examiner.com/article/paul-poiret-the-master-of-haute-couture> adresinden 28 Mart 2015'te alınmıştır

Johnson, Paul (2010). Yaratıcılar (çev. A. Babacan, B. Karahan, Z. Demirsü). İstanbul: NTV Yayınları, s. 10-19 (Eserin orijinali 2006'da yayımlandı)

Mackrell, Alice (1997). An illustrated history of fashion: 500 years of fashion. New York: Costume & Fashion Press, s.163

Murray, Maggie Pexton (1989). Changing styles in fashion: who, what, why. New York: Fairchild Publications, s. 101-102

Phillip, Çakır Filiz (2007). Oryantalist ressamların yapıtlarında dokuma, Şark'ın gizemli örtüleri. P Dünya Sanatı, (44) Bahar, s. 116-126

Stephenson, Ann (1981). Introduction to fashion illustrating. New York: Fairchild Publications, s.3

Şen, Ö. Meltem (2011). Art Deco'nun bitmeyen etkisi. Antik Dekor, 124, s.106-110

Tez, Z. (2009). Tekstil ve giyim kuşamın kültürel tarihi. İstanbul: Doruk Yayıncılık, s.111-113

TASARIM EĞİTİMİNDE ÖĞRENCİLERİN GÖRSEL SANATLARA İLİŞKİN İLGİLERİ VE DENEYİMLERİNİN GÖRSEL ALGI BECERİLERİNİN GELİŞİM SÜRECİNE YANSIMASININ İNCELENMESİ

Ayşe TEKEL, Nilgün Görer TAMER, Nihan Oya MEMLÜK, Aybike Ceylan KIZILTAŞ

ÖZET

Çalışmanın amacı, temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algı becerilerinin gelişim düzeyi ile görsel sanatlara ilişkin ilgi ve geçmiş deneyimleri arasında ilişki olup olmadığının sorgulanmasıdır. Çalışmada bu amaçla Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde temel tasarım dersini ilk kez alan 33 öğrenciye uygulanan (23'ü kız 8'i erkek) öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin ilgi ve deneyimlerini tespit etmeyi amaçlayan anket sonuçları ile temel tasarım dersinde iki boyutlu çalışmalarda ve görsel algı anketinde sergiledikleri başarı düzeyleri arasındaki ilişkiler karşılaştırmalı olarak incelenmektedir. Çalışmanın başlıca bulgusu, temel tasarım eğitimi öncesinde görsel sanatlara ilgi ve deneyimi olan öğrencilerin olmayanlara oranla görsel algı ve ifade gelişim süreçlerinin daha olumlu olduğu ve temel tasarım eğitimi ile görsel algının geliştirilebileceği yönündedir.

Anahtar kelimeler: Görsel Algı, Temel Tasarım Eğitimi, Görsel Sanatlar

ABSTRACT

The main aim of this study is to investigate the relationship between the interest and past experiences of students to visual arts and development in their visual perception skills throughout basic design education. In this regard, survey results of the 33 students (23 female and 8 male) who are taking the basic design course for the first time in Gazi University City and Regional Planning Department which aims to identify their interest and past experiences to visual arts and students success level in two-dimensional works in basic design course and the level of success they demonstrate in the survey regarding visual perception skills are analyzed comparatively. The findings of this study reveals that, the level of success in basic design course in terms of visual perception and expression skills are higher in students who are more interested and have more past experiences with visual arts than students with less interest and experience, in addition to this visual perception skills can be developed by basic design education.

Keywords: Visual Perception, Basic Design Education, Visual Arts

1. GİRİŞ

Görsel algı zihinsel süreçlere ve deneyimlere dayanmaktadır. Algı kuramcılarında Gibson (1954) görsel algı gelişiminde deneyimin gerekliliğine; Arnheim (1974) bireyin bilme yetisinin en etkin aracının görme duyusu olduğuna dikkat çekmektedir. Görsel algıya dayalı kuramların odak noktasını ise zihin ve göz arasındaki bağlantılar oluşturmaktadır. Bu kuramların uygulayıcıları, görsel algının başlı başına bir öğrenme biçimi olduğunu savunmaktadırlar (Hortin, 1994).

Temel tasarım eğitimi görsel algının gelişimine önemli katkı sağlamaktadır. Temel tasarım eğitimi ile gözün gördüğünü doğru kodlayıp algılamasına zemin hazırlanmakta; görsel algıdaki yanlışlamalar azaltılmak; görsel algının gelişmesi öğrencilerin tasarım becerilerinin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bugüne kadar yapılan pek çok araştırmada da temel tasarım eğitiminin öğrencilerin gözlem yapma, algılama, yorum getirebilme, görsel ifade gücünü artırabilme ve bir problem karşısında çözüm geliştirebilme yeteneklerini kazandırdığı belirtilmektedir (Miller ve Prentice, 1996; 812) Benzer şekilde görsel sanatlara ilişkin ilgi ve deneyim de bireyin evreyi yaratıcı şekilde algılama yetisini arttırmakta; görsel ifade gücünün gelişmesine katkı sağlamaktadır (Usta vd, 2000; 44). Araştırmalar göstermektedir ki, görsel algılama becerisi eğitimle önemli ölçüde değişmekte ve gelişmektedir.

Denel (1970) temel tasarımın eğitiminin önemini öğrenciye çevresini algılamasında ve tasarlamasında sezgiden öte bir metod sağlayacak bir araç olmasında görmektedir. Bu da ancak uygun bir teorik temelle mümkün olmaktadır. Gestalt algı kuramı tasarım eğitimine nesnelliğini sağlayacak teorik temeli oluşturmaktadır. Günay (2007), Bayraktar vd. (2012) Gestalt teorisini temel alan bir tasarım eğitiminin öğrencilerin görsel becerilerinin geliştirilmesinde önemini vurgulamaktadır.

Gestalt kuramı görsel düzenin oluşturulması ve algılanması için gerekli kavramsal temelleri ortaya koymaktadır. Bu kuram çerçevesinde, 'bütünün parçaların toplamından farklı' olduğu söylemi vurgulanmaktadır. Algılama eyleminin, bütünün parçaları ile kurulmuş yapısal özellikleri içerdiği varsayımı kuramın temelini oluşturmaktadır. Gestalt kuramcılarında Wertheimer (1923/1938) görsel organizasyonun ilkelerinin sezgisel olarak her insanın içinde var olduğunu savunmaktadır. Wertheimer'e göre görsel dünya o kadar karmaşıktır ki insan akli bu karmaşıklığın üstesinden gelmek için çevresini en basit biçimiyle algılamaya çalışmaktadır. Algı sürecinde birey nesnelere oluşturduğu bileşimi (kompozisyonu) algılamaktadır (Günay, 2007). Gestalt kuramında, parçaların ne tür ilkeler çerçevesinde bütün olarak algılandıkları irdelenmektedir. Bu ilkelerin

temelini 'pragnanz' kuralı oluşturmaktadır. Bu kurala göre görsel bir kompozisyonun algısı egemen olan koşullar elverdiği ölçüde 'iyi' olarak tanımlanmaktadır. Kompozisyondaki 'iyi' kavramı ile simetri, bütünlük, uyum, düzen ve maksimum basitlik ifade edilmektedir (Lang,1987). Algılama sürecinde 'gruplama' eğilimi bireyin başvurduğu önemli araçlardan birisini oluşturmaktadır. Bütünü inşa eden gruplama eğiliminde, yakınlık, benzerlik, kapalılık, iyi devamlılık olarak sıralanan görsel organizasyon ilkeleri her bireyde sezgisel olarak bulunmakta ve bunlar sayesinde karmaşık dünya en basit haliyle algılanabilmektedir.

Öğrencilerin görsel algı ve ifade yetilerinin geliştirilmesini amaçlayan temel tasarım eğitim sürecinde, Gestalt kuramının bütünü (kompozisyonu) oluşturan parçaların ne tür ilkeler çerçevesinde bir araya gelerek 'iyi' sonuçlanacağı iki ve üç boyutlu çalışmalar ile uygulamalı olarak aktarılmaya çalışılmaktadır. Bu çalışma kapsamında ise, bu süreçteki başarının eğitim süreci öncesindeki görsel sanatlara ilgi ve deneyim ile ilişkisi sorgulanmaktadır.

2.YÖNTEM

Çalışmanın temel amacı, temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algı becerilerinin gelişim düzeyi ile görsel sanatlara ilişkin ilgi ve geçmiş deneyimleri arasında ilişki olup olmadığının sorgulanmasıdır. Çalışmanın temel varsayımı görsel sanatlara ilişkin ilgi ve deneyimin, temel tasarım dersi eğitimi öncesi ve sonrasında görsel algı becerilerinin gelişimine katkı sağladığı ve eğitim ile öğrencilerin görsel algı becerilerinin geliştirilebileceği yönündedir.

Çalışmada bu amaçla Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde 2014-2015 döneminde temel tasarım eğitimini ilk kez alan 33 öğrenciye uygulanan (23'ü kız 8'i erkek) öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin ilgisini ve deneyimlerini tespit etmeyi amaçlayan anket sonuçları ile görsel algılama becerilerinin sorgulandığı test sonuçları ve öğrencilerin temel tasarım dersinde iki boyutlu çalışmalarda sergiledikleri başarı düzeyleri arasındaki ilişkiler karşılaştırmalı olarak incelenmektedir.

Çalışmanın veri kaynaklarını öğrenci tanıma anketi, görsel algı testi ve görsel algının geliştirilmesi konusunda önemsenen şekil zemin ilişkisi ve ritim çalışmalarında öğrencilerin aldıkları başarı puanları oluşturmaktadır.

2.1. Öğrenci Tanıma Anketi

Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü temel tasarım eğitiminin ilk haftasında, öğrencilere onları tanımak ve atölye eğitim sürecine oryantasyonlarını sağlamak üzere bir dizi anket uygulanmaktadır. Bu anketler içerisinde yer alan öğrenci tanıma anketinde

öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin ilgi düzeyleri sosyo-kültürel etkinlikler; deneyimleri ise hobiler ve boş zaman aktiviteleri başlığı altında sorgulanmaktadır. Öğrencilerin bulunduğu sosyo-kültürel etkinlikler; Sinema, tiyatro, opera-bale-dans, sergi, festival/bienallere gitmek; Boş zaman aktiviteleri ise resim, heykel, el sanatları, fotoğraf vb. kurslara katılmak alt başlıkları altında irdelenmektedir.

2.2 Görsel Algı Testi

Temel tasarım eğitimi öncesinde öğrencilere görme becerini ölçmek amacıyla görsel algı testi uygulanmaktadır. Görsel algı testinde (şekil 1) gözün amaca yönelik görme eylemine odaklanması ve görsel algının yeniden inşasına yardımcı olmak hedeflenmektedir. Bu testte yer alan dört soru ve sorulardan beklenen değerlendirmeler aşağıda kısaca özetlenmektedir.

1. Aşağıdaki resimde ne gördüğünüzü yazınız.



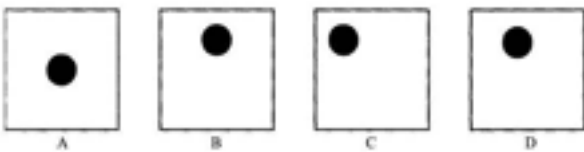
2. Aşağıdaki resimlerde zeminden ayrılarak öne çıkan şeklin rengini yazınız (siyah/ beyaz/ eşit)



3. Aşağıdaki dikdörtgenler üzerine çizilen şekiller arasında nasıl bir ilişki vardır?



4. Kareler içinde dairenin en çok dengede olduğu kare dir. en az dengede olduğu kare dir.



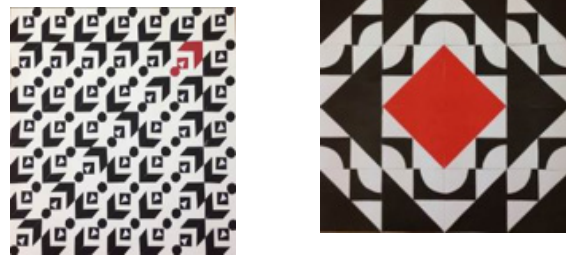
Şekil 1: Görsel Algı Testi Soruları

Öğrencinin birinci soruda, birbiri içindeki iki bağımsız figürü; ikinci soruda, şekil zemin ilişkisini kavramaya yönelik olarak sınırlandırılmış bir yüzeyde şekli arka plandan farklı olarak algılaması; üçüncü soruda, parçalar arasındaki ilişkiyi yalın bir şekilde ifade etmesi; dördüncü soruda ise sınırları tanımlanan bir yüzey üzerinde, denge durumunu görsel olarak, okuması beklenmektedir.

2.3. Şekil-Zemin ve Ritim Çalışmaları

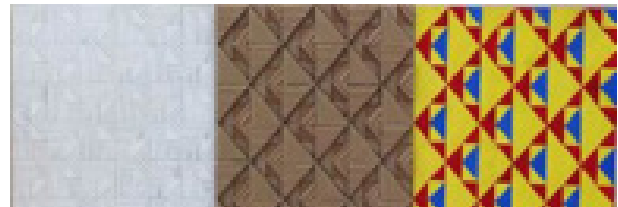
Şehir ve bölge planlama bölümü temel tasarım atölyesinde Gestalt algı kuramına dayanan görsel okuryazarlık eğitimi, tasarım ilkelerini deneyimleme, düzen bilinci uyandırmaya yarayan görsel dilin kurgusuna ilişkin kavramlar, parça bütün ilişkisinin içselleştirilmesini sağlayan temalı projeler ve tasarım problemleri aracılığıyla verilmektedir. Atölye programında yer alan çalışmalar, basit ve sınırlı içerikten zaman içerisinde birbirini besleyerek daha karmaşık tasarım problemlerine dönüşmektedir. Çalışmada kullanılan tasarım problemleri verilmiş sırası ile şekil zemin ilişkisi ve ritim temalı kompozisyonlardan oluşmaktadır.

İlk çalışmada, tasarım alanında “koyduğum koymadığımı var eder” ilkesi çerçevesinde şekil zemin ilişkisinin (şekil 1) içselleştirilmesi beklenmektedir. Bu çalışmada, bütüne referansla parçaların nasıl organize edildiği önem kazanmaktadır. Tasarım alanının kontrolü kadar bütünün oluşumunda her bir elemanın / grubun gereklilik derecesi ve zeminin tasarımın bir parçası olduğu vurgulanmaktadır. Bu ilk vurgu, eğitim sürecinde temel bilgi altlığı olarak sürekli sorgulanmaktadır.



Şekil 2: Şekil-Zemin Uygulamaları, Kaynak: Öğrenci çalışmaları, G.Ü.ŞBP 2014/15

İkinci çalışmada, ritim temasının (şekil 4) görsel olarak ifadesi ve kullanılan araçların (çizgi, doku ve renk) ritim temasına görsel katkısı dikkate alınmaktadır.

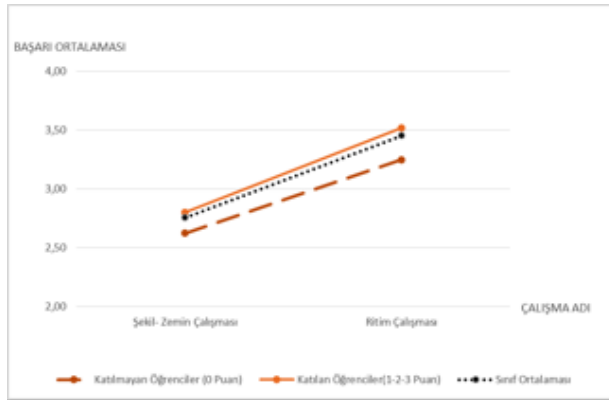




Şekil 3: Ritim Uygulamaları, Kaynak: Öğrenci çalışmaları, G.Ü.ŞBP 2014/15

3. BULGULAR

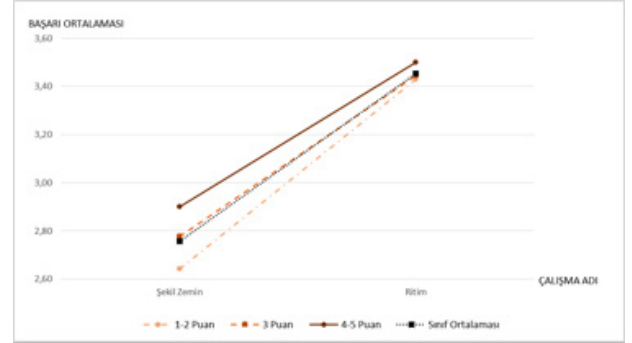
Çalışmada ilk etapta 33 öğrenci sosyo-kültürel aktivitelere katılıp, katılmama durumlarına göre 2 gruba ayrılmış; bu öğrencilerin şekil-zemin ve ritim çalışmalarının her birinde aldıkları ortalama başarı notu hesaplanarak, genel sınıf ortalaması ve diğer grup eğilimleri ile karşılaştırılmıştır. Genel ortalamaya bakıldığında çalışmalar sürecinde genel başarı seviyesinin artışta olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuç, temel tasarım eğitim sürecinin öğrencinin görsel algı becerilerini geliştirmek yönünde olumlu sonuçlar verdiğini göstermiştir. Buna ek olarak, görsel sanatlara ilişkin aktivitelere katılan öğrencilerin başarı ortalamalarının genel sınıf ortalamasının üzerinde olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, görsel sanatlara ilişkin aktivitelere katılmanın temel tasarım çalışmalarında başarıyı olumlu etkileyen bir faktör olduğunu ortaya koymuştur (Grafik 1).



Grafik 1: Öğrencilerin Görsel Sanatlara İlişkin Aktivitelere Katılma Sıklıkları ile Şekil-Zemin ve Ritim Çalışmalarındaki Başarılarının Karşılaştırılması

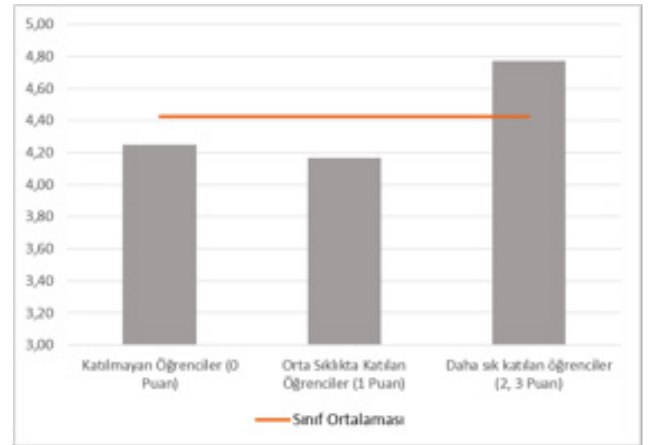
Çalışmanın ikinci etabında ise, öğrenciler boş zaman aktivitesi olarak görsel sanatlara ilişkin (resim, heykel, el sanatları, fotoğraf vb) aktiviteleri tercih etme sıklıklarına dayalı olarak, bir diğer deyişle görsel sanatlara ilgi düzeylerine göre 3 gruba ayrılmıştır (1. Grup: ilgisi düşük seviyede olan öğrenciler, 2. Grup: ortalama ilgiye sahip öğrenciler ve 3. Grup: ilgisi yüksek olan öğrencileri içermektedir) Bu öğrencilerin şekil-zemin ve ritim çalışmalarının her birinde aldıkları ortalama başarı notu hesaplanarak, genel sınıf ortalaması ve diğer grup eğilimleri ile karşılaştırılmıştır. Sonuçta görsel sanatlara

ilişkin ilgi düzeyi arttıkça temel tasarım çalışmalarındaki başarı oranının da arttığını görülmüştür. Bu durum, görsel sanatlara ilişkin ilginin temel tasarım çalışmalarında başarıyı olumlu etkileyen bir diğer faktör olduğunu ortaya koymuştur (Grafik 2).



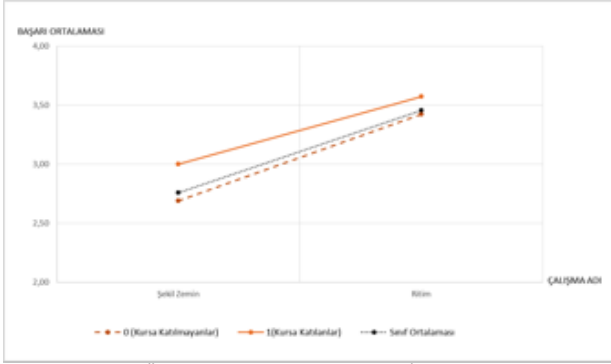
Grafik 2: Öğrencilerin Görsel Sanatlar İle İlişkili Etkinliklere İlgili düzeyi ile Şekil-Zemin ve Ritim Çalışmalarındaki Başarılarının Karşılaştırılması

Bu analizlere ek olarak, öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin aktivitelere katılıp, katılmama durumları ile görsel algı testindeki başarı düzeyleri arasındaki ilişki de incelenmiştir. Sonuç olarak, sosyo-kültürel aktivitelere katılma düzeyi yüksek olan öğrencilerin görsel algı testinden de yüksek puanlar aldığı ortaya çıkmıştır. Bu durum, öğrencilerin görsel algı becerileri ile görsel sanatlara ilişkin aktivitelere katılım düzeyleri arasında da bir ilişkili olabileceğini ortaya koymuştur (Grafik 3)



Grafik 3: Öğrencilerin Görsel Sanatlara İlişkin Etkinliklere Katılım ile Görsel Algı Testi Puanının Karşılaştırılması

Öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin kurslara katılım ve çalışmalardaki başarılarının karşılaştırması da yapılmıştır. Sonuçta öğrencilerin görsel sanatlara ilişkin uygulamalı deneyimleri (resim, fotoğraf vb. kurslara katılım) ile çalışmalardaki başarılarının arasında da doğru orantılı bir artış olduğu ortaya çıkmıştır (Grafik 4).



Grafik 4: Öğrencilerin Görsel Sanatlara İlişkin Uygulamalı Deneyimleri (Görsel Sanat Kurslarına Katılım) İle Çalışmalarındaki Başarılarının Karşılaştırılması

3. Sonuç

Temel tasarım dersinde verilen eğitimin temel hedeflerinden birisi öğrencilerin görsel algılarının geliştirilmesidir. Tasarım bilgisi, gerek zihinsel süreçlere gerekse deneyimlere dayanmaktadır. Duyular, deneyimler ve zihin arasında kurulan bağlantı, olgular ve nesnelere arasındaki ilişkilerin doğru tanımlanmasını sağladığından tasarım sürecinde öğrencinin görsel algı düzeyi önemli rol oynamaktadır. Türkiye’de üniversite eğitimi öncesinde ezberciliğe dayalı bir eğitim alan, gözlem ve yorum yapma, sorunlara yaratıcı çözüm arama becerisini geliştirme fırsatı bulamayan öğrencilerde görme duyularının gelişimi de oldukça sınırlı kalmaktadır.

Bu çalışmanın sonuçları temel tasarım eğitimi öncesinde görsel sanatlara ilişkin ilgi ve deneyimin, öğrencilerin görsel algılarının gelişmesine fırsat yarattığı, bunun da tasarım eğitimi alacak öğrenciler için güçlü bir altlık oluşturacağına işaret etmektedir. Bunun yanı sıra, temel tasarım eğitimi ile her insanda sezgisel olarak var olduğu savunulan görsel algı becerilerinin daha çok geliştirilmesi de sağlanabilmektedir. Zihinsel süreçlerin, gözün gördüğünü doğru olarak kodlayıp algılamasına zemin hazırlayan görsel algı eğitimi, görsel algının gelişmesi tasarım becerilerinin ve yaratıcı fikirlerinin gelişmesine neden olmaktadır. Günümüzde görsel iletişimin ağırlık kazanması, doğrudan görsel algı konusundaki temel ilkelerin kullanım alanını genişletmektedir. Dolayısıyla görsel algının geliştirilmesini sağlayan temel tasarım eğitimi giderek yaşamsal bir önem arz etmektedir.

Kaynakça

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, The New Version. Berkeley, California: University of California Press.

Bayraktar, N., Tamer Görer, N., Tekel, A., Gürer, N., Kızıldaş Ceylan, A., Köroğlu Armatlı, B. (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*. Ankara, Nobel.

Campen, C. (1997). *Early Abstract Art and Experimental Gestalt Psychology*. Leonardo, 50(2): 133-136.

Denel, B. (1970). “Tasarım Üzerine” Bir Deneme. İstanbul:Yükselen Matbaacılık

Gibson, J.J. (1954). *The Visual Perception of Objective Motion and Subjective Movement*. Psychological Review, 6: 304-314.

Günay, B. (2007). *Gestalt Theory and City Planning Education*. Journal of the Faculty of Architecture METU, 24(1):93-113.

Hortin, J. A. (1994). *Theoretical Foundations of Visual Learning*, içinde Moore, D. M. ve Dwyer, F. M. (derleyen), *Visual Literacy - A Spectrum of Visual Learning*: 5-29. New Jersey: Educational Technology Publications.

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory; The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Lehar, S. (2003). *The World in Your Head, A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Miller D.T., Prentice, D.A. (1996). *The Construction of Social Norms and Standards*. In: Higgins FT, Kruglanski AW (derleyen), *Social psychology: Handbook of basic principles*. New York: Guilford: 799–829.

Usta G. K., Özdemir İ. M., Kuloğlu N., Ustaömeroğlu A. A., Beşgen A., Vural S. (2000). ‘Mimarlık Eğitiminde Temel Tasarımın Yeri’, *Mimarlık*. 293; 41-44.

Wertheimer, M. (1923/1938). *Untersuchungen zur lehre von der Gestalt II*. Psychologische Forschung, 4.301-350. (Excerpts translated into English as ‘Laws of organization in perceptual forms’ in Ellis, W. D. (derleyen), (1938). *A source book of Gestalt psychology*, (pp. 71-88). London, England: Kegan Paul, Trench, Trubner & Company.

ÖZGÜN BASKI RESİM TEKNİĞİ İLE GELENEKSEL BASKI YÖNTEMLERİ (AĞAÇ BASKI)

Yrd.Doç.Dr.H.Serpil ORTAÇ, Gülten ÇATALKAYA

ÖZET

El sanatları arasında köklü ve önemli bir geçmişe sahip olan yazmacılığın, işin ehli ustalar tarafından kullanılan ahşap baskı kalıplarla üretilmesi gün geçtikçe azalmaya, teknolojinin getirdiği kolaylıktan faydalanarak unutulmaya yüz tutmuştur. Yine özgün baskı resim de oldukça önemli eserler veren sanatçıların hatırlatılması özgün baskı resmin geleneksel yazmacılıkla bağdaştırılması ve bunu gerçekleştiren ressamın tanıtılması, bu alanda yeni sanatçıların yetiştirilmesi, yazmacılık sanatının unutulmaması açısından çok önemlidir. Türk yazmacılık sanatına sahip çıkan ve bu sanatla yaşamı boyunca çok fazla ilgilenen güçlü sanatçılarımızdan Bedri Rahmi Eyüboğlu Yazma, gravür, seramik, heykel, vitray, mozaik, hat, serigrafi, litografi gibi birçok formlarda eserler üretmiş, geleneksel süsleme ve halk el sanatlarında seçtiği motifleri yapıtlarında Batı'nın teknikleriyle birleştirerek kullanmıştır. Bu araştırmada temel amaç, (yüksek baskı) tekniklerinden ağaç baskı tekniğinin özgün baskı resim de ve geleneksel yazmacılıktaki yerinin araştırılması ve karşılaştırılmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Tahta Kalıp , Baskıcılık, Yazma, Baskı resim ,Süsleme, Motif , Bedri Rahmi Eyüboğlu

THE ORIGINAL PRINT ART TECHNIC AND THE TRADITIONAL PRINT METHODS (WOODEN ART)

ABSTRACT

Hand made printed is the most important and the oldest one amongst the hand made art Wooden print mold which was produced by the experts is getting decrease and has been forgatable cause of techology And reminded of that very important works in printmaking artists .Reconciling with the original print image of Printing and promotion of traditional performing artist is very important in terms of forgetting the art of Printing cultivation of new artists in this area. Turkish art and the art of Printing out with too much interested in his life our popular artist Bedri Rahmi Eyuboglu has produced many arts such as engraving, ceramics, sculpture, stained glass, mosaics, calligraphy, screen printing. And also has chosen from motifs that combine traditional decorations and folk crafts with western techniques used in construction. The main objective of this research (high prints) in the techniques of woodcut printmaking techniques and to investigate the role of the traditional of Printing and comparing.

Keywords: Wooden mold, print, write, printing pictures, decorations, motifs, Bedri Rahmi EYÜBOĞLU

1.Giriş

Doğanın bir parçası olan insan, tarih boyunca zekâsını kullanarak yaşamını sürdürürken, daima gördüğünü, duyduğunu, hissettiğini çeşitli şekiller bularak, bunları çizerek, boyayarak, yontarak, dokuyarak, işleyerek, örerak birçok objeyi süslemiştir. İnsan işlenmemiş olarak bulduğu doğayı kendi ihtiyaçlarına göre işlemiş ve bunun sonucunda da birçok sanatın doğmasına sebep olmuştur.

Bu sanatlardan biri olan geleneksel baskı yöntemlerinin yazmacılıkla ortaya çıktığı görülmektedir. Yazmacılık çok eskiden beri dokuma sanatı ile beraber gelişen insanoğlunun süsleme ve süslenme ihtiyacı ile başlayan bir el sanatıdır. Birçok geleneksel el sanatları gibi ağaç baskı teknikleri ile de günümüz imkânları ve ihtiyaçları doğrultusunda yorumlanarak yeni sanatsal çalışmaların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu çalışmalar sonucunda özgün baskı resim sanatı plastik sanatlardaki yerini almıştır. Teknik özelliği sayesinde

çoğaltılabilmesi ve birçok kişiye ulaştırılabilmesi plastik sanatlardaki farklılığını ortaya koymaktadır.

“Baskı resim; görselleştirilmek istenen duygu ve düşüncenin, kalıp yöntemi ile başka bir yüzeye aktarılma üzere, birden fazla baskının (kopyasının) elde edilmesi prensibine dayanır” (DEMİR,2011;s:75).

Özgün baskı resim sanatı; özellikle ulaşılması zor olan tablo resimlerine bir alternatif olmuştur. İstenilen sayıda basılması onun sanatsal olma özelliğini kaybettirmemiştir. Eserin önemi, sanatçısının taşıdığı kişisel özelliklerinden dolayı o sanat eserinin barındırdığı anlam ve sahip olduğu estetik değerdir.

1-1-Baskı Resimde Kullanılan Teknikler;

Geçmişten günümüze, çeşitlenerek farklı alanlarda işlevlerini sürdüren baskı teknikleri, özgün sanat üretiminde de önemli bir yere sahiptir. Baskı tekniklerinin gelişim evreleri incelendiğinde geçmişte çok eskilere dayanmaktadır. Yazının bulunduğu ilk dönemlerden başlayarak, kültürün belgelenmesi ve koruma altına alınması baskı teknikleri ile sağlanmıştır. Bunlar; Ağaç baskı, fırça baskı, linolyum baskı, iplik baskısı, şablon baskı, patates baskı, yaprak baskısı, gravür baskı, taş baskı, ipek baskı, monotipi baskı yapılan baskı çeşitleridir.

Ağaç baskı; tahta ya da ağaç kesiti üzerine aktarılan bir desenin keskin aletler kullanılarak basılmayacak kısımlarının oyularak çıkartılması ile elde edilen bir yüksek baskı tekniğidir.

“Halk sanatının en geçerli dallarından biri olarak gösterilen ağaç baskı sanatı, Batı Literatüründe de yer alır. İngilizce “BlockPrinting”, Almanca “Zeupdru”, Fransızca “L’Estampage” olarak adlandırılan ağaç kalıp baskı sistemi Türkiye’de de “Yazmacılık” kelimesi ile adlandırılmaktadır” (Karoğlu,1999; s.12).

Eski çağlardan beri kumaş basmacılığında bir yöntem olarak kullanılmıştır. Kumaş baskı tarihine bakıldığında ağaç kalıptan kumaşa yapılan baskının kâğıt veya benzeri malzeme üzerine resim basma işinden çok önce başladığı görülmektedir. Geçmişten günümüze çeşitlenerek farklı alanlarda işlevlerini sürdüren baskı teknikleri özgün sanat üretiminde de önemli bir yere sahiptir. Türk yazmacılık sanatı ağaç baskının bir devamıdır.

Günümüze ulaşan en eski Türk yazma örnekleri 16. Yüzyıldan kalmıştır. Anadolu’da özellikle Tokat, Kastamonu, Bartın, Gaziantep ve Diyarbakır’da gelişen yazmacılık 17.yüzyılda İstanbul’da en yüksek düzeye ulaşmıştır. ”Sürname” isimli el yazması eserde basmacıların kalıplarla düz kumaşlar üzerine renkli şekillerle el baskısı yaptıkları anlaşılmaktadır. (Türker,1999;.s.2).

1-2-Geleneksel Yazmacılık Teknikleri

a-Kalem işi yazma

b-Kalıp-kalem yazma

c-Kalıpla yazma(Karoğlu,1999;s.41)

d- Batık yazma

a- Kalem işi, yazmaların en makul olanıdır. Çünkü buradaki el emeği oldukça fazladır. Günümüzde hiç yapılmadığı gibi eski örneklerine de pek az rastlanılmaktadır. Kalem işi yazmada desen önce kalemle kâğıt üzerine geçirilir. Kumaş gergef denilen ayaklı çerçeve üzerine gerilir. Desen kumaşa bu şekilde kopya edildikten sonra ilk olarak konturlar fırça ile çizilir. Daha sonra diğer renkli kısımları boyanarak tüm yüzey tamamlanır.

b-Kalıp kalem yazma, usulünde konturlar kalıpla basıldıktan sonra desendeki renkli kalacak kısımlar fırça ile boyanır. (Karoğlu,1999;s.41)

c-Kalıpla yazma, tahta üzerine oyulmuş kalıplarla oluşturulan yazmalardır. Kalıpla önce desene göre siyah kontur olarak basılır. Diğer renklerin bakısı da yine kalıpla yapılır. Bugün devam edilen bu yazma sanatında sadece bu teknik kullanılmaktadır. (Karoğlu,1999;s.41)

Kalıpyazma tekniği ile üç çalışma yapılır.

Karakalem: Tek kalıpla beyaz üzerine siyah, siyah üzerine beyaz işlenir.

Elvan işi: Bir motifin her rengi için bir kalıp hazırlanır. Bu kalıplar üst üste gelecek şekilde beyaz zemin üzerine basılır.

Daldırma yazma: Renklere göre hazırlanıp basılan kalıpların meydana getirdiği motifler tutkal veya balmumu ile kapatılır. Daha sonra kumaş boyaya batırılır. Böylece motiflerin dışında kalan yerler boyanmış olur.

d- Batık yazma: Batık kelimesi Malezya lisanında “ambatik“ den yazmak veya çizmek anlamından geliyor. Bu teknik mavi baskı tekniği gibi rezerve baskı sistemidir. Metal veya tahta kalıpların sıcak muma batırılarak kumaş üzerine basılmasıdır. Batık tekniğinin diğer bir türünde plangi metodudur. Yani kumaşın mum yerine iplikle sıkıca bağlanarak rezerve edilmesidir (Kaya,1988;s:27-28).

Türk yazmacılık sanatına sahip çıkan ve bu sanatla yaşamı boyunca çok fazla ilgilenen güçlü sanatçılarımızdan, Bedri Rahmi, Paris’i ziyaret ettiği bir müzede sergilenen el sanatları arasında Anadolu Yazmaları’na rastlamış, ancak yazmaların altında “KüçükAsya” yazısının yer aldığını görmüştür. Sanatçının kafasında “Neden Anadolu değil de Küçük Asya?” sorusuyla başlayan öyküden sonra “Yazma’yı kendi motifleriyle ortaya koyuyor. Bedri Rahmi güzel yararlı olmalı diyordu, kilim hem güzel hem yararlıydı. Yazma, yemeni, yorgan yüzleri, başörtüler, bohçalar da hem güzel hem yararlıydı. Aslında bir baskı resim türü olan yazmacılık gündelik hayatı güzelleştirmiş ve yararlı olmuş sanatçıya göre yazmacılığın sanat tarafı azalıp, zanaat tarafı kalmıştır. Bu güzel geleneğe resim alanında sanatçı kendi bulduğu motiflerle özel atölyesinde yazma düzenini kurup, çalışmaya başlamıştır (Karoğlu,1999;s:38).

Bu nedenle özgün baskı resim tekniği Bedri Rahmi Eyüboğlu’nun atölyesinden elde edilen veriler ile açıklanacaktır.

Kalıpkalem tekniğinin uygulandığı bu atölyede önceleri ıhlamurağacından kalıplar kullanılmış. Sonraları köpük denilen strafor kullanılmaya başlanmıştır. Bir köpükte kalıbı oymak bir kaç saati alırken ahşapkalıp oymak daha çok zahmetli ve uzun zaman almaktadır. Bu nedenle kalıp malzemesi olarak strafor kullanılmaktadır. Strafora desen çizildikten sonra küçük ocakta iğne ısıtılarak oyma işlemi gerçekleştirilmektedir.



Resim.1. Bedri Rahmi EYÜBOĞLU’nun torunu Rahmi EYÜBOĞLU
(Baskı resim Sanatçısı) Kaleyma, As Yayla

Bu atölyede genellikle Bedri Rahmi ve Eren EYÜBOĞLU tarafından tasarlanmış Osmanlı motifleri kullanılmaktadır. Kalıpkalem tekniğinin kullanıldığı bu atölyede , baskı işleminde Anilin içerikli kökboya kullanılmakta olup kalıp basıldıktan sonra içi fırça ile boyanmaktadır.

Baskı işlemi biten çalışmalar sıcakta fikse edilip amonyaklı suda yıkanmaktadır. Boyanın kumaşa işlemesi için yazmanın suya girmesi gerektiği, kumaş ıslanmazsa boyanın kumaşı yırttığı ifade edilmektedir (Rahmi EYÜBOĞLU).

2-Yazma Baskı Uygulama Aşamaları

1-Desen strafor üzerine aktarılır.

2-Isıtılmış iğne kullanılarak strafora kalıp oyulur.

3-Boya teknesine batırılan strafor kalıp kullanılacak kumaş üzerine basılarak desenin kumaşa aktarılması sağlanır.

4-Baskı işlemi biten çalışmalar gaz ocaklarının ısıttığı odada bekletilerek fikse edilir.

5-Sıcak odada bekletilen kumaşlar ertesi gün amonyaklı suya konur ve yıkanır.

6-Baskısı gerçekleştirilen desenin içi renkli boya ile boyanır.

7-Son olarak boyası kuruyan kumaş ütülenerek hazır hale getirilir.



Resim.2.Yazma Tezgâhı ve Strafor kalıbın basılması (Bedri Rahmi Eyüboğlu atölyesi).



Resim.3.Yazma Tezgahı ve Ahşap Kalıbın basılması (Bedri Rahmi Eyüboğlu atölyesi).

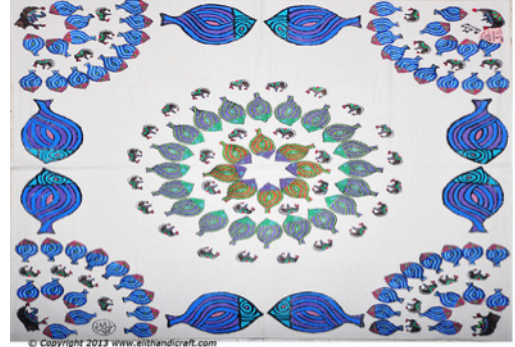


Resim.4. "Ayşe gelin" ahşap kalıbı (Bedri Rahmi Eyüboğlu)

2-2-Çalışmalardan örnekler



Resim.5. Baskılı Pestamal (BRPE110 Bedri Rahmi Eyüboğlu)



Resim.6. Baskılı Masa Örtüsü (BRO595 Bedri Rahmi Eyüboğlu)
Baskılı Peştamal (BRPE110 Bedri Rahmi Eyüboğlu)



Resim.7. Yazma Desen Baskılı Yastık Kılıfı (Bedri Rahmi Eyüboğlu)

Sonuç olarak; bilinen tüm sanatlar birer anlatım aracıdır. Her birinin kendine has bir anlatım dili vardır. Plastik sanatlar alanından bir anlatım biçimi olan ağaç baskı tekniği, yüzyıllar boyunca farklı şekillerde görünmüştür. İnsanoğlunun günlük yaşamında geniş bir kullanım alanı bulan giyinme, örtünme ihtiyacına bağlı olarak gelişen el sanatları dallarından biri de yazmacılıktır. Yazmacılık sanatı ile birlikte özgün baskı resim araştırma konusu olmuştur.

Özgün baskı resim çağdaş grafik sanatı örneklerinden biridir. Yine özgün baskı resim sanatçılarımızın bu alanda ürettiği bir çok eser vardır. Bütün gelişmiş toplumlarda,

kendi geleneksel sanatlarından yararlanarak, çağdaş anlamda bir sonuca ulaşma çabası gösteren ve bu alanda kendini kabul ettirmiş usta sanatçılarımız bulunmaktadır. Mesela özgün baskı sanatçılarından Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun çalışmaları bu özellikleri taşımaktadır. Sanatçı çağdaş modern resim sanatını geleneksel sanat anlayışı ile birleştirerek başarılı çalışmalar ortaya koymuştur. Türk yazmacılık sanatına sahip çıkan ve bu sanatla yaşamı boyunca çok fazla ilgilenen sanatçının atölyesinde bugün bile torunu ve gelini tarafından sahip çıkılmakta, bununla beraber Sanat Tasarım fakültelerinde Geleneksel baskı teknikleri adı altında öğrencilere Ağaç baskı, yazma sanatı ve basımı hakkında bilgi verilmektedir. Bu atölyelerde basımı gerçekleştirilen ürünlerden fular, peştamallar, tişörtler ve pareolar dışarda halka arz edilmekte sokaklarda ve plajlarda kullanılmaktadır.

Özgün baskı resmin, Türk yazmacılık sanatı ile teknik ve yöntem açısından büyük benzerlik gösterdiği anlaşılmaktadır. Geleneksel yazmacılık sanatı ve Özgün baskı resim birçok ortak yöne sahiptir. Baskı resimde kullanılan tekniklerden, Ağaç, Fırça ve İpek baskı, yazmacılık baskı tekniğinde de kullanılmaktadır. Her iki baskı tekniğinin de çoğaltılabilir olması ve daha çok kişiye ulaştırılabilir olması paylaşımına açık olduğunu ortaya koymaktadır.

Yoğun beceri, ve ustalık gerektiren ağaç baskı ürünleri yerini seri üretime dayalı ürünlere bırakmıştır. Bu konuda oldukça emek sarfetmiş sanatkar ve ustalar maddi, manevi rahatsızlıklarını dile getirmeye çalışmaktadırlar.

Milli kültürümüzün geleceği olan geleneksel el sanatlarımızdan yazmacılığın ve yine özgün baskı resim öncüleri sanatçıları ve eserlerini tanımak, tanıtmak büyük önem taşımaktadır. Bunun için sanatçıların eserlerinin ve ağaç baskı yazmalarının tanıtılacağı yurt içinde ve dışında sergiler açılmalı, bu çalışmaların özgün örneklerinin ve yazmacılık kalıplarının korunduğu bir müze oluşturulmalıdır. Devlet bu alanda yapılan çalışmaların daha uygun fiziki ortamlarda sürdürülmesini sağlamalı, araç gereç ve malzeme bakımından da desteklemelidir. Orta öğretim kurumlarında uygun dersler kapsamında bu çalışmalar yaptırılmalı ve genç kuşaklara sevdirmelidir. Serigrafik baskı tekniği ile yapılan üretimler yazmacılık sanatını yozlaştırmış ve yazma sanatı ustalarının sanatçı kimliğini kaybetmelerine neden olmuştur. Bunu önlemek için geleneksel el sanatlarının kaybolmaması, dünyaya ve yeni kuşaklara tanıtılması, yozlaşmadan devam edebilmesi için incelenmesi ve özelliklerinin belgelenmesi gerekmektedir. Bu anlamda Bedri Rahmi ve onun baskı atölyesinde çalışmalarını sürdüren ailesi iyi bir örnektir.

KAYNAKÇA

DEMİR,Hüseyin.(2007),Özgün Baskı Resim

Sanatı ve Sanatta Demokratik paylaşım,Mersin,Sanat dergisi,Sayı:20,s.75.

KAROĞLU,Hülya.(1999),Tokat yöresiAğaç baskı Yazmalarının grafiksel gelişimi ve düzeni, Yayımlanmamış Doktora tezi,Ulusal Tez Arama Merkezi,Ankara

KAYA,Reyhan.(1988).Türk Yazmacılık Sanatı. Türkiye İş bankası Yayınları,İstanbul.

TÜRKER,Kemal.(1999),Türk Yazmacılık Sanatı. Türkiye İş bankası Kültür Yayınları

GÜNÜMÜZ KEÇE SANATINDA FARKLI UYGULAMALAR

“İĞNELİ KEÇE VE MEHMET FETHİ BENDERLİ ATÖLYESİ”

Fatma BULAT¹ , Fatma Nur BAŞARAN²

ÖZET

Keçe bilinen en eski tekstil malzemesidir ve endüstriden, sanata geniş bir kullanım alanına sahiptir. Keçe tarih boyunca yün, su, sabun ve yoğun emekle üretilmiştir ancak Endüstri devrimi'nden sonra 1866'da su ve sabun kullanılmadan "iğneyle keçeleştirme" yöntemi icat edilmiştir. 1980'lerde sanatçı David ve Elenor Stanwood endüstriyel iğneyi elde kullanılabilir hale getirmişler ve iğneli keçe yöntemini sanatsal faaliyetlerinde kullanmışlardır daha sonra bu yöntem lif sanatçıları arasında kullanılır hale gelmiştir. Günümüzde geleneksel keçe ustalarının sayıları azalsa da keçe zanaatkarları ve lif sanatıyla ilgilenen sanatçıların ürettikleri tasarım ürünlerle varlığını sürdürmektedir. Keçecilik sanatının devamına katkı sağlayan keçe sanatçılarından biri de Mehmet Fethi Benderli'dir. Sanatçının keçe çalışmaları, kolaj ve iğneli keçe çalışmaları olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Kolaj çalışmalarını parçala, yeniden düzenle, birleştir esasına göre yürüten sanatçı, iğneli keçe çalışmalarını ise; yüzey çalışmaları, iki boyutlu ve 3 boyutlu keçe çalışmaları olmak üzere üç gruba ayırmaktadır. Bu çalışmada günümüzde sanatsal faaliyetlerde kullanılan iğneli keçeyi incelemek, tanıtmak ve belgelemek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Keçe, İğneli keçe, Kuru keçe, Keçe Sanatı, Mehmet Fethi Benderli

VARIOUS TECHNIQUES IN MODERN FELT ART "Needle felting and the atelier of Mehmet Fethi Benderli"

ABSTRACT

Felt is the oldest textile material and it is used widely, from industry to art. Felt was historically produced from wool, water, soap and intensive labor. However, in 1866, after the Industrial Revolution, "needle felting", a method of producing felt without using water and soap, was invented. In the 1980s artists David and Eleanor Stanwood adapted industrial needle to handcrafting, and used needle felting in arts. Later this method began to be used by other fiber artists. Nowadays felting, although decreased in prevalence, continues to exist in products designed by felt artists and craftsmen. One of the felt craftsmen who contributes to continuation of felting art is Mehmet Fethi Benderli. Handcraft felting can be divided into two kinds: appliqué and needle felting. An artist using appliqué felting method uses the following techniques: divide into pieces, reorder and join the pieces. Needle felting can be divided into three groups: surface works, 2-dimensional and 3-dimensional works. The aim of this article is to examine, present and document needle felting as it is used in modern art.

Keywords: Felt, Needle Felt, Dry felt, Felt Art, Mehmet Fethi Benderli

¹ Öğr. Gör. Fatma BULAT, Kırıkkale Üniversitesi, Keskin MYO fatmabulat71@gmail.com

² Doç. Dr. Fatma Nur BAŞARAN, Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, f.nurbasaran@gmail.com

1. Giriş

Keçe sözlük anlamı olarak: "Yapağı veya keçi kılının dokunmadan yalnızca dövülmesiyle elde edilen kaba kumaş" (www.tdk.gov.tr), Türk giyim kuşam sözlüğüne göre "iplikten dokunmamış, yün veya kıldan, ıslatılarak dövülmek suretiyle yapılan kaba kumaş"tır (Koçu,1996, s.152). Soysaldı ise keçeyi yün liflerinin ısı, nem ve basınç uygulanarak, kohezyon özelliğini artırıp, birbirine kenetlenmesi ile meydana getirilen, tabaka halinde sıkıştırılmış, dokusuz bir tekstil ürünü (Soysaldı, 2008, s.71) olarak tanımlamaktadır.

Keçe insanlık tarihinde bilinen en eski tekstil malzemesidir ve ilk defa nasıl yapıldığına dair kesin bir veri mevcut değildir. Ancak Homeros'un İlyada adlı eseri, keçeden bahseder dolayısıyla keçeyle ilgili en eski yazılı belgedir.

"Eyi denenmiş ve deriden kenarlarla çevrelenmiş bir başlık (Bu senin armağanındır Meriones) onun sakaklarını taçlandırdı, içi yumuşak yünlü idi, dibine keçe döşenmişti".

Destanda adı geçen keçe başlığın, Hitit kabartmalarında tasvir edilen tanrıları ve soyluların başlıkları olması ihtimali çok yüksektir, daha sonra bu tür başlıklar Frigler'de de görülmektedir (Özdemir ve Özyer, 2001 s.366). M.Ö. 5. veya 4. yy.'lara tarihlenen Orta Asya'da Pazırık kurganlarında ele geçen buluntular da göstermektedir ki eski Türkler keçenin nasıl yapıldığını bilmektedirler (Başaran ve Çolak, 2011 s.161). Arkeologlar tarafından bu mezar yapılarında ele geçirilen bulgular, keçenin Türklerin hayatında önemli bir rol oynadığını kanıtlamaktadır (İlden ve Akçora, 2012,s.1). Kaşgarlı Mahmut'un (XI. Yüzyıl), Divanü Lügati't-Türk adlı eserinde, Oğuzlarda yaygın olan keçe sözcüğü yanında, keçe anlamında kullanılan kidiz de geçmektedir. Keçe kelimesi, Oğuzca'dan dilimize gelmiştir. XI. yüzyılda Kaşgarlı Mahmut da keçe sözünden söz açarken Oğuzca'dır demektedir (Aytaç,2011,s.117).

Geçmişten günümüze keçe Türk kültüründe önemli yer edinmiş, çadırından, giyim kuşamına kadar pek çok alanda kullanılmıştır (Ergenekon, 1999, s.25). IX. yüzyıldan itibaren batıya yönelen Türk boyları, keçe sanatını da birlikte getirmişlerdir. Anadolu ve İran yaylalarını içine alarak batıda Balkanlardan Moğolistan'ın doğu sınırlarına kadar binlerce kilometreye yayılan bir alanda bu sanatın devamını sağlamışlardır (Begiç, 2015, s.155). Selçuklular ve Osmanlılar döneminde de, barışta ve savaşta önemini korumuştur (Yalçınkaya, 2011,s.2). Keçe geçmişten beri kullanım alanlarının genişliği nedeniyle, yaşamın içinde olan bir malzemedir: Sergi, çadır, yük, at, eyer, havut (deve), sedir, yolluk, yorgan,

yastık, namazlık, yatak ve minder keçeleri, geçmişte çadır ve evlerde kullanılmıştır.

2. Keçe Üretimi

Fiziksel bir olay olan keçeleşme, yün liflerinin basınç altında sürtünmesiyle, liflerin üst örtü hücrelerinin (pulların) karmaşık biçimde birleşmesi sonucunda gerçekleşmektedir. Keçeleşme sonucu kumaşın dokusu artık görünmez ve yüzeyi küçülür. Keçeleştirme ise, hayvansal elyafi (yün, her tür kıl ve tüyler) bükme ve dokuma işlemi yapmaksızın birbirine bağlayan, bükülebilir, sağlam bir yüzey elde etme işlemidir. Keçeleştirme sıcak, nemli ve alkali (sabun, asit, yağlı bir eriyik, sodyum karbonat) bir ortamda daha kolay gerçekleştirilir. Ayrıca elyafi harekete geçirmek, sıkıştırmak ve birbirine sürtünmesini sağlamak gerekmektedir (Ergür, 2002:136).

Günümüzde keçe üretim bakımından sınıflandırıldığında; el yapımı geleneksel tepme keçe ve endüstriyel keçe olmak üzere iki gruba ayrılır.

Geleneksel Tepme Keçe: Üretimin bütün aşamalarında yalnızca bedensel güç kullanılan üretim tekniğidir. Yünün geleneksel yöntemlerle açılması işleminden sonra keçede kullanılacak kadar yün ayrılır ve keçenin yapımında kullanılacak zemin üzerine yün eşit miktarda atılır. Atılan yünün üzerine oda sıcaklığında su ve sabun serpilir, sıkıca zemin malzemesi olan hasır ile birlikte sarılır ve keçeleşme gerçekleşene kadar basınç uygulanır, Birlikte uyum gerektiren hareketlerle yarım saat tepilip açılır. Çatki denen düzeltmeler yapıldıktan sonra su ve sabun serpilerek yeniden rulo edilir. İkinci kez yarım saat tepilen ürün kalıptan çıkarılarak rulo edilir. Keçe pişirme işlemine geçilir. Rulo edilen ürüne sıcak su ve sabun verilir; elle ovarak pişirme başlar. Elle, ayakla ileri geri, sağa, sola her yöne ovma hareketleriyle pişirme sürdürülür. Arada açılarak her yönden dürme yapılır. Her tarafının eşit kalınlıkta olmasına ve bir tarafa doğru sarkmamasına özen gösterilir. Gereksinime göre arada sıcak su ve sabun verilerek, keçeleşme gerçekleşinceye kadar işlem sürer. Keçeleşmiş ürün açılarak, kırışıklıkları elle ovarak düzeltilir. Tıglama denen bu işlemin yapılmasıyla üretim tamamlanmış olur. Bitirme işlemi olarak ürün yıkanarak sabundan arındırılır. Süzülür ve kurutmak için asılır (Yalçınkaya,2011,s.1935). Zaman ve emek bakımından değerlendirildiğinde oldukça meşakkatli olan bu yöntem günümüzde bazı zanaatkarlar tarafından hala uygulanmakta ve tepme işleminde çoğunlukla basit makinelerden yararlanılmaktadır.

Endüstriyel Üretim Keçe: Endüstri devrimi'nden sonra 1866'da su ve sabun kullanılmadan "iğneyle keçeleştirme" yöntemi icat edilmiş, seri üretimi ise

1950'lerden sonra başlamıştır ve müzikal araçlar, inşaat malzemeleri ve giyim gibi endüstriyel amaçlar için kullanılmıştır. İğneli keçe endüstriyel işlem olarak başlamış (www.nifnaks.com) ancak daha sonra lif sanatçılarının kullandığı bir yöntem haline gelmiştir.

3. İğneli Keçe

İğneli keçe özel çengelli iğnelerle yün liflerini birbirine bağlama işlemidir (www.nifnaks.com). "İğneli keçe", elle, keçeden heykel veya düz keçe yapmak için bir veya daha fazla iğne kullanılarak keçe yapımı için kullanılan bir terimdir. İlk olarak 1980'lerde David ve Eleanor Stanwood tarafından kullanılmıştır. David ve Eleanor Stanwood endüstriyel iğneyi elde kullanılabilir hale getirip bu tekniği sanatsal faaliyetlerinde kullanmışlardır. İğneli keçe yöntemiyle heykel çalışmaları yapan çift daha sonra bu yöntemi Ayala Talpai'ye öğretmiştir. Talpai yazdığı hobi kitaplarında iğneli keçeye yer vermiş ve iğneli keçe bir el sanatı tekniği olarak yaygınlaşarak kullanılmaya başlanmıştır (www.lauraleeburch.com). Bugün bu yöntem ıslak keçeleden daha az uygulanmaktadır, fakat lif sanatçıları ve el sanatları ile ilgilenenler arasında popülerite kazanmıştır (www.livingfelt.com).

İğneli keçe için kullanılan ve üzerinde aşağı yönlü küçük çentikler olan özel iğneler tek başına kullanılabilirdiği gibi daha fazla iğnenin yerleştirildiği özel aparatlarla da keçeleme yapılabilir.

Keçeleme işleminde iğne yüne girerken lif uçlarını tutarak, aşağı doğru hareketiyle lifleri birbirine dolaştırmaktadır. İğne sık hareketlerle kullanılarak lifler bastırıldığında keçeleşme daha güçlü olmakta ve aynı noktaya iğne batırıldığında istenilen derinlik elde edilmektedir. İğneli keçe 2 boyutlu ve 3 boyutlu keçe ürünler üretmek için önemli bir tekniktir (www.nifnaks.com).



Fotoğraf 1. Keçe İğneleri

Anadolu'da keçenin bugünkü durumu incelenirken kimi zaman "keçe sanatçısı" olarak nitelendirilen sanatçılardan bahsedebilir. Keçeyi farklı tekniklerle birlikte kullanan sanatçılar yanında geleneksel kullanım alanına yeni desenlerle gönderme yapan sanatçılar da

vardır. Belkıs Balpınar, Filiz Otyam, Selçuk Gürışık, Fırat Neziroğlu, Ülkü Tokatlı Akça, Ali Yaldır, Haldun Araca, Gülcan Batur Ercivan, Günnur Özsoy gibi kimi sanatçılar keçe zanaatçıları ile birlikte çalışmışlar, kimileri de keçe yapımını ustalarından öğrenip sanatsal keçe çalışmalarını yapmışlardır (Gür, 2012,s.1178).

İğneli keçe yöntemiyle sanatsal faaliyetlerde bulunan keçe sanatçılarından biri de Ankara ili, Hamamönü semtinde atölyesi bulunan Mehmet Fethi Benderli'dir. 65 yaşında olan asker kökenli olan sanatçı, geçirdiği bir rahatsızlık sonucunda 8 yıl evde yaşamak zorunda kalmış evde sanat çalışmalarına devam etmiştir. Geleneksel Türk el sanatlarıyla yakından ilgilenen; sunta yakma sanatı, çavdar sapı tablolar, deri- güderi kabartma, eritme sanatı ile 3 boyutlu figürler vb. çalışmalar yapan sanatçı 2004 yılından bu yana keçeyle ilgili çalışmalar yürütmektedir. Başlangıçta keçe kolaj çalışmaları yapan Benderli daha sonra Fillandiyalı bir bayan sayesinde iğneli keçe ile tanışmış ve bu yöntemi kullanarak yaptığı eserlerle çeşitli sergiler açmıştır. Sanatçının keçe çalışmaları, kolaj ve iğneli keçe çalışmaları olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Kolaj çalışmalarını parçala, yeniden düzenle, birleştir esasına göre yürüten sanatçı, iğneli keçe çalışmalarını ise; yüzey, iki boyutlu ve 3 boyutlu keçe çalışmaları olmak üzere üç gruba ayırmaktadır. Çalışmalarında çeşitliliğe önem veren sanatçının ürün yelpazesinde ise; çerçevesiz büyük tablolar, mini ve orta boy çerçevesiz panolar, dekoratif örtü ve dekoratif tablolar, dekoratif nitelikli çeşitli aksesuarlar ve süs eşyaları, üç boyutlu sevimliler ve ünlüler bulunmaktadır.

Keçeleştirmede kullandığı yünü renklendirilmiş olarak Yeni Zelanda ve Nepalden'den alan sanatçı yüzey çalışmalarında ve iki boyutlu çalışmalarında keçe zemin üzerinde çalışmaktadır. Bu zeminde kullandığı keçenin büyüklerini geleneksel tepme keçe yapan zanaatçılardan satın alan sanatçı rahatsızlığı nedeniyle ancak küçük yüzeylerin ıslak keçeleştirme işlemini kendisi yapmaktadır.

Sanatçı çalışmalarını, yaşam içinde etkilendiği bazı görüntülerden, belgesellerden, farklı kültürlerden, doğadan, küresel ve toplumsal sorunlardan, toplumsal olaylardan, zamandan, geçmişten, kısacası etkilendiği olaylardan yola çıkarak yönlendirmektedir. Kendisini iyi bir gözlemci olarak tanımlayan sanatçı aklına gelen fikirleri not aldığını, özel bir tasarım süreci olmadığını dile getirerek "fikirden yola çıkıyorum, iğnem ve yün elyaflarımla bir yere gidiyoruz beraberce" diyerek üretim sürecini tanımlamaktadır.

Sanatçı çalışmalarını açtığı sergilerle sevenleri ile buluşturmakta aynı zamanda özel web sayfasından ürünlerini sergilemektedir. Ürünlerinin satışı ile ilgili,

yurtiçinde sıkıntı yaşamadığını ancak yurtdışına göndermek istediğinde nakliye ücretleriyle ilgili bürokratik zorluklar yaşadığını, alıcılara net cevaplar veremediğini ve bunun müşteriler için caydırıcı olduğunu söylemektedir.

Geleneksel el sanatlarından olan keçeye katkı sağlamaya çalıştığını dile getiren sanatçı "Keçenin unutulmasını engellemek için çabaladım" diyerek çalışmalarının genel amacını ortaya koymaktadır. Kültür Bakanlığının, Somut Olmayan Kültürel Miras Taşıyıcısı ünvanına sahip olan sanatçı aynı zamanda yine keçe alanında, Kültür Bakanlığının Geleneksel Türk El Sanatları sanatkârı ünvanını da taşımaktadır.

3.1. Kolaj çalışmaları

Sanatçı kolaj çalışmalarını, tepme keçe bir zemin üzerine, çeşitli şekillerde keserek biçimlendirdiği keçeleri, tasarıma uygun yerleştirip, yapıştırarak yada iğne ile tutturarak oluşturmaktadır (Resim 2,3). Bu çalışmaları, "keçeye tanışma" olarak yorumlayan sanatçı kolaj çalışmalarıyla ilk keçe sergisini Çankaya Belediyesi Modern Sanatlar Merkezinde Eylül 2006 tarihinde açmış ve 50 eserin yer aldığı sergi Ekim 2007 tarihine kadar devam etmiştir.



Fotoğraf 2. M. Fethi Benderli'ye ait kolaj çalışması



Fotoğraf 3. M. Fethi Benderli'ye ait kolaj çalışması

3.2. Yüzey çalışmaları

Sanatçı iğneli keçe yöntemi kullanarak yaptığı eserlerinde üç farklı keçe çalışması ortaya koymaktadır. Bunlardan birincisi; tepme keçeye benzerlik gösteren desen aşaması iğneyle keçeleştirme yöntemiyle üretilen yüzey çalışmalarıdır (Resim 4,5). Çalışmada kullanılan zemin ıslak keçe yöntemiyle sanatçı tarafından hazırlanmış, üzeri ise iğneli keçe yöntemiyle renkli merinos yün kullanılarak çalışılmıştır.



Fotoğraf 4. M. Fethi Benderli'ye ait iğneli keçe yüzey çalışmaları



Fotoğraf 5. M. Fethi Benderli'ye ait iğneli keçe yüzey çalışmaları

Desenleme yönünden ve yüzeydeki görüntü bakımından, yüzey çalışmaları bir anlamda tepme keçeye benzerlik göstermektedir. Ancak iğneli keçenin en büyük avantajı daha karmaşık ve detaylı desenlerin tuval üzerinde resim yapar gibi eklenebilmesidir. Bu teknikte tepme keçenin aksine desen kayması yaşanmamaktadır.

3.3. İki boyutlu çalışmalar

Sanatçının iğneli keçe ile yaptığı ikinci çalışma türü 2 boyutlu yüzey çalışmalarıdır, bu çalışmalara bir anlamda rölyef çalışmaları da denilebilir, çünkü rölyefte olduğu gibi tekstil yüzeyine bağlı kabartmalar sanatçının bu çalışmalarında görülmektedir (Resim 6,7). Çalışmanın zemininde sanatçının ıslak keçe yöntemiyle hazırladığı keçe, üzerine iki boyutlu mantar şekilleri işlenmiştir ve dekoratif nitelikli küçük panolar ortaya çıkarılmıştır.



Fotoğraf 6. M. Fethi Benderli'ye ait iki boyutlu iğneli keçe



Fotoğraf 7. M. Fethi Benderli'ye ait iki boyutlu iğneli keçe



Fotoğraf 8. M. Fethi Benderli'ye ait üç boyutlu iğneli keçe çalışmaları

SONUÇ

Keçe tarihsel sürecimiz içinde bilinen en eski tekstil malzemesidir. Kazılardan elde edilen bulgular sayesinde, geçmişte Orta Asya'da geniş bir kullanım alanına sahip olduğu bilinen keçenin, tekstil üretimindeki yeni keşiflerle kullanım alanı daralmıştır. Bu daralma, dünyadaki üretim süreçlerini ve yöntemlerini değiştiren "Endüstri Devrimi" ile daha da artmış, hem keçenin kullanım alanları daralmış hem de keçe üretimi önemli derecede azalmıştır.

Keçe üretimindeki zorlukları aşma çabaları, yeni yöntemleri beraberinde getirmiş ve "iğneli keçe" terimi literatüre yeni bir uygulama olarak geçmiştir. İğneli keçe yöntemi farklı eserlerin ortaya koyulmasında son derece pratik bir yöntemdir. Bu yöntem geleneksel keçenin desenlendirilmesine, soyut veya somut heykel yapımına, rölyef çalışmalarının yapımına imkân vermektedir. İğneli keçenin iki temel malzemesi yün lifi ve keçe iğnesidir. Üretim sürecinde, tepme keçede olduğu gibi fiziksel güç ve özel atölye koşulları gerektirmez, ancak keçeleşme gerçekleşinceye kadar iğneleme işlemi tekrar ettirilir.

Bu yeni uygulama sanatçılara ilham kaynağı olmuş, hem kültürel hemde sanatsal anlamda keçe, sanatın yeni bir ifadesi olarak kullanılmıştır. Eserlerinde keçeyi kullanarak kolaj çalışmaları, yüzey çalışmaları, iki boyutlu ve üç boyutlu çalışmalar yapan sanatçılar keçeyle inanılmaz sanat eserleri yaratmışlardır. Keçe gittikçe kaybolan el sanatları arasında değerlendirilirken, sanatçıların bu çabaları sayesinde yeniden popülerlik kazanmıştır.

Sanatsal çalışmaların yanında keçe hediyelik ve turistik eşyalarda da kullanılmaya başlanmış ve bu durum bir sektör haline almıştır. Bugün keçeden yapılan turistik amaçlı birçok hediyelik eşya bulunmaktadır. Keçeden çanta, torba, heybe, saç bandı, toka, kemer, cüzdan, eldiven, terlik, patik, paspas, servis ürünleri, minder,

İki boyutlu yüzey çalışmaları daha detaylı çalışma gerektirmektedir ve figürün anatomik yapısına uygun keçeleştirme yapılmaktadır. Bu çalışma yapılırken bir resim veya fotoğraftan çalışma detaylarıyla ilgili fikir edinilebilir. İki boyutlu çalışmalar yapılırken iğne önce dikey kullanılmakta, iki boyut ortaya çıkarmak içinse iğne figürün yan kısımlarında kullanılarak şekil boyutlandırılmaktadır.

3.4. Üç Boyutlu Çalışmalar

Sanatçının çalışmalarından biride üç boyutlu çalışmalarıdır. Bu çalışmalarına figürlerin gövde kısmından başlayan sanatçı gövdeye bağlı diğer parçaları ayrı ayrı hazırlayıp sonra birleştirmektedir. Figürlerin bazıları sadece yün kullanarak üretilmekte, bazı figürlerde ise desteklemek için tel kullanılmaktadır. Bu çalışmalarda zemin ortadan kalkmakta ve tamamen heykelimsi keçe çalışmaları iğneli keçe tekniğiyle ortaya çıkarılmaktadır. Dolayısıyla yün kullanımı fazla olduğundan diğer çalışmalara nazaran çok daha maliyetlidir.

masa örtüsü, vazo, bardakaltı gibi ürünler yapılabildiği gibi giysi üretiminde yapılabilmektedir.

İğneli keçede yapılan malzemenin kalitesi kullanılan yünün kalitesiyle doğru orantılıdır, ince yün kaliteyi arttırırken kalın yün elyafı kaliteyi düşürmektedir. İnce yün elyafının maliyetinin yüksek olması bu alanda yapılan sanatsal çalışmaların maliyetine yansımakta ve bu durum sanatçıların pazarlama süreçlerinde zorluk yaşamalarına neden olmaktadır. İğneli keçede, hobi nitelikli işlerde ve hediyelik eşya yapımında maliyet sorunundan dolayı sentetik elyaf kullanılmakta bu durum da gerçek keçenin değerini azaltmakta keçenin yozlaşmasına neden olmaktadır.

Geçmişten günümüze keçenin geçirdiği evrimi konu edinen bu çalışmada, keçenin pekçok alanda insanların ihtiyaçlarını karşıladığı günlük yaşamın bir parçası olduğu günlerden, sanatsal çalışmalarda kullanıldığı günümüze kadar keçenin serüveni ele alınmış ve iğneli keçenin bu sanatsal faaliyetlerde kullanılan yeni ve yaratıcı bir yöntem olduğu tespit edilmiştir. Bu konuda Türkçe kaynakların yok denecek az olması nedeniyle literatüre kazandırılması, keçeciliğin el sanatı olarak korunmasına katkıda bulunmak açısından da önemli görülmektedir.

KAYNAKÇA

Aytaç, A., (2011), "Konyalı Keçe Ustası Celaleddin Berberoğlu" Uluslararası Geleneksel El Sanatları Sempozyumu,13-15 Ekim 2011, ANKARA

Başaran, N.F., Çolak, A., (2011) "Keçe ustası Arif Cön" Uluslararası Geleneksel El Sanatları Sempozyumu,13-15 Ekim 2011, ANKARA

Begiç, H. N., (2015) "Konya Müzelerinde Bulunan Keçe Ürün Örnekleri". idil 4.15 (2015): 155-180.

Ergenekon B. C. (1999). "Tepme Keçelerin Tarihi Gelişimi Renk Desen Teknik ve Kullanım Özellikleri". Ankara: Kültür Bakanlığı, Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Yayınları 286, Ankara.

Ergür, A.,(2002) "Tekstil Terimleri Sözlüğü" Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.

Gür, S., (2012) "Anadolunun Sanat Objesine Dönüşen Kültürel Değeri Keçe" Batman University International participated Science and Culture Symposium, 18-20 April 2012 Journal of Life Sciences, Volume 1, Number 1, (2012) Batman, TURKEY

İlden,S., Akçora, E.,(2012) "Afyonkarahisar'da Keçecilik Sanatı" I. Uluslararası Moda Ve Tekstil

Tasarımı Sempozyumu Bildirileri Özel Sayı- I 1st, Yıl: 4 (Kasım) Sayı: 7 Issn: 1307- 9700, 2012, Antalya

Koçu,R.E., (1996) "Türk Giyim Kuşam ve Süslenme Sözlüğü"Güncel Yayınları, İstanbul

Özdemir, M., Özyer, H.,"İzmir İli Tire İlçesinde Keçe Yapımı" Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 6 Sayı: 25 Volume: 6 Issue: 25

Soysaldı, A., (2008) "Toros Türkmenlerinde Keçecilik" Türk Arkeoloji Ve Etnografya Dergisi Yıl: 2008 Sayı: 8 s.71-78

Yalçınkaya, G,R.,(2011),"Afyonkarahisar'da Keçecilik" Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Or Turkic Volume 6/1 Winter 2011, P. 1931-1939, Turkey

İnternet Kaynakları

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.54a1a02e5aef94.23377966 Erişim tarihi: 29.12.2014

<http://www.livingfelt.com/felt.html> Erişim tarihi: 22.12.2014

<http://www.lauraleeburch.com/2012/05/needle-felting-101-history-wool-tools/>Erişim tarihi:22.12.2014

<http://www.nifnaks.com/stuff/needle-felting-how-to.pdf> Erişim tarihi:22.12.2014

Kaynak Kişi

Keçe Sanatçısı, Mehmet Fethi Benderli, 65, Hamamönü, Ankara.

VARIOUS TECHNIQUES IN MODERN FELT ART
“Needle felting and the atelier of Mehmet Fethi Benderli”

GÜL VE KARANFİL MOTİFLERİ İLE DÖŞEMELİK KUMAŞ TASARIMI

Aysen SOYSALDI¹, Gözde UZUNCA², Ebru ÇATALKAYA GÖK³

ÖZET

Zaman mekân ayrımı olmaksızın toplumların ortak dili olan geleneksel motifleri kitap eserlerinde, halı-kilim ve kumaşlar ile taş, tuğla, çini, ahşap, maden, cam ve alçı malzemeleriyle yapılmış sanat eserlerinde görmek mümkündür. Türk kumaşlarında yarı stilize veya yarı natüralist olarak kullanılan bitkisel motifler arasında en yaygın ve sürekli kullanılan çiçeklerden ikisi gül ve karanfildir. Türk kumaşlarının eşsiz dokuma, desen ve renk güzelliğine sahip olması, o dönemde kullanılan motifler ile yeni tasarımlar yapılması veya motifin farklı bir kompozisyonda yorumlanması düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada, Türk kumaşlarında önemli bir yere sahip olan karanfil ve gül motifleri, farklı bir kompozisyonda, yeni malzeme ile jakar teknolojisinde dokuma kumaş olarak tasarlanmıştır. Motiflerin, karakteristik özelliklerine bağlı olarak hazırlanan yeni kumaş tasarımlarında kumaşları Dünyada marka haline getirmek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda da gül ve karanfil motifli tasarımlar kumaş olarak dokunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Jakar, Gül, Karanfil, Dokuma, NedGraphics

ABSTRACT

Motifs is the common language of the community without distinction and widely is used in visual arts. It can be seen in works of art in which are made of material glass and plaster, brick, tile, wood, metal, the bookworks, stone and carpet-rugs and fabrics. Carnation and rose which used widely and consistently among floral motifs as semi-stylized or semi-naturalistic in Turkish fabric. Turkish fabrics have unique weaving, pattern and colors, so making new designs with used motifs in that period or by having revealed the idea to interpret in a different design. Rose and carnation motif has an important place in fabric of Turkish, so there motifs are aimed to be designed as a woven fabric in a different composition with new material contemporary jacquard technology. The new fabric design which motif prepared adhering to the characteristics is intended to make the brand in the World.

Keywords: Jacquard , Rose, Carnation, Weaving, NedGraphics

¹Profesör, Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, asoysalster@gmail.com

²Araştırma Görevlisi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, gozdeuzunca@gmail.com

³Araştırma Görevlisi, Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, catalkayaebru@gmail.com

GİRİŞ

Dokuma kumaş tasarımı, tüm tasarım alanlarında olduğu gibi, yaratıcı fikir ve malzemelerle yeni yorumlara ulaşılabilir bir alandır. Kumaş tasarımı, yeni malzemelerin, teknolojik işlemlerin uygulanması şeklinde ortaya çıkarılabileceği gibi, var olan klasik bir kumaş deseninin yeni yapı, malzeme ve teknolojik işlemlerle yorumlanarak ele alınması şeklinde de gelişebilir (Halaçeli, 2015:42,49). Tasarım süreci, tasarımın çıkış noktası, kullanılacak renkler, malzemeler, dokuma tekniği ve buna bağlı olarak her motifin oluşturacağı doku ve uygulama yapılacak dokuma makinesinin seçimini oluşturmaktadır.

Günümüzde döşemelik kumaşlar genellikle jakarlı dokuma olarak üretilmektedir. Çünkü dokuma makineleri içerisinde desenleme kabiliyeti olarak en çok alternatiflere sahip olan jakarlı dokuma makineleridir. Jakarlı dokuma makinelerinde temel prensip büyük raporlu motif dokuyabilmek adına çözgü ipliğinin her birini ayrı ayrı kontrol ve hareket ettirebilme olayıdır. Tezgâhın üst bölümünde bulunan ve çözgü ipliklerini harnişler sayesinde tek tek kontrol edebilen bu mekanizmalar sayesinde bir resmi bile kolaylıkla dokuyabilmekteyiz (Özata, 2012: 34-36).

Süsleme sanatlarının dönemlere, milletlere göre damgasını vuran en belirgin ortak özelliği motiflerdir (Akpınarlı, 2008: 1). Türk süsleme motifleri arasından üsluplaşmış bitkisel motifler, doğanın güzelliğini ve renklerini taşıdıkları için, kumaş sanatında oldukça fazlata tercih edilmiştir. Ayrıca İslam sanatında figüratif tasvirlerden kaçınılması, cennetin simgesi olarak çiçek ve diğer bitkisel motiflere değer verilmesi de Osmanlı kumaşlarında bitkisel motiflerinin tercih nedenlerindedir (Alpat, 2010: 27).

15-17. yüzyıllarda Topkapı sarayı çevresinde gelişen Türk süsleme sanatlarının her alanda en üstün seviyeye ulaşması sonucu, süsleme motifleri ve üsluplarında da büyük bir zenginlik meydana gelmiştir.

16 yüzyıl saray kumaşlarının bitkisel motifleri nar, enginar, sümbül, gül, karanfil, çam kozası, lale, narçiçeği, erik çiçeği, susam çiçeği, süsen, küçük çiçekler, yabani gül, çiğdem, şakayık, yasemin, nilüfer, çark-ı felek, zambak, şeftali çiçekleri, hurma ve selvi ağaçlarıdır. Bu dönemin kaftanlarında kemha ipeklili kumaşlar üzerinde karanfil, lale, gül, palmetler ve nar motifi kullanılmıştır (Atasoy ve diğerleri, 2001; Akpınarlı, 2008; Alpat, 2010: 31; Gürsu, 1988).

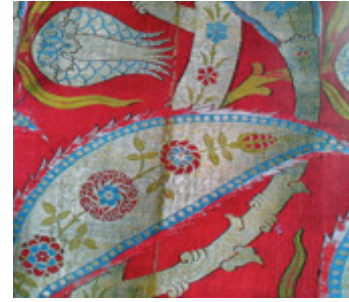
18. yüzyıl saray kumaşlarında yarı naturalist çiçek motiflerinden lale, karanfil, sümbül, gül yine ön planda görülmektedir. Ancak 19.yüzyıl kumaşlarında daha küçük raporlu ve çizgili kompozisyonlar içindeki

bitkisel motiflerde batı tarzı barok rokoko üslubunun etkin olduğu bilinmektedir (Gürsu, 1988: 164).

Bu çalışmada ele alınan gül ve karanfil motifleri 17.yüzyılda üsluplaşan yarı naturalist Türk çiçekleri olarak da isimlendirilmektedir.

Gül motifinin Türk kumaşlarında diğer çiçeklere göre daha naturalist biçimde, tırnaklı yeşil yapraklı dallar arasında, çarkifelek yönde üst üste sıralanan lal kırmızısı, pembe ve gül kurusu renk tonlarında, katmerli açılmış ve tomurcuk şeklinde uygulandığı söylenebilir. Gül sevgiliye olan aşkı, rengiyle aşk ateşini, yaprak dizilişiyile evrendeki cisimlerin dairesel dönüşünü, insanın yaptığı sema-semah ve tavafı sembolize etmektedir. Türk tasavvufunda bu aşk ile yapılan sema ayinleri ile ilgili birçok ifade bulmak mümkündür. Ayrıca “gül motifi Allah ile kul arasındaki sevgi bağını, aşkı ifade ettiği gibi, gül ve kokusunu çok seven Peygamberimiz Hz. Muhammed’in sembolü olarak kabul edilmektedir” (Oğuz, 1982: 47).

Karanfil motifi ise uçları dilimli taç yaprağının şekli bozulmadan yan yana sıralanarak beş veya yedi yapraklı büyük boyutlu palmete benzer formlar halinde karşımıza çıkmaktadır. Görüldüğünde karanfil olduğu rahatlıkla anlaşılan yarı naturalist tarzındaki, yelpaze biçimli karanfillerin taç yapraklarının içleri küçük lale, mine vb. çiçeklerle süslenmiştir. Üsluplaşmış bu karanfil motifleri atlamalı sıralı düzendeki rapor tekrarıyla Türk kumaşlarını süslemektedir. Bu karanfil motiflerine Batılı sanatçılar tarafından “Türk Karanfil” adı verilmiştir (Fassett, 1998:180-113; Scott, 1993:123).



a.



b.

Şekil 1: a) Çocuk kaftanı 16. yy. 3. çeyreği TheTextileMuseum Washington p.c (Atasoy, 2001: 91), b) Kadife çatma 17.yy/ Sadberk Hanım Müzesi (Bilgi, 2008)

Bu çalışma kapsamında Türk kumaşlarında desenlemede önemli bir yere sahip olan gül ve karanfil motifleri, yeni malzeme ve günümüz jakar teknolojisi uygulanarak, farklı bir kompozisyonda dokuma kumaş olarak tasarlanmıştır.

AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı geleneksel Türk süsleme motiflerinden gül ve karanfilin karakteristik özelliklerine bağlı kalınarak kumaş tasarımları yapmak ve bu tasarımları yeni malzemeler ile döşemelik kumaş uygulaması olarak dokumaktır. Araştırma deneysel bir çalışmadır. Çalışmanın yönteminde Adobe Illustrator CS6 ve Ned Graphics Texcelle programları kullanılarak yeni motif yorumları dokunmaya hazır hale getirilmiştir. Tasarımın uygulama aşamasında ise Ankara'daki "Plasmen" dokuma fabrikasından destek alınarak, jakarlı dokuma makinasında 4 örnek (numune) "Döşemelik kumaş" dokunmuştur.

TASARIM VE UYGULAMA SÜRECİ

Tasarımın temasının belirlenmesi aşamasında, görsel incelemelerde bulunulmuş ve araştırmalar sonucunda gül ve karanfil motifleri tema olarak belirlenmiştir. Belirlenen temaya bağlı olarak eskizler yapılmış ve bu eskizlerin tasarlanmasında, soyutlama, deneme yanılma, kolaj, ilişkilendirme, bütünlük ve geleneksel tekniklerden yararlanma yöntemleri izlenmiştir.

Motif çizimleri Adobe Illustrator CS6 programında hazırlandıktan sonra Tiff, Jpeg ya da Bmp formatında tasarım kayıt edilip, Texcelle programında önce renk indirgemeleri yapılmış, ardından istenen motif boyutuna göre gerekli hesaplamalar yapılarak yeniden boyutlandırma (resize) değerleri girilmiştir. Yeni değerlere göre çizimde oluşan pixcell farklılıkları düzeltilip, atkı ve çözgü bilgisi tanımlanmıştır. Des* formatında kayıt edildikten sonra Jaquard Product Creator modülünde desen raporunu dokuma örgülerini atamak için fabrikadan alınan 2400 dizimli harniş dizim raporu ile çalışılmıştır. Fabrikada tek renk çözgü ipliği kullanıldığından sadece atkıdan renklendirme yapılabilmektedir. Bu nedenle 1Ç 1A olarak belirlenen örgü sistemine göre kullanılan her bir atkı rengine örgü atanmıştır. Kenar örgüleri de girildikten sonra Jakar Kartı Penceresinden tasarımın dokuma örgülerini kontrol edilmiş, atkı ve çözgü ipliği renkleri ve cinsleri seçilerek simülasyon penceresinden ürünün dokunmuş görünümünü hakkında karar verilmiştir. Tüm bu işlemler sonrasında dokuma işlemi için girilen verilerde bir hata olmadığından alt köşede yanan turuncu ışık yeşile dönüşmüş ve tasarımın jakar kartı makine formatında yazdırılmıştır. Tezgâh başına gitmeden önce renklerin numaraları not alınmış ve atkı regilatörüne bu sıraya göre iplikler

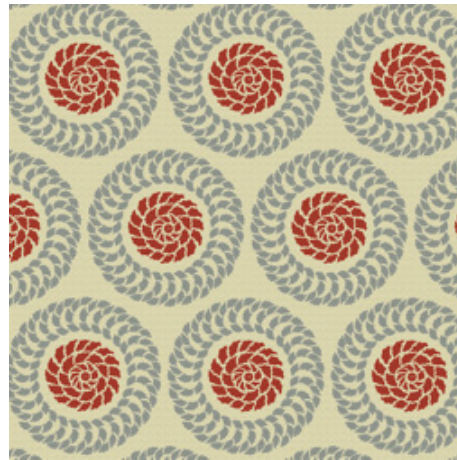
takılmıştır.

TASARIM 1

Gül isimlerden güzel kokuya, dinî ritüellerden atasözlerine varıncaya kadar etkisini geniş bir sahada hissettirmiş ve yüzyıllar boyunca stilize, naturalist, realist, sembolist vb. tarzlarda kitap, kumaş, işleme, taş, çini, keramik, duvar resmi ve benzeri pek çok eserin en çok kullanılan bezeme elemanı olmuştur. Türk süsleme motifleri arasında daha çok kitap sanatlarında ön plana çıkan gül motifi seçilmiş ve geleneksel karakteristiği korunarak kumaş yüzeyinde yeniden yorumlanmıştır.

Merkeze yerleştirilen gül ve etrafında soldan sağa dönen gül yaprakları ile samanyolu ve evrendeki dönüş (çarkı felek) şeklinde yorumlanarak, dairesel şemşe motifi oluşturulmuştur. Merkezde kırmızı tonları kullanarak gül vurgulanmak istenmiştir. Bu motife "Birlik" adı verilmiş olup, birlik anlamı evrende galaksilerin dönüşü, "Kabe"deki tavaf ve sema-semah dönüşünde de ifadesini bulmaktadır.

Çözgüde 150 denye polyester 2 katlı (turlu), atkıda 300 denye polyester ipliği kullanılmıştır. 2400 harniş dizimli tezgâhta dokunan kumaşın çözgü sıklığı 60, atkı sıklığı ise 40'dır. Zemin örgü olarak ön ve arka yüzde (S 7 / 1, sağ yollu 3 adım) sekizlilili atkı sateni, gül motifi ve gül yapraklarında ise ön yüzde (S 15 / 1 sağ yollu 5 adım) onaltılı atkı sateni, arka yüzde (S 7 / 1, sağ yollu 3 adım) sekizlilili atkı sateni ve (D 2 / 2 Z) sağ yollu dörtlü dimi seçilmiştir. Atkıda kullanılan polyester iplikler yüzeyde parlak bir etki yaratmıştır. Zeminde simli iplik kullanılarak ikinci bir renk varyasyonu da denenmiştir.



Şekil 2: Illustrator Programı İle Çizilmiş 'Birlik' (Çatalkaya, 2015)



Şekil 3: Jakar Tezgahta Dokunmuş Kumaş "Birlik"



Şekil 4: Jakar Tezgahta Dokunmuş Kumaşın Renk Varyasyonu "Birlik"

TASARIM 2

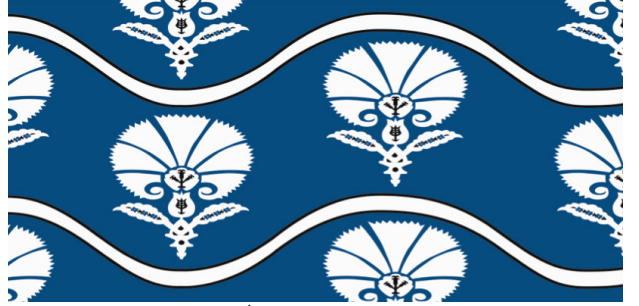
Konya Mevlana Müzesi'nde bulunan 17.yüzyıla ait çatma kadife kumaşındaki karanfil motifinin kopyası alınmış, farklı dokuma ve rapor birimi hazırlanmış ve kumaşın renk varyasyonları oluşturulmuştur.

280 cm (140-140 dizim) eninde dokunmuş olan kumaşta 2400 adet çözgü ipliği bulunmaktadır. Kullanılan çözgü ipliği beyaz renkli, 300 denye numaralı polyester ipliklerdir. Çözgü ipliği sıklığı 50 tel/cm'dir. Atkı ipliği olarak ise mor, mavi, beyaz ve altın tel görünümü polyester iplikler kullanılmıştır. Altın tel görünümü sarı iplik ile karanfil motifi ön plana çıkartılarak Osmanlı saray kumaşları özelliği verilmiş istenmiştir. Tercih edilen atkı ipliği renklerinde Osmanlı saray kumaşlarında sıkça kullanılan renklerin olmasına dikkat edilmiştir. Kumaşın zemin örgüsü 4'lü dimi (D 1/3), kontur örgüsü bezayağı (B 1/1), karanfil motifinin ön yüzü 8'li atkı sateni (Sa 1/73↑), arka yüzü ise 4'lü dimi (D 1/3), kenar örgüsü ise 6'lı dimi (D 3/3)'dir.

Tasarımda siyah kontur olarak belirlenen yer, fabrika koşullarından dolayı beyaz kontur olarak dokunmuştur.



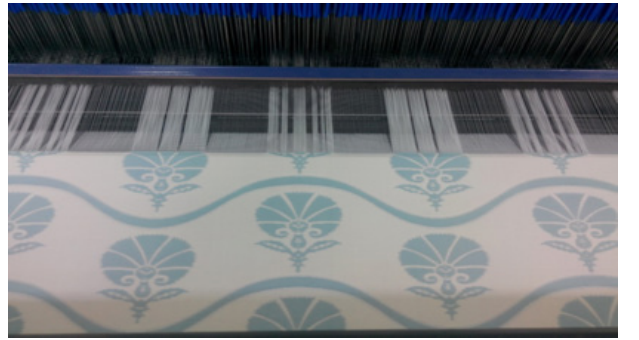
Şekil 5: Illustrator Programı İle Çizilmiş Mor Renkli Tasarım (Uzunca, 2015)



Şekil 6: Illustrator Programı İle Çizilmiş Mavi Renkli Tasarım



Şekil 7: Jakar Makinesinde Dokunan Mor Renkli Kumaş



Şekil 8: Jakar Makinesinde Dokunan Mavi Renkli Kumaş

SONUÇ

16. ve 17. yüzyıldan itibaren yarı natüralist üslupta karanfil, gül, lale gibi çiçekler, saray için dokunan özellikle kemha ve çatma kadife kumaşların vazgeçilmez motifleri haline gelmiştir. Osmanlı İmparatorluğunun yükselme veya gerileme dönemlerine göre Türk kumaşlarının özelliklerinin ve motif üsluplarının dönemlere göre değiştiği görülmektedir.

Türk süsleme sanatlarında motiflerin belirli inanç, duygu ve düşünceleri sembolize ettiği bilinmektedir. Gül motifinin Peygamberimiz Hz. Muhammed'i sembolize etmesi sebebiyle natüralist üslupta kesintisiz her dönemde süsleme sanatlarının her alanında olduğu gibi kumaşlarda da lale ve karanfil ile birlikte uygulandığı birçok araştırmacı tarafından da dile getirilmiştir. Bu motifin dairesel şemse biçiminde yorumlanması ile günümüz döşemelik kumaş desenlerine bir Osmanlı saray esintisi katacağı düşünülmüştür.

Karanfilin üsluplaştırılarak yelpaze biçiminde uygulanışı, Avrupalı sanatkarlar tarafından Türk karanfil olarak tanınmasına vesile olmuştur. Bu motifin büyüklüğü saray çevresinde üretilen kumaşları daha gösterişli hale getirmiş ve karanfil motifi Türk kumaşlarında en çok tercih edilen motiflerden biri olmuştur. Bu özelliklerden dolayı 17.yüzyılda kullanılan bir karanfil motifi ile dokuma tasarımı yapılmış, tasarlanan kumaş o dönemi yansıtabilmek adına mavi ile beyaz ve mor ile altın görünümlü sarı renklerde olmak üzere iki farklı renk denemesiyle jakar makinesinde dokunmuştur.

Kumaşların çözgü ve atkısında günümüz üretim koşulları dolayısıyla polyester iplik kullanılmış olup dokuma örgüleri ise dimi, bezayağı ve atkı sateninden oluşmaktadır. Bu uygulamalar ile motiflerin farklı kompozisyonda kullanılması sağlanmıştır. Fabrika şartlarında bulunabilen atkı renkleriyle üretilen numune kumaşların mutlaka farklı varyasyonları da üretilebilir. Böylelikle günümüz döşemelik kumaş üretiminde yeni yorumlarla Türk kültürünün yaşatılmasına, Türk kumaşı kimliği oluşturulmasına katkı sağlanacağı ve bu sayede yurtdışında daha tanınabilir hale getirilebileceği düşünülmektedir.

TEŞEKKÜR

Uygulama aşamasında yardımlarını esirgemeyen Plasmenfirma yetkililerine ve Desen Ofisi Sorumlusu Aslıhan Dönmez'e teşekkürlerimizi bir borç biliriz.

KAYNAKÇA

AKPINARLI, H. Feriha (2008). Osmanlı Dokumalarındaki Kuş Motifinin İncelenmesi. Ciep-18 Erken-Osmanlı ve Osmanlı Araştırmaları, Uluslararası

Komitesi-15. Sempozyumu. 25-30 Ağustos, Zagreb-Hırvatistan.

ALPAT ENGİN, F. (2010). Osmanlı İmparatorluğunun 15. Yüzyıl ve 18. Yüzyıllar Arası Saray Kumaşlarında Kullanılan Bitkisel Üslup, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 4(1),27-50.

ATASOY, N, DENNY, B.D., MACKIE, W.L., TEZCAN, H. (2001). İpek Osmanlı Dokuma Sanatı. TEB İletişim ve Yayıncılık.

BİLGİ, H. (2007). Osmanlı İpekli Dokumaları: Çatma ve Kemha, İstanbul: Sadberk Hanım Müzesi.

GÜRSU, N. (1988). Türk Dokumacılık Sanatı, İstanbul: Redhouse Yayınevi.

METLİOĞLU HALAÇELİ, H. (2015). Dokuma Kumaş Tasarımında Yaratıcılık İçin Bir Yöntem Önerisi, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi. 13, 41-50.

OĞUZ, B. (1982). Mezartaşında Simgeleşen İnançlar, İstanbul: Anadolu Aydınlatma Vakfı Yayını

ÖZATA, M. (2012). Osmanlı İpekli Kumaşlarının Analizi ve Modern Jakarlı Dokuma Makinelerinde Tekrar Dokunması, Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta, 34-36.

SCOTT, P. (1993). The Book of Silk. London: Thames&Hudson Ltd.

VİDEO OYUNLARDA ARAYÜZ TASARIMI

Atila IŞIK

ÖZET

2010' lu yıllarda toplum içerisinde taşınabilir aygıtların yaygınlığından ve çeşitliliğinden de anlaşılacağı gibi insan ve bilgisayar etkileşimi son yıllarda bir gereklilik haline gelmiştir. Etkileşimli çoklu ortamın ilk örneklerinden olan video oyunlar günümüzde popüler kültürü zenginleştiren bir medyum olarak görülmektedir. Video oyun sektörü grafik tasarımcının en doğal çalışma alanlarından biridir. Grafik tasarımcı açısından oyun tasarımının çözülmesi için öncelikle kavramsal çerçevenin ve teknik terimlerin doğru tanımlanması gerekir. Bunun yanı sıra tasarım öncesi hazırlıklar da çalışmanın başarısına doğrudan etki etmektedir. Tasarımcının takım çantası diyebileceğimiz buton, metin, renk, vb. araçların kullanımı büyük önem taşımaktadır. Tasarım aşamasındaki tüm ürünlerde olduğu gibi oyun arayüz tasarımlarında da temel tasarım ilkelerinin farkında olmak bir zorunluluktur.

Video Oyunlarda Arayüz Tasarımları adlı bu çalışmada, grafik tasarım açısından oyun arayüzleri ele alınmış, önemli kavram ve terimler açıklanmış, tasarım öncesi süreç ve tipografi, renk, yerleşim gibi tasarım araçlarının etkin kullanımına yönelik yaklaşımlara değinilmiş, temel tasarım ilkeleri ışığında örneklerle çözümlenmeler yapılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: : Oyun, Arayüz Tasarımı, Video Oyunlar, Grafik Tasarım, Çokluortam

INTERFACE DESIGN IN VIDEO GAMES

ABSTRACT

The interaction between human and computer has been a necessity in recent years as it can be understood from the prevalence and diversity of portable devices in society in 2010s. Video games which are one of the first examples of interactive multimedia, is seen to be a medium that enriches popular culture nowadays. Video game sector is one of the most natural working field for graphic designers. In order to analyze game design, it is a necessity for graphic designer to truly identify the conceptual frame and technical terms. Furthermore, preparations before design has also impact on the success of study. Button, text, color etc. tools are also very significant which can be called as the tool box of designer. It is a necessity to be aware of basic design principles in the game interface designs as well as all products in design phase.

In this study which is namely Interface Design in Video Games, game interfaces have been tackled in terms of graphic design, important concepts and terms have been described, approaches regarding the effective use of design tools have been identified such as process before design, typography, color, settlement, and analyses have been done with examples within the context of basic design principles.

Keywords: Game, Interface Design, Video Games, Graphic Design, Multimedia

GİRİŞ

Video oyunlar günümüzde postmodern toplumun önemli bir ekonomik görüngüsü olduğu kadar güncel iletişim kültürünün de asal bir parçasıdır. Sayısal ortamda hazırlanan ve sunulan bu medyum 2000'ler öncesinde jetonlu aygıt, konsol ve bilgisayar platformlarında gezinen bir tür iken günümüzde kişisel taşınabilir cihazlara kadar yayılan ana akım iletişimin bir parçası olmuşlardır. Video oyunlar eğlence endüstrisinin de büyük ve gelişen bir alanını oluşturmaktadır. Günümüzde, on milyonlarca insan zamanını çevrimiçi oyun oynayarak geçirmektedir. 2014 Ağustos ayı verilerine göre dünya üzerine yaklaşık 1.78 milyarlık bir oyuncu nüfusu bulunmaktadır (Statista, 2016: çevrimiçi).

Kirriemuir 'a göre oyunlar eğlence sektörünün yanı sıra ilk ve orta eğitim kademelerinde, üniversite eğitiminde ve yetişkin çalışanların eğitimi gibi konular için iş dünyasında kullanılmaktadır. Bunun dışında simülasyon tabanlı oyunlar, sağlık ve askeri alanlarda da yaygındır (2002: çevrimiçi).

Günümüzde büyük bütçeli gelişmiş oyun projelerde video oyunu tasarım ekipleri, farklı yeteneklere sahip bilgisayar mühendisi, yazılım uzmanı, yazarlar, ses mühendisleri, grafik tasarımcılar, resimleyiciler, canlandırma uzmanları vb. bir araya getirilerek oluşturulur. Böyle karmaşık bir yapıda hazırlanan ve görsel zenginliğe giderek daha fazla önem verilen, görsel yapının üzerinde daha fazla durulması gereken oyunlarda, grafik tasarım açısından tasarlanacak pek çok öğe bulunmaktadır ve bunlardan belki de en önemlisi kullanıcıyla ilk iletişimi kuran ve oyunun görsel dilini açığa vuran etkileşimli arayüz tasarımlarıdır.

ÇALIŞMANIN AMACI

Günümüzde oldukça geniş bir kitlenin tercihi olan video oyunlar için yeni arayüzler tasarlanmalı ve geliştirilmelidir. Bu çalışmanın amacı, grafik tasarımcılara ve tasarımcı adaylarına yeni tasarımlar gerçekleştirmek üzere ilgili ortam bileşenlerini tanımlamak, tasarım öncesi organizasyona değinmek ve süreci temel tasarım ilkeleri yardımıyla örneklerle anlatarak etkin bir tasarım için sorunların çözümüne yol göstericiler sunmaktır.

KAVRAMLAR ve TERİMLER

Video oyunların altyapısı sayısal ortamdır. Çalışmanın algılanabilirliğini artırması açısından bu bölümde kavramsal çerçeve içerisinde bu ortamda sıkça kullanılan teknik terimlerin açıklanması amaçlanmaktadır.

Video oyunu nedir?

Video oyun sayısal ortamda kullanıcıların ekranda görüntülenen nesnelere etkileşim halinde bireysel olarak veya gruplar halinde oynadıkları bir oyun türüdür.

Salen ve Zimmerman' a göre video oyun; "oyuncuların kurallarla belirlenmiş yapay mücadelede karşı karşıya geldikleri ve sonuçların ölçülebilir olduğu bir sistemdir. Burada ana fikir; oyun bir sistemdir; bir veya daha fazla oyuncu gerektirir; bir mücadeleyi ifade eder veya somutlaştırır fakat bu mücadele yapaydır ("sıradan hayattan" bazı açılardan farklıdır); kurallarla tanımlanmıştır ve bilinen bir çıkarımı vardır (biri veya hepsi kazanır ya da kaybeder, skor-zaman veya başka bir rakamsal çıktı vardır) (2004: 80).

Maisonneuve'e göre video oyunu kullanıcı arayüzüyle insan etkileşimi içererek TV ekranı veya bilgisayar monitörü gibi bir video aygıtına görsel geri bildirim veren elektronik bir oyundur. Video oyunlarındaki "video" sözcüğü geleneksel olarak geçmişte noktalardan oluşan ekranlara gönderme yapmaktadır ancak günümüzde iki veya üç boyutlu görüntü üretebilen herhangi bir görüntüleme aygıtını işaret eder... Video oyunları oynarken kullanılan elektronik sistemler platform olarak adlandırılırlar, kişisel bilgisayar veya oyun konsolları buna örnek olarak gösterilebilir. Bu platformlar büyük ana omurga bilgisayarlardan küçük avuç içi bilgisayarlara kadar farklılık göstermektedir... 1980'lerdeki bu yaklaşım zamanla video oyunlarının masaüstü ev bilgisayarları, diz üstü bilgisayarlar ve akıllı telefonlar gibi ev aygıtlarına yayılmasıyla azalmıştır (2015: 4).

Ülkemizde video oyunlar çoğu zaman "Bilgisayar oyunu" olarak adlandırılmaktadır. Video oyunlar bilgisayar oyunlarını da kapsayan daha geniş bir ekosistem olduğundan dolayı bu kullanım tam örtüşmemektedir. Çünkü video oyunları sadece bilgisayar altyapısında değil; oyun konsolları, akıllı telefonlar, tabletler, etkileşimli televizyonlar vb. kaynaklarda da oynanmaktadır.

Çoklu ortam nedir?

İletişimin hız sınırlarını zorladığı günümüz teknolojisinde oyun dünyasındaki tasarım yöntemlerini anlayabilmek için özellikle aktif oynama süreci öncesi etkileşimi sağlayan aşamalarda barındırdığı çoklu ortama da değinmek gerekir.

Cawkell, çoklu ortamı "İki veya ikiden fazla medyanın sunum bilgisi içeren süreç" olarak tanımlamıştır. Yazı ve basit grafikleri bir arada işleyen çoklu ortam (multimedya) bilgisayarlar yıllarca kullanılmaktadır. Ama yıllar içerisinde elde edilen gelişmelerle çoklu ortam (multimedya) yazı, resim, video, renk ve ses

elemanlarının birarada kullanıldığı sunum şekli haline gelmiştir. Çoklu ortam (multimedya) alanında sistem ve teknolojik gelişmeler alanı genişleterek, hipertext, görüntü işleme, sıkıştırma sistemleri, elektronik renklendirme sistemleri, tarayıcılar, kameralar, çıktı sistemleri, monitörler, aktarım sistemleri, sanal gerçeklik, kompakt diskler, elektronik kitaplar, video konferans sistemleri ve bilgisayar oyunları gibi yeni elemanları bünyesine dâhil etmiştir (aktaran Bingöl, 2014: 162).

Yukarıdaki tanımın yanı sıra çoklu ortam, en yalın hali ile metin, video, ses, fotoğraf, resimleme ve canlandırma gibi farklı öğelerin beraber kullanılarak zengin içeriğe sahip bir öğe olarak bir arada sunulmasıdır, denebilir.

Arayüz nedir?

Arayüz makine ile kullanıcı bağlantısını sağlar, kısaca elektronik veya mekanik donanımla kullanıcı etkileşimini sağlayan yazılımdır. Arayüzün sağladığı çok yönlü etkileşim, video oyunlarını iletişimde kullanılan örneksel veya sayısal diğer yapıtlardan ayıran niteliğidir.

Video oyunlar için tasarlanan arayüzler ilk olarak menü olarak kullanıcının karşısına gelir. Görsel olarak menüde oyunun hikâyesine ve içeriğine uygun öğeler beklenir. Oyuncu menüde istediği ayarları yaptıktan sonra buton, klavye tuşu vb. yardımıyla oyuna başlar, arayüz bu noktaya kadar aktif yönlendirme yapar, oyun başladıktan sonra ise Türkçe’de “Oyun içi göstergeler” diye adlandırılabilir olan daha pasif ve sürekli ekranda kalan bir öğeye dönüşür, oyun durdurulduğunda veya oyundan çıkıldığında ise tekrar menü devreye girer.

Oyun içi göstergeler yani kısaca OİG aslında bir havacılık terimidir (Heads Up Display – HUD [Türkçesi baş üstü göstergeler.]), pilotların uçuş sırasında kasklarının ön kısmına takılan mini ekranlardaki imgesel göstergelerdir. Video oyunlarda ise oyunun oynanışı sırasında sürekli ekranda duran arayüzdür. Çalışmanın bundan sonraki kısmında “Oyun İçi Göstergeler” yerine kısaltması olan “OİG” kullanılacaktır.

Wilson’a göre basit olarak amacı oyuncu durumunu göstermek olan kalıcı ekran üstü öğelerin toplamıdır. OİG öğeleri pek çok şeyin yanında, oyuncunun ne kadar sağlık enerjisi olduğunu, oyuncunun ilerlediği yönü veya yarışta oyuncunun hangi sırada olduğunu işaret eder. Bu OİG’i oyuncuya bilgi aktaran paha biçilmez bir yöntem yapar. Geliştiriciden son kullanıcıya direk hat olarak kabul edilir (2006: çevrimiçi).

TASARIM ÖNCESİ HAZIRLIK SÜRECİ

Pek çok oyuncu çoğu zaman maddi bir bütçe ayırarak

satın aldığı oyuna başlamadan önce görsel zenginlik bekler, tasarımcı bu beklentiye dikkate alarak tasarımına menü ve OİG uyumunu dikkate alarak başlamalıdır.

Başarılı bir arayüzde görsel estetiğin yanında oyuncu alışkanlıklarını ve oyunun sürüleceği platformu göz önünde bulunduran dikkatli bir planlama esastır, bu planlamanın en yalın hali olan akış çizelgesi (Bkz. Şekil 1) oyunun yapısındaki içerik akışının aşamalarla anlatıldığı çizgisel bir eksizdir.

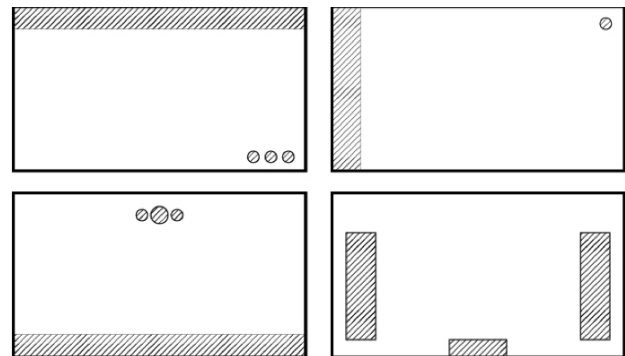
Akış (çizelgeleri) çeşitli etkileşimlerden üretilir. Bir ekran çeşitli olasılıklar sunar ve kullanıcı bir tanesini seçer. Sonra bir şey olur ve ekran değişir. Bu devam eden bir süreçtir. Akıştaki her an iki yüzü olan bir madeni para gibidir. Ekran bir tarafta bir şey gösterirken kullanıcı diğer tarafta tepki verir (Singer, 2009: çevrimiçi).



Şekil 1: Bir akış çizelgesi örneği

Oyun menüsüne özgün bir görünüm tasarlamının en iyi yöntemi örnek çalışmalar ve eskiz arayüzler yapmaktır. Eskizlerin amacı son görünüme ulaşmak değildir, biçimsel dili oluşturmak ve arayüzü bütünsel olarak göstermektir.

OİG tasarlanırken de aynı planlama yaklaşımı geçerlidir. Bu konuda çeşitli şablonlar hâlihazırda kullanılmaktadır.



Şekil 2: Bazı temel OİG yerleşimleri

TASARIM ARAÇLARI ve DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Kullanıcı arayüzü oyuncu ve oyun arasındaki bağlantıdır. Arayüz oyun kontrolleri, oyunun içinde ve dışında farklı ekranlar ve menüleri kapsar ve oynanış sırasında geribildirim sağlar. İyi tasarlanmış bir arayüz pürüzsüz ve sezgiseldir, birkaç dakika içinde oyuncuya oyun dünyasına dalma olanağı sunar (Moore, 2011:315).

Temel tasarım ilkeleri ve tekniklerinin tamamı arayüzü oluşturan hem menü hem de OİG tasarımında da geçerlidir ve uygulanabilir. Diğer grafik ürünlerde olduğu gibi arayüz tasarımında da logo, tipografi, renk ve ton, görsel düzen, göz davranışları ve hareketli öğeler gibi dikkat edilmesi gereken pek çok nokta bulunmaktadır. Aşağıdaki bölümde bu noktalara değinilmiş, anlatımın pekişmesi açısından olumlu ve olumsuz uygulama örnekleri verilmiştir.

Amblem ve Logo

Amblemler: ürün ya da hizmet üreten kuruluşlara kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen; soyut ya da nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelerdir. Logo (logotype); iki ya da daha fazla tipografik karakterin sözcük halinde okunacak biçimde bir araya getirilmesi ile oluşturulan ve bir ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan marka ya da amblem özelliği taşıyan simgelerdir (Becer, 1997: 194).

Oyun logosu ve kurumsal kimliği, giriş ve menü tasarımının renklerinin seçimine büyük oranda etki eder. Arayüzde görsel dil açısından kurumsal kimlikle örtüşmeyen biçimler veya renkler kullanılmamasına dikkat edilmelidir.

Tipografi

Yazı oyun arayüzlerindeki güçlü öğelerden biridir. Tipografik öğelerin biçemi de oyunun görsel kimliğine etki eder. Seçilen yazı karakterinin boyutu, yerleşimi ve rengi tasarımı olumlu yönde geliştirebilecek etkenlerdendir. Sarıkavak, “Ekran için yapılan tasarımlar ancak ekran tipografisinin sınırlılıklarını bilerek ve hassasiyet göstererek yapıldığında başarılı olabilir. Basılı ürünlerdeki ile ekrandaki tipografik uygulamalarda görsel, işlevsel ve estetik açıdan uyulması gereken kurallar ve dikkat edilmesi gereken ayrıntılar farklılaşmaktadır (2006: 22)” der.

Yazı karakterlerinde “Serif” olarak adlandırılan çıkıntılar harflerin bazı uçlarında bulunan tırnaklardır. Kâğıda basılan metinlerde Bodoni veya Optima gibi tırnaklı karakter tercihinin sebebi uçların satır boyunca göze yol göstermesi ve algısını kolaylaştırmasıdır.

Futura veya Avant Garde gibi tırnaksız yazı karakterleri “Sans serif” olarak adlandırılırlar. Arayüzde kullanılan metinler piksellerden oluşurlar dolayısıyla küçük boyutlardaki tipografik öğelerde tırnaksız karakter seçen bir tarasımçı öğenin daha net okunmasına yardımcı olabilir.

Arayüzlerdeki tipografik sorunların bazıları yazı karakterlerini çeşitlendirme ihtiyacı olduğunda ortaya çıkmaktadır. Görsel açıdan birbiri ile uyumsuz çok sayıda font birlik ve bütünlüğe olumsuz etki edebilir. Böyle durumlarda Helvetica veya Avenir gibi kalın, ince, yatık vb. pek çok biçem barındıran büyük font paketleri kullanılması daha uygundur.

Aşağıdaki Görüntü 1’de görülebileceği gibi 2014 yılı yapımı “Super Smash Bros for Wii ” adlı oyunun menüsü, tipografik açıdan tutarsız bir biçimde tasarlanmıştır. Tırnaklı ve tırnaksız birbirinden farklı fontlar, biçemler ve özensiz boşluklamalar menüdeki kargaşanın sebeplerinden biridir denebilir.



Görüntü 1: Super Smash Bros for Wii oyunu arayüzü (<http://media1.gameinformer.com/imagefeed/screenshots/SuperSmashBros/SMB%20E3%201.jpg>).

Başarılı bir örnek olarak özgün tipografisi ve yalınlığı ile aynı türde ve aynı hedef kitleye yönelik bir oyun olan 1997 yılında üretilen “Pocket Fighter” oyunu gösterilebilir.



Görüntü 2: Pocket Fighter oyunu arayüzü (http://gamesdbase.com/Media/SYSTEM/Arcade/Select/big/Pocket_Fighter_-_1997_-_Capcom.jpg).

Dedektiflik vb. çok özel içeriklerle hazırlanan oyunlar dışında oyuncuların metin okumak gibi bir amaçları olmadığı için uzun metinler ancak çok çok gerekli yerlerde kullanılmalıdır ve okunurluklarının mutlaka kolay olması gerekir.

Renk ve Ton

Renk üzerinde pek çok tanımlama yapabilmek mümkündür. Geniş bir ifadeyle renk; herhangi bir kaynaktan gelen ışığın göz aracılığıyla insanda meydana getirdiği duyum ve algılamının niteliksel halidir (Temizsoylu, 1987: 10). İnsanın doğasında ve günlük yaşantısında fazlasıyla yer alan bu öge arayüzde de çok güçlü bir tasarım öğesidir, oyunun atmosferini betimleyen belki de en önemli görsel etkidir, denebilir. Pek çok tasarımcı tarafından uygulanan tasarım için bir renk öbeği tanımlamak arayüz tasarımının temel adımlarından biridir. Seçilen renkler sürekli ekranda bulunacağı için oyuncu oynama sürecinin tamamında tasarımcının seçkisini izleyecektir.

Renk, sadece gördüğümüz ve deneyimlerimize dayanan bir şeyden daha fazlasıdır. (Renklerin) kendi dili vardır ve oyuncular için oluşturulan görüntülere özel anlamlar; ruh hali veimgesellik eklemede kullanılabilir. Örneğin oyundaki siyah bir nesne kötülüğü işaret edebilir ya da turuncu tonlarını içeren bir arkaplan sıcaklık hissi verebilir. Aynı şekilde belirli renk seçimleri kullanıcı üzerinde belirli duygular uyandırabilir. Örneğin kırmızının çeşitli tonlarını içeren hızlı bir macera oyunu heyecan hissi verebilir veya soğuk, karanlık renklerin hâkim olduğu macera oyunu korku duygusunun uyanmasına neden olabilir. Renklerin gizli dili ve anlamları hakkında biraz bilgi sahibi olmak, oyun projelerinde kullanışımı en üst düzeye taşımak anlamına gelmektedir (Feldman, 2000: 214).

Oyun süresince renklerin tutarlı bir biçimde kullanılması arayüzün görsel tasarımına da birlik getirir, tutarlılığın yanındaki bir başka gereklilik olan renk uyumunu yakalamak ise kompozisyonda beraber kullanıldığında iyi görünen tamamlayıcı renkleri seçmek ile mümkündür.

Menüde dolaşım sırasında ana yapıda birbirinden çok farklı renklerin kullanılması görsel dili tutarsızlaştırabilir. Arayüzdeki nesnelere boyut olarak küçük olsalar dahi canlı renkler yardımı ile dikkat çekerek yanlarında kullanılacak tamamlayıcı renklerin yardımıyla öne çıkabilirler. Dolayısıyla renk kullanımı menüdeki veya OİG'deki önemli nesnelere vurgulamak için iyi bir yöntemdir.

Renklerde olduğu gibi ton da belirli öğelere oyuncunun dikkatini çekmek için kullanılabilir. Bir rengin içerisinde hafif de olsa gri rengin bulunması, o rengin bir üst veya bir alt tonunun olduğunu göstermektedir. Gri rengi içlerinde

bulunduran renklere ise “tonal” renkler adı verilmektedir. Tonal renkler genel olarak donuk, koyu ve yumuşak olarak bilinmektedir (Sun, 1994: 222). Tonlar arası karşıtlık da tasarım sırasında dikkat edilmesi gereken noktalardan biridir. Görselin açıklığı veya koyuluğu ilginin toplanacağı alana odaklanmaya yardım eder. Parlak ve açık renkli öğeler koyu arkaplan üzerinde ortaya çıkarken, koyu nesnelere öne çıkması ancak açık arka planlar üzerinde gerçekleşir.

Aşağıdaki örnekte 2003 yılında üretilen “Masters of Orion 3” adlı oyunun arayüzünün neredeyse tamamı mavi ve tonlarıyla siyah zemin üzerinde tasarlanmıştır. Türün uzayda geçen bir strateji oyunu olmasından dolayı ve içerik gereği yoğun tipografik öğeler kabul edilebilir ancak soğuk bir renk olan mavi ve tonlarını tamamlayan sıcak renklerin eksikliği uzun süreler oynanan bu oyunun arayüzünü sıkıcı hale getiren etkenlerden biridir.



Görüntü 3: Masters of Orion 3 arayüzü (<https://i.ytimg.com/vi/6BzB3ZCmamU/maxresdefault.jpg>).

Aynı hedef kitleye yönelik bir başka örnek olan 2009 yapımı “Astro Empires” adlı oyunda yine oyun türünün gereği fazla öğe kullanılmıştır ancak sol alttaki tablo içerisinde ve üst tabloda kullanılan öğelerin siyah zemine zıt sıcak renkleri durağanlığı bozup ilgi çekebilmiştir.



Görüntü 4: Astro Empires oyunu arayüzü (http://cdn.astroempires.com/images/screenshots/bluenova_v3.5/production_1024x748.png).

Görsel Düzen

Çoklu ortamın özünde bulunan çeşitliliğin görsel düzende bütünlük ile dengelenebilmesi pek çok tasarımcının zorlandığı aşamalardan biridir. Birbiriyle ilgisiz öğelerden oluşan bir tasarımda birlik etkisini yakalamak kolay değildir, diğer taraftan arayüzde tüm renkler veya biçimler aynı olursa tasarım ilgi çekiciliğini yitirebilir. Dengeli bir görsel düzen üretebilmek için bu iki uygulamayı iyi harmanlamak gerekebilir.

Kompozisyonda denge simetrik olduğunda ciddi, basit fakat monoton durur, asimetrik olduğunda, ağır ve hafif kenarlara doğru meyleder.. Çerçeve içindeki özneler simetrik dengeye göre düzenlendiğinde yani çerçevenin sağında, solunda, altında ve üstünde olan nesnelere çok dengeli durduğunda kompozisyon çok sağlam ve sabit ancak derinlikten yoksun ve düz bir görünüme sahip olurlar. Buna karşın asimetrik denge genellikle daha dinamik, görsel açıdan daha aktif ve çoğu zaman da gerilim, kararsızlık yaratmak için kullanılır. Bunun nedenlerinden biri, çerçevenin ağır kısmının, hafif bölümü kendisine doğru çekmesidir (Parsa ve Çetintahra, 2000: 58).

Görsel düzende nesnenin etrafında bulunarak algıyı etkileyen boşluk negatif alandır ve tasarımcının ekrana yerleştiği grafik öğelerde her nesnenin yarattığı negatif alanın farkında olması gerekebilir.

Bir arayüz tasarlanırken, menü ve OİG’de ekrana gelecek olan en önemli öğenin (karakter, logo, gösterge vb.) ve ondan sonrakilerin hiyerarşisinin bilinmesi gerekir. Genellikle en büyük öğe en fazla dikkati çeker, tasarım eğer bu yaklaşımla ele alınıyorsa en önemli öğenin boyutuna dikkat edilmelidir.

Aşağıdaki örnekten görülebildiği gibi, “Dissidia Final Fantasy” adlı oyunda, OİG ekranının oran olarak yaklaşık yarıya yakın bir kısmını kaplamaktadır, abartılmış tipografi ve göstergeler arası karmaşa kolay anlaşılabilir bir arayüz olmadığını bir işaretidir denebilir. Başka bir örnek olan “GTA V” adlı oyunda ise OİG daha yalındır, çok daha az alan kaplamaktadır ve görsel ağırlık oyunun kendisine ayrılmış, öğeler ancak dikkat edilince görülebilen köşelere yerleştirilmiştir.

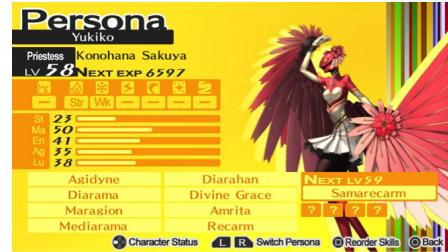


Görüntü 5: Dissidia Final Fantasy oyunu arayüzü (<http://gematsu.com/wp-content/uploads/2015/04/Dissidia-FF-Tutorial-Loc-Test-Vid.jpg>)



Görüntü 6: GTA V arayüzü (http://www.gry-online.pl/galeria/mapy/23197718_346.jpg)

Aşağıdaki örnekte 2008 yılı yapımı “Persona 4” adlı oyunun arayüzü görülmektedir. Bu karmaşık arayüzde boşlukların düzensizliği yanında negatif boş alana ihtiyaç vardır. Arayüzde oyuncu karakteri ve tipografik öğelerin orantısızlığından dolayı iç düzene özen gösterilmediği açıkça görülebilir.



Görüntü 7: Persona 4 arayüzü (<http://www.rpgamers.fr/images/tests/226/1056-1-persona-4-golden.jpg>)

Persona ile aynı türde olan 2014 yılında üretilen “Destiny” adlı oyunun arayüzünde öğelerin etrafındaki boşluklar daha dengelidir. Köşeli nesnelere dikeyde ve yatayda aynı hizada gruplandırılarak kullanılmış, bu yapıdaki olası sıradanlık tasarımın merkezinde daha büyük boyutlarda yerleştirilmiş karakter figürü ile engellenmiştir.



Görüntü 8: Destiny arayüzü (http://vignette3.wikia.nocookie.net/destinypedia/images/2/22/Character_Inventory_Screen.png)

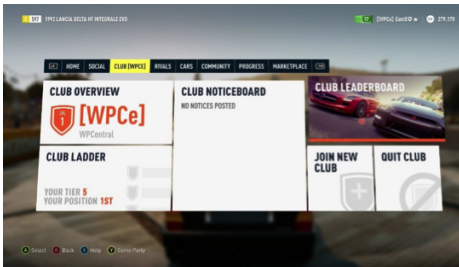
Bakış ve Hareketli Öğeler

Tasarımcının arayüz tasarımlarındaki bir başka görevi ekrandaki öğeler yardımıyla oyuncuyu göz hareketlerini de dikkate alarak yönlendirebilmektir. Öğelerde kullanılan boyutlandırma, şekiller, renk, vb. pek çok görsel etken yönlendirmeye etki eder.

Aşağıdaki örnekte 2010 yılında üretilen “GT 5” adlı oyunun arayüzünde ekrana dağılmış kırka yakın grafik öğe bulunmaktadır. Arayüzde bir yarış oyunu için gereğinden fazla öğe kullanılması ve en önemli öğenin yeterince vurgulanmaması oyundan çıkıp geri döndüğünde neyin nerede olduğu açısından hatırlanması zor ve karmaşık bir tasarım oluşturmuştur. Aynı hedef kitleye yönelik 2014 yapımı “Forza Horizon 2” adlı oyunda ise içerik sekmelere bölünerek sekme grupları arası boyut farkları yardımıyla üretilen kullanıcı dostu, yalın tasarım açıkça görülmektedir.



Görüntü 9: GT 5 arayüzü (http://static.giantbomb.com/uploads/scale_super/0/2840/2787733-6765497642-latest).



Görüntü 10: Forza Horizon 2 arayüzü (http://www.windowcentral.com/sites/wpcentral.com/files/styles/xlarge/public/postimages/2014/10/Forza_Horizon_2_Xbox_One_26.jpg).

Bakışla ilgili bir başka etken de tasarımdaki hareketli nesnelere dir. Durağan öğelerle kurulmuş bir ekran her zaman içinde hareket bulunan ekranlardan daha az dikkat çeker. Mascelli “Hareketli bir nesne sabit bir nesneden daha fazla ağırlık taşır. Bu kural büyüklüğe bağlı olmadan geçerlidir. Küçük ve hareketli bir nesne (özellikle açık tondaysa, parlak renk teyse ya da arka plan karşısında öne çıkıyorsa) büyük ve durağan bir nesneden daha fazla dikkat çeker (2002: 219)” der.

Hareketli öğe kullanmak arayüzü canlandırmada çok

sık kullanılan bir yöntemdir ancak dikkat çekme hareketli nesnelerin özünde fazlasıyla bulunduğu için kullanımında temkinli olmak gerekmektedir. Önem derecesi yüksek öğelerde hareket kullanımı, düşük öneme sahip arkaplan gibi öğelerin sabitlenmesi çok sık görülen bir yaklaşımdır.

SONUÇ

2015 yılı verilerine göre 61 milyar dolar değerinde çevrimiçi oyun satışı (Dichristopher, 2016: çevrimiçi) yapan oyun sektöründe oyun arayüzleri çoğu zaman ikinci planda kalmaktadır, genellikle yapım yöneticileri arayüzü yeterince zaman ayırmamakta, nitelikli tasarımcıları başka işlerde görevlendirmektedir. Her gün onlarca oyunun çevrimiçi ortama sürüldüğü düşünülürse kullanıcı açısından iyi tasarlanmamış bir arayüzü oyuncunun farketmesi zor değildir. Oyunun görsel çekiciliği çok önemlidir, ilgi çekmeyen bir biçim ile oyunu satmak zorlaşacağından dolayı dikkatli tasarlanmış ve ilgi çekici bir arayüz oyun satışlarına olumlu etmektedir. Diğer bir yandan bulunduğumuz teknoloji çağında tek bir çevrimiçi arama ile karşlarına binlerce oyun çıkan oyuncular iyi tasarım görmeye alışmıştır ve satın alıp oynadıkları her oyundan doğal olarak mükemmellik beklerler.

Video oyunlarda OİG ve arayüz tasarımları grafik tasarımcı açısından doğal, büyüyen ve gelişen bir alandır. Bu çalışmada oyun arayüz tasarımlarıyla ilgili terimler ve kavramlar ele alınmış, grafik tasarımcıların aldıkları eğitimde en önemli etken olan temel tasarım ilkeleri örnekler yardımıyla anlaşılır bir biçimde bu alana indirgenmeye çalışılarak dikkat edilmesi gereken noktalara değinilmiştir.

KAYNAKÇA

Becer, E. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Bingöl, B. (2014). Çoklu Ortam (Multimedya) Tasarımı İçeren Lisans Derslerinde Öğrencilerin Video ve Animasyon Konuları Hakkındaki Bilgi Düzeyi: Görsel İletişim Tasarımı Öğretimi Üzerine Bir Araştırma. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, sayı 159.

Cawkell, T. (1996). The Multimedia Handbook. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Dichristopher, T. (2016). Digital Gaming Sales Hit Record \$61 Billion in 2015: Report

<http://www.cnb.com/2016/01/26/digital-gaming-sales-hit-record-61-billion-in-2015-report.html> (Erişim: 15 Mart 2016).

Feldman, A. (2000). Designing Arcade Computer Game

Graphics. Texas: Wordware Publishing.

Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. D-Lib Magazine, sayı 8. <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>

(Erişim: 10 Mart 2016).

Maisonneuve, V. (2015). Everything You Need to Know About Video Games. Amazon: Lulu.

Moore, M.E. (2011). Basics of Game Design. CRC Press: Boca Raton.

Mascelli, V.J. (2002). Sinemanın Beş Temel Ögesi (Çev. H. Gür). İstanbul: İmge Kitabevi.

Parsa, S. ve Çetintahra, A. (2000). Belgesel Film Yapım Teknikleri. İzmir: Punto Yayıncılık.

Salen, K. Zimmerman E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Mit Press: Massachusetts.

Sarıkavak, N.K. (2006). Görüntülükte Sayısal Font Sorunları – 1. Sanat Yazıları 15, 11-24.

Singer, R. (2009). A Shorthand For Designing UI Flows.

<https://signalvnoise.com/posts/1926-a-shorthand-for-designing-ui-flows> (Erişim: 10 mart 2016).

Statista, (2016). Number of Video Gamers Worldwide in 2014, by Region (In Millions).

<http://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers> (Erişim: 28 Eylül 2015).

SUN, H. (1994). Renginizi Tanıyın. İstanbul: Arıtan Yayınevi.

TEMİZSOYLU, N. (1987). Renk ve Resimde Kullanımı. İstanbul: Aka Yayınevi.

Wilson, G. (2006). Off With Their HUDs!: Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design. http://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_php (Erişim: 15 Şubat 2016).

GÖRÜNTÜ KAYNAKÇASI

Görüntü 1: Super Smash Bros arayüzü (Erişim: 25 aralık 2015).

<http://media1.gameinformer.com/imagefeed/screenshots/SuperSmashBros/SMB%20E3%201.jpg>

Görüntü 2: Pocket Fighter arayüzü (Erişim: 25 aralık 2015).

http://gamesdbase.com/Media/SYSTEM/Arcade/Select/big/Pocket_Fighter_-_1997_-_Capcom.jpg

Görüntü 3: Masters of Orion arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

<https://i.ytimg.com/vi/6BzB3ZCmamU/maxresdefault.jpg>

Görüntü 4: Astro Empires arayüzü (Erişim: 5 kasım 2015).

http://cdn.astroempires.com/images/screenshots/bluenova_v3.5/production_1024x748.png

Görüntü 5: Dissidia Final Fantasy arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

<http://gematsu.com/wp-content/uploads/2015/04/Dissidia-FF-Tutorial-Loc-Test-Vid.jpg>

Görüntü 6: GTA V arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

http://www.gry-online.pl/galeria/mapy/23197718_346.jpg

Görüntü 7: Persona 4 arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

<http://www.rpgamers.fr/images/tests/226/1056-1-persona-4-golden.jpg>

Görüntü 8: Destiny arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

http://vignette3.wikia.nocookie.net/destinypedia/images/2/22/Character_Inventory_Screen.png

Görüntü 9: GT 5 arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015).

http://static.giantbomb.com/uploads/scale_super/0/2840/2787733-6765497642-latest

Görüntü 10: Forza Horizon 2 arayüzü (Erişim: 21 kasım 2015)

http://www.windowcentral.com/sites/wpcentral.com/files/styles/xlarge/public/postimages/2014/10/Forza_Horizon_2_Xbox_One_26.jpg

BİR KİMLİK MÜCADELESİ OLARAK ÇAĞDAŞ VE GÜNCEL SANAT AYRIMI ÜZERİNE

Deniz Cemal KOŞAR

ÖZET

Bu yazı 'çağdaş' ve 'güncel' sanat tanımlarının farkları üzerinde durarak, ilk olarak Vasif Kortun tarafından kullanılan Güncel Sanat tanımının nasıl ortaya çıktığını ve bu bağlamda ülke sanatının son yıllarını tartışmaktadır

Anahtar Kelimeler: Güncel, Sanat, Kimlik, Merkez, Çeper

ON THE DICHOTOMY BETWEEN “ÇAĞDAŞ” and “GÜNCEL” ART AS AN IDENTITY CONFLICT

ABSTRACT

This text/article underlines the differences between the terms “çağdaş” and “güncel” art-both being attempts at translating the term Contemporary Art into Turkish, with similar meanings but some contextual nuances and the subject of many heated debates; and goes over how the term “Güncel Sanat”, first brought to use by Vasif Kortun came about, and the recent years in Turkish art in this context.movements, ideas and artists as it was believed that if all periods and approaches of modern art were attempted to be depicted, it would be yet another presentation of chronological and ordinary information among many.

Keywords: Contemporary, Art, Identity, Center, Periphery

Bugünlerde sanat alanında sıkça çağdaş ve güncel tartışmaları yaşanmakta ve belirli bir ayrım belirtilmektedir. Güncel Sanat tanımının ortaya çıkmasıyla başlayan ve günümüz sanatını tanımlayan, işaret eden bu ayrım ilk bakışta çok önemli bir ayrım gibi görünmese de basit bir isimlendirme farklılığı da değildir. Bu ayrımı, içinin nasıl doldurulduğunu ve ortaya çıktığını anlamak için 90'lardan itibaren dünya sanatına ve ülke sanatına bakmak gerekmektedir.

90'lı yıllarda sanat alanında en çok tartışılan ve üzerine sergiler düzenlenen merkez-çeper bağlamında çeper (periferi) ve kimliktir. Peki ama neden bu kadar üzerinde durulma gereksinimi duyulmuştur? Öncelikle, çeper ve kimliği konu edinmek aslında bir önkabul gibi görünüyor; dışarıda kalmışlığın, ötekileştirilmiş ya da öteki olmanın kabulü. Söz konusu bu kabul ile beraber bu duruma eleştiri getirmeye çalışmak, ne kadar başarılı olduğu tartışılır bile olsa, bir seslenme olarak karşımıza çıkmaktadır; 'ben de varım!'

3. dünya ülkesi olarak bunu hisetmemek olası değil gibi görünmektedir, sürekli olarak bir dışarıda kalma hissi, kimlik bunalımı, bu açığı kapatma çabası ve arkasından kimlik sorgulaması. Aslında, sorun biraz da merkezin konumlan(dırıl)masındadır; eğer 'merkez şurasıdır' denilerek merkez tanımlanacak olursa merkez-çeper ikiliği nedeniyle çeper varlık kazanacak ve 'çeper de burasıdır' denilerek lokasyon bildirilecektir. Böylece çepere öteki olarak bir kimlik addedilecektir.

Merkez-çeper ve kimlik konuları aslında 60'lı yıllarda ortaya çıkan 'küreselleşme' kavramıyla ilintilidir. Küreselleşme, en yalın tanımıyla, toplumsal ilişkilerin zaman ve uzay açısından sıkıştırılarak küçülmesidir (Steger, 2006, s.29). Yani dünyadaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşmasıdır, Giddens'a göre, uzak yerellikleri birbirine bağlayan bu yoğunlaşma öyle bir şekilde gerçekleşmektedir ki, yerel olaylar, kilometrelerce uzaktaki olaylar tarafından biçimlendirilmekte ve bunun tersi de söz konusu olabilmektedir (aktaran Steger, 2006, s.28). Küreselleşme her ne kadar ekonomik bağlam üzerine oturur gibi görünse de, aslında küreselleşme olgusu tarihsel süreçte kendini açığa çıkaran sosyal, kültürel, ekonomik ve düşünsel süreçlerin bütünüdür; çünkü küreselleşme ne yalnızca Marmaris'te Mc Donalds'a gidebilmek ne de bir Hristiyan rahiple ilişkilendirilen Sevgililer Günü'nü kutlamaktır. Kuşkusuz onlar küreselleşmenin kimi basit tezahürleri olarak görülebilir; ama küreselleşme özü itibari ile kendini ekonomik, sosyal ve düşünsel olarak az gelişmiş ülkelere empoze eden gelişmiş ülkelerin başlattığı bir olaydır (Erkızan, 2006, s.62).

Aslında, bu tanımlara bakarak yerelliğin küresel bağlamda söz sahibi olduğu düşünülebilir ancak gerçek pek de bu şekilde gerçekleşmemektedir. Tıpkı IMF'nin

az gelişmiş bir ülkeye borç verirken bazı ekonomik kuralları dayatması gibi, küresel bağlamda merkez olan/gücü olan kültürel olarak az gelişmiş ülkenin kültürel kodlarına sızmaya çalışmakta, diyalektik bir yapı olarak kendi varlığını zorunlu kılmakta/dayatmaktadır. Guy Debord'un Gösteri Toplumu'nda belirttiği gibi sunulan yıldızlarla bütünleşmeli ya da yok olunmalıdır (Debord, 2006, s.65).

2. Dünya Savaşı'nda Japonya'nın atom bombasıyla teslimiyeti sonrası Japonya'nın kültürel kodlarının değişmesi ve mutasyona uğrayarak yarı Amerikan duruma gelmesi aslında söz konusu bu ekonomik ve kültürel biçimde özdeşleşmeyi göstermektedir. Çin, Japonya, Güney Kore, Hindistan gibi asya ve uzakdoğu ülkelerinin ekonomileri dünya çapında ciddi bir gelişim gösterse de dünya pazarını ve piyasasını manipüle edecek konumda değildir. Çünkü, bu gelişen ekonomiler gelişim gösterdikleri piyasaya bağımlıdırlar. Benzer şekilde kültürel bağlamda da yerelliklerini Batı'nın diliyle bütünleştirerek sunmak zorundadırlar. Yani diğer bir anlamda Batılı olmayan ülkeler çağdaşlaşma adına Batılılaşmak durumundadırlar. Çünkü küresel kültür ve sanat bağlamında ortamı domine eden kültür Batı'dır.

Osmanlı döneminde de çağdaşlaşma atılımlarında 'Batı'nın etkileri doğrudan bir etki göstermektedir. Ancak sindirilmiş bir süreç değildir. Bu durumda elbette, orta çağ karanlığından zorlu bir süreç sonucunda çıkan, reform, rönesans ve aydınlanma yaşamış insana ve aklına odaklı bir kültürün kazanımlarını tam anlaşılmadan, yararcı bir şekilde edinilmeye çalışılmasının payı oldukça büyüktür. Her ne kadar çağdaşlaşma hareketleri olmuşsa da Osmanlı İmparatorluğu geri kalmışlığın sonucunu yıkılıp, parçalanarak yaşamıştır.

Osmanlı'daki çağdaşlaşma hareketlerinin Cumhuriyet'in altyapısını hazırladığı inkâr edilemeyecek bir durumdur. Mustafa Kemal Atatürk'ün genç bir asker olduğu dönemde ülkenin durumunu farketmesinin en temel nüveleri bu yaşanan siyasal ve toplumsal hareketlerden referans alır. Sonraki süreçte yaşanan dünya savaşı ve ülkenin yeniden kurulması, Cumhuriyet'in ilanı beraberinde Osmanlı döneminde yaşanan tecrübelerin de katkısıyla çağdaşlaşma hareketi bir devrime dönüşmüştür.

Atatürk, kültürün ve sanatın gücünün farkında olan bir lider olarak gelişen dünyaya entegre olmanın yolunun aynı zamanda kültür ve sanat yoluyla da gerçekleşeceğini bilen birisiydi. Bu gerçek, Osmanlı'nın pek de farkında olmadığı, 'büyük güç' olmasının getirisi olan bir kibir ve suretin, yaratmanın tanrıya ait olduğu düşüncesi nedeniyle gözden kaçmış bir vizyon eksikliğiydi. Bu vizyon eksikliğinin tamamlanması amacıyla Cumhuriyet sonrası hızla Avrupa'ya eğitim almaları için sanatçılar gönderilmiş, oradan da usta sanatçılar ve akademide

yer alan hocaları davet edilmiştir. Bu süreç bir ülkenin kültürel ve sanatsal kimliğini oluşturma mücadelesinin yansımasıdır, merkezin dışında kalmadığının, çeperde kalmaya niyetinin olmadığı gösterilmesidir. Diğer taraftan dilde reform hareketi olarak yabancı sözcüklerin olabildiğince atılması, öz bir türkçe kullanılması bağlamında o dönem Avrupa'da yenileşmenin karşılığı olarak kullanılan 'modern' sözcüğü ve arapça kökenli 'muasır' sözcüğü yerine 'çağdaş' sözcüğü kullanılmaya başlanmıştır.

Bu kültürel devrim hareketinin içselleştirilmiş bir süreç olmaması nedeniyle giderek melez bir yapılanma başlamıştır. Aslında bu çağdaşlaşma hareketi bir anlamda Batılılaşma hareketi olmuştur. Yani merkezin Batı olduğunun kabulü ve buna eklenme çabasına dönüşmüştür.

Genel olarak bakıldığında Batı'ya giden her sanatçı, oranın kültür ve sanatıyla yoğrulduktan sonra kazanımlarını tam olarak dönüştürememiştir. Daha açık bir şekilde belirtmek gerekirse, ülke adına bir kültürel ve sanatsal kimlik oluşturulamamıştır. Cumhuriyet dönemi ve sonrası her hareket eklektik bir seyir izlemiştir. Ahmet KÖKSAL'a göre:

Batı'da eğitim gören ilk ressamlarımız, yüzyıllar boyunca toplumla birlikte gelişen kültür ve sanat sorunlarını kökten kavrayan seçenekler yerine, Paris'in klasikçi, romantik okullarının karışımı bir akademizmin yanı sıra, Courbet'in, Barbizon okulunun peyzaja yönelen doğa sevgisini getirmişti. (Köksal, 1987, s.27-30)

Bu durumu geriye dönük olarak izlemek gerekirse, soyut dışavurumculuk Batı'da kıyasıya yaşanırken ülkemizde hala izlenimcilik ana akım olmakta soyut dışavurumculuğun terkine yakın bir zamanda ise ülkemizde soyut dışavurumcu yapıtların gerçekleştirildiği ve merkez sanat tartışmalarından uzakta olduğu görülmektedir. Özellikle, modern sanat için geçerli olan avangard tutum ülkemiz açısından avangardın takibi olarak gerçekleşmekte, yeniyi gösterememektedir.

Bu durum aslında biraz trajik bir olgunun yansımasıdır, rönesansı ve reform hareketini yaşamamış bir toplumun böylesi bir doygunluğa ulaşması pek mümkün görünmemektedir. En azından kimyasına aykırıdır.

80'lere kadar bu çağdaşlaşma hareketi giderek gelenekselleşen ve katılaştıran bir durum haline almıştır. 80 sonrası ekonomi politikalarının değişimi, Turgut Özal'ın piyasa ekonomisini oturtma çabaları, özelleştirmeler liberal dünya anlayışının topluma sızmasını beraberinde getirmiştir. Çağlar KEYDER'e göre:

Askeri müdahale, Uluslararası Para Fonu tarafından tavsiye edilen ve ekonomiyi daha büyük açıklığa

ve liberalizasyona kavuşacak ve yeni yapılanmayı öngören Ortodoks politikalarla özdeşleştirilen bir rejimi yerleştirmiştir. Bu hem devlet sektörünü çarpıcı bir biçimde küçültmeyi, hem de ülke ekonomisini küresel kapitalizmin tektip mantığı içine yerleştirmeyi amaçlamaktadır. (Keyder, 2002, s.21-22)

Tüm bu gelişmeler sanat ortamında da kendisini göstermiş, galerilerin sayısı giderek artmış, sanat alıcılarının ortaya çıkmasını sağlamış yani sanat piyasasını geliştirmiştir. Devletin manipüle etmediği, akademi dışında da üretilmeye başlamış olan sanat bazı sınırlandırmalar ve kıstaslardan kendisini kurtarmış ancak bu sefer de piyasanın güdümüne girmiştir.

Küresel ekonomi anlayışının getirisiyle dünya piyasasına kendisini sunduğunda Türk sanatçısı aradaki mesafeyi kapatma zorunluluğu hissetmiştir. Yaşanılan bu zorunluluk aslında bir kimlik bunalımının yansımasıdır. Ülke sınırları içerisinde az da olsa kendisini var eden sanatçı, çemberi genişlettiğinde kendisini nereye ve nasıl konumlandıracaktır?

Bu durumun sıkıntısını ve aciliyetini ilk farkedenlerden birisi de "Güncel Sanat" tanımının sahibi ve 90 sonrası önemli birçok etkinliğin küratörü Vasıf Kortun'dur. Kortun, Amerika'daki yüksek lisans öğrenimi ardından bir süre Bard Koleji Müzesi'nde yöneticilik ve küratörlük çalışmaları yapmıştır. Arkasından İstanbul'a dönmüştür. Kendisiyle yapılan görüşmelerde dönüş nedenleri üzerine konuşurken ilginç bir noktaya değinir;

Amerika'ya gidince de baştan şöyle bir karar verdim; işim orada Amerika'da çalışmak, Amerika'da Türkiye'deki sanatçıları temsil etmek, onlarla uğraşmak değil. Dolayısıyla bu konuda hiçbir şey yapmadım. Orada asıl yapmam gereken, nasıl var olacağımıydı? (Kortun, 1999, s.126-133)

Gerçekten de önemli olan bu ortamda nasıl varolacaktı ve bu bir anlamda çeperde kalmış bir ülkenin sanat üzerine çabalayan bir vatandaşının merkez içerisinde varolabilme çabasının başlangıcına işaret etmektedir. Kortun, dönüşünün ardından İstanbul Bienali ve Anı-Bellek 1-2 sergilerini düzenler. Bu sergiler hem bir özeleştirme hem de güncel anlamda Türkiye'nin de üretimde bulunduğu dair varlığını gösterme sergileridir; disiplinlerarası çalışmalar, belirli bir bağlam altında toplanma ve yeni sanatsal pratiklerin dilini taşımaktadır. Bu sergilerin ardından Kortun, kendi deyimiyle, taşralıların saldırısına uğrar, memleketinde ona 'ekmek' yoktur. Kısa süre içerisinde tekrar Amerika'ya döner. Bir süre orada kaldıktan sonra İstanbul'a gelir ve güncel sanat mücadelesini yeniden başlatır. Bu sefer daha kararlı ve programlıdır. Amerika'dan ayrılmadan önce oradaki kurumlarla "İstanbul'da böyle bir şey kurmak istiyorum, bana kitap, dergi yollar mısınız?" diye yazışmalara başlar

ve beklediği desteğini arkasına alır (Kortun, 1999, s.126-133). 90'lı yılların Türk sanatının yolunu belirleyecek bir adım olan İstanbul Güncel Sanat Projesi'ni başlatır. Bu proje, tamamıyla kurumsallaşmamış, esnek, yumuşak bir projedir. Ayrıca, kütüphane, arşiv, konuşma alanı gibi hafıza tutma yeri olarak da tasarlanır.

Kortun, güncel sanat tanımını da bu dönemde oluşturmuştur. Boris Groys'un modern sanat ile güncel sanat (contemporary art) ayırımından faydalanarak, çağdaş ile güncel arasına net bir çizgi koyar. Çağdaş tanımını modernleşme hareketi ve Cumhuriyet ile özdeşleştirir ve bu tanımın muhafazakar ve ayrımcı olduğunda ısrar eder.

Çağdaş", şimdi kullanılmayan karşılığıyla "asrı", çağa ait, yirminci yüzyılın, modern projenin/cumhuriyet projesinin, laik, batıcıl modernleşen elitin söylemine kilitleniyor. (...) Sözcüğün ilk kullanımlarında, sanata da, hayatın başka alanlarına da bu denli yüklü bir misyon kuşkusuz konulmuş muydu henüz bilemiyorum ama bugün çağdaş sözcüğü bir fay hattı gibi toplumun büyük kesimini dışlıyor, daha doğrusu, gelişme sürecini tamamlamamış, yardıma muhtaç bir ucubeye benzetiyor. (Kortun, 2005)

sözleriyle çağdaş tanımını belirlerken güncel tanımı önermesinin ideolojik yanını da ortaya koymakta ve şöyle devam etmektedir: "Çağdaş sanat ve sanatçının aksine güncel sanat ve sanatçı, modern cumhuriyet projesini sürüklemiyor. Modern ve çağdaşın iç içeliği / geçişliliğinden bir kırılma bu. Güncel sanat, gelecek tasarlamakla uğraşmıyor, burada ve şimdi ile ilgili" (Kortun, 2005).

Kortun'un bu tespitleri yapmasının ve yeni bir tanım ihtiyacı duymasının altyapısını ve Osmanlı döneminden itibaren Cumhuriyet dönemi Türk Sanatı'nın neden çeperde kaldığına dair düşüncelerinin nereden kaynaklandığını şu sözlerinden daha iyi anlayabiliriz:

Arada bir Türkiye'ye yazı yolluyordum. Metropolitan Müzesi'nde çalıştım. Sonra 1988'de dünyanın en berbat şeyi olan o doktora sınavlarını verip Türkiye'ye döndüm. Tezim "19. Yüzyıl Sonu, Osmanlı'da Sanat Nasıl Değişmiş"ti. Ama revizyonist bir bakışla, yani buradan şimdi bakıldığı gibi Türk sanatının tarihini geriye taşımak açısından değil, Osmanlı'da sanat ve paraydı konum. Beyoğlu'nda açılan sergiler, şunlar bunlar... Ben bir yandan bunların araştırmasını yaparken, bir yandan da yavaş yavaş günümüz sanatına bulaştım. Daha doğrusu günümüz sanatçılarına... O da Mehmet Gülerüz'le başladı. Onun hakkında bir yazı yazıp, ondan sonra bugüne kadar geldim. (Kortun, 1992)

Tüm bu düşüncelerle Vasıf Kortun kimlik mücadelesi verirken bir küratör olarak yanına tam da durumuna denk

düşen sanatçıları alır. Sanatçı kimliği, kültürel kimlik üzerine çalışmalar üreten Serkan Özkaya, Halil Altındere, Şener Özmen gibi sanatçılarla çalışmaya başlar.

80 sonrası sadece Türkiye'de değil dünyada da sanat, kimlik problemleri üzerine yoğunlaşmaya başlamıştır. Cinsel kimlik, kültürel kimlik, ulusal kimlik, gibi konuları işleyen beyaz erkek egemen sanat dünyasına direnen ve karşı çıkan bir sanat anlayışı yaygınlaşmıştır. Bu gelişen süreç Türkiye'deki güncel sanat mücadelesinin dünya sanatında da meşrulaşmasına ve orada yer almasına yardım eder.

Hazırlayıcı bu ortam için Kortun'un şu sözleri açıklayıcıdır:

90'ların başında yerel sanat piyasası ve bu piyasanın aktörleriyle hızla değişen güncel sanat ortamı birbirinden geri dönülmez biçimde koptu. Daha önceleri, piyasa kendi konumunu kavrayamadığı gibi bienali etkilemeye bile talip olabiliyordu. 1987 ve 1989 bienallerinde Mimar Sinan Üniversitesi'nin baskısının hissedilmesi, Bienal danışma kurullarındaki elitist-modernist ve statükocuların çoğunluğu, sergiye Türkiye'den güncel sanatla ilgisi olmayan onlarca sanatçının zoraki biçimde alınmasının ardındaki neden de budur. Bu paradigmatik kopma 1989'dan itibaren 'burası' ile 'orası' arasındaki duvarların bölgesel ve küresel ortamda zayıflamasıyla ve (...) yapısalcılık-sonrası düşüncenin sanat ortamına sızmasıyla üstüste geldi. Hatta, 1980'lerde özellikle Amerika'da değişen feminist, politize, post-kolonyel sanat ortamının; fotoğraf, enstelasyon, gündelik malzeme kullanımının da, buradaki sanatçıların diyaloga girebilecekleri, çevirebilecekleri modeller teşkil ettiğini söylemek olası. 'Kötü Oğlanlar' diye tarif ettiğimiz, 90lar kuşağı sanatçıları kimseye borçlu olmadıklarının altını ısrarla çizerlerken, 1992 Bienali ile cesaret kazandılar, 1995'de de bilgi edindiler. 1990lardaki en önemli değişim, akademi hocalarının dışarıdaki eğitimleri sırasında aldıkları bayat dogmaların; kendilerine yüksek-kültür taşıyıcılığı vazifesi biçen sanatçıların; orasıyla burası arasında acentalık yapıp adalet dağıtmaya girişen uzmanların kan kaybına uğramasıdır. Tabii ki, İstanbul bienalinin Türkiye sanat ortamına getirdiği eğitici boyut, Platform'un arşivi ve residency programı gibi yenilikler, oluşan ilişki ağı, daha çok sanatçının dışarıya çıkması, sergi ve bienal tecrübeleri, dışarıda okuyanlar, residency programlarına gidenler, İstanbul'un yabancı sanatçılar için ciddi bir çekim alanı oluşturması ve iletişim patlaması ortamı çok değiştirdi. (Kortun, 2004)

1980'li yıllarda dünyadaki ırk, etnik köken, cinsiyet ya da cinsel kimlik açısından farklı olanların ifade olanağı bulabileceği sergiler düzenlenmeye başlaması çok kültürcü eğilimin göstergesi olmuştur. Bu çok kültürlü görüntüyü Amerika, Avrupa ile paylaşsa da Amerika bu süreci doyummuştur. Öteki olana yönelik bu açılımı

kabul Batı modernizminin aydınlanmacı evrensellik idealinin başarısız olduğunun kabulüdür. (Antmen, 2009, s.295)

90 sonu 2000 başındaki güncel sanat krizi günümüzde neredeyse yatışmış ve kabul edilmiş durumdadır. Şüphesiz yaklaşıp da, daha muhafazakar bir tavır takınan sanat anlayışı yelkenlerini suya indirmiştir. Bu duruma, şühesiz dünya sanatındaki gelişmeler ve daha önce de belirtildiği gibi liberal dünya görüşünün hakim olması etkide bulunmaktadır. Bu etki kuşatıcı bir etkidir, ya yerel bir çerçevede küçük sanat dünyanızda 'körler sağırılar birbirini ağırlar' gerçeğini yaşayacağınız ya da dünya sanatına entegre olacağınız sert bir gerçeklikle karşıya karşıya kalırsınız. Kültür endüstrisinin zorbalığıdır bir anlamda, her ne kadar kendi kültürünü es geçmeyeceğin bir dünya önerisi olsa da küreselleşme diğer taraftan senden bazı isteklerde bulunarak, melezleşmeyi, bir anlamda zorunlu kılmaktadır.

Kortun, her ne kadar İstanbul Güncel Sanat Projesi'yle esnek ve yumuşak bir anlayış diyerek yola çıkmış olsa da küratörlüğünü üstlendiği sergilerde Türkiye'den genel olarak belirli sanatçılarla çalışmakta ısrarcı olmuştur. Bunda kuvvetle muhtemel mücadelesinin gücünü kaybetmemesi ve dağılmaması adına gerçekleştirdiğini varsaymak mümkündür. Ancak bu tutum bir tür cemaatleşmeye dönüşmüş, içerisine girilmesi pek de mümkün olmayan snop bir durum halini almıştır. Bu da bir anlamda geleneği eleştirerek çıktığı, devletin sınırlarından uzaklaşmak adına cumhuriyet ve modern düşünceye sırtını çevirdiği ideolojinin benzeri bir duruma denk düşmüştür. Nasıl ki çağdaş olanlar bir ayrımı belirtiyorlarsa bugün de güncel olanlar bir sınırı belirtir, yani en azından ayrımcı bir görünümde dir.

Sonuç olarak, çağdaş-güncel tartışmaları gereksiz, kalabalık bir tartışma gibi görünmesine rağmen ülkemizde sanatın durumunu, ülke sanatının dünya sanatındaki konumunu, geleneksel, avangard gibi bağlamları günümüz şartlarında tekrar tartışmaya açmış, piyasa ve akademi üzerine 90'lardan 2000'lere özellikle küratör figürü üzerinden tartışma ve analiz etme fırsatı tanımıştır. Bugün gelinen noktada bazı sanatçı, eleştirmen ya da yazarlar çağdaş-güncel ayrımına özen göstererek kullansalar da birçokları tarafından özellikle güncel tanımı geleneksel olandan kurtulma refleksi, al benisi yüksek yeni bir sözcük olarak çabuk benimsemiştir (diğer taraftan Güncel Sanat tanımının çıktığı nokta bilinmemekle beraber önemsenmemektedir). Yeni bir tanım önerisi yeni bir şeyin de önerilmesidir ve bir değişimin gerektiğinin çağrısıdır.

Tüm bu Türkiye sanatının gerçeği aslında gelip merkez-çeper ilişkisinde çeperde olmanın trajedisine dayanır kalır. Avrupa birliği kapısında kabul edilmeyi bekleyen Türkiye'nin trajedisinde olduğu gibi.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2009). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Debord, G. (2006). Gösteri Toplumu, (A. Emekçi – O. Taşkent, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Erkızan, H. N. (2006). Küreselleşmenin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri Üzerine. Ankara: Doğubatı Düşünce Dergisi.
- Keyder, Ç. (2002). İstanbul Küresel Yerel Arasında, (S. Savran, çev.). İstanbul: Arka Plan, Metis Yayınları.
- Köksal, A. (1987). Türk Resminde Modernleşme Süreci Sergi Kataloğu (15 Nisan- 15 Mayıs), Düz: Yahşi Baraz.
- Kortun, V. (1999). art-ist'in kendisiyle yaptığı söyleşi. art-ist, 2, 126-133.
- Kortun, V. (2005). Güncel Sanat / Çağdaş. Sanat Blog Notları. Erişim: 11.09.2013, <http://www.anibellek.org/?p=242>
- Kortun, V. (1992). Bir Sanat Otoritesi. Elele Dergisi. Erişim: 11.09.2013, <http://www.anibellek.org/?p=438>
- Kortun, V. (2004). Ofsayt Ama Gol: Açılımlar. Erişim: 11.09.2013, <http://www.anibellek.org/?p=279>
- Steger, M. B. (2006). Küreselleşme. (A. Ersoy, çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

GÜNSELİ KATO'NUN ESERLERİNDE KULLANDIĞI SEMBOLLER VE ANLAMLARI

Gonca YAYAN¹ , Özge YURTSEVER²

ÖZET

Bu çalışmada, günümüz performans ve minyatür sanatçısı olan Günseli Kato'nun kullandığı, geleneksel Türk sanatlarından yola çıkarak yapmış olduğu, eserler incelemeye alınmıştır. Araştırmada, sanatçının açmış olduğu sergilerden ve yapmış olduğu çalışmalardan örnekler seçilmiştir. Bu örnekler üzerindeki en çok kullandığı motifler tespit edilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen verilere göre çalışmalarında kullandığı motifler, desen düzenlemeleri, teknik ve renk özellikleri ile yorumlara yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: minyatür, geleneksel motifler, Günseli Kato

ABSTRACT

In this study, art works of the modern time performance and miniature artist Günseli Kato which were prepared with the inspiration from traditional Turkish art will be discussed. In the research, samples from the artworks of the artist and the exhibitions he opened are selected. Moreover, the motifs that he most commonly used in these samples are determined. Pursuant to the data gathered motifs, pattern structures, technical and color properties are reviewed.

Keywords: miniature, traditional motifs, Günseli Kato

¹Doçent Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi, gyayan@gazi.edu.tr

²Yüksek lisans öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Resim - İş Öğretmenliği, e.ozgeyurtsever@gmail.com

1. GİRİŞ

Günümüz önemli sanatçılarından olan Günseli Kato, ağırlıklı olarak minyatür sanatlarımızdan esinlenmiş, kendine has üslubuyla farklı çalışmalar yapmıştır. 1956 yılında, İstanbul'da doğan sanatçımız minyatürle ilgili çalışmalarına, 1974 yılında Topkapı Sarayı Müzesi'nde başlamıştır. Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim Bölümü'nü 1980 yılında bitiren Günseli Kato, Sato Vakfı aracılığıyla Japonya'ya gidip, 17 yıl orada kaldıktan sonra ülkesine dönmüştür. Geleneksel minyatür tarzından yola çıkarak, iki ve üç boyutlu çalışmalar yapmış, pek çok sergi açmıştır. Ayrıca bu çalışmalarının çoğunu izleyicilerin önünde canlı olarak (performans sanatı) icra etmiştir. Sanatçımız İstanbul'da çalışmalarına devam etmektedir.

Geleneksel Türk motif ve sembollerini, eserlerinde kullanan sanatçımızın esin kaynağı, geleneksel Türk minyatür sanatları olmuştur. Minyatür sanatlarından kısaca bahsedecek olursak; el yazması eserlere, metni aydınlatmak amacıyla eklenen, Orta çağ yazma eserlerinde baş harfleri vurgulamak amacıyla kullanılan, "kırmızı boya" anlamında ki "minium" kelimesinden türemiş, farklı dillerde "mianiare, miniatura, miniature, minyatür" olarak adlandırılmış çalışmalardır. (MAHİR, 2012: 15). Diğer bir deyişle; minyatür, el yazması eserlerin içeriğini açıklamak amacıyla metne eklenen, derinliği olmayan, hacimsiz, ışık ve gölge oyunlarından uzak resimdir. (TAŞ & ÖZTÜRK, 2015: 907).

Tarihte, minyatür sanatının en eski örneklerine, Uygurlar döneminde rastlarız. Dini değişimle birlikte Uygurlar, resim sanatına yönelmiş ve dinlerini yaymak amacıyla el yazması eserlerini resimlerle süslemişlerdir. (İNAL, 1995: 1-13).

İlk minyatürlü yazmalar, XI. yüzyıl sonlarına doğru, Selçuklular döneminde ortaya çıkmıştır. Bu yüzyılda tercüme edilen eserler, minyatürlü resimlerle kopyalanmaya başlamış, Osmanlı devleti döneminde de ağırlıklı olarak bu çalışmalara devam edilmiştir. (MAHİR, 2012: 16-32).

Bu dönemde, minyatür sanatıyla ilgili olarak Ehl-i Hiref teşkilatına bağlı olan nakkaşlar, müzehhipler, cetvelkeşler ve hattatlar, kolektif çalışma ürünlerini yaygınlaştırmışlardır. Bu çalışmalar arasında sanatkârlar; porteleri, aşkları, dinleri, topoğrafyayı, kozmolojiyi, mekaniği, astrolojiyi ve tarihi olayları, konu olarak çeşitli yazma eserlerde işlemişlerdir. Minyatürlerde canlı renkler egemendir, mesafe belirtilmez, şahıslar birbirini kapatmaz, yüksek olan yer arka planda gösterilir. Gölge oyunu yapılmaz, iki boyutludur. (ERSOY, 2007: 504).

Teknik olarak derinliğe, gölgeye ve hacme yer verilmeyen (YETKİN, 1953: 33-34) minyatürlerde ki bu konular; çoğunlukla gerçeklerin, hayallerin ya da inançların yan yana gelmesiyle oluşan motif ve sembollerdir.

Bilindiği üzere, her toplumun kendine has kültürel özellikleri ve farklılıkları bulunmaktadır. Toplumlarda ki kültürel farklılıklar sanat eserlerinde kendini göstermektedir. Toplumların birer aynası olan bu sanat eserleri arasında, dokuma, çini, ahşap, minyatür vb. gibi sanatlar yer almış ve gelişerek günümüze kadar gelmiştir. Yaşamı, doğumu, ölümü, ölümsüzlüğü, bereketi, bolluğu, nazarı ... kısacası insan olmanın verdiği tüm duyguları süsleyerek, eserlere dönüştürmüşler ve bunları birer motif ve sembol haline getirmişlerdir. Bu kavramlardan, Sembol; duyularla ifade edilemeyen bir şeyi belirten, somut nesne, işaret veya simgelerdir. (TDK, 2005: 1727). Farklı anlamlara gelen ya da farklı öğeleri simgeleyen çeşitli sembollerin kullanımı sembolizmle açıklanmaktadır. Sembolizm; olayların objelerin (nesnelere) ve kullanıla gelen deyim ve sözcüklerin, daha çok dinsel, felsefi ve estetik açıdan yorumunu yapan sistemdir. (ERSOY, 2007: 11). Motif ise; bezeme ve süsleme gibi işlerde yan yana gelerek bir bütünü oluşturan unsurlardan her biridir. (SÖZEN & TANYELİ, 2005: 166).

Türk süsleme sanatlarında kullanılan, kompozisyonlarda ki motifler, aslında Türk kültüründeki maddi ve manevi değerleri de içine alan sembollerden oluşmaktadır. Orta Asya coğrafyasında bulunan hayvanlar, doğa ve bitki örtüsü zaman içinde, Türk inanç sistemlerine ve süsleme öğelerini de içine alan sembollere dönüşmüştür. Sembolik anlatımlarda yer alan din, büyü, mitoloji, hayvan ve bitkilere ait motifler gibi pek çok sembol coğrafya ve yaşam koşullarının etkisiyle zenginleşerek geçmişten günümüze taşınmış ve plastik dile aktarılmıştır. (YAYAN & KILIÇ, 2014: 29).

Bu motifler içerisinde tabiat kaynaklı motiflerin yanı sıra, hayvan kaynaklı, stilize kaynaklı, diğer motiflerde minyatürlerde kullanılmıştır.

Tabiat Kaynaklı Motifler; daha çok doğada bulunan canlı-cansız her türlü öğelerden oluşmaktadır. Bunlar arasında en çok kullanılan, yaprak, çiçek, bitkiler bazen sembollerle bazen de yalın halleriyle, biçim, doku ve renkleriyle minyatür sanatçıların esin kaynağı olmuştur. Stilize Motifler; insanların zihninde oluşturduğu biçimlerdir. Nokta, çizgi, daire, üçgen vb. biçimler çoğunlukla soyut sembollerden oluşan şekillerdir. Minyatürlerle yapılan eserlerde bu stilize motiflerde kullanılmıştır. Hayvan Motifleri ise;

minyatürler de önem sırasına göre büyük veya küçük olarak yer almıştır.

Minyatürler de kullanılan renkler, toplumların kültür hayatında, bilhassa inançları itibariyle çok önemli bir yer tutmaktadır. Renk, sanatın duyularla insan üzerinde bıraktığı etkileri, doğayı taklit ederek idealleştirme ve soyutlaştırma ile ressamın imgelerini kurmasında kullandığı temel araçlardan biridir. Tabiatla halkların ve kültürlerin renklere yaklaşımı birbirlerinden farklıdır. Bu farklılıklar içerisinde Günseli Kato'nun eserlerinde ağırlıklı olarak kullandığı renkler; sarı, kırmızı, mavi, turkuaz, siyah, turuncu ve pembe'dir. Bir inanış ve varlık dünyasının yorumlayışı sonucunda; Sarı renk: Merkezi ve hükümlerliği temsil ederken, ilkel toplumlarda sonsuza dek yaşamı simgelemiştir. (ERSOY, 2007: 448). Ayrıca neşe, sıcaklık ve canlılık verir. Altın renginin saf bir metal olmasından dolayı, güneşi sembolize etmiştir. Bereket zenginlik iktidar, hararetin ve bilgi ışığının yayıldığı bir ışık silahıdır. (ERSOY, 2007: 391). Kırmızı renk: Türk kökenli halklar tarafından, tanrı, koruyucu ruh; ocak(ev), dirlik, bağımsızlık, hürriyet anlamlarının sembolü olarak yorumlanmıştır. (GENÇ, 2009: 9). Türklerde kırmızı bekaret simgesi olarak da kabul edilir. (KALAFAT, 2012: 42). Al (kırmızı) rengin kötü güçlerden koruyacağı inancı bulunmaktadır. Nazardan korunmak için çocukların alınına ateş ismi veya kurban kanı sürmek bu inançların sonucudur. (KALAFAT, 2012: 28). Ayrıca mücadele, canlılık ve dinamizmin sembolüdür. Heyecan verici, tahrik edici bir etkiye sahiptir. Huzursuz bir renktir. Mavi renk: Mistik, ruhani, gök tanrı/tengri inanç sistemiyle ilgilidir. Ulu tanrının ve göğün rengi olarak bilinmektedir. Gök medrese, gök mescit gibi kutsal mekanların isim alışlarında bu husus göz önünde bulundurulmuştur. (KALAFAT, 2012: 28). Siyah renk: Sessizliğin ve ölümün sembolüdür. Matemin, korkunun ve kederin rengidir. Ayrıca ölümsüzlüğü, şeytani güçleri simgelemektedir. (KALAFAT, 2012: 65). Turuncu renk: Gökteki güneşle, yer altındaki ateşin, ortasında bulunduğu var sayılarak, tanrı aşkına ulaşmanın olduğu kadar, ruhsal dengenin ve aşırı şehvet düşkünlüğün simgesel rengidir. Bağlılık ve doğruluğu yansıtır. (ERSOY, 2007: 457). İlkel toplumlarda ise sonsuza dek yaşamı simgelemiştir. Pembe renk: Aşk, sevgi ve dişiliğin sembolüdür. (YILMAZ, 2010: 33-34).

Günseli Kato eserlerinde; bitkisel, hayvansal, stilize motiflerin yanı sıra diğer motiflere de yer vermiş ve minyatür tarzında iki ve üç boyutlu olarak, performans sergilemiştir.

Günseli Kato'nun Eserlerinde Kullandığı Semboller ve Motifler

Günseli Kato, bitkisel motifler içerisinde; gül, ağaç, hatai'yi sıklıkla kullanmıştır.

1. Gül: Yorumsal açıklamaları oldukça fazla olan bir semboldür. Hristiyanlıkta İsa'nın kanını sembolize ederken, batı mitolojisinde Athena ve Afrodit'e adanan bir çiçek olmuştur. İslam bezeme sanatlarında ise din kitaplarının önemli bir süsleme ögesidir. İslamiyet'te ise Hz. Muhammed (s.a.v) gülün kokusunu çok sevmesinden dolayı, terinin bile gül koktuğu rivayet edilmektedir. Bu bakımdan gül yağı ve gül suyu İslam geleneklerinde geniş ölçüde yer almıştır. Ayrıca dinsel görüş, gülü bir tek'e (vahdet) dönüşün simgesi yapmıştır. (ERSOY, 2007: 81).

Gülün 3 boğumdan oluşan 18 yaprağı vardır. Birinci boğumda, 5 yaprak (İslam'ın 5 şartını), ikinci boğumda, 6 yaprak (imanın 6 şartını), üçüncü boğumda da, 7 yaprak (Fatih Suresini) sembolize ettiğine inanılmaktadır. (YAYAN & KILIÇ, 2014: 29).

2. Ağaç: Ağacın, sembolizmde çeşitli yönlerden yorumlara yol açan, ayrıcalıklı bir yeri bulunmaktadır. Çünkü o, yaşam denen çarkın süreklilik algısını yaratmaktadır. Ağaç, yaşayan bir insan gibi hep yukarı göğe doğru uzanarak çıkmak, boy atmak ve meyvelerini vereceği başa ulaşmak eğilim ve özlemini taşımaktadır. Ağacın, köklerinin güç aldığı yer altı gövdesi ile yeryüzü, üst dallarıyla da göğe yükselerek, evrenin üç katıyla birleştiğine ve tanrıyla ilişki kurduğuna inanılmaktadır. Tıpkı insanda olduğu gibi mitolojide de ağaca benzeyen sütunların, koruyucu özelliği olduğuna inanılmıştır. Dikilitaş ve sütunların mimaride kullanılmasının sebebi de budur.

Mitolojilerde, çok sık yer alan ağaçlar arasında, öncelikle hayat ağacı ve sırasıyla; incir, akasya, meşe, defne, çam, selvi, palmye, hurma, badem, çalı kullanılmıştır. Bu ağaçların sembolik açıdan farklı yorumları bulunmaktadır. (YAYAN & KILIÇ, 2014: 32). Günseli Kato'nun özellikle kullandığı; Karaağaç motifi: Asaleti, kendine güveni, huzuru ve liderliği sembolize etmektedir. Çınar motifi: Çınar ağacının, uzun ömürlü oluşundan dolayı, sevgi ve saygınlık kazanmıştır. Tanrıya göklere açılmış yalvarıp yakaran bir el gibi görülmüştür. (ERSOY, 2007: 284). Meşe motifi ise: Uzun ömür, sağlamlık, güç, maddi ve manevi planda yüceliği ifade eder. Dünyanın eksenini olarak yorumlanmıştır. (ERSOY, 2007: 34). Aynı zamanda da cesaretin simgesidir.

3. Hatai: Hatai üslubunun unsurları; ince hatlı, bariz olarak çizilmiş, kıvrımlarla birbirine bağlanmış

küçük rozetler, çiçekler, yapraklar, ağaçlar, yemiş ve meyvelerdir. Stilize yaprak, filiz ve çiçek motiflerinin birbirine dolaşması ile meydana gelen bir süsleme biçimidir.

Günseli Kato, **hayvan motifleri** içerisinde; boğa, at, aslan, kuş motifleri kullanmıştır.

1. Boğa: Yaratıcı gücün sembolü boğa, M.Ö 3000 den itibaren Anadolu'da dinsel amblemlerin örneği olarak kullanılmıştır. (ERSOY, 2007: 250).

18. ve 19. Yüzyıllarda, Anadolu'nun bazı bölgelerinde ki eserlerde, boğa figürü; güç, erkeklik ve bereketin sembolü yerine geçmiştir. Örneğin; Batı Karadeniz, Bartın yöresinde genellikle uçkura 'Boğa' figürü işlemek, erkek çocuğu simgelediğinden evli kadınlar tarafından kullanılmıştır. Dede Korkut Hikayeleri'nde boğa; güç, kuvvet ve yiğitliğin simgesidir. Boğa motifi, tarihin çok eski çağlarından beri, heykel, kabartma, para vb. nesnelere işlenmiştir. Anadolu'nun en önemli medeniyetlerinden olan Hititler'de ise; boğa, Gök Tanrı'nın sembolü olmuştur. (DURUL, 1979: 20).

2. At: Türk destanlarında ve diğer sözlü edebiyat ürünlerinin hemen hepsinde at, önemli bir konuma sahiptir. Bunun temelinde Türk halkının göçebe kültürünün büyük etkisi bulunmaktadır. Devenin Arap için önemi ne ise at'ın da Türk için önemi odur. Destan kahramanının yanında yer alan at, bütün Türk destan rivayetlerinde, olağanüstü özelliklere sahip olarak su ruhundan türemiştir. Türkler, at'ların denizden çıkan, dağdan inen ya da gökten, rüzgârdan, mağaradan gelen kutsal aygırlardan türediğine de inanmışlardır. At motifi, insan gibi anlayışlı ve duygulu olup, kuş gibi havada uçan özelliklere sahiptir. Türkler arasında, at'ın gücünün, Tanrı tarafından verildiğine inanılmıştır. (CAFEROĞLU, 1953: 201-212).

3. Aslan: Eberhard'ın Çin kaynaklarında yer alan Hsiug – nu kavimlerin bazıları tarafından aslanın bilindiği ve taht simgesi olarak kullanıldığını görmekteyiz. Hayvan mücadele sahnelerinde aslan, daima gök unsuruna uygun olarak zafer kazanan konumda olmuştur. Aynı zamanda iyi-kötü, aydınlık-karanlık gibi kavram çiftlerinin arasında olumlu olan tarafta yer almıştır. Birçok toplumda, aslanın postu ve yelesi, yiğitlik simgesi olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle; Türklerde de uzun saçın yaygın olarak kullanılmasıyla, aslan yelesi arasında, simgesel bir ilişki kurulmaktadır.

Budist mitolojisinde aslan, bazen tahtı bazen de hükümdarın kendisini temsil etmiştir. Aslan, hükümdarların kuvvet ve kudretinin sembolü olmuştur. Tahtı ve hükümdarı, her türlü kötülükten koruyan,

nazarlık ve tılsım yerine geçmiştir. Şaman kültür inancında ise, Aslan ve Kaplan gökyüzü ve yer altı seyahatinde yardımcı ruh olmuştur. Aslan, güneş ve aydınlık sembolüdür. Ay ve Güneş, Orta Asya'dan beri Türklerde, iki sembol olarak kullanılmıştır. Hatta Anadolu'da, Anadolu Selçuklularında çift başlı kartal, aslan ve ejder motifleri hükümdarlık kuvvet ve kudreti ve de ışığın sembolü olarak bilinmektedir. Aslan; güç, cesaret, şeref, sağlık, şehvet ve başarı timsali olmuştur. (YAYAN & KILIÇ, 2014: 56-57). Burçlar çemberinde de aslan, hayatı simgelemektedir. (ERSOY, 2007: 248).

4. Kuş: Anadolu'da yaşamış diğer medeniyetlerde de kullanılmıştır. Örneğin, Frigyalılar döneminde kuş idol'leri çok kullanılmış ve mutluluğun simgesi olarak yorumlanmıştır. İslam dini ise, kuşlara özel bir yer ve değer vermiş, hatta Kuran-ı Kerim'deki Nur suresinde, kuşların Tanrı'ya dua ettikleri bildirilmiş, yerçekimine karşı gelerek, yükseklerde uçtuklarından dolayı da Tanrıya yakın varlıklar olarak bilinmiştir. Hemen her toplum, ölümden sonra ruhun tıpkı bir kuş hafifliğiyle göğe uçacağını kabul etmiştir.(ERSOY, 2007: 284).

Yine kaynaklarda, Hz. Süleyman'ın Saba Melikesi Belkis ile haberleşmesinin Hut Hut kuşu sayesinde olduğu yazılıdır. Kuşlar haber getiren ve müjdeleyici varlıklar olduğundan kuş resimlerine suret gözüyle bakılmayıp kutsal varlıklar olarak görülmüştür. Türk halkının geleneksel inançlarında kuş, kısmeti sembolize etmiştir. Bu inanış günümüzde hala devam etmektedir. Konu üzerine araştırmalar yapan, Prof. Dr. Beyhan KARAMAĞRALI ise, kuş figürlerinin Hacı Bektaş-ı Veli ya da Hz. Ali'yi temsil ettiği görüşünü savunmaktadır. Ayrıca kuş, kadın ile özdeşleştirilerek, kutsal görülmüştür. Türk halkının geleneksel inançlarında kuş, kısmeti sembolize etmiş hatta kuş pislği uğur ve şans olarak nitelendirilmiştir. Bu inanış günümüzde hala devam etmektedir. (AKSEL,1971: 188-189). Kuş'un kadınlı özdeşleştirilmesi konusunda, Günseli Kato'da belki de bu düşünceden yola çıkarak eserlerinde kullanmıştır. Bu kuş (kırlangıç) motifi, aynı zamanda ölümü ve yeniden dirilişi, ölümlü hayatın birbirini izleyişini tamamladığını ifade etmektedir.

Günseli Kato'nun eserlerinde yer alan, **stilize edilmiş motiflerde** ise; hilal motifi ve hafif dalgalı çizgiler kullanılmıştır.

1. Hilal: Çok eski dönemlerden itibaren Türkler, güneş, ay ve yıldız motiflerini daima kutsal kabul etmiş ve bayraklarında da yer vermişlerdir. Hun'larda ve Göktürk'lerde Güneş Alp'lik ve hükümdarlığın sembolü olarak kullanılmıştır. Anadolu'da Selçuklu'larda ki mimari motiflerde kozmik motiflere (güneş, ay,

yıldız vb.) sıkça rastlanmaktadır. Bu semboller, Osmanlı Devleti döneminde de kullanılmış, devletin büyüklüğünü ve parlaklığını sembolize etmiştir. Özellikle padişah ve devlet makamı giysilerinde ve saray tekstilinde bu sembolik motiflere yer verilmiştir. (ERGENE, 2011: 118-119).

Bir inanışa göre ay (hilal) motifi, dişi, pasif ve suyla ilgili niteliklere sahip sembollerini içermektedir. Bu bakımdan Ay, doğurgan kadını temel alan tanrıçaların üzerinde de yaygın olarak kullanılmış bir motiftir.

Hilal motifi, birçok Müslüman devletinde, bir ya da birkaç yıldızla birleştirilerek cennetin bir imajı olarak da değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır. Hilal, yeniden doğuşun bir amblemi olarak da kullanılmıştır. Bu nedenle ölüm, insanın üzerine kapanır gibi görünmese de, bu o insanın bir zaman sonra başka ve ebedi bir boyutta tekrar doğacağı şekilde yorumlanmıştır. Sümer mezarlarında da kadınların altın'dan yapılmış ay takıları ile defnedilmiş olmaları yeniden doğuş ve diriliş dileğiyle ilişkilendirilmektedir. (YAYAN & KILIÇ, 2014 : 61 - 62).

2. Hafif Dalgalı Çizgi: Şefkati, hoşgörüyü, zerafeti ve yumuşaklığı temsil etmektedir. (YAYAN & KILIÇ, 2014: 65).

Günseli Kato'nun, eserlerinde kullandığı **diğer motiflerde** ise; melek motifi kullanmıştır.

1. Melek: Tıpkı muhafız asker gibi buldukları yerdeki kutsal kişileri, yüceltirken aynı zamanda da kutsallaştırmışlardır. Melekler hem yerde hem gökte hem dünyada hem de ahiret de olabilirler. En önemli fiziksel özellikleri ise kanatlarının olmasıdır. Bu kanatlar, tek tanrılı dinler öncesinde de var olmuştur. Bizans sanatının tasvirlerinde ve Yunan- Roma mitolojilerinde üslup olarak da belirlenmiştir. (ÖZALAN, 2010: 84).

Günseli Kato'nun eserlerinde kullandığı bu motif ve sembollerden yola çıkarak "Gelenek Şimdi" adlı sergisinde yer alan 10 eserini teknik ve sanatsal açıdan yorumunu yapmaya çalışacağız.



Resim 1. Günseli Kato , " Gelenek Şimdi ", 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 110 cm x 160 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – "Gelenek Şimdi" sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Melek, gül

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 110 cm x 160 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı, turuncu ve siyahken eserde melek, gül motifleri kullanılmıştır. Eserde kanatlı bir figür olan melek figürü, elinde kase, harelî başı ve çiçekli kanatları ile uçar vaziyette görülmektedir. Melek figürünün yüzü kaseye bakar şekilde olup, siyah saçlı, kırmızı yanaklı ve iri gözleri ile kendi içine dönük, bir şekilde ifade edilmiştir. Meleğin başı küçük, boynu ince, omuzları narin ve düşüktür. Kırmızı elbise giymektedir. Kompozisyonda; kırık, eğri, düz çizgiler yer almakta olup kanatlar "c" şeklindedir. Eserde, kutsallığı sembolize eden kanatlı melek ve İslam'ın sembolü gül motifi; mücadelenin rengi kırmızı ve canlılığın rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 2. Günseli Kato , " Gelenek Şimdi ", 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 110 cm x 160 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Melek, kuş

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 110 cm x 160 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı ve siyahken eserde melek ve kuş sembolleri kullanılmıştır. Bu çalışmada, iki figür yan yana oturmaktadır. Melek figürü elindeki kitabı okurken, öteki figür de, kucağında siyah bir kuş ile işaret parmağı havada, okunanları dinlemektedir. Figürlerin, başında da hare bulunması nedeniyle, bunların melek veya kutsal kişiler olduğunu anlamaktayız. Bu iki melek figürünün kırmızı renkte kıyafetler giydiği görülmektedir. Eserde, kutsallığı sembolize eden melek ve müjdeleyici varlıklar olarak bilinen kuş (kırlangıç); dinamizmin rengi kırmızı, kederin rengi siyah ile kullanılmıştır.



Resim 3. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

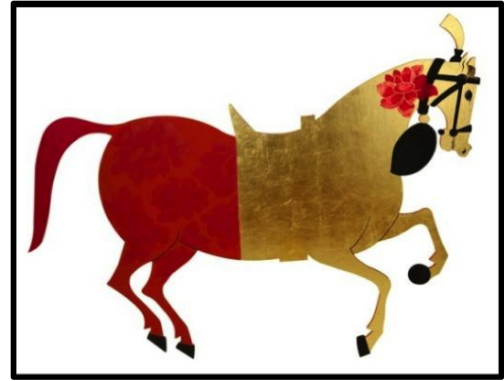
2- Ebat: 200 cm x 210 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: At, kuş (kırlangıç), gül

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 200 cm x 210 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı, siyah, mavi ve tonları iken, eserde at, kuş ve gül motifleri kullanılmıştır. Bu çalışmada görülen at, eninden düz bir çizgi ile kesilmiş olup iki farklı renge boyanmıştır. Üst

parçada siyah zemin kullanılırken, çalışmanın ortasında sarı renkte, at eyeri bulunmaktadır. Eserin solunda, biri büyük biri küçük, iki tane kırmızı gül; sağında ise, bir tane kırmızı gül, üstünde sarı bir kuş ile yer almaktadır. At'ın yine martingal (Şahlanmasına engel olmak için beygirin dizgin veya geminden kolanına bağlanan kayış) kayışı sarı renkte yapılmış olup, atın başı kırk beş derecelik açıdadır. At'ın kuyruk ucu düğümlemiş, ayaklarının ise ikisi havada ikisi ise zemine değer şekilde yerleştirilmiştir. Kompozisyonda; dikdörtgen, yamuk, oval şekiller bulunurken; eğri, düz, kırık, yuvarlak, spiral gibi çizgilere de yer verilmiştir. At'ın kalça kısmı, bombeli ve “s” şeklindedir. Eserde, kutsal varlık sayılan at, haber getiren ve müjdeleyici varlıklar olduğu bilinen kuş (kırlangıç) ve İslam'ı sembolize eden gül motifi; mücadelenin rengi kırmızı, kederin rengi siyah, sonsuzluğun rengi mavi ve canlılığın rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 4. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 200 cm x 210 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: At, gül

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 200 cm x 210 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı ve siyah iken eserde at ve gül motifleri kullanılmıştır. At ortasından düz bir çizgi ile kesilip iki farklı renge boyanmıştır. Sol parçada kırmızı, sağ parçada ise sarı renkler hakimdir. At eyerinde, siyah koşum takımı kullanılmıştır. At'ın boynuna bir kırmızı gül yerleştirilmiştir. At'ın başı kırk beş derecelik açıda durmakta ve figür, hareket halinde görülmektedir. Kompozisyonda; yamuk, oval şekiller yer alırken; eğri, düz, kırık, yuvarlak, spiral çizgiler de kullanılmıştır. Eserde, kutsal varlık sayılan at ve tek'e

(vahdet) dönüşün sembolü olarak gül; dinamizmin rengi kırmızı, ciddiyetin rengi siyah ve güneşin rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 5. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 200 cm x 210 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisinden

4- Kullanılan Motif ve Semboller: At, gül

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 200 cm x 210 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı, siyah ve mavinin tonlarıyken eserde at ve gül motiflerine yer verilmiştir. Bu çalışmada, at figürünün ortasından, düz bir çizgi ile kesildiği ve iki farklı renge boyandığı görülmektedir. Sol tarafta, siyah zemin üstüne, altın sarısı altı adet gül motifi; sağ tarafta ise, mavi ve tonlardaki zemin üstüne, altın sarısı çizgiler, yer almaktadır. At'ın başı kırk beş derecelik açıda olup, boynunda kırmızı bir şerit bulunmaktadır. Eserde at'ın hareket halinde olduğu görülmektedir. Kompozisyonda; dikdörtgen, yamuk, oval şekilleri yer alırken, eğri, düz, kırık, yuvarlak, spiral çizgilere de yer verilmiştir. At'ın kalça kısmı, bombeli ve “c” şeklindedir. Eserde, kutsal varlık sayılan at ve tek'e (vahdet) dönüşün sembolü olarak, gül motifi; dinamizmin rengi kırmızı, sessizliğin rengi siyah, sıcaklığın rengi sarı ve özgürlüğün rengi mavi ile kullanılmıştır.



Resim 6. Günseli Kato, “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 170 cm x 210 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: At, gül, aslan

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 170 cm x 210 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı, turuncu ve siyah iken eserde at, gül ve aslan motifleri kullanılmıştır. Bu çalışmada ki at figürünün zemini, kırmızı renkle kaplanmıştır. At'ın ortasında, sarı renkte, yuvarlak hatlardan eyer yapılmış olup, üstü kırmızı ve turuncu tonlardaki güllerle bezelidir. At'ın baş kısmı ve çevresi, siyah gül motifleri ile işlenmiş, eyerin sağında kalan kısma ise siyah bir aslan figürü yerleştirilmiştir. At'ın koşum takımı altın rengindeyken, kuyruğu, yelesi ve tırnakları siyah renktedir. Kompozisyonda at hareket halinde görülmektedir. Eserde, kutsal varlık sayılan at, güç sembolü aslan ve tek'e (vahdet) dönüşün sembolü gül motifi; dinamizmin rengi kırmızı, ölümün rengi siyah ve sıcaklığın rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 7. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 170 cm x 210 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Boğa, hilal, hatai

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 170 cm x 210 cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmıştır. Bu çalışmada kullanılan renkler kırmızı, sarı ve siyah iken, eserde boğa, hilal ve hatai motifleri yer almıştır. Bu çalışmada boğa figürünün zemini siyah renkle kaplanmış ve üstüne kırmızı renklerde çiçek, çınar yaprağı, meşe ağacının palamudu hatai şeklinde, işlenmiştir. Boğa'nın eyer ve koşum takımı altın rengindedir. Boğa figürünün tırnakları kırmızı renkte iken kuyruğu, bacakları ve başı siyah renktedir. Kompozisyonda boğa'nın hareket halinde olduğu görülmektedir. Boynuzları ise hilal şeklini almıştır. Eserde yiğitliğin sembolü boğa, cennetin sembolü hilal ve hatai motif; mücadele rengi kırmızı, kederin rengi siyah ve güneşin rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 8. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 200 cm x 100 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Karaağaç, kuş (kırlangıç)

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 200cm x 100cm

ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışma olup, kullanılan renkler sarı ve siyahtır. Eserde ağaç ve kuş motifleri yer almıştır. Bu çalışmada yer alan ağaç figürünün zemini siyah renkle kaplanmış olup, üstüne sarı renkte kırlangıç motifleri işlenmiştir. Ağacın üstünde on dokuz tane kuş bulunmakta ve bu kuşlar yuvarlak formda yapılmış ağaca, simetrik ve sıralı şekilde, hepsi aynı yöne bakar durumda, yerleştirilmiştir. Ağacın gövdesinde sarı ve siyah renkler kullanılmıştır. Ağacın gövdesinden kök kısmına doğru, kavisli çizgiler kullanılmıştır. Eserde yaşam denen çarkın sürekliliğini sembolize eden karaağaç ve müjdeleyici varlıklar olduğu bilinen kuş (kırlangıç); kederin rengi siyah ve sıcaklığın rengi sarı ile kullanılmıştır.



Resim 9. Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 170 cm x 90 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Karaağaç, gül, aslan

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 170 cm x 90cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler sarı, siyah ve turuncu iken eserde ağaç, gül ve aslan motifleri kullanılmıştır. Bu çalışmada yer alan ağaç figürünün zemini sarı renkle kaplanmış. Üstünde turuncu renklerde gül motifleri ile siyah bir aslan figürü yer almaktadır. Aslanın tek ayağının, ağacın gövdesini tutar şekilde olması, sanki ağacın ayakta durmasını sağlıyormuş hissi, yaratmaktadır. Aslan sadeleştirilmiş şekilde yapılmış

olup, ağzı açık, dişleri görünür biçimdedir. Kafası sol üste doğru bakmakta, gözleri sanki bir şeyi takip ediyormuş hissi vermektedir. Bu kompozisyonda aslan güllerin arasında görülmektedir. Güller ağacın yuvarlak olan dal kısmını ortadan ikiye bölecek şekilde hafif kavisle çizilmiştir. Ağacın gövdesinden, kök kısmına doğru siyah, sarı ve kırmızı renkler kullanılmıştır. Ağacın dalları ile gövdesinin birleştiği kısımda yine gül motifi kullanılırken, gövdenin orta kısımları düz renkte bırakılmış ve kök kısmında yine gül motifleri yerleştirilmiştir. Çalışmada, yuvarlak, eğri, kırıkli şekiller kullanılmıştır. Eserde, yaşam denen çarkın sürekliliğini sembolize eden karaağaç, cesaret sembolü aslan ve İslam'ın sembolü gül motifi; yaşama sevincinin rengi turuncu, canlılığın rengi sarı ve ciddiyetin rengi siyah ile kullanılmıştır. 1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.



Resim 10 . Günseli Kato , “ Gelenek Şimdi “, 2011, Ahşap

1- Teknik Özellikler: Ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne boyama.

2- Ebat: 200 cm x 100 cm (Takribi)

3- Tarih: 2011 – “Gelenek Şimdi” sergisi

4- Kullanılan Motif ve Semboller: Ağaç, gül, aslan

5- Kompozisyon Özellikleri: Takribi 200 cm x 100cm ebatlarında ahşap, iki boyutlu, dekupe edilmiş form üstüne, boyama tekniğiyle yapılmış bir çalışmadır. Bu çalışmada kullanılan renkler siyah, pembe ve sarı tonlarıyken eserde ağaç, gül ve aslan motifleri görülmektedir. Ağacın, zemini siyah renkle kaplanmış, üstüne pembe renklerde gül motifleri ve sarı renkte bir aslan motifi yerleştirilmiştir. Aslanın başı, sağ tarafa dönük, ağzı açık ve dişleri görünür şekilde

ifadeleştirilmiştir. Ön ayakları, havada tırmanır bir pozisyonda dururken, arka ayakları da bu pozisyona eşlik etmektedir. Ayrıca, tırnakları pençe atar şekilde, belirgin ve yırtıcı gözükmektedir. Aslan figürü, genel hat itibarıyla sadeleştirilmiş ve üzerine sarının koyu tonlarında gül motifleri işlenmiştir. Altı tanesi gövdede, dört tanesi de bacaklarda olmak üzere, sekiz gül motifi, aslan figürünün üzerinde yer almaktadır. Güller, ağacın yuvarlak olan dal kısmını ortadan ikiye bölecek şekilde hafif kavisle yapılmıştır. Eserde, yaşam denen çarkın sürekliliğini sembolize eden karaağaç, güç sembolü aslan ve İslam'ın sembolü gül; aşkın rengi pembe ve ciddiyetin rengi siyah ile kullanılmıştır.

SONUÇ

Bu araştırma, günümüzün önemli minyatür ve performans sanatçılarından olan Günseli Kato'nun, “Gelenek Şimdi” sergisinde yer alan eserlerinde kullandığı, geleneksel Türk motif ve sembollerinin, özelliklerini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Sembolik ifadeler, yalın olarak anlatılmak istenenin, gerçek değerinin anlaşılacağı endişesiyle meydana getirilmiştir. Bu nedenle, sembollerin iletmek istediği mesajlar önemlidir. İnsan zihninin gelişmesine paralel olarak bu mesajlar, olaylar, sıfatlar, simgeler ile birer sembolik ifadeye dönüşmektedir. Sembolik ifadeler, gerçeklerin aşamalı olarak, varlıkların zihinsel ve ruhsal olarak genel ve yalın anlatım yoluyla anlatılmasına katkıda bulunmaktadır. Semboller, daima insanın hayal etme ve kavrama gücünü uyarıp, kendine uygun tarzda, çözümlenmelere gitmesine sebep olmakta, böylece farklı anlayışlar ve gelişmelere yol açmaktadır.

Araştırmamıza konu olan Günseli Kato, çalışmalarında sembolik ifadeleri, farklı bir şekilde yorumlayarak, eserler ortaya çıkarmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen verilere göre, sanatçımızın, eserlerinde en çok kullandığı motifler ve semboller; gül, ağaç (karaağaç, çınar, meşe), hatai, boğa, at, aslan, kuş, hilal, hafif dalgalı çizgi, melek olmuştur.

İnsanoğlu, yaşadığı ortamda eserlerini renklendirirken, mutluluk, neşe, sıkıntı, bunalım, keder gibi pek çok hissi açığa vurma arzusundadır. Bu bakımdan renkler, insanoğlunun vazgeçilmez tutkusu ve ihtiyaçlarını karşılayıp cevaplandırılan birer araçlardır.

Sanatçımız Günseli Kato, minyatür sanatından yola çıkarak yaptığı çalışmalarda ağırlıklı olarak; sarı, mavi, kırmızı, siyah, turuncu, pembe gibi renkleri kullanmıştır. Böylelikle sanatçı eserlerinde geçmişten gelen Türk motiflerini, kendi yorumu ve sanat anlayışıyla, günümüze uyarladığı ve farklı bir boyut kazandırdığı anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

AKAR, A., KESKİNER, C. , (1978), Türk Süsleme Sanatında Desen ve Motif. Kültür ve Sanat Yayınları.

AKSEL , M. (1971). Sanat ve Folklor. İstanbul: M.E.B Devlet Kitapları.

ARSEVEN, C., E.. (1970). Türk Sanatı. İstanbul: Cem Yayınları.

CAFEROĞLU, A. (1953). Türk Onomastiğinde At Kültü. İstanbul: Türkiyat Mecmuası. C. 10

DURUL, Y. (1979). İşleme Sanatında Uçkur ve Makramalar. Sanat Dünyamız Dergisi, Sayı 15.

ERGENE, P. (2011). 18.y.y ve 19.y.y Türk İşleme Motiflerinde Sembol Dili Ve Sembolizm İçerikli Yeni Yorumlar. İstanbul: T.C Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

ERSOY, N. (2007). Semboller ve Yorumları. İstanbul: Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri

GENÇ, R. (2009). Türk İnanışları İle Milli Geleneklerinde Renkler ve Sarı, Kırmızı, Yeşil. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları

GÖNÜL, M. (1992). Türk El İşleri Sanatı. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.

İNAL, G. (1995). Türk Minyatür Sanatı (Osmanlı'dan Günümüze Kadar). Ankara: AKM Yayınları.

KALAFAT, Y. (2012). Türk Halk İnançlarında Renkler. Ankara: Berikan Yayıncılık

KESKİNER, C. (2000). Türk Süsleme Sanatında Stilize Çiçekler. Ankara: T. C. Kültür Bakanlığı Sanat Eserleri Dizisi 289.

MAHİR, B. (2012). Osmanlı Minyatür Sanatı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

MEGEP, (2008). Geleneksel Desen. Ankara: MEB

OĞUZ, B. (1983). Mezar Taşında Simgeleşen İnançlar. İstanbul: Anadolu Aydınlanma Vakfı Yayınları.

ÖZALAN, I. (2010). Bizans Sanatında Melek Tasvirleri. İstanbul: T.C Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

ÖZGÜÇ, T. (1943). Ön tarihte Anadolu İdollerinin Anlamı. Ankara: DTCF Dergisi II/I

SEVİN, V. (2003). Anadolu Arkeolojisi. İstanbul: Der Yayınları

SİLİVRİLİ, K. . (1987). Türk Çiniciliğinde Motifler. İstanbul: Sandoz Bülteni.

SÖZEN, M., TANYELİ U.(2005). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

TAŞ, E. , ÖZTÜRK, G. , (2015). Osmanlı Minyatürlerinde Sürrealist Yaklaşımlar (XVI. – XVII. yüzyıllar). Ankara: Literature and History of Turkish or Turkic

TDK, (2005). Türkçe sözlük. Ankara: TDK

ÜNVER, A. S. (1990). 50 Türk Motifi. İstanbul: Doğan Kardeş Yayınları.

YETKİN, S. , K. , (1953). İslam Minyatürünün Estetiği. Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları

YAYAN, G., KILIÇ, A. (2014). Kahramanmaraş Sandıklarında Kullanılan Motif ve Sembollerin Dili. Kahramanmaraş: Öncü Basımevi

YILMAZ, M. (2010). Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar. Ankara: Data Yayınları

