



Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 3962
Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları No: 22

sanat&tasarım

art&design

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ
ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

ÇİLT / VOLUME 10 - SAYI / NUMBER 2 - ARALIK / DECEMBER 2019 - ISSN: 2146-7692

ÖNSÖZ

Bu sayımızda da, her zaman olduğu gibi, sanatın farklı alanlarına yönelik sorunlara odaklanan ve yeni önerilerle bakış perspektifimizi zenginleştiren metinlere yer veriyoruz. Bu metinlerin yeni araştırmalar için önemli bir referans olmasını temenni ediyoruz.

Sanatın kuramsal boyutuna yönelik üretimlerin yetersizliği ülkemizde hep tartışılmalıdır. Bu anlamda dergimiz, deneyimlerimizi ve birikimlerimizi bilimsel verilerle temellendirerek, ortaya koymak; tartışmaya açmak ve bu eksikliği gidermek için önemli bir platform olmaktadır. Sanatsal bilginin, keyfiyet yerine, tarihsel ve kültürel bakışlarla beslenen, sistematik ve ölçülebilir yöntemlerle ortaya konulan bir bilgi olduğu, bugün artık daha belirgindir. İşte bu noktada, gerek akademik ortamın, gerekse sanat ortamının ihtiyaç duyduğu sanatsal sorunları tespit etmek, bunları bilimsel yöntemlerle irdelemek, tartışmak ve çıkarımlarda bulunmak, her zaman için güvenilir bir zemin oluşturmaktadır.

Bu bağlamda yılda iki sayı, otuza yakın araştırma ve derleme makalesi ile ülkemizin kültür sanat ortamına sağladığımız katkı, okuyucularımızın, dikkatinden kaçmamakta ve artan bir ilgiyle karşılaştığımızı görmekteyiz. Makale sayımızdaki düzenli artış grafiği, bu ilginin somut bir göstergesidir. Öte taraftan dergimizin ULAKBİM, EBSCO, İDEALONLINE gibi önemli indekslerde tarandığını önceki sayımızda belirtmiştik. Bunlar ile birlikte dergimiz artık, çoklu veritabanlarına, aboneliğe dayalı erişim sağlayan Web of Science Group'ta da yer alamakta, taranmakta ve daha geniş kesimlere ulaşmaktadır. Bunlar, kuşku yok ki hedeflediğimiz şeyler... ve gerçekleştiği için de mutlu olduğumuz ve de geleceğe yönelik bizi umutlandıran, motivasyonumuzu artıran şeyler...

Bu sayımızda, 7 araştırma, 7 derleme makalesine yer vermekteyiz. Bu makalelerde farklı konu ve içeriklerin tartışılmasını ve çağımıza özgü sorunların ele alınmasını önemli görüyoruz. Sözelimi, öteden beri sanat ve oyun arasında kurulan ilişkinin bugün dijital oyun ve sanat bağlamında irdelenmesini; yine çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzünde öğrenme ve eğlenme deneyimini zenginleştiren unsurların neler olduğunu tartışmak; tasarımda katılımcı uygulamalar; ve toplumsal yapı değişiminin logolardaki yansımaları gibi sorunların irdelenmesini çağımız kültürünün bir yansıması olarak önemli görüyoruz. Öte taraftan müzik eserinin yorumunda, uygulama şekli kuşku yok ki esere yeni bir ruh katmaktadır. Bu konudaki keman ve piyano alanındaki yorumu zenginleştirecek yaklaşımlar, Klasik Türk Musikisi ve özellikle ilköğretimde müziğin sosyalleşmedeki etkisini ele alan metinlerin ilgi çekeceğini düşünüyoruz. Yine bu sayımızda, Türk Manzara Resmi'nde su metaforu; dokunun, Worringer ve Deleuze'nin duyumsama tanımlarına dayanarak yeniden yorumlanması ve Kobra Akımı'nı da ele alan metinler, farklı bir perspektif sunmaktadır. Ayrıca bu sayımızda Vladimir Propp'un yapısal çözümleme yöntemine ve bunun yorumuna odaklanan metin; ve seramiğin teknik altyapı süreçleri, özellikle de cam eğitimi ve mezunlarının istihdamına yönelik metinlerin ilgi çekeceğini düşünüyoruz.

Son olarak, bu sayımızın hazırlanmasına katkı sunan yazarlarımıza, editörlerimize, hakemlerimize ve dergimizin size ulaşmasında, özverili bir emek ortaya koyan çok değerli ekibimize teşekkür ediyorum.

Prof. Hayri ESMER
Baş Editör
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

FOREWORD

In this issue, as always, we include articles focusing on issues in different fields of art, which enriches our perspective with new suggestions. We hope that these articles will be important reference points for new research.

The inadequacy of the emphasis on the theoretical dimension of art has always been discussed in our country. In this sense, our journal serves as a platform to share our experience based on scientific data and to discuss related issues, hence fill this gap. Today, it is more evident that artistic knowledge is systematically measured, enriched by historical and cultural perspectives, rather than its being arbitrary.

To this end, our biannual journal contributes to the culture and art environment of our country with approximately thirty research and review articles published per year. The regular increase in the number of articles is a concrete indicator of this interest. We have already mentioned in our previous issue that our journal is indexed in prestigious databases such as ULAKBİM, EBSCO and İDEAONLINE. We are proud to announce that our journal is now indexed in Web of Science Group, a multidisciplinary database providing access on subscription, which helps us reach a wider audience. These are, of course, what we have aimed at...and we are happy to have realized that. This makes us hopeful and increases our motivation for the future...

In this issue, you may find 7 research and 7 review articles. We consider it important to discuss different issues that address the problems of our time. For example, the relationship established between art and game has been examined in the context of digital game and art today in this issue. Also, the factors contributing to the entertainment and learning experience of the graphical user interface for children; participatory practices in design; and the impact of social structural changes on logos as the reflection of today's culture are discussed. Moreover, as the way a music piece is interpreted adds flavor to it, we think the articles about approaches to enrich the interpretation in violin and piano; classical Turkish music and the effect of music education on socialization especially in primary education are to attract attention of our readers. In this issue, the articles about water metaphor in Turkish landscape painting; the re-interpretation of texture based Worringer and Deleuze's touch sensation; and the Cobra movement will also provide a different perspective to our readers. In addition to this, the articles about Propp's structural analysis method and its interpretation; technical processes of ceramic; and especially glass education and the employment problems of its graduates will be of our readers' interest.

Finally, I would like to extend my gratitude to our writers, our editors, our referees and to our team who put in their time and effort in the publishing process of our journal.

Prof. Hayri ESMER

Editor in Chief

Director of the Graduate School of Fine Arts

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ

ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

Sahibi: Anadolu Üniversitesi adına, **Rektör Prof. Dr. Şafak Ertan ÇOMAKLI**

Owner: On behalf of Anadolu University, **Rector Prof. Dr. Şafak Ertan ÇOMAKLI**

Yayın Yönetmeni: (Sorumlu Müdür) / **Publications Director:** Osman Nuri **KIDAK**

Yayın Yönetmeni Yardımcısı: / **Publications Director Assist.:** Gaye **TURHAN** / Ebru **ÖZEN**

Dizgi / Typest: B. Taha **MURAT** / Ender **ZORLU**

Kapak Tasarımı / Cover Design: Öğr. Gör. Cemalettin **YILDIZ**, Arş. Gör. Deniz **DALMAN**

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Alan Editörler Kurulu bulunan, ulusal hakemli bir dergidir. Yılda iki kez yayımlanır. Gönderilen yazılar önce Baş Editör ve ilgili alan editörü tarafından bilimsel nitelik, etik araştırma yöntemlerine uygunluk açısından incelenerek değerlendirilir. Uygun bulunan yazılar alanında uzman iki ayrı hakeme gönderilir. Hakemlerin kararları doğrultusunda yazı ya doğrudan ya da düzeltilerek yayımlanır veya reddedilir. Hakemlerin gizli tutulan raporları dergi arşivinde on yıl süre ile muhafaza edilir. STD'de yayımlanan tüm eserlerin yayım hakkı Anadolu Üniversitesine aittir.

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, dünyanın en kapsamlı akademik tam metin dergi ve benzeri kaynak veri tabanlarından biri olan EBSCO Bilgi Hizmetleri ile elektronik lisans işbirliğine girmiştir. Sanat & Tasarım Dergisi EBSCO ve ULAKBİM veri tabanlarında yer almaktadır.

Anadolu University Journal of Art & Design is a national refereed journal that has an editorial board. The journal is published twice a year. The Editor-in-Chief and the related Editor evaluate the submissions in terms of scientific quality, ethics and research methods. If they deem appropriate, the articles are sent to two referees, all experts in the related field. In line with the suggestions of referees, the articles are published with or without corrections, or rejected. The reports of referees are kept in the archives of the journal for ten years. Anadolu University holds the copyright of all papers published in the Journal of Art & Design (JAD).

Anadolu University Journal of Art & Design has entered into an electronic licensing relationship with EBSCO Information Services, the world's most prolific aggregator of full text journals, magazines and other sources. Journal of Art & Design can be found on EBSCO and ULAKBİM's databases.

Yazışma Adresi /Adress:

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat & Tasarım Dergisi Sekreteryası

Yunussemre Kampüsü 26470 Tepebaşı - **ESKİŞEHİR**

e-mail: sanattasarim@anadolu.edu.tr

Web adresi: <https://std.anadolu.edu.tr>

ISSN: 2146-7692

Baskı Tarihi: ARALIK 2019

Anadolu Üniversitesi Basımevi Tesislerinde 500 Adet Basılmıştır.

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ

ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

DERGİ EDITÖRLERİ

Baş Editör / Editor-in-Chief: *Prof. Hayri ESMER*

Editör / Editor: *Doç. Hüseyin Bülent AKDENİZ*

Editör / Editor: *Doç. Dr. Selvin YEŞİLAY*

İngilizce Dil Editörü / English Language Editor: *Öğr. Gör. Meral Melek ÜNVER*

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü 26470 Eskişehir-TÜRKİYE

Tel/Phone: +90 222 335 05 80 dahili / ext: 4187

Faks/Fax: +90 222 335 79 43

E-posta/E-mail: sanattasarim@anadolu.edu.tr

ALAN EDITÖRLER KURULU / FIELD EDITORIAL BOARD

Prof. A. Mümtaz SAĞLAM / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Adnan TEPECİK / Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Ash YAZICI / Bartın Üniversitesi

Prof. Ayşe Gülriz GERMEN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Ayşe SEZER / Akdeniz Üniversitesi

Prof. Ayşe Sibel KEDİK / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Alper ÇABUK / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Ayşe Müge BOZDAYI / TOBB ETÜ

Prof. Dr. Aytekin CAN / Selçuk Üniversitesi

Prof. Ayten SÜRÜR / Arel Üniversitesi

Prof. Dr. Bahadır GÜLMEZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Burak KAPTAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Burak TÜZÜN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Burcu KARABEY / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Prof. Bülent ALANER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Candan DİZDAR TERWIEL / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Caner KARAVİT / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Emel ŞÖLENAY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Emre FEYZOĞLU / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Erol ALTINSAPAN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Erol İPEKLİ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Eylem ÖNDER BAŞARIR / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Fatma AKYÜREK / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Ferhat ÖZGÜR / Yeditepe Üniversitesi

Prof. Gülbin KOÇAK / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Gülçin YAHYA KAÇAR / Gazi Üniversitesi

Prof. Güldane ARAZ AY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Gülen EGE SERTER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Güler GÜNİSOY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Hasan KIRAN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Hayri ESMER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Hikmet SOFUOĞLU / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Hüseyin ERYILMAZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. İnel İNAL / Kocaeli Üniversitesi

Prof. Dr. İsmail ATEŞ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Lale DİLBAŞ / Yaşar Üniversitesi

Prof. Dr. Lale KABADAYI / Ege Üniversitesi

Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet YILMAZ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Melis Oktuğ ZENGİN / Nişantaşı Üniversitesi

Prof. Dr. Meltem YILMAZ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Mustafa AĞATEKİN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Mustafa YURDAKUL / Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Münevver ÇAKI / Anadolu Üniversitesi

Prof. Namık Kemal SARIKAVAK / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Nazan SÖNMEZ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin Aysun YÜKSEL / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin ÖNLÜ / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin KALYONCU / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Nilüfer ERGİN DOĞRUER / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Nuray ÖZASLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Nurhan TEKEREK / Bursa Uludağ Üniversitesi

Prof. Oytun EREN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Ozan Evrim TUNCA / Anadolu Üniversitesi

Prof. Pınar GENÇ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. R. Hakan ERTEP / Yaşar Üniversitesi

Prof. Refa EMRALİ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Rıdvan COŞKUN / Anadolu Üniversitesi

Prof. S. Sibel SEVİM / Anadolu Üniversitesi

Prof. Saim HAKAN DÖNMEZER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Sema DOĞAN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Serla BALKARLI / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Server ACİM / İnönü Üniversitesi

Prof. Dr. Seval YAVUZ / Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi

Prof. Sevim SELAMET / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Simber ATAY / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Soner GENÇ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Şebnem ÜNAL / İstanbul Üniversitesi

Prof. Şemsettin EDEER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Şükran ŞAHİN / Ankara Üniversitesi

Prof. T. Fikret UÇAR / Anadolu Üniversitesi
Prof. Tansel TÜRKDOĞAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Turhan ÇETİN / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Uğurcan AKYÜZ / Yakınođu Üniversitesi
Prof. Dr. Uđur TÜRKMEN / Afyon Kocatepe Üniversitesi
Prof. Yasemin YAROL / Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Zeki ATKOŞAR / Anadolu Üniversitesi
Prof. Zeliha AKÇAOĐLU / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Zeliha DEMİREL GÖKALP / Anadolu Üniversitesi
Doç. Zuhâl ARDA / Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Alper ALTUNAY / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ardan ERGÜVEN / Marmara Üniversitesi
Doç. Arman ARTAÇ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen ÇELEN ÖZTÜRK / Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Baki DUY / Anadolu Üniversitesi
Doç. Burak BASMACIOĐLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Buket ACARTÜRK / Sakarya Üniversitesi
Doç. Burcu DÜNDAR VENNEN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Burcu EVREN YAZICI / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Bülent Aydın ERTEKİN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Bülent SALDERAY / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Cafer ASLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren Bulut YUMRUKAYA / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Çađlar OKUR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dilek ALKAN ÖZDEMİR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dilek KIRATLI / Anadolu Üniversitesi
Doç. Duygu KAHRAMAN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Elif AĞATEKİN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. Emre HOPA / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ezgi HAKAN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Fethi KABA / Anadolu Üniversitesi
Doç. Feyza ÖZGÜNDOĐDU / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Hale BASMACIOĐLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Hasan BAŞKIRKAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Hüseyim Fırat ŞENOL / Anadolu Üniversitesi
Doç. Kaya KILIÇ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Kemal TIZGÖL / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Kemal ULUDAĐ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Lale DEMİR ORANSAY / Anadolu Üniversitesi
Doç. Lerzan ÖZER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Lilian Maria TONELLA TÜZÜN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Melike TAŞÇIOĐLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Metin İNCE / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Mustafa SEKMEN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Necla COŞKUN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Nureddin GÜLAÇTI / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Dr. Osman TUTAL / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Ömer Kutay GÜLER / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Özlem AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Sancar TUNALI / Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Sezer CİHANER KESER / Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Doç. Seyhan YILMAZ / Kastamonu Üniversitesi
Doç. Dr. Sezin TANRIÖVER / Bahçeşehir Üniversitesi
Doç. Şenol AYDIN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Türel EZİCİ / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Yüksel ŞAHİN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Zehra SAK BRODY / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Burçin BARUT DİKİCİGİLLER / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Canan ULUYAĞCI / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Candan GÜNGÖR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cemalettin SEVİM / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem TAŞ ALİCENAP / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Derya ATİK KARA / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru BARANSELİ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ekrem KULA / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Engin KAPKIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre TÜFEKÇİOĐLU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ercan YILMAZ / Trakya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra KINIKLI SNAPPER / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif AVCI / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif GÜNEŞ / Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fatma Engin ALPOLAT / Çukurova Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Füsün CURAOĐLU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Füsün ÖZPULAT / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gözde YAŞAR / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İlkey AKBUDAK / Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Meltem GÜRBÜZ / Mersin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Melahat ALTUNDAĞ / İzzet Baysal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nilgün SALUR / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTUNA / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem KOÇYİĞİT / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem MUMCU UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sadettin AYGÜN / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk YILMAZ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dr Tolga YAYALAR / Bilkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Vedat KAÇAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zülfikar SAYIN / Hacettepe /e Üniversitesi
Öğr. Gör. Çağdaş ALAPINAR GENÇAY / Anadolu Üniversitesi
Öğr. Gör. Işılhan ATAMAN TİRYAKİ / Anadolu Üniversitesi
Öğr. Gör. Serkan GÖNENÇ / Mersin Üniversitesi
Öğr. Gör. Ozan EVRUK / Bilkent Üniversitesi
Öğr. Gör. Ömer DURMAZ / Dokuz Eylül Üniversitesi
Öğr. Gör. Yiğit AYDIN / Bilkent Üniversitesi
San. Öğr. Elm. Ekrem ÖZTAN / Hacettepe Üniversitesi

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ
ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ SANAT & TASARIM DERGİSİ
YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)
PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Review Board)

Prof. A. Mümtaz SAĞLAM / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Ahmet Hakkı TURABI / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Ali ERGUR / Galatasaray Üniversitesi

Prof. Dr. A. Muhammet BAYRAKTAROĞLU / Trakya Üniversitesi

Prof. Dr. Alper ÇABUK / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Aslı YARAR GÖNENÇ / İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Aslı YAZICI / Bartın Üniversitesi

Prof. Dr. Ashhan ÜNLÜ / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Ata Yakup KAPTAN / Ordu Üniversitesi

Prof. Dr. Ateş ARCASOY / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Aysu AKALIN / Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe Müge BOZDAYI / TOBB ETÜ Üniversitesi

Prof. Ayşegül İZER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Ayşe Sibel KEDİK / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Ayşe SEZER / Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Aytekin CAN / Konya Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Bahaadır GÜLMEZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Barış ÇOBAN / Doğuş Üniversitesi

Prof. Bedri KARAYAGMURLAR / İstanbul Aydın Üniversitesi

Prof. Dr. Belkıs ULUSOY NALCIOĞLU / İstanbul Üniversitesi

Prof. Burak TÜZÜN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Burcu KARABEY / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Prof. Bülent ALANER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Bülent GÜNŞOY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Caner KARAVİT / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Candan DİZDAR TERWIEL / Hacettepe Üniversitesi

Prof. CebraİL ÖTGÜN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Cihan İŞIKHAN / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Cihat AŞKIN / İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Çiğdem DEMİR / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. E. Yıldız DOYRAN / Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Elvan Ö. ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Emel ŞÖLENAY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Eylem ÖNDER BAŞARIR / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Demet AKKILIÇ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Ferhat ÖZGÜR / Yeditepe Üniversitesi

Prof. Dr. Fethiye ERBAY / İstanbul Üniversitesi

Prof. Görkem ÇALGAN / Bursa Uludağ Üniversitesi

Prof. Günay ATALAYER / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Gül ÖZTURANLI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Gülay HASDOĞAN / Ortadoğu Teknik Üniversitesi

Prof. Gülbin KOÇAK / Anadolu Üniversitesi

Prof. Güldane ARAZ AY / Anadolu Üniversitesi

Prof. Gülen EGE SERTER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Gülgün KÖROĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Güzin GÖNÜL / İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Havva ALKAN BALA / Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Halil AKDENİZ / Işık Üniversitesi

Prof. Dr. Halil BUTTANRI / Osmangazi Üniversitesi

Prof. Halil YOLERİ / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Halim PERÇİN / Ankara Üniversitesi

Prof. Dr. Hasan KIRAN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Hayri ESMER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Hikmet SOFUOĞLU / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Hülya TEZCAN / Nişantaşı Üniversitesi

Prof. Dr. İbrahim Yavuz YÜKSELSİN / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. İsmail YARDIMCI / Uşak Üniversitesi

Prof. Kaan CANDURAN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Kemal ÖZMEN / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Kerem KARABOĞA / İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Lale ALTINKURT / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Prof. Dr. Lale KABADAYI / Ege Üniversitesi

Prof. Dr. Levend KILIÇ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Leyla Ersin EKMEKÇİLER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi

Prof. M. Kamerhan TURAN / Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet YILMAZ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Melis OKTUĞ ZENGİN / Nişantaşı Üniversitesi

Prof. Dr. Meral NALÇAKAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Meral SERARSLAN / Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Mete ÇAMDERELİ / İstanbul Ticaret Üniversitesi

Prof. Dr. Metin BALAY / Yeditepe Üniversitesi

Prof. Dr. Mevlüdiye ŞİMŞEK / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi

Prof. Dr. Murat GÜL / İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Mustafa AĞATEKİN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa ŞENYEL / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. N. Aysun YÜKSEL / Anadolu Üniversitesi

Prof. Namık Kemal SARIKAVAK / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Necla **RÜZGAR KAYIRAN** / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Nedim **GÜRSES** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Neslihan **PALA** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Nesrin **ÖNLÜ** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Nezih **ORHON** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Nuray **YILMAZ** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Nurhan **TEKEREK** / Bursa Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz **ADANIR** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz **Yılmaz** / Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Oktay Cem **ADIGÜZEL** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Oya **Sipahioğlu** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Oytun **EREN** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Ömer **ADIGÜZEL** / Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Ozan **EVRİM TUNCA** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Pelin **HALKACI AKIN** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Pelin **YILDIZ** / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Pınar **GENÇ** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Refa **EMRALİ** / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Rıdvan **COŞKUN** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Sacit **PEKAK** / Hacettepe Üniversitesi
Prof. S. Sibel **SEVİM** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Safa **YEPREM** / Marmara Üniversitesi
Prof. Saime **HAKAN DÖNMEZER** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Selçuk **HÜNERLİ** / İstanbul Üniversitesi
Prof. Serla **BALKARLI** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Seval **YAVUZ** / Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Sevim **SELAMET** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Sevin **AKSOYLU** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Sibel **JAGODA** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Soner **GENÇ** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Songül **KARAHASANOĞLU** / İstanbul Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Suat **GEZGİN** / İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Suat **KARAASLAN** / Çukurova Üniversitesi
Prof. Şemsettin **EDEER** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Şeniz **AKSOY** / Gazi Üniversitesi
Prof. Şeniz **DURU** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Şükran **ŞAHİN** / Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Şeyda **ÇILDEN** / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. T. Fikret **UÇAR** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Tansel **TÜRKDOĞAN** / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Tülin **SAĞLAM** / Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Türev **BERKİ** / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Türkan **GÖKSAL ÖZBALTA** / Ege Üniversitesi
Prof. Dr. Uğur **TÜRKMEN** / Afyon Kocatepe Üniversitesi

Prof. Dr. Uğurcan **AKYÜZ** / Yakın Doğu Üniversitesi
Prof. Ümit **İŞGÖRÜR** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Velittin **KALINKARA** / Pamukkale Üniversitesi
Prof. Dr. Yavuz **AKBULUT** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Yasemin **YAROL** / Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Zekiye **SARIKARTAL** / Mardin Artuklu Üniversitesi
Prof. Zeliha **AKÇAOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Zeynep **MERCANGÖZ** / Ege Üniversitesi
Prof. Zibelhan **DAĞDELEN** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. A. Güliüm **ÖTENEL** / Başkent Üniversitesi
Doç. A. Feyza **ÖZGÜNDOĞDU** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Ahu **ANTMEN** / Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Alpaslan **DUYSAK** / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Dr. Ali **ERİM** / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Doç. Dr. Arda **EDEN** / Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Ardan **ERGÜVEN** / Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Arif **DEMİR** / Yıldırım Beyazıt Üniversitesi
Doç. Armağan **GÖKÇE ARSLAN** / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Arzu **ÇAHANTİMUR** / Bursa Uludağ Üniversitesi
Doç. Dr. Asu **KARADUT** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Ayfer **UZ** / Trakya Üniversitesi
Doç. Dr. Aysun **ALTUNÖZ YONUĞ** / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Ayşe Dilek **KIRATLI** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ayşe **BİLİR** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşe **OKVURAN** / Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşegül **GÜÇHAN** / Yeditepe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen **ÇELEN ÖZTÜRK** / Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Baki **DUY** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Başak Burcu **TEKİN** / Melikşah Üniversitesi
Doç. Dr. Beste **TIKNAZ MODİRİ** / İstanbul Üniversitesi
Doç. Bilge **SAYIL ONARAN** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Buket **ACARTÜRK** / Sakarya Üniversitesi
Doç. Burak **BASMACIOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Burcu **DÜNDAR VENNER** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Burcu **SOYSEV** / Haliç Üniversitesi
Doç. Burcu **YAZICI** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Burçin **TÜRKCAN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Bünyamin **AYDEMİR** / Atatürk Üniversitesi
Doç. Bülent **ÇINAR** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Can **KARADOĞAN** / İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Cem **ÖNERTÜRK** / Necmettin Erbakan Üniversitesi
Doç. Dr. Cenk **GÜRAY** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Ceren Bulut **YUMRUKAYA** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Ceylan **KABAKÇI** / Hacettepe Üniversitesi

Doç. Çetin **ERGAND** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Çetin **TÜKER** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Didem **ERTEN BİLGİÇ** / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dilek **ALKAN ÖZDEMİR** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Duygu **KAHRAMAN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Düriye **KOZLU** / Osmangazi Üniversitesi
Doç. Ebru **GÜNER CANBEY** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Ece **SÖZER** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Efe **TÜRKEL** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Elif **AĞATEKİN** / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. Dr. Elif **ŞENEL** / Gaziantep Üniversitesi
Doç. Elif **TARAKÇI AKYAR** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Elif Yeşim **KÖSTEN** / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Emet Egemen **ASLAN** / Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Emine Nur **OZANÖZGÜ** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Engin **ALPAT** / Çukurova Üniversitesi
Doç. Ensar **TAÇYILDIZ** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Erdal **AYGENÇ** / Yakındoğu Üniversitesi
Doç. Dr. Erdem **ÇÖLOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Erkan **SAKA** / İstanbul Bilgi Üniversitesi
Doç. Ersoy **YILMAZ** / Çankırı Üniversitesi
Doç. Ezgi **GÖNLÜM YALÇIN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ezgi **HAKAN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Evren **K. GÖKKAYA** / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. F. Deniz **KORKMAZ** / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Fatih **AKBULUT** / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Doç. Dr. Fatma **ENGİN ALPAT** / Çukurova Üniversitesi
Doç. Fethi **KABA** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Filiz **ÇEVİK TAN** / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Gonca **ERİM** / Bursa Uludağ Üniversitesi
Doç. Gözen Güner **AKTAŞ** / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
Doç. Dr. Hakan **UĞURLU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Hale **BASMACIOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Hasan **BAŞKIRKAN** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Hasibe **Zeynep ÇİLİNGİR** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Hatıra **AHMEDLİCAFER** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Hüseyin Fırat **ŞENOL** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. İlğım **VERYERİ ALACA** / Koç Üniversitesi
Doç. İzzet **NAZLIKA** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Kadir **SEVİM** / Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. Kemal **ULUDAĞ** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Kemal **TİZGÖL** / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Lale **DEMİR ORANSAY** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Levent **MERCİN** / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Doç. M. Fatih **KARAGÜL** / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Melahat **ALTUNDAĞ** / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Doç. Melda **ÖNCÜ YILDIZ** / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Melike **TAŞÇIOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Meltem **KATRANCI** / Gazi Üniversitesi
Doç. Dr. Mesut Erdem **ÇÖLOĞLU** / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Metin **İNCE** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Mustafa **ERDEM ÜREYEN** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Mustafa **HAYKIR** / Trakya Üniversitesi
Doç. Nadire Şule **ATILGAN** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Nazlı Eda **NOYAN** / Bahçeşehir Üniversitesi
Doç. Necla **COŞKUN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Neslihan **ŞİRİN** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. F. Nihan **ŞEN** / Mimar Sinan Üniversitesi
Doç. Dr. Nilay **ERTÜRK** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Osman **DEMİRBAŞ** / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Doç. Dr. Osman **TUTAL** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ozan **BAYSAL** / İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ömer Kutay **GÜLER** / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Özden **PEKTAŞ TURGUT** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Özgül **GÖK** / Karabük Üniversitesi
Doç. Dr. Özgür **SOĞANCI** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Özlem **KOÇYİĞİT** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Özlem **SÜMER** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Pelin **AVŞAR KARABAŞ** / Hitit Üniversitesi
Doç. Dr. Pelin **ŞAHİN TEKİNALP** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Rabia **KÖSE DOĞAN** / Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Revnak **YENGİ** / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Reyhan **ALTINAY** / Ege Üniversitesi
Doç. Dr. S. Kağan **KORAD** / Bilkent Üniversitesi
Doç. Sedef **ACAR** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Selçuk **GÜLDERE** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Semih **BÜYÜKKOL** / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Semih **KAPLAN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Selvihan **KILIÇ ATEŞ** / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Dr. Seyhan **YILMAZ** / Kastamonu Üniversitesi
Doç. Dr. Sezer **CİHANER KESER** / Yüzüncüyıl Üniversitesi
Doç. Dr. Sezin **TANRIÖVER** / Bahçeşehir Üniversitesi
Doç. Sezin **TÜRK KAYA** / Bursa Uludağ Üniversitesi
Doç. Dr. Saye Nihan **CABUK** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Suzan Duygu **BEDİR ERİŞTİ** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Şenol **AYDIN** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Şirin **ŞENGEL** / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Talia Özlem **BALTACILAR BAYOĞLU** / Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Tevfik İnanç **İLİSULU** / Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Tolga **TÜZÜN** / İstanbul Bilgi Üniversitesi
Doç. Tuğcan **GÜLER** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Tuğrul Emre **FEYZOĞLU** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Tülay **HATİP** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Türel **EZİCİ** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Ufuk Tolga **SAVAŞ** / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Umur **BEŞPINAR** / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ünal **İMİK** / İnönü Üniversitesi
Doç. Ümit **AYDOĞDU** / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Yavuz **PEKMAN** / İstanbul Üniversitesi
Doç. Yeşim **ZÜMRÜT KARAMAN** / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Yusuf **YILDIZ** / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Yüksel **ŞAHİN** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Z. Didem **ERKEN** / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Zehra **SAK BRODY** / Yaşar Üniversitesi
Doç. Zuhâl **ARDA** / Selçuk Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir **CANDEMİR** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aşlı **EKİCİ** / Selçuk Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Arif **ATAMAN** / Van Yüzyüncü Yıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aygün D. **KIRCA** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül **ÇETİN** / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bahar M. **PEHLİVAN** / Akev Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Begüm **KÖSEMEN** / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Begüm Özden **FIRAT** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Betül **DEMİR KARAKAYA** / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Burcu **AYAN ERGEN** / Yeditepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Burak **KARABULUT** / Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Canan **ULUYAĞCI** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cemalettin **SEVİM** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ceren **UZUN UYSAL** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ceren **YILDIRIM** / Gaziantep Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem **TAŞ ALİCENAP** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Derya **UZUN AYDIN** / Batman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Devrim Deniz **EROL** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dicle **ÖNEY** / Sakarya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Doğan **ARSLAN** / Medeniyet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi D. Ebru **ÖNGEN CORSİNİ** / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu **SÖKEZOĞLU ATILGAN** / Afyon Kocatepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru Mine S. **ÇELİKLER** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru S. **BARANSELİ** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru **OKUYUCU** / Afyon Kocatepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ece **KANIŞKAN** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Efe **TÜRKEK** / Dokuz Eylül Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Emre **TÜFEKÇİOĞLU** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre **ZEYTİNOĞLU** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Engin **KAPKIN** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elçin **ÜNAL ÖNEY** / Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif **AVCI** / Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif **TATAR** / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ercan **YILMAZ** / Trakya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Erkut **ERYAYAR** / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Erhan **BİROL** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra **BERKMAN** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ezgi **BABACAN** / Necmettin Erbakan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fatma **KORKUT** / Ortadoğu Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi F. Müjde **GÖKBEL** / Kastamonu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Feray **ÜNLÜ** / Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Figen **İŞIKTAN** / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Filiz **ADIGÜZEL TOPRAK** / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Funda **ALTIN** / Ordu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Funda **SUSAMOĞLU** / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Füsün **CURAOĞLU** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Göktuğ **GÜNKAYA** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Göktürk **YILDIZ** / Kocaeli Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gözde **YÜKSEL** / Necmettin Erbakan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Güler **BEK** / Süleyman Demirel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gülçin **KARACA** / Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gülnur **DURAN** / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gülsen **TEZCAN KAYA** / Sakarya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Güven **ÇATAK** / Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hanife **YÜKSEL** / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakan **ERKILIÇ** / Mersin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakan **ERTEM** / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakan **ŞENSOY** / İstanbul Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakkı **BAŞGÜNEY** / Nişantaşı Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Haldun **ŞEKERCİ** / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hatice Kübra **ERGİN** / Harran Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin **ÖZÇELİK** / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İlhan **HASDEMİR** / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İmge **TİLİF** / Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İnci Oya **COŞKUN** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İlker **AKBUDAK** / Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek **MEMİKOĞLU** / Çankaya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek **TORUN** / Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kaya **KILIÇ** / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kürşad **TERCİ** / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Leyla **KUBAT** / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi

- Dr. Öğr. Üyesi Lokman ZOR / Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ali ALTIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SARIKAHYA / Afyon Kocatepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Melahat K. EMİROĞLU / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mine AKTAŞ POYRAZ / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Murat ERTÜRK / Sakarya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mustafa TOPRAK / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Naz A.G.Z BÖREKÇİ / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nazik ÇELİK / Kültahya Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nazlı Gülgün ELİTEZ / Sakarya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nevzat ATALAY / Kocaeli Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nilgün SALUR / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nihat Sezer SABAHAT / Ordu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nuray ERBIYIKLI / Mimar Sinan Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Oktay KÖSE / Süleyman Demirel Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Omur TÜRKMEN / Bilkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Oya AŞAN YÜKSEL / Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ö. Emre YAVUZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge USLUCA / Mersin Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge ÜNLÜTÜRK / Adli Tıp Kurumu Başkanlığı
- Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTURAN Akdeniz Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem KOÇYIĞIT / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem MUMCU UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem ÖZKAL / Özyeğin Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Pınar ÇALIŞKAN GÜNEŞ / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Pınar GÜZELGÜN / Sakarya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sadettin AYGÜN / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sadık TUMAY / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Seher TETİK IŞIK / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Selçuk YILMAZ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Selvihan KILIÇ ATEŞ / Balıkesir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Selvin YEŞİLAY / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Semiha ALTIER / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Semiha KARTAL / Trakya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Serenay ŞAHİN / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SÖNMEZ / Yaşar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sevgi TAŞ / Afyon Kocatepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi S. Evren YÜKSEL / Selçuk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şenol KUBAT / Şeyh Edebali Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Tuna UYSAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Vedat KAÇAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Veli MERT / Mersin Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Yıldız GÜNER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Zafer LEHİMLER / Atatürk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Zehra DOĞAN SÖZÜER / Haliç Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Zeynep ERTUĞRUL / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Zülfikar SAYIN / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Aslı Giray AKYUNAK / Yaşar Üniversitesi
- Öğr. Gör. Bülent ÜNAL / Atılım Üniversitesi
- Öğr. Gör. Cemalettin YILDIZ / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Danyal MANTI / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. Dilek ŞENER / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Evrim TURAN / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Frat ARAPOĞLU / Kemerburgaz Üniversitesi
- Öğr. Gör. Gökçe B. GÖKSEL / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Işıl TÜFEKÇİOĞLU PARLAK / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Kadircan ÖZDEMİR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Öğr. Gör. Mehtap AŞICIOĞLU / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. Murat GÜREL / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Öğr. Gör. Neslihan YAŞAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Öğr. Gör. A. N. Nihan TURNAGÖL / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Ozan EVRUK / Bilkent Üniversitesi
- Öğr. Gör. R. Utku ÖZKANOĞLU / Akdeniz Üniversitesi
- Öğr. Gör. Serkan GÜNENÇ / Mersin Üniversitesi
- Öğr. Gör. Sezin KARA / Kültahya Dumlupınar Üniversitesi
- Öğr. Gör. Tolga YILMAZ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Öğr. Gör. Yücel GÜRSAÇ / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Bengisu KELEŞOĞLU / Anadolu Üniversitesi
- Öğr. Gör. Ömer Faruk BAYRAKÇI / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

ÇOCUKLARA YÖNELİK GRAFİK KULLANICI ARAYÜZÜ TASARIMININ, KULLANILABİLİRLİK VE EĞLENCE BAKIMINDAN ÖNEMİ

THE IMPORTANCE OF GRAPHICAL USER INTERFACE DESIGN FOR CHILDREN IN TERMS OF USABILITY AND ENTERTAINMENT

Prof. / Prof. Birsen ÇEKEN

Arş. Gör. / Rec. Asst. Merve ŞENOYMAK ERSAN

Araştırma Makalesi **216-233**

ÜLKEMİZDEKİ CAM SANATI EĞİTİMİ VE İSTİHDAM SORUNLARININ ARAŞTIRILMASI: ANADOLU ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ CAM BÖLÜMÜ ÖRNEĞİ

THE RESEARCH ON TRAINING OF ART OF GLASS AND EMPLOYMENT PROBLEMS IN OUR COUNTRY: AN EXAMPLE OF ANADOLU UNIVERSITY, FACULTY OF FINE ARTS, DEPARTMENT OF GLASS

Prof. / Prof. S. Sibel SEVİM

Arş. Gör. / Rec. Asst. Nihal TURAN

Derleme **234-249**

PİYANODA SOSTENUTO PEDAL KULLANIMI

THE USE OF THE SOSTENUTO PEDAL ON THE PIANO

Öğr. Gör. / Lect. Esra KALKANOĞLU MAMAÇ

Araştırma Makalesi **250-261**

İLKÖĞRETİMDE SES EĞİTİMİ VE ŞARKI SÖYLEMENİN KİŞİLİK VE SOSYALLEŞME ÜZERİNE ETKİSİ

THE IMPACT OF VOCAL TRAINING AND SINGING ON THE PERSONALITY AND SOCIALIZATION IN PRIMARY EDUCATION

Arzu GÖK AKKILIÇ

Derleme **262-273**

OIL SPOT (YAĞ BENEKLİ) SIRLARIN ARAŞTIRILMASI VE GELİŞTİRİLMESİ 1200 °C

OIL SPOTS GLAZES RESEARCH AND PROGRESS 1200 °C

Prof. / Prof. Soner GENÇ

Ege Başak EREL

Araştırma Makalesi **274-285**

TASARIM ARAŞTIRMALARINDAKİ KATILIMCI UYGULAMALARA DAİR BİR DEĞERLENDİRME: BAĞLAM VE PRATİK FARKLILIKLARI

AN EVALUATION OF PARTICIPATORY PRACTICES IN DESIGN RESEARCH: CONTEXTUAL AND PRACTICAL DIFFERENCES

Arş. Gör. / Rec. Asst. Hatice S. KESDİ

Prof. Dr. / Prof. Dr. Serkan GÜNEŞ

Derleme **286-313**

LALE DEVRİ'NDEN SONRA KLÂSİK TÜRK MÜSİKİSİ VE BESTEKÂR BİR PADİŞAH:

SULTAN I. MAHMUD HAN (1696 – 1754)

SULTAN MAHMUD KHAN (1696 – 1754) WHO THE COMPOSER AND AN EMPEROR AFTER THE "TULIP ERA" PERIOD

Okyay TAŞKIN

Araştırma Makalesi **314-321**

BİR SANAT FORMU OLARAK DİJİTAL OYUN

DIGITAL GAME AS AN ART FORM

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Özge SAYILGAN**Derleme* **322-339****COBRA SANATI'NDA DENEYSEL YAKLAŞIMLAR**

EXPERIMENTAL APPROACHES IN COBRA ART

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Muteber BURUNSUZ**Araştırma Makalesi* **340-349****KEMANDA KONUM GEÇİŞLERİ VE KONUM SINIFLANDIRMASI**

SHIFTING ON THE VIOLIN AND CLASSIFICATION OF SHIFTS

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Sevgi TAŞ**Derleme* **350-369****İSLAM MİTOLOJİSİ VE ESTETİĞİ BAĞLAMINDA TÜRK MANZARA RESMİNDE DENİZ/ SU METAFORU**

SEA / WATER METAPHOR IN TURKISH LANDSCAPE PAINTING IN THE CONTEXT OF ISLAMIC MYTHOLOGY AND AESTHETICS

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Erdal ÜNSAL**Araştırma Makalesi* **370-387****CUMHURBAŞKANLIĞI SİSTEMİNDE YENİLENEN BAKANLIK LOGOLARININ SEMBOLLER AÇISINDAN ESKİLERİ İLE KIYASLAMALI ANALİZİ**

COMPARATIVE ANALYSIS OF MINISTRY LOGOS RENEWED IN PRESIDENTIAL SYSTEM WITH THE OLD ONES IN TERMS OF SYMBOLS ABSTRACT

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Engin UĞUR**Derleme* **388-397****ANİMASYON FİLM SENARYOSU ÜRETİMİNDE BİR YÖNTEM OLARAK: VLADİMİR PROPP "MASALIN BİÇİMBİLİMİ"**

VLADIMIR PROPP'S "MORPHOLOGY OF THE FOLKTALE" AS A METHOD FOR ANIMATION MOVIE SCENARIO CREATION

*Dr. Öğr. Üyesi / Assist. Prof. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**Araştırma Makalesi* **398-413****DOKUNUN DUYUMSANMASI**

PERCEPTION OF TEXTURE

*Arş. Gör. / Rec. Asst. Yasemin ARIMAN**Derleme* **414-425**

ÇOCUKLARA YÖNELİK GRAFİK KULLANICI ARAYÜZÜ TASARIMININ, KULLANILABİLİRLİK VE EĞLENCE BAKIMINDAN ÖNEMİ*

Prof. Birsen ÇEKEN**

Arş. Gör. Merve ŞENOYMAK ERSAN***

ÖZET

Tablet cihazlar ve uygulama depolarının yaygınlaşması ile birlikte, çocuklara yönelik eğlenme ve öğrenme içerikli uygulama tasarımı katlanarak büyüyen bir alan olmuştur. Bu alanda uygulama depolarına her geçen gün onlarca uygulama katılmakta, ancak bunlardan çok azı çocuklara anlamlı bir eğlenme ya da eğlenerek öğrenme deneyimi sunabilmektedir. Çocuk ile oyun arasında tüm etkileşimin gerçekleştiği görsel katman olan grafik kullanıcı arayüzü, söz konusu oyunların etkinliği sağlamada en önemli unsurlardan biridir. Bu alandaki literatür incelendiğinde grafik kullanıcı arayüzünün çocuklar için tasarlanan uygulamalarda kullanılabilirlik açısından öneminin göz ardı edildiği görülmektedir. Bu makalede, betimsel yöntem kullanılarak nasıl bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımının 6-8 yaş arası çocuklara yönelik uygulamaların kullanılabilir olmasını sağlayacağı araştırılmış, grafik kullanıcı arayüzünde eğlenme ve öğrenme deneyimini zenginleştiren unsurlar incelenmiştir. Bu doğrultuda 6-8 yaş arası çocuklara yönelik oyun ve oyunla öğrenme uygulamalarında dikkate alınması gereken; yaşa uygun tasarım, görsel temsil, renk ve tipografi unsurları ile ilgili alanyazına dayalı bir çerçeve oluşturulmuştur. Bu unsurlar hedef yaş grubuna yönelik uygulamalardan örneklerle incelenmiş ve önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Grafik Kullanıcı Arayüzü, Tablet Cihazlar, Oyun Uygulamaları, Yaşa Uygun Tasarım, Kullanılabilirlik, Eğlence.

*Bu makale Arş. Gör. Merve Şenoymak Ersan'ın Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Programında Prof. Birsen Çeken danışmanlığında hazırladığı "Çocuklara Yönelik Tablet Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü ve Kullanılabilirlik: Bir Oyun Uygulaması Tasarımı" başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Ankara/TÜRKİYE, birsenceken@gmail.com

*** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Ankara/TÜRKİYE, mervesenoymak@gmail.com

THE IMPORTANCE OF GRAPHICAL USER INTERFACE DESIGN FOR CHILDREN IN TERMS OF USABILITY AND ENTERTAINMENT*

Prof. Birsen ÇEKEN**

Rec. Asst. Merve ŞENOYMAK ERSAN***

ABSTRACT

The application design of entertainment and learning content for children has been a growing sector since the tablets and app stores become popular. There are dozens of new applications being added in app stores every day, but few of them can offer children a meaningful fun or learning through fun experience. The graphical user interface, which is the visual layer where all the interaction between the child and the game takes place, is one of the most important factors in the effectiveness of the games in question. When the literature in this area is examined, it is observed that the importance of graphical user interface design has been overlooked in terms of usability in applications. By using the descriptive research method, this article examines how a graphical user interface design can enrich the usability and entertainment, which will enable the use of games and games with learning contents for children. In this respect, a general framework is drawn about the elements of age-appropriate design, visual representation, colors and typography, which provides the entertainment and usability in children-oriented applications. These elements are examined with examples from the target age group and suggestions are made.

Keywords: *Graphical User Interface, Tablets, Game Applications, Age Appropriate Design, Usability, Entertainment.*

*This article is based on Research Assistant Merve Şenoymak Ersan's thesis titled "Graphical User Interface in Children-Oriented Tablet Games: A Game Application Design" supervised by Prof. Birsen Çeken in Gazi University, Fine Arts Institute, Department of Graphic Design, Proficiency in Art Program.

**Gazi University Faculty of Art and Design Department of Graphic Design, Ankara/TURKEY, birsenceken@gmail.com

***Gazi University Faculty of Art and Design Department of Graphic Design, Ankara/TURKEY, mervesenoymak@gmail.com

1. GİRİŞ

Günümüzde çocuklar dijital teknolojinin hayatın vazgeçilmezi olduğu bir toplumda, anne babalarının zamanında olduğundan çok daha farklı bir ortamda büyümektedir. Bu ortamda çocuklarının teknoloji kullanımı internet, e-kitaplar, dijital kameralar, fotoğraf makineleri, akıllı tahtalar, akıllı telefonlar, tablet cihazlar ve daha birçoğunu kapsamaktadır. Bunların arasında taşınabilirlik ve kullanım kolaylığı ile öne çıkan tablet cihazlar hem eğlenme hem de öğrenme ortamlarını bir araya getirmektedir. Tablet cihazlar oldukça geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etmekte ve en gençten en yaşlısına hemen herkesin kolayca kullanabileceği şekilde tasarlanmaktadır. Çocuklar günlük hayatlarında gerek evde gerekse okulda bu cihazlarla içerik geliştirme, iletişim kurma ve birlikte çalışma, internet erişimi, oyun oynama, okul tarafından geliştirilen içeriği ya da uygulamaları¹ kullanma amaçlarıyla etkileşime girmektedir. Eğlenerek öğrenme uygulamalarının gün geçtikçe çoğalması, tabletleri çocuklar açısından gittikçe daha kullanışlı hale getirmekte ve çocukları da bu alanda önemli bir kullanıcı kitlesi olarak konumlandırmaktadır.

2010 yılında iPad cihazlar ve uygulama depolarının ortaya çıkmasıyla birlikte, özellikle dijital oyun temelli öğrenme uygulamalarında olağanüstü bir artış görülmüştür (Peirce, 2013). Bu durum, çocukların mobil cihazları hangi içeriklerle ne şekilde ve ne kadar kullanabileceği gibi soruları da beraberinde getirmiş, çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzü, eğlenerek öğrenme içerikleri, yaşa uygun tasarım gibi kavramlar önem kazanmıştır. Bu makalede, çocuklara yönelik oyun ve oyunla öğrenme içerikli uygulamaların kullanılabilir ve eğlenceli olmasını sağlayan unsurlar araştırılmıştır. Bu kapsamda grafik kullanıcı arayüzü tasarımını 6-8 yaş arası çocuklar için kullanılabilir ve eğlenceli olmasını sağlayan unsurlar; yaşa uygun tasarım, görsel temsil, renk, tipografi ve eğlence başlıkları altında örneklerle incelenmiş ve alanyazına dayalı genel bir çerçeve sunulmuştur. Araştırmada var olan durumu olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde tanımlamak amacı ile betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel analiz yönteminde veriler önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir, yorumlanır ve bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurulur (Karataş, 2017, s.75).

Ekranı bulunan herhangi bir cihazın kullanımı büyük ölçüde kullanıcı arayüzüne dayanır. “Kullanıcı Arayüzü”, makineler ile onları kullanan insanlar, yani kullanıcılar arasındaki etkileşimi düzenlemek için kullanılan çeşitli yöntem ve cihazları ifade eder (Miranda, 2011). Kullanıcı arayüzleri birçok formda olabilir; ancak her zaman iki temel görevi yerine getirir; üründen kullanıcıya ve kullanıcıdan ürüne bilgi taşıyarak iletişim kurmak. Kullanıcı arayüzleri esasen kullanıcı ve program arasında bir iletişim şeklidir. Ana amacı her zaman bilgiyi kullanıcıya iletmektir (McKay, 2013). “Grafik Kullanıcı Arayüzü” terimi ise dijital bir cihazın grafik temelli kullanıcı arayüzünü ifade eder. Bu terim, grafik kullanıcı arayüzünün klavye ve metin tabanlı olan ve genellikle komutlardan oluşan ilk etkileşimli kullanıcı arayüzlerinden farkını ifade etmek için ortaya atılmıştır (Miranda, 2011).

¹Uygulama: Bu araştırmada kullanılan uygulama (application) terimi tablet cihazlar için üretilen mobil uygulamalardır.

Grafik kullanıcı arayüzü, insanın semboller, görsel metaforlar ve işaretler vasıtasıyla bilgisayarlarla iletişim kurmasını sağlayan bir programdır (Sofroniou, 2013). Grafik kullanıcı arayüzü tasarımı, ekranda görüntülenen, okunan, bilgi veren ya da etkileşim içeren tüm öğeleri kapsar ve cihazın kullanılabilirliğini ciddi şekilde etkiler. Grafik tasarımın amacı etkili bir görsel iletişim sağlamak ise, insan bilgisayar etkileşimi çerçevesinde verimli bir görsel iletişim sağlamak, sezgisel, öğrenilebilir, kullanılabilir arayüzler oluşturmakla mümkün olmaktadır. İyi bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı kullanıcının sistem ya da uygulama ile kolaylıkla ve sezgisel bir şekilde etkileşime girebilmesini sağlar (Akt: Kraveva, 2017).

Çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzü ve kullanılabilirlik ile ilgili önemli çalışmalar yapan araştırmacılardan biri Jakob Nielsen'dir. Web kullanılabilirliği ile ilgili birçok önemli araştırmasının yanı sıra Nielsen, ilki 2001, ikincisi 2010 yılında olmak üzere web sitelerinde çocukların davranışları ve kullanılabilirlik üzerine iki çalışma gerçekleştirmiştir. Bu araştırmalarda toplam 53 internet sitesi 90 çocuk ile test edilmiş ve değerlendirilmiştir. Araştırmalardan elde edilen veriler, 130 farklı kullanılabilirlik ilkesi ile birlikte "İnternette Çocuklar (3-12)" adlı kitapta özetlenmiştir. Benzer şekilde, Meloncon vd. (2010), çocuklar için web sitesi kullanıcı arayüzleri tasarımı üzerine bir dizi yönerge sunmuştur. Çocuklara yönelik web sitelerinin tasarımıyla ilgili literatürün gözden geçirilmesi ile çıkarılan bu ilkeler doğrultusunda eğitsel içerikli bir websitesi oluşturulmuş, 7-9 yaş arası dokuz çocuk ile kullanılabilirlik testi yapılmıştır. Araştırmada, literatürden çıkarılan ilkeler ile kullanılabilirlik testlerinin sonuçları karşılaştırılmıştır.

Grammenos ve Paramythis ve Stephanidis'in (2000) araştırması çocuklara yönelik bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı sürecini sunan az sayıdaki araştırmalardan biridir. Araştırmada 4-8 yaş çocuklara için geliştirilen etkileşimli bir yazılımın grafik kullanıcı arayüzü tasarlanmıştır. Grammenos ve diğerleri (2000) bu projeyi oluştururken çocuklar için kullanıcı arayüzü ve etkileşim alanındaki literatürü tarayarak belirli ilkeler çıkarmış ve bu ilkeleri tasarım hedefleri olarak ele almıştır. Kullanılabilirliği önemli ölçüde etkileyen ikon ve sembollerin tasarımı da, araştırmacıların dikkatini çekmiştir. Uden ve Dix (2000), internette çocuklar için ikonik grafik kullanıcı arayüzleri üzerine araştırma yapmış ve yetişkinler için uygun olan metafor ve simgelerin, çocukların fark etmesi ve anlaması kolay olmamasından hareketle 5-6 yaş arasındaki çocuklara yönelik bir arama motorunun grafik kullanıcı arayüzünü tasarlamıştır. Blackwell (2006) "metafor" kullanımını grafik kullanıcı arayüzü tasarımının temel unsuru olarak ele almış ve bu alanda önerilerde bulunmuştur. Wu, Tang ve Tsai (2014) grafik kullanıcı arayüzünde sembolik temsillere odaklanmış ve dijital bir kütüphanenin çocuklara yönelik arama motorunun ikonik bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı sürecini sunmuşlardır. Kahraman ve Toy (2017), çocuklara yönelik mobil uygulamaların grafik kullanıcı arayüzünde kullanılan ikonların yaşa uygunluğunu araştırarak, 9-11 yaş arası çocuklar için tasarlanan uygulamalarda bulunan ikonları incelemiş ve önerilerde bulunmuştur.

Çocuklara yönelik tablet uygulamalarını da kapsayan dijital ürünler geliştiren bir şirket olan Sesame Workshop (2014), çocuklara yönelik tablet uygulamaları tasarımında belirledikleri yöntemleri bir rapor olarak yayınlamıştır. Bu ilkeler; karakterlerin kullanımı, etkileşim tasarımı, sezgisel hareketler, ekran tasarımı, metin, görsel düzen, görsel tasarım, ses tasarımı ve amaçlılık olmak üzere dokuz temel kategoriye kapsamaktadır.

Chau (2014) çocuklara yönelik tablet uygulamalarının tasarım kalitesini içerik analizi yöntemi ile değerlendirmiştir. Değerlendirme sonucunda, grafik kullanıcı arayüzü, görsel ve işitsel tasarım ve öğrenme içeriği açısından uygulamaların sadece %58'inin anlamlı bir şekilde tasarlandığını ortaya koymuş ve bu alanda okul öncesi çocuklar için gelişimsel açıdan uygun içeriklere duyulan ihtiyacı vurgulamıştır.

2. KULLANILABİLİRLİK KAVRAMI

İnsan-bilgisayar etkileşimi alanında çalışmalar yapan ilk araştırmacılardan olan Shackel'e göre (Akt: Çağiltay, 2011:90) "kullanılabilirlik" terimi, bir uygulamanın; kolay ve etkili bir şekilde, belirli bir grup kullanıcı tarafından, belirli görevlerin yerine getirilmesi için bir dizi çevresel senaryolar içinde kullanılma kapasitesidir. Kullanılabilirlik sadece kullanıcı arayüzünün görünümü ile ilgili değil, aynı zamanda sistemin kullanıcı ile nasıl etkileştiği ile ilgilidir. Nielsen de (1993), kullanılabilirliği, kullanıcının bir ürünle veya sistemle olan etkileşimini etkileyen faktörlerin kombinasyonu olarak tanımlamış ve kullanılabilirlik ile ilgili beş temel unsur üzerinde durmuştur:

- Öğrenilebilirlik: Kullanıcılar arayüzle ilk defa karşılaştıklarında, temel görevleri ne kadar kolay gerçekleştirebilmektedir?
- Verimlilik: Kullanıcılar tasarımı öğrendikten sonra görevleri ne kadar hızlı tamamlamaktadır?
- Hatırlanabilirlik: Kullanıcılar ürünü kullanmaya bir süre ara verdikten sonra tekrar kullanmaya başladıklarında, eski performanslarını ne kadar kolay yakalayabilmektedir?
- Hatalar: Kullanıcılar ürünü kullanırken ne kadar hata yapmaktadır? Bu hataların ciddi olanlarının oranı nedir? Hatalar kolayca geri alınabilmekte midir?
- Memnuniyet: Ürün, kullanılabilirlik açısından ne kadar memnuniyet vericidir?

Diğer dijital ürünlerde olduğu gibi, oyunlar kullanıcının programla etkileşime girmesi için verimli ve etkili bir grafik kullanıcı arayüzüne sahip olmalıdır. Ancak oyun bağlamında kullanılabilirliğin ayrılmaz bir parçası olan "oyunabilirlik" göz önünde bulundurulduğunda bu üç bileşen arasından memnuniyet kavramı öne çıkmaktadır. Oyunlar için memnuniyet, eğlenceli, sürükleyici ortamları ve ilgi çekici deneyimleri içeren çok boyutlu bir kavramdır. Memnuniyet, kullanılabilirlik kavramı dahilinde rahatsızlıktan uzak olma ve sistemin kullanımına yönelik olumlu tutumlar beslemek olarak tanımlanır (ISO, 1998). Kullanıcıların ürünü veya web sitesini kullanımları sonucunda şikâyet sıklıkları, verdikleri olumlu ve olumsuz görüşler ve bu görüşlerin oranı gibi hem nitel hem de nicel verilerden yararlanılarak kullanılabilirliğin memnuniyet unsuru hakkında bilgi elde edilmektedir (Bağış, 2003). Oyunlarda memnuniyet, çocuğun duyguları, eğlence, kullanım kolaylığı ve oyuna yönelik tatmin düzeyleri gibi unsurları kapsar.

3. ÇOCUKLAR İÇİN GRAFİK KULLANICI ARAYÜZÜ TASARIMI

Çocuklara yönelik tasarımlar basit ama aynı zamanda aktif ve eğlenceli bir görünüme sahip olmalıdır. Bu nedenle grafik, renk, oyun ve kullanılabilirlik özelliklerine daha fazla dikkat edilmelidir (Meloncon ve diğerleri, 2010). Nielsen (2010) çocuklar için tasarlanan web sitelerinde grafik kullanıcı arayüzü ve etkileşim açısından kullanılabilirlik sorunlarını incelemiş ve çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili iki temel sonuç üzerinde durmuştur:

- Çocuklar yetişkinlerden farklıdır ve farklı kullanılabilirlik ilkelerini izleyen tasarımlara ihtiyaç duyarlar.
- Arayüz tasarımını yetişkinler için kolay kullanılabilir yapan “sadelik” gibi birçok temel kural çocuklar için de geçerlidir (Nielsen, 2010, s.5).

Nielsen (2010), çocuklara ve yetişkinlere yönelik grafik kullanıcı arayüzü tasarımında dikkat edilmesi gereken bu temel benzerlik ve farkları bir tablo ile özetlemiştir (Tablo-1):

Tablo 1. Çocuklar ve yetişkinlere yönelik grafik kullanıcı arayüzü tasarımında göz önünde bulundurulması gereken temel benzerlik ve farklar, Nielsen (2010)

	Çocuklar	Yetişkinler
Amaç	Eğlence	İş, iletişim
İlk İzlenimler	Hızla yargılar ve beğenmezse hemen ayrılır	Hızla yargılar ve beğenmezse hemen ayrılır.
Bekleme Süresi	Anında tatmin olmak ister	Sabrı sınırlıdır
Kullanıcı Kontrolü	Tercih edilir	Tercih edilir
Keşfedici Davranışlar	Birçok seçenek denemek ister	Ana yola bağlı kalır
Çoklu Navigasyon	Çok kafa karıştırıcı	Biraz kafa karıştırıcı
Geri Butonu	Küçük çocuklar tarafından kullanılmaz, büyük çocuklar tarafından kullanılır.	Kullanılır
Okuma	Küçük çocuklar okumaz, Daha büyük çocuklar tarama yapar.	Tarar
Gerçek Hayat Metaforları	Yeni okumaya başlayanlar için kullanışlıdır	Genellikle rahatsız edici ya da kullanışsız
Fiziksel Sınırlılıklar	Yazma eylemi yavaştır	Yok
Animasyon ve Ses	Sevilir	Genellikle sevilmez
Reklam	Gerçek içerikten ayırt edemez	Reklamlardan kaçınır, tanımları kuşkulu bir şekilde inceler
Yaş Odaklı Tasarım	Yaş grupları arasında çok ince farklarla önemlidir	Çoğu site için önemsizdir

Nielsen'in (2010) de vurguladığı gibi, bu durumda özellikle çocuklar için oluşturulacak kurallara ihtiyaç duyulmaktadır. Çocukların bireysel yetenekleri geniş bir yelpazede yayıldığı için ihtiyaçları büyük ölçüde değişmektedir. Bu nedenle “Çocuklar için tasarım” adı altında tüm 3-12 yaş grubunu kapsayabilecek bir tasarım bulunmamaktadır. Çocuklar için tasarım yaparken oldukça sınırlı yaş gruplarının seçilmesi gerekmektedir. Bu sınırlama birbirlerinden belirgin bir şekilde farklı davranışlara sahip küçük (3-5), orta (6-8) ve daha büyük (9-12) çocuklar arasında ayırım yapılarak belirlenmelidir (Nielsen, 2010). Yaş gruplarının farklı ihtiyaçları, kullanılacak ikon ve sembollerin soyutlanma derecesinin yanı sıra, henüz okuma bilmeyen, okumaya yeni

başlayan ve okuyabilen çocuklar için de farklı tasarımlar yapmayı zorunlu kılar. Diğer yandan çocukların, yaşa göre değişen tasarımların farkında olduğu ve kendilerinin büyük ya da küçük çocuklar için tasarlanmış içeriklere olumsuz tepki verdikleri görülmüştür. Örneğin, kullanıcı testlerine katılan 6 yaşında bir çocuk, kendisinden küçük yaş grubuna hitap eden bir web sitesindeki animasyon ve çizimlere bakarak o web sitesinin, 4-5 yaşlarında “bebekler için” olduğunu söylemiştir (Nielsen, 2010).

Çocuklar için tablet oyunları ve grafik kullanıcı arayüzü tasarımı alanlarındaki alanyazından çıkarılan genel ilkeler şöyle sıralanabilir (Grammenos vd., 2000; Meloncon, 2010; Sesame Workshop, 2012; Wook ve Salim, 2013):

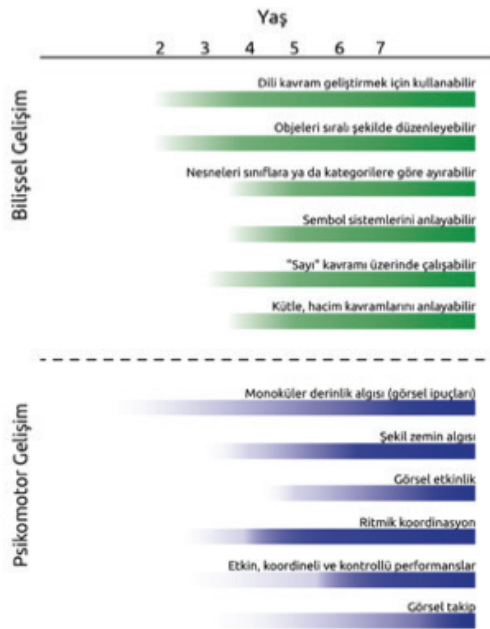
- Grafik kullanıcı arayüzünde çocukların zaten bildikleri şeylerle bağlantı kurmak ve mevcut bilgilerini yeni bir ortama uygulamalarını sağlamak gerekir. Bu noktada, grafikler aracılığıyla gerçek hayatı taklit eden bir kullanıcı arayüzü tasarım sürecini şekillendirebilir.
- Görselliği yüksek menü ve ikonlar çocuklar için kolay anlaşılabilir, kullanılabilir ve ilgi çekici olduğu için, metinlere güvenmeyerek görsel kalitesi yüksek bir tasarım ile işlevsellik sağlanmalıdır. Böylelikle sistem hem dilden bağımsız hale gelir hem de henüz okuma bilmeyen çocuklar tarafından da kullanılabilir.
- İkonların hem temsil ettikleri işlev hem de nasıl çalıştıklarını anlayabilmek için yeterli metaforlar sağlanmalıdır.
- Bir yandan kavramların algılanmasını kolaylaştıran diğer yandan etkileşimi keşfetmeye teşvik eden hareketli grafikler ve ses efektleriyle kullanıcı arayüzü etkileşimli yapılarak çocuklar için ilgi çekici hale getirilmelidir.
- “Yanlış” girdinin olmadığı, gerekli olduğunda aktif destek ve rehberliğin sağlandığı bir ortam oluşturulmalıdır.
- Çocukların yetenekleri ve tercihlerine göre özelleştirilebilir bir sistem oluşturulmalıdır.
- Çocukların oyun içinde okumaya ihtiyaç duymayacağı şekilde tasarlanmalıdır.
- Oyunun hedefleri görsel olarak netleştirilmelidir.
- Ekranın kaydırılması gerektirecek türde içerik tasarlamaktan kaçınılmalıdır.
- Etkileşimli noktalar yeterince büyük olmalı ve zeminde ayrıştırılmalıdır.
- Yanlışlıkla dokunulabileceği için ekranın alt kenarına aktif simgeler yerleştirmekten kaçınılmalıdır.
- Tek başına ses ya da müzik genellikle yok sayıldığı için sesler görselle uyumlu bir şekilde tasarlanmalıdır.
- Çoklu dokunma hareketlerinin çocuklar için kullanışlı olmayabileceği düşünülmelidir.
- Uygulamadan çıkmak için bir sembol ya da işaret bulunmalıdır.

Bu unsurlar dikkate alınarak, çocukların enerjilerini sistem üzerine değil kendi aktiviteleri üzerine odaklanmasını sağlayacak bir grafik kullanıcı arayüzü oluşturulmalıdır (Grammenos vd., 2000). 6-8 yaş arası çocuklar için grafik kullanıcı arayüzünde dikkate alınması gereken yaşa uygun tasarım, renk, görsel temsil (sembol ve ikonlar, illüstrasyon, karakter tasarımı), tipografi ve eğlence konuları bu bölümde ilgili başlıklar altında detaylandırılmıştır.

3.1. Yaşa Uygun Tasarım

Çocuklar yetişkinlerin aksine uzun vadeli hedefler yerine içinde buldukları an ile ilgilenmekte ve zihinlerinde soyut yerine somut kavramlar bulunmaktadır (Samuelsson ve Carlsson, 2008). Küçük çocukların dikkat ve fiziksel açıdan sınırlılıkları oyunlarda uzun vadeli hedefleri sınırlar. Çocuklara yönelik dijital içeriklerin tasarımı alanında gelişimsel teoriye dayanarak oluşturulmuş kapsamlı çıkarımlar bulunmaktadır. Örneğin, Piaget'in (1970) yapılandırmacı öğrenme kuramı birçok eğitim teknolojisinin temeli olmuştur (Akt: Hiniker vd, 2016 s.54). Peirce (2013) tarafından düzenlenen grafik (Tablo-2), erken çocukluk dönemi için gelişimsel olarak uygun uygulamaların tasarımında yol göstermektedir.

Tablo 2. Yaşa Göre Gelişim Aşamaları, Peirce (2013)



Bu araştırmanın ele aldığı yaş aralığı, 6-8 yaş arası çocuklardır. Bu yaş aralığında çocuklar Piaget'in (1970) bilişsel gelişim kuramına göre somut işlem dönemindedirler. Bu dönemdeki çocuklar dil gelişiminin erken aşamalarında olan ve yeni okumaya başlayan ilkökul çocuklarıdır (Brane, 2016, s.29). Hala somut kaynaklara güveniyor olsa da mantıklı düşünebilir, kuralları anlayabilirler. 3-5 yaş grubuna kıyasla hafızaları daha güçlü olduğu için, bilgileri akıllarında tutmakta daha az zorluk çekerler. Bu beceri daha uzun dikkat süreleri ve odaklanma yeteneğini getirir. Tablet cihazları kullanmalarının temel motivasyonu oyun ve eğlencedir (Nielsen, 2010). Bu yaş grubundaki çocuklar kazanma ve kaybetme kavramının tam olarak farkındadır.

Başladıkları şeyi bitirmek isterler; oyunda herhangi bir seviye ya da zorluğu yarım bırakmak istemezler, başaramadıklarında hayal kırıklığına uğrarlar. Zorluğu severler ve nitelikten ziyade niceliği tercih ederler. Bu nedenle bu yaş grubuna yönelik oyunlarda çözülmesi kolay, ancak mükemmel bir şekilde tamamlanması kolay olmayan bir deneyim yaratarak, ilerleme için motivasyon oluşturulması önerilir (Akt: Brane, 2016, s.29). Oyuncu kaybettiğinde bunu eğlenceli bir duruma dönüştürerek, yapıcı geribildirimlerle denemeye devam etmeye motive edilmelidir.

Tıpkı okul öncesi çağındaki çocuklar gibi, okul çocukları da grafik kullanıcı arayüzünde büyük oranda görsellere güvenmektedir. Bununla birlikte, Tablo-1’de görüldüğü gibi, daha küçük yaş grubuyla karşılaştırıldığında, nesnelere arka plandan ayırt edebildikleri şekil-zemin ve derinlik algıları daha gelişmiştir (Peirce, 2013). 6 yaş civarında çocuklar okumayı öğrenmeye başlarlar ve 8 yaşına geldiklerinde temel okuma becerileri gelişmiş hale gelir. Bu gruptaki çocukların çoğu “isim”, “git”, “başla”, “durakla” ve “dur” gibi basit kelimeleri tanır, daha uzun metin ve açıklamalar için ise sesli mesajların eşlik etmesi gerekir (Brane, 2016, s.30).

3.2. Görsel Temsil

Grafik kullanıcı arayüzü esasen sistem ile kullanıcı arasında aracı olan bir işaret sistemidir. Etkili bir görsel sunum olmadan, grafik kullanıcı arayüzü izleyici açısından bakıldığında yabancı dilde karakterlerden oluşan bir ekrandan daha fazlası değildir (Mullet ve Sano, 1994). Bu noktada temsil, grafik kullanıcı arayüzünde oluşturulacak görsel iletişim için bir temel sağlar. Çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzünde görsel temsil; ikon ve semboller, illüstrasyon ve karakter tasarımları gibi öğeleri kapsamaktadır.

Çocuklar tasarım açısından renkli ve eğlenceli, metin ve yönlendirmeler açısından ise sade içeriklere ihtiyaç duymaktadır (Meloncon vd, 2010). Grafik kullanıcı arayüzünde sade ve güçlü bir içerik ile çocuk dostu bir görünüm çocuğun dikkatini sabit tutar. Gerçek hayatı taklit eden ve çocukların zaten bildiği şeyler ile ilişki kuran bir kullanıcı arayüzü çocuğun uygulamayı sezgisel bir şekilde kullanmasına yardımcı olur. Bu noktada “sezgisel tasarım” kavramı öne çıkmaktadır. Sezgisel tasarım; kullanıcıların ürünü gördüğünde, içgüdüsel olarak ne yapacağını biliyor olmasıdır (Laja, 2017). Tablet gibi dokunmatik ekranlı teknolojilerde grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarının, çocukların sezgisel olarak kullanabileceği düzeyde olması kullanıcı dostu bir tasarım oluşturur. Böylelikle çocuk, uygulamayı nasıl kullanacağını öğrenmek için zaman harcamadan zahmetsizce ürünü kullanmaya başlayabilir. Bunun yanı sıra, ekrandaki nesnelere kolay tanıyabilmeleri için, çocuğun yaşı ne kadar küçükse, nesnelere de o kadar basit ve büyük tasarlanması gerekir (Darejeh ve Singh, 2013; Kraveva, 2017). Her kullanıcı için olduğu gibi çocuklara yönelik tasarımlarda da grafik ve görsel elemanların kullanılması süsleme amacıyla daha büyük bir hedefin parçası olmalıdır. Gereksiz bilgiler öğrenmeyi olumsuz etkilediği için süsleme dışında hiçbir amacı olmayan grafiklerden kaçınılmalıdır (Clark ve Mayer, 2008). Animasyonların çok fazla kullanılması ise her yaştan kullanıcının kafasını karıştırabilir (Meloncon ve diğerleri, 2010).

Grafik kullanıcı arayüzünde uygulamanın kullanılabilirliğini doğrudan etkileyen ikon ve sembollerin önemle üzerinde durulması gerekir. Grafik kullanıcı arayüzünde “ikon” olarak adlandırılan küçük imgeler sistemin çeşitli işlevlerini temsil eder. “Temsil” bir şeyin yerini tutan veya onu insan zihninde canlandıran her şey olarak tanımlanır. Temsil süreci, temsilci ile nesne arasında net bir ilişki kurmaya bağlıdır. İkonlar hem kullanıcının uygulamada belirli işlevleri rahatlıkla algılamalarını sağlar (Shneiderman, 2010) hem de bu işlevleri ezberlemesini ve hatırlamasını kolaylaştırır (Siau, 2005). Bu nedenle uygulamanın çeşitli işlevlerini temsil etmek için kullanılan ikonlar çocuğun bilişsel kapasitesine uygun olmalıdır (Hiniker vd., 2016). Araştırmanın hedef yaş grubu olan 6-8 yaş arası çocuklar henüz somut işlem döneminde bulunduğu

için soyut düşünmekte ve soyut işlemleri anlamakta zorluk çekebilirler; bu nedenle soyut ikonlara kıyasla somut ve resimsel ikonları daha iyi algılarlar (McKnight ve Read, 2009).

Çocuk kullanıcıları en iyi şekilde desteklemek için önceki deneyimlerinden aşına oldukları tutarlı ve standart ikonların kullanılması önerilmektedir (Sesame Workshop, 2014). Çeşitli medya oynatıcıları, YouTube ve Web siteleri ile olan yakınlıkları nedeniyle yetişkinler tarafından sezgisel olarak kullanılan başlat, ileri, geri ve sayfa yenileme ikonları (Görsel 1) gibi standart ikonların işlevleri çocuk kullanıcılar tarafından da rahatlıkla tanınmaktadır (Rasanen, 2017). Bunun yanı sıra doğrudan deneyim sahibi oldukları ve kolaylıkla ilişki kurabilecekleri eylemleri içeren ikonları da rahatlıkla kullanabilirler (Blackwell 2006; Cooke ve Woollard, 2006). Diğer bir deyişle, belirli işlevleri temsil eden ikonların sezgisel olarak algılanabilmesi için, gündelik hayatta kullandıkları gerçek objeler kullanılmalıdır. Örneğin “boyama” eylemini anlatacak bir ikon için pastel boya ya da sulu boya görsellerini rahatlıkla tanıyabilecek iken, sprey boya ya da boya rulosu imgelerini tanımayabilirler (Kahraman ve Toy, 2017).



Görsel 1. Başlat, ileri, geri ve yenileme ikonları

Çocuklara yönelik ikonlar ve temsil ettikleri işlevler arasındaki ilişkiler net olmalı ve kullanılan fiziksel nesne ile temsil ettiği işlev alakalı olmalıdır (Uden ve Dix, 2000). Görsel 2’de çocukların gündelik hayattan aşına oldukları çeşitli imgeler ve bunların sadeleştirilerek ikon haline getirilme aşamaları görülmektedir. Dr.Panda isimli uygulamada bulunan bu ikonlar, ortak bir görsel dilde oluşturulmasının yanı sıra tüm detaylar atılarak en yalın biçimlerine getirilmiştir.



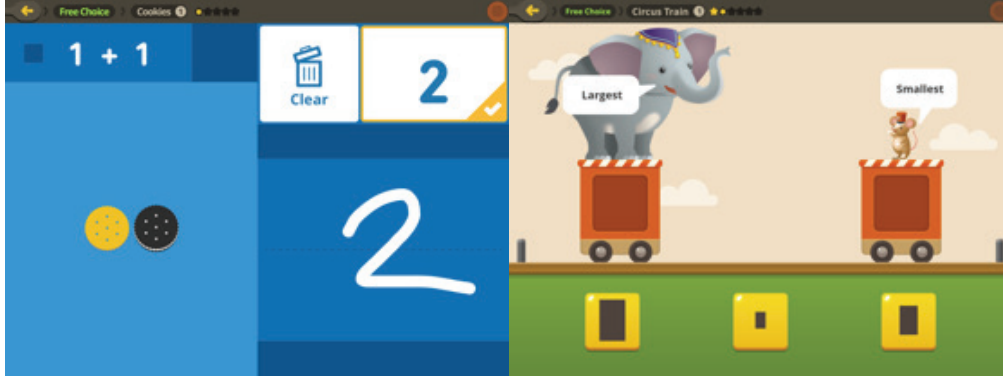
Görsel 2. Çeşitli görüntülerin detaylardan arındırılarak ikon oluşturma süreci

lik uygulamalarda belirli bir ortamda sunulan bilgi diğer ortamda sunulan bilgi ile ilişkilendirilmeli, onu desteklemeli ya da genişletmelidir. Tasarımcılar yakından ilişkili metin ve resimli

Ayrıca hem somut objelerden oluşmaları hem de temsil nesnelere ile benzer tasarlanmış olmaları sayesinde işlevleri rahatlıkla anlaşılabilir. Örneğin market sepeti ikonu alışveriş eylemini açık bir şekilde temsil etmektedir.

İllüstrasyonlar grafik kullanıcı arayüzünde eğlenceli bir yaklaşımın parçası olmanın yanı sıra, çocukların dikkatini çeker ve öğrenmeyi destekler. Aslına benzeyen illüstrasyon ve imgeler çocukların içeriği anlamalarına yardımcı olur. (Walayay ve diğerleri, 2011). Çocuklara yöne-

bilgileri birlikte kullanılmalıdır (Najjar, 1998). Örneğin, Todo Math isimli matematik uygulamasında oyun dahilinde kullanılan bazı kavram ve eylemler, illüstrasyonlarının yanında metinle de yazılarak desteklenmiştir (Görsel 3). Konu ile ilgisiz illüstrasyonlar ise kullanıcı deneyimini olumsuz etkilemektedir (Akt: Najjar, 2001).



Görsel 3. "Todo Math" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

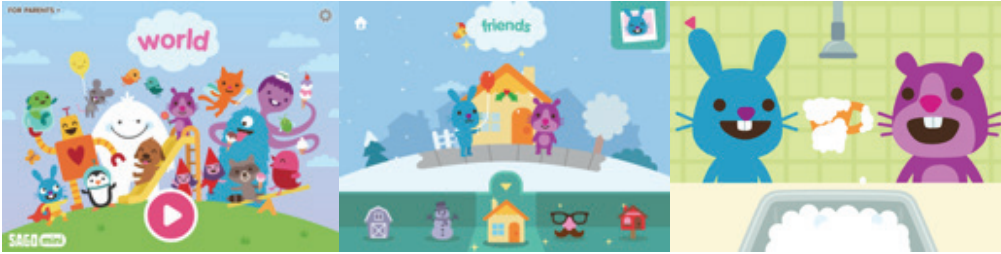
3.3. Renk Kullanımı

Görsel iletişimde hem duygusal hem de bilgilendirici bağlamda, ani ve etkili tepkiler yaratabilen en güçlü unsurlardan biri olan renk, grafik kullanıcı arayüzünde kullanılabilirliği önemli ölçüde etkiler. Araştırmalar, uygun bir şekilde kullanıldığında rengin; iletişimin etkinliğini, hızını, doğruluğunu ve hatırlanmasını arttırabileceğini göstermektedir. Rengin etkili olması için, yüzeyel bir süsleme unsuru olarak değil, tasarımın anlamını pekiştirecek ayrılmaz bir parça olarak kullanılması gerekir. Bunun için tasarımda renk seçimi içeriği ve takip etmeli ve güçlendirmelidir. Uygun renk kullanımı, kullanıcının bilgi türlerini ve hiyerarşisini ayırt etmesini kolaylaştırabilir (Watzman, 2002, s.277). Yetişkinlere yönelik grafik kullanıcı arayüzünde önemli unsurlara dikkat çekmek amacıyla sınırlı renkler kullanması tavsiye edilse de (Williams, 2000, p. 387), çocuklar için tasarlarken aynı şey geçerli değildir. Araştırmalar kullanılabilirlik testlerine katılan çocukların ekranda boş alanı ve özellikle beyaz zemini sevmedikleri, parlak renkleri sevdiğileri ve tercih ettiklerini göstermiştir (Meloncon ve diğerleri, 2010; Large ve Beheshti, 2005) Bu bulgulara dayanarak, çocukların dikkatini çekmek için canlı renkler ve canlı çizimler kullanılması önerilmektedir. Renkler çocukların zihinlerinde büyük bir etki yaratır; parlak renkler çocuğun dikkatini çeker ve uzun süre boyunca canlı tutabilir (Lazaris, 2009). Lazaris (2009), çocukların mutlu, neşeli bir ruh hali ve parlak, canlı renkler ile bir oyun oynamak istediklerini ve renklerin bunu yaratmaya yardım edebileceğini, renk seçimleri ile çocukları içine çeken bir oyun oluşturulabileceğini belirtmiştir. Örneğin; Görsel 4'te ekran görüntüleri bulunan "Robots and Numbers" isimli uygulama, renk çeşitliliği ile göze çarpmaktadır. Çok sayıda renk bulunmasına karşın uyumlu bir renk paleti oluşturulduğu için bu çeşitlilik karmaşa yaratmadan ve göz yormadan uygulamanın eğlenceli bir dilde iletişim kurmasına katkı sağlamaktadır.



Görsel 4. "Robots and Numbers" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Aynı tonun farklı yoğunlukları kullanılarak uyumlu bir renk paleti oluşturulabilir. Örneğin, "Sago World" isimli uygulamada çoğunlukla pastel renkler ile uyumlu bir renk paleti oluşturmuş, bazı karakter ve butonlarda doygun renkler kullanılarak anlamlı bir renk vurgusu sağlanmıştır (Görsel 5).



Görsel 5. "Sago World" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Çocuklara yönelik oyun uygulamalarında çok sayıda doygun rengin bir arada kullanılması en sık yapılan hatalardan biridir. Birden fazla doygun renk birlikte kullanıldığında renk titreşimi oluşur ve bu etki göz yorar. Özellikle kırmızı ve turuncu gibi doygun renkler genellikle ekranda geniş renk alanları için iyi bir seçim değildir. (Watzman, 2002, s.177). Örneğin, Görsel 6'da ekran görüntüleri bulunan uygulamada kullanıcı arayüzünün geneline hakim olan ve en parlak değerlerinde kullanılan turuncu, kırmızı ve pembe renkleri kısa süre içinde göz yormakta ve kullanıcının odaklanmasını engellemektedir.



Görsel 6. "I Make Lollipops" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

3.4. Tipografi ve Okunurluk

Tipografi, harf, satır ve boşlukların diğer tasarım unsurları ile anlamlı biçimde birleştirilerek sayfa üzerinde yapısal, görsel ve işlevsel düzenlemelerin tümüdür (Sarıkavak, 2004, s.1). Tipografinin temel işlevi okunurluktur, harf biçimleri bir bilgi, mesaj, olay veya düşüncüyü aktaran bir araçtır (Uçar 2004:139). Okunurluk kullanılabilirliğinin önemli unsurlarından biridir. Okunurluk herhangi bir yazıyı kolay ya da zor okunur, anlaşılır ve hatırlanır yapan tüm özellikleri kapsar. Hussain ve diğerleri (2011), websitelerini okunurluk açısından çocuklar için kullanışlı yapan unsurları şöyle özetlemiştir:

1. Zemin ve metin rengi arasındaki doğru kontrast metni okunur ve anlaşılır yapan ana unsurdur. Görsel 7’de hatalı ve yetersiz renk kontrastları görülmektedir.
2. Yüklü metinlerin kullanıldığı sayfalarda beyaz alan metinleri dengelemeye yardım eder, sayfa tasarımının bileşenleri arasında bölümlenmeyi sağlar ve kullanıcının gözlerinin içeriğin üzerinde gezinmesine yardımcı olur.
3. Satır aralığı doğru ayarlanmış metinleri okunması kolaydır. Uygun satır aralığı içeriği net bir şekilde ortaya çıkarır.
4. Çocuklar eğlenceli biçimlerden ve “Comic Sans” gibi yazı karakterinden hoşlanırlar.
5. Okuma kolaylığı sağlamak için metin küçük sütunlara bölünmelidir. Başlıklar ve alt başlıkların kullanılması metni bölerek anlamayı kolaylaştırır, böylece okuyucuların konu ve malzemeleri keşfetmesine yardım eder.



Görsel 7. Yanlış ve yetersiz renk kontrastları

3.5. Eğlence

İlgili literatür incelendiğinde çocukları oyun oynamaya iten önemli bir faktörün eğlence olduğu görülmektedir. Oyun üzerinde çalışan Malone ve Lepper (1987), oyunları aynı zamanda hem eğlenceli hem de eğitici yapan bir motivasyon teorisi öne sürmüştür. Bu araştırmaya göre bir aktiviteyi öğrenen için motive edici yapan unsurlar; meydan okuma, merak, kontrol, iş birliği, rekabet ve tanınmadır. Bu motivasyon teorisinin, mobil teknolojilerin neden ve nasıl “eğlenceli” olarak algılandığı ile ilgili ip uçları sunduğu düşünülmektedir.

Eğlence, sosyal aktiviteler ve öğrenme etkinlikleri ile ilişkilendirilebilir. Pek çok araştırmacı, oyuna katılımın keyif alma ve eğlenme ile ilgili olduğunu savunmaktadır (Csikszentmihalyi, 1990). Bu birlikteliğin sürdürülmesi oyundaki etkileşim tasarımı, doğru zorluk seviyelerinin nasıl ayarlanması, göstergelerin tasarımı gibi alanlarda rehberlik edebilir. Eğlence, oyun ve öğrenme arasındaki ilişki üzerinde çalışan araştırmacılar, eğlencenin bir aktiviteyi sürdürmek için

motive olmaya katkısı olduğu ve bu nedenle etkili bir öğrenmeye katkıda bulunabileceği düşüncesini savunur (Malone ve Lepper, 1987; Prensky, 2001).

Oyuna eklenebilecek eğlenceli unsurlardan biri oyun temasına uygun stilize edilmiş ve canlandırılmış karakterlerdir. Gülümseyen yüzler, enerjik hareket ve animasyonların eşlik ettiği neşeli karakterler ilgi çeker, oyuncunun ilgilenebileceği keyifli bir dünya yaratır ve eğlenceli bir deneyim sağlar. Ayrıca karakterler, verdikleri olumlu ve olumsuz geribildirimlerle uygulamaya rehberlik edebilir ve oyuncunun oyunda gezinmesine yardımcı olabilir (Rasanen, 2017).



Tablo 3. Oyunlarda eğlenme unsurları, (Shneiderman, 2010)

Shneiderman (2010), “Eğlence için tasarlamak” başlıklı makalesinde tasarımcıların, eğlenceye katkıda bulunan üç önemli hedefi dikkate alması gerektiğini vurgular: kullanıcıların hedeflerini gerçekleştirebilmeleri için doğru görevleri sunmak, eğlenceyi bozabilecek kullanılabilirlik sorunlarını ortadan kaldırmak ve tasarıma eğlenceli özellikler dahil etmek (Tablo-2). İlk amaç olan kullanıcıların hedeflerini gerçekleştirebilmeleri için doğru görevleri sunmak öncelikle “yaşa uygun tasarım” ile mümkün olmaktadır. Doğru görevleri sunmanın başka bir yolu da oyuna çeşitli zorluk seviyeleri eklemektir. Malone (1982) kullanıcıların zorluk seviyesini seçmelerine izin verecek çok katmanlı arayüzlerin önemini vurgulamıştır. İkinci amaç olan eğlenceyi bozabilecek kullanılabilirlik sorunlarını ortadan kaldırmak için Shneiderman (2010) arayüzde tutarlılık sağlamak, bilgilendirici geribildirimlerin sunulması, hataları önlemek, eylemlerin kolayca geri alınmasına izin vermek ve bilişsel yükü azaltmak gibi önerilerde bulunmuştur. Üçüncü amaç olan tasarıma eğlenceli özelliklerin dahil edilmesini Shneiderman (2010), tasarımda işlevsellik ve kullanılabilirlik sağlandıktan sonra, kullanıcıları memnun eden ve eğlendiren ekstra dokunuşların eklenmesi olarak açıklar. Bu noktada, eğlenceli metaforlar, ilgi uyandıran içerikler, çekici grafikler, animasyonlar ve tatmin edici sesler oyuna eklenebilir. Ancak bu noktada eğlenceli olmak ile dikkat dağıtıcı ve rahatsız edici olmak arasında çok iyi bir denge sağlanmalı ve rahatsız edici sesler, göz yoran aşırı parlak renkler ve dikkat dağıtan animasyonlardan kaçınılmalıdır.

SONUÇ

Çocuklar için üretilen dijital ürünler yetişkinler için üretilenlerden farklı amaçlara sahiptir. Yetişkinler için tasarlanan ürünlerde hız ve verimlilik gibi konular öne çıkarken çocuklara yönelik uygulamalarda yoğunlukla eğlenme ve eğlenerek öğrenme amaçlanmaktadır. Diğer yandan, çocukların bilgi işleme kapasitesinin yetişkinlerden yavaş olması motor becerilerini kullanımını da etkilemektedir (Hutchinson, Druin ve Bederson, 2005). Bu nedenle yetişkinlerin rahatlıkla kullanabileceği bir ürün, çocuklar için kullanışlı olmayabilir. Bu durum, çocukların kapasiteleri, motor becerileri, tercihleri ve ihtiyaçlarına göre tasarım yapmayı gerekli kılmaktadır. Tasarım aşamasında bu unsurların göz önünde bulundurulmaması, ürünü kullanışsız kılmaktadır. Ayrıca yaş grupları arasındaki küçük farklılıklarda bile kapasite ve beceriler değişkenlik gösterdiği için, çocuklara yönelik uygulamaların oldukça sınırlı yaş aralıkları hedef alınarak yapılması gerekmektedir. Bu nedenle, tasarım sürecinin en başından hedef yaş grubuna yönelik çalışılması gereklidir.

İyi tasarlanmış bir ürün, kullanışsız bir arayüz ile başarısız olabileceği gibi, iyi tasarlanmamış bir ürün de estetik değerlere sahip ve kullanıcı dostu bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı ile başarılı olabilir. Bu nedenle “kullanılabilirlik” kavramından hareketle, çocuk ve uygulama arasındaki tüm ilişkinin gerçekleştiği alan olan grafik kullanıcı arayüzü tasarımı çocuklara yönelik uygulamalarda büyük önem taşımaktadır. Çocuklar tasarım açısından renkli ve eğlenceli, metin ve yönlendirmeler açısından ise sade içeriklere ihtiyaç duymaktadır. Çocuklara yönelik oyun ve öğrenme içerikli uygulamalarda eğlence, oyun deneyiminin yanı sıra grafik kullanıcı arayüzü ile de ilgilidir. Kullanılabilirlik sorunları çocuklara yönelik uygulamalarda eğlenme ya da öğrenmenin önünde doğrudan bir engel oluşturur.

Grafik kullanıcı arayüzü tasarımında bazı temel kuralların çocuklar ve yetişkinler için aynı olmasına rağmen arada önemli farklılıkların da bulunduğu görülmektedir. Örneğin; yetişkinlere kullanışsız gelebilen gerçek hayat metaforları, doygun ve çok sayıda rengin kullanımı, ses efektleri, müzik ve animasyonlar çocuklar için oldukça çekici hatta kullanışlı olmaktadır. Araştırmanın hedef yaş grubu olan 6-8 yaş arası çocukların grafik kullanıcı arayüzünde ihtiyaçlarını belirlemek için öncelikle somut işlem döneminde ve okul çağında oldukları, okul öncesi döneme kıyasla daha uzun dikkat süreleri, daha gelişmiş görsel takip yeteneği ve şekil zemin algıları bulunduğu dikkate alınmalıdır. Bu yaş grubu çocuklar da okul öncesi çocuklara benzer şekilde grafik kullanıcı arayüzünde büyük ölçüde görsellere güvenir. Bu nedenle metin en az seviyede tutulduğu, görsel açıdan açıklayıcı ve gerçek hayattan tanıdık oldukları ortam ve nesnelere oluşan bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı önerilmektedir. Belirli işlevleri temsil etmek için standart sembol ve ikonların kullanılması, yeni tasarlanacak ikonların ise somut ikonlardan ve tanıdık nesnelere oluşması uygulamayı sezgisel olarak kullanabilmelerine yardımcı olur. Parlak ve canlı renkler çocuklar tarafından sevilme ve tercih edilmektedir, ancak çok sayıda doygun rengin bir arada ve geniş alanlarda kullanılması göz yorarak kullanıcı deneyimini olumsuz etkilemektedir. Tablet cihazların özelliklerinden olan çoklu dokunmatik etkileşim ise bu yaş aralığındaki çocuklar için oldukça zor ve kullanışsızdır.

Çocukların tablet cihazları kullanmasının temel nedeni oyun ve eğlencedir. Eğlenceli bir oyun tasarlamak için oyunun kendi oynanabilirlik özelliklerinin yanı sıra, yaşa uygun tasarım, oyunda çeşitli zorluk seviyelerinin bulunması, eğlenceyi bozabilecek kullanılabilirlik sorunlarını ortadan kaldırılması gibi unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir. Çocuklar, oyunu mutlu ve neşeli bir ruh hali ile oynamak isterler. Oyun ile uyumlu ancak rahatsız edici olmayan ve istenildiğinde kapatılabilen müzik ve ses, gülümseyen yüzler ve enerjik hareketlerin eşlik ettiği mutlu, neşeli karakterler eğlenceli bir deneyim oluşturmaya yardımcı olur ve çocuğun uygulamayı keyifle keşfetmesine yardımcı olur. Bu noktada, eğlenceli olmak ile dikkat dağıtıcı ve rahatsız edici olmak arasında çok ince bir çizgi bulunmaktadır. Gerek oyunlarda gerekse oyunla öğrenme uygulamalarında rahatsız edici sesler, yalnızca süsleme amacı taşıyan grafik ve illüstrasyonlar, çok sayıda ve göz yoran aşırı parlak renkler ve dikkat dağıtan animasyonlardan kaçınılmalıdır. Bunun yanı sıra, tasarımda tutarlılık sağlamak, bilgilendirici geribildirimlerin sunulması, hataları önlemek, eylemlerin kolayca geri alınmasına izin vermek ve bilişsel yükü azaltmak da önemle üzerinde durulması gereken ancak bu makalenin kapsamına alınamayacak kadar geniş konulardır. Ayrıca, çocukların vakit geçirmek isteyeceği bir uygulama tasarlamak için çocuklar ürünün test sürecine dahil edilmeli ve geribildirimler alınmalıdır. Böylece olası sorunlar da en aza indirgenerek çocukların sezgisel olarak kullanabileceği, eğlenirken bir öğrenme deneyimi de yaşayabileceği bir ürün ortaya çıkabilir.

KAYNAKÇA

- Bağış, A. (2003). Arayüz Tasarımlarının Karşılaştırılmalı Değerlendirmesinde Kullanılabilirlik Yaklaşımı, *Mühendis ve Makina Dergisi*, 522, 25-31.
- Blackwell, A. F. (2006). *The Reification of Metaphor as a Design Tool*. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 13 (4), 490-530.
- Brane, A. (2016). *User Experience Design for Children: Developing and Testing a UX Framework*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Umeaa University Department of Applied Physics and Electronics.
- Chau, C. L. (2014). *Positive technological development for young children in the context of children's mobile apps*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Tufts University.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal performance*. New York: Harper and Row
- Clark, R. C. ve Mayer, R. E. (2003). *E-Learning And The Science Of Instruction Proven Guidelines For Consumers And Designers Of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons
- Cooke, J. ve Woollard, J. (2006). *Visual literacy and painting with technology: observations in the early year's classroom*. M. Hayes, ve D. Whitebread (Ed.) *Ict In The Early Years* (s. 107-123). Maidenhead, England: Open University Press.
- Çağiltay, K. (2011). *İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratiğe*. Ankara: ODTÜ Yayıncılık.
- Darejeh, A. ve Singh, D. (2013). A review on user interface design principles to increase usability for users with less computer literacy. *Journal of computer science*, 9(11), 1443.
- Grammenos, D., Paramythis, A., ve Stephanidis, C. (2000). *Designing the user interface of an interactive software environment for children*. In *Interactive Learning Environments for Children Workshop*. Athens, Greece.
- Hiniker, A. Sobel, K., Suh, H. ve Kientz, J. A. (2016). Hidden symbols: How informal symbolism in digital interfaces disrupts usability for preschoolers. *International Journal of Human-Computer Studies*, 90, 53-67.
- Hutchinson, H. B., Bederson, B. B. ve Druin, A. (2005). *Interface design for children's searching and browsing*. HCIL Technical Report.
- ISO 9241-11 (1998). *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on usability*.
- Kahraman, M. E. ve Toy, E. (2017). Çocuk Merkezli Kullanıcı Arayüz Tasarımlarında İkon Kullanımı. *Medeniyet Sanat*, 3(1), 8-28.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal Bilim Araştırmalarında Paradigma Değişimi: Nitel Yaklaşımın Yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-88.
- Kraleva, R. S. (2017). *Designing an interface for a mobile application based on children's opinion*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 11(1), 53-70.
- Laja, P. (2017). *Intuitive Web Design: How to Make Your Website Intuitive to Use*. Erişim: 05 Temmuz 2017, Conversion XL Ağ Sitesi: <https://conversionxl.com/intuitive-web-design-how-to-make-your-website-intuitive-to-use/>
- Large, J. ve Beheshti, J. (2005). *Interface Design, Web Portals, and Children*. *Library Trends*, 54 (2), 318–342. Ağ Sitesi: <http://dx.doi.org/10.1353/lib.2006.0017> Erişim: 05.05.2018
- Lazaris, L. (2009). *Designing Websites For Kids: Trends and Best practices*. Ağ sitesi: www.smashingmagazine.com/2009/11/designing-websites-for-kids-trends-and-bestpractices/ Erişim: 05.05.2018
- Malone, T. W. (1982). *Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games*. In *Proceedings of the 1982 conference on Human factors in Computing Systems* (pp. 63-68). Washington, DC: ACM, Addison-Wesley.
- Malone, T. W. ve Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning and Instruction: III. Conative and affective process analyses* (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- McKay, E. N. (2013). *UI is communication: How to design intuitive, user centered interfaces by focusing on effective communication*. Newnes.
- McKnight, L. ve Read, J. C. (2009). *Designing the 'Record' Button: Using Children's Understanding of Icons to Inform the Design of a Musical Interface*. Paolini, P. (Ed.). *Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children* (s. 258-261). Como: ACM New York.
- Meloncon, L. Haynes, E., Varelmann, M. ve Groh, L. (2010). *Building a playground: General guidelines for creating educational Web sites for children*. *Technical communication*, 57(4), 398-415.
- Miranda, M. G. (2011). *The Importance of Graphic Users Interface, Analysis Of Graphical User Interface Design In The*

- Context Of Human-Computer Interaction. In Edulearn11 Proceedings (Pp. 7137-7144). Iated.
- Mullet, K., ve Sano, D. (1994). *Designing visual interfaces: Communication oriented techniques*. Englewood Cliffs (NJ): SunSoft Press.
- Najjar, L. J. (2001). *Principles of educational multimedia user interface design*. In R. W. Swezey ve D. H. Andrews (Eds.), *Readings in training and simulation: A 30-year perspective* (pp. 146-158). SantaMonica, CA: Human Factors and Ergonomics Society.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Cambridge: Academic Press.
- Nielsen, J. (2010). *Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids*.
- Peirce, N. (2013). *Digital game-based learning for early childhood. A state of the art report*. Dublin, Ireland: Learnovate Centre.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Premsky, M. (2001). *The Digital Game-Based Learning Revolution. Chp1 into From Digital Game - Based Training*.
- Rasanen, L. (2017). *Validating UX and UI Elements for Serious Children's Language Learning Games: Case studies: Lola's Alphabet Train and Kids Learn To Read*. Bachelor's Thesis May 2017, Tampere University of Applied Sciences
- Sarıkavak, N. K. (1997). *Tipografinin Temelleri*. Ankara: Doruk Yayınları.
- Sesame Workshop. (2014). *Best Practices: Designing Touch Tablet Experiences for Preschoolers: Trends and Growth Forecast For The Device That Is Taking Over Mobile*. Published 2014. 26.11.2012. http://www.sesameworkshop.org/wp_install/wp-content/uploads/2013/04/Best-Practices-Documnt-11-26-12.pdf
- Shneiderman, B. (2010). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. India: Pearson Education
- Sofroniou, A. (2013). *Artificial Intelligence & Information Technology*. Lulu.
- Siau, K. (2005). *Human-Computer Interaction: The Effect of Application Domain Knowledge on Icon Visualization*. *Journal of Computer Information Systems*, 45 (3), 53-62.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi
- Uden, L. ve Dix, A. (2000). *Iconic Interfaces For Kids On The Internet*. IFIP World Computer Congress, (s. 279-286). Beijing.
- Walayat H., Osama S., Atiq A. ve Qasim M.K., (2011). *Web Readability Factors Affecting Users of All Ages*. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 5(11): 972-977.
- Watzman, S. (2002). *Visual design principles for usable interfaces*. *The human-computer interaction handbook: Fundamentals, technologies and emerging applications*, 263-285.
- Williams, T. R. (2000). *Guidelines for designing and evaluating the display of information on the web*. *Technical communication*, 47(3), 383-396.
- Wu, K. C., Tang, Y. M. ve Tsai, C. Y. (2014). *Graphical interface design for children seeking information in a digital library*. *Visualization in Engineering*, 2(1), 5.

TABLO LİSTESİ

Tablo-1: Çocuklar ve yetişkinlere yönelik grafik kullanıcı arayüzü tasarımında göz önünde bulundurulması gereken temel benzerlik ve farklar, Nielsen (2010)

Tablo 2: Çocuklarda Yaşa Göre Gelişim Aşamaları, Peirce (2013)

Tablo-3: Oyunlarda eğlenme unsurları, (Shneiderman, 2010)

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Başlat, ileri, geri ve yenileme ikonları

Görsel 2: Çeşitli görüntülerin detaylardan arındırılarak ikon oluşturma süreci

Görsel 3: "Todo Math" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Görsel 4: "Robots and Numbers" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Görsel 5: "Sago World" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Görsel 6: "I make Lollipops" isimli uygulamadan ekran görüntüleri

Görsel 7: Yanlış ve yetersiz renk kontrastları örnekleri

ÜLKEMİZDEKİ CAM SANATI EĞİTİMİ VE İSTİHDAM SORUNLARININ ARAŞTIRILMASI: ANADOLU ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ CAM BÖLÜMÜ ÖRNEĞİ

Prof. S. Sibel SEVİM*
Arş. Gör. Nihal TURAN**

ÖZET

Mezopotamya'dan Avrupa'ya kadar birçok medeniyet tarafından kullanılan cam malzemenin keşfi arkeolojik verilere göre M.Ö. 3000'dir. Cam eğitimi ilk olarak usta-çırak ilişkisi ile gerçekleştirilmiş ve 19. yüzyıldan itibaren Avrupa'daki çeşitli sanat ve meslek okullarının müfredatlarına girmeye başlamıştır. Ülkemizde akademik anlamda 1991 yılından itibaren Güzel Sanatlar eğitimi içerisinde başlayan cam eğitimi günümüzde, ön lisans ve lisans düzeyinde verilmektedir. Bu kurumlar arasında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde 2004-2005 Eğitim-Öğretim yılında bir anasanat dalı olarak açılan Cam Bölümü alt yapı ve donanım açısından Türkiye'de ilk ve tek olma özelliğini taşımaktadır. Ancak, mezun öğrencilerin cam endüstrisinde ve eğitim kurumlarında iş bulma konusunda çeşitli güçlükler yaşadığı gözlemlenmiştir. Bu makalede; ülkemizdeki cam sanatı ve endüstrisi tarihine değinilmiş, cam sanatı eğitimi ve istihdam sorunları Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam Bölümü örneği üzerinden değerlendirilerek, yaşanan güçlükler tespit edilmiş ve konu ile ilgili farkındalık yaratılması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Cam Sanatı, Cam Sektörü, Cam Eğitimi, İstihdam

*Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE, sssevim@anadolu.edu.tr,

**Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE, nihalturan@anadolu.edu.tr

A STUDY ON GLASS EDUCATION AND EMPLOYMENT PROBLEMS OF THE GRADUATES IN TURKEY: A CASE OF ANADOLU UNIVERSITY, FACULTY OF FINE ARTS, DEPARTMENT OF GLASS

Prof. S. Sibel SEVİM*
Rec. Asst. Nihal TURAN**

ABSTRACT

The discovery of glass material which has been used by many civilizations from Mesopotamia to Europe dates back to 3000 B.C. The art training was performed in master-apprenticeship relationship and started to appear in various school curricula in many art and occupational schools in Europe since 19th century. Academically, glass education has started in our country since 1991 in the scope of Fine Arts, which is now given at associate degree and bachelor's degree level. Among the institutions providing glass education, the department of glass, established as an art major in Anadolu University, Faculty of Fine Arts in 2004-2005 academic year, is the first and the only in terms of infrastructure and equipment. However, it has been observed that graduate students have various difficulties in finding a job in educational institutions and glass industry. In this article, the history of art and industry of glass is discussed; glass education and employment problems are evaluated in the case of Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Glass. The experienced difficulties are identified relying on this case to raise awareness about this issue.

Keywords: Glass of Art, Glass Sector, Glass Education, Employment

*Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic Arts, Eskişehir/TURKEY, sssevim@anadolu.edu.tr

**Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic Arts, Eskişehir/TURKEY, nihalturan@anadolu.edu.tr

1. GİRİŞ

Bilinen en eski örneklere göre Batı Asya'da başlayan dünya camcılık tarihi, hem endüstriyel hem de sanatsal anlamda en büyük dönüşümünü Sanayi Devrimi ve sonrasında gerçekleştirmiştir. 19 yüzyılın başlarından itibaren cam üretim, biçimlendirme ve dekor yöntemlerindeki gelişmeler camın kitlesel üretimini olanaklı kılmıştır. Avrupa'da yeni gelişen sanayi kolları ve üretim merkezleri ile rekabet edebilme isteği Osmanlı İmparatorluğu'ndaki camcılık geleneğinin değişimini de zorunlu hale getirmiştir. Sanayi Devrimi'nden sonra İstanbul surlarının ve eski Tekfur Sarayı'nın çevresine yerleştirilmiş olan cam atölyelerinin yerini Beykoz ve Paşabahçe arasında kurulan cam fabrikaları almıştır. Bu dönemde cam sanayi ve teknolojisi alanında ileri seviyede olan ülkelerden çeşitli uzmanlar getirilmiştir (Küçükerman, 2002, s.57, 62). Ayrıca, III. Selim döneminde, Mehmet Dede isimli bir Mevlevi Venedik'te cam eğitimi almaya gönderilmiş ve sonrasında Beykoz'da bu sanatı sürdürerek, çeşimbülbülün başarılı örneklerini vermiştir (Olca, 2008, s. 108).

Sanayi Devrimi'nin olumlu etkileri Avrupa'da tarım, ulaşım, iletişim vb. birçok alanda görülse de makine üretimlerinin sanatsal nesnelere uygulanma çabası başarısızlıkla sonuçlanmış ve geleneksel üretim yapan ustaların alanları giderek daralmıştır. Estetik değer taşıyan endüstriyel ürünlerin tasarlanması gereksiniminin doğması ve geleneksel tutuma sahip zanaatkarlığın yeniden canlandırılması fikri çeşitli sanat hareketleri ve akımların doğmasına zemin hazırlamıştır. İngiltere'de başlayan Arts and Crafts Movement (Sanat ve El Sanatları Hareketi) ve Art Nouveau Akımı, işlevsel özelliğe sahip kullanım eşyalarının bireysel bakış açısı ile birer sanat objesi haline getirilmesini önermiş ve bu fikrin tüm Avrupa'ya yayılmasını sağlamıştır. Art Nouveau döneminde Avrupalı cam üreticileri sanayileşmiş üretim yöntemlerini kullanmak yerine, tasarımcılar ve zanaatkarlar ile birlikte sınırlı sayıda parçayı elle üretmeye başlamıştır (Turan, 2017, s. 30). Bu dönemde Avrupa'da camı sanat malzemesi olarak kullanan öncü isimlere Fransız'da Emile Gallé ve Daum Kardeşler, Amerika'da Louis Comfort Tiffany örnek verilebilir.

Sanayi Devrimi ile bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak geleneksel üretim yöntemlerinin değişimi eğitimdeki örgütlenme biçimlerinin de dönüşümünü zorunlu kılmıştır. Zanaat-sanat-sanayi ayrımının netleştiği bu dönemde 'Dekoratif', 'Endüstriyel', 'Uygulamalı' olarak nitelenmeye başlayan sanatlar tasarım okullarında örgütlenmeye başlamıştır (http-1) Çekoslovakya bu dönemde cam eğitiminin okullaşma sürecine katkı sağlayan öncü ülkelerden biri olmuştur. Çekoslovakya'da teknik eğitim veren okullardan Kamenicky Senov 1856 da, Novy Bor 1870 de, Zelezny Brod ise 1920 tarihinde kurulmuştur (Ağatekin & Aydın, 2010:55).

Cam eğitiminin akademik anlamda düzenli bir eğitiminin verilmesini yaygınlaştıran diğer bir gelişme de 1960'larda Amerika'da başlayan Stüdyo Cam Hareketi olmuştur.

"Stüdyo Cam Hareketi; tarih öncesi dönemlerden bu yana usta-çırak ilişkisi ile gelişen, Endüstri Devrimi ile birlikte endüstriyel bir ürün haline gelen cam malzemenin bir sanat nesnesi olması için atılmış en büyük adımdır... Bu dönemin en önemli özelliği cam teknolojisi ve eğiti-

mine önem verilmiş ve camın ifade olanakları, deneyselci yaklaşımlarla keşfedilmeye çalışılmıştır... Stüdyo cam hareketinin getirdiği hareketlenme ve cam malzemesinin daha özgür biçimde kullanılması gibi etkenler, cam malzemenin çağdaş cam sanatında yerini alarak yayılması ve yaygınlaşmasını sağlamıştır. Bu hareket günümüzde de sürmekte ve gelişmektedir” (Ağatekin & Aydın, 2010: 56).

Cam eğitimindeki okullaşma süreci diğer dünya ülkeleri ile eş zamanlı olarak başlamamıştır. Osmanlı İmparatorluğu'nda cam sanayi İstanbul merkezli gelişmiş ve dönemin en önemli üretimleri olan Beykoz camları bu ileri sanayinin sembolleri olmuştur. Cumhuriyet döneminde Türkiye Şişe ve Cam Fabrikaları A.Ş. olarak İş Bankası tarafından kurulan ilk cam fabrikası, pek çok yeni fabrikanın kurulması için önemli bir adım olmuştur. Günümüzde ise, T.C. Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın Cam Sektörü Raporu'na (2012, s.4) göre birçok firmanın faaliyet gösterdiği cam sektörü 4,3 milyon ton/yıl üretim kapasitesi ile (Türkiye ve yurtdışı) dünyada önemli bir konuma sahiptir. Sektördeki bu büyümenin doğal bir sonucu olarak cam eğitimi ön lisans, lisans ve lisansüstü eğitim programlarına dâhil edilmiştir. Bu programlardan birisi de Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde kurulan Cam Bölümü'dür. Ancak, sektördeki büyüme ve istihdam olanaklarının artışına rağmen cam bölümü mezunlarının alanlarında iş bulma konusunda bazı güçlüklerle karşılaştıkları tespit edilmiştir. Bu makalede; köklü bir kültürel mirası barındıran cam sanatı ve tarihine değinilerek, ülkemizdeki cam eğitimi incelenip konu ile ilgili farkındalık yaratılması hedeflenmektedir.

2. TÜRK CAM SANAYİ

Yapılan literatür araştırmaları ve arkeolojik kazılarda elde edilen buluntular Anadolu'nun cam endüstrisinde köklü ve önemli merkezlerden biri olduğunu göstermiştir. “En eski iç-kalıp camlar, en eski döküm kâse ve en eski ticari cam külçeler bugünkü Türkiye Cumhuriyeti sınırları içinde bulunmuştur.” (Özgümüş, 2000, Önsöz). Birçok kültürün bilgi birikimi ve deneyimleri ile oluşturulan camcılık geleneği Türkler için de önemli bir kültürel miras olmuş ve gelişerek günümüze kadar sürdürülmüştür.

Anadolu'da Türklere ait ilk cam üretimleri Artuklu ve Selçuklu devirlerine tarihlendirilmiştir (bkz. Görsel 1). Selçuklu Sultanı I. Alâeddin Keykubad'ın (1219-1237) yaptırdığı Kubad-Abad Sarayı kalıntılarından elde edilen buluntulara göre cam mimaride pencere, aydınlatmada kandil ve ayrıca mutfak ve süs eşyası olarak kullanılmıştır (Uysal, 2013, s. 160). Uysal, Kubad-Abad Sarayında Selçuklu Cam Sanatı adlı çalışması sonucunda, Kubad-Abad'da geçici bir süre için de olsa cam üretiminin yapıldığı sonucuna varmıştır.

Osmanlı İmparatorluğu'nda cam işçiliğinin ileri seviyelere ulaştığı dönemin çeşitli arşiv belgeleri, el yazmaları, tereke defterleri, narh defterleri ve muhasebe defterlerinden anlaşılmıştır (Özgümüş, 2000, s.70). Selçuklu cam sanatı etkisinde gelişen ve sonrasında özgünleşen Osmanlı camcılık geleneği devlet desteği ile 16. yüzyıldan itibaren İstanbul merkezli olarak varlık göstermiştir.



Görsel 1. Cam Tabak, Kubad-Abad Cam Buluntuları (Uysal, 2008, s.482)

arsasında toplanmış ve bu yerler imalatçılara kiralanmıştır. Başlangıçta başarılı bir şekilde sürdürülen cam imalatı Sanayi Devrimi'nin olanakları ile gelişen Avrupa'daki cam ürünler ile rekabet edemez duruma gelmiştir (Küçükerman, 2002, s.37). Avrupa devletlerinde cam üretimlerinin hızlanması ve maliyetin düşürülmesi bu ülkelerin ürünlerinin yeni pazarlara girmesi ile sonuçlanmıştır. Bu ülkelerden biri de Osmanlı İmparatorluğu olmuştur. Bu dönemde, Venedik ve Bohemya İmparatorluğu'ndan Osmanlı beğenisine uygun camlar üretilip gönderilmiş ve bu ürünler Osmanlı sultanları tarafından da ilgi görmüştür.

Ancak yerli üretimlerin ithal ürünlerle rekabet edememesi çeşitli girişimleri zorunlu kılmıştır. Bu girişimler çerçevesinde III. Selim döneminde Beykoz bölgesinde ilk kez bir cam fabrikası açılmış, Venedik cam teknolojisinin ülkeye getirilmesi amacı ile sanayi ve teknoloji için uzmanlar getirilmiştir. Ayrıca, Mehmet Dede adında bir Mevlevi camcılık eğitimi almak için İtalya'ya gönderilmiştir (Olca, 2008, s.108). Osmanlı cam sanayini geliştirmek için başlatılan girişimler Sultan Abdülmecid döneminde de devam etmiştir. III. Selim döneminde Beykoz'da açılan ilk fabrikaya ek olarak Tanzimat döneminde Ahmet Fethi Paşa'nın girişimleri ile "Cam ve Billur Fabrikası" üretime başlamıştır. Bu fabrikada "Beykoz işi camlar"a ek olarak tüm dünyaca tanınan "Çeşmibülbüller" üretilmiştir (bkz. Görsel 3).

Osmanlı İmparatorluğu döneminde cam sanayinin geliştirilmesi için yapılan diğer bir girişim Saul Modiano isimli bir Musevi'nin Paşabahçe'de kurduğu ve 1902 yılında beş yüz işçi çalıştırdığı fabrika olmuştur. Ancak devlet desteği ve özel girişimlerle ayakta tutulmaya çalışılan bu fabrikalar Avrupa fabrikaları ile rekabet edememişlerdir. İthal cam ürünlere kapitülasyonlar nedeni ile gümrük sınırlamaları ve zamlar uygulanmadığı için, yerli sanayi ortadan kaybolmuştur. Bu durum ancak Cumhuriyet döneminde değişmiş ve 1935'de kurulan Türkiye Şişe ve Cam fabrikaları A.Ş. ile yeni bir dönem açılmıştır." (Bayramoğlu, 1974,s.23). Günümüzde en



Görsel 2. Camcıların Geçidi, Surname-i Humayun (http-2)



Görsel 3. “Çeşmibülbül,” Türkiye Şişe ve Cam Fabrikaları A.Ş. ve bağlı kuruluşları koleksiyonu. No: F-13 (<http-3>)

düzcamlar, %32’si cam ambalaj, %16’sı cam ev eşyası, kalan yaklaşık %2’lik kesim de cam elyafı kapasitesinden oluşmaktadır. Sektörde en büyük üretici olan Şişecam 150 ülkeye ihracat yapmaktadır.” (Cam Sektörü Raporu, 2017, s.8).

3. CAM EĞİTİMİNDE OKULLAŞMA

M.Ö. 5000 yıllık bir geçmişe sahip olan cam, Sanayi Devrimi’ne kadar geçen süreçte küçük ölçekli atölyelerde ve el işçiliğine dayalı bir zanaat dalı olarak icra edilmiştir. Artuklu ve Selçuklu dönemlerinde varlığı bilinen Türk cam sanatı, Osmanlı İmparatorluğu zamanında hem sanatsal hem de endüstriyel anlamda 16. yüzyıldan itibaren devlet desteği ile önemli gelişmeler göstermiştir. İmparatorluğun sanayi ve sanat dallarında uyguladığı “Lonca” ve “Gedik” düzeni, cam üretiminin devlet desteği ile sürdürülmesini, “cam işleyenler” in korunmasını, ürün kalitesinin belli bir standartta olmasını sağlamış ve böylece cam üretimi büyük bir hızla sanayileşmeye başlamıştır. Dönemin “Camgeran” olarak adlandırılan cam ustaları Topkapı Sarayı’na bağlı olarak çalışan Ehl-i Hiref kadrosunda yer almışlardır (Küçükerman, 2002, s.19).

Sanayi Devrimi ile başlayan yeni dönemde Avrupa’da geleneksel üretim yöntemlerinin değişmesi yeni örgütlenme biçimlerini zorunlu kılmış ve bu durum eğitim alanında da köklü değişimlerin yaşanması ile sonuçlanmıştır. Geleneksel üretim yöntemlerinin makine üretimleri ile yapılma çabası sanatsal üretimlerde niceliği artırırken bir nitelik kaybına yol açmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan Arts and Crafts, Art Nouveau gibi tasarım hareketleri zanaatkar, sanatçı ve sanayici işbirliğinin kurulması farkındalığını yaratmıştır. Eğitim alanında yapılan en önemli adımlardan biri Britanya’da açılan Dekoratif, Endüstriyel, Uygulamalı tasarım okulları olmuştur. Sonrasında Almanya ve Avusturya gibi diğer Avrupa ülkelerinde de kurulan bu okullar tasarım sanatçıları kadar uygulama sanatçıları de yetiştirmeyi hedeflemiştir. Cam eğitiminin

büyük üretici firma Türkiye Şişe ve Cam Fabrikaları A.Ş. başta olmak üzere, Güral Cam, Marmara Cam, İzocam, Schott Orim, Yıldız Cam, Star Grup, Hatipoğlu Cam,

Gürsan Cam, Olimpia, Başkent, Dora Cam gibi birçok kuruluş Türkiye cam sektöründe faaliyet göstermektedir.

T.C. Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın 2017 cam sektörü raporuna göre, “Ülkemiz cam sanayinin üretim kapasitesi yaklaşık 3,5 milyon tondur. Ülkemiz üretim kapasitesinin %90’ı Şişecam tarafından karşılanmaktadır. Şişecam’ın yurtiçi ve yurtdışı toplam üretim kapasitesi 4,7 milyon tona yaklaşmaktadır. Düzcamlar, cam ev eşyası, cam ambalaj, cam elyaf gibi ana üretim alanlarındaki yurtiçi mevcut kapasitesi 3,0 milyon tondur. Yurtiçi üretim kapasitesinin %50’si

çağdaş anlamda verildiği ülkelere Çekoslovakya, Amerika, Büyük Britanya, Polonya ve Japonya örnek verilebilir. Avrupa'ya paralel olarak 1860 yılından başlayarak Osmanlı vilayetlerinde açılmaya başlayan sanat, sanayi, meslek okullarının ya da teknik okulların programları da Avrupa'daki tasarım okullarının programları örnek alınarak düzenlenmiştir (Artun, 2015, s.87). Cam sanayi bu dönemde yine devlet kontrolünde gelişmeye devam etmiştir.

Sanayi Devrimi'nin sağladığı bilimsel ve teknik olanaklar camın ağırlıklı olarak endüstriyel bir malzeme olarak tanınırlığı ve ulaşılabilirliğini artmıştır. Cam Sanatı teriminin temelleri Art Nouveau döneminde Émile Gallé ve Louis Comfort Tiffany gibi camı sanatsal bir malzeme olarak kullanan sanatçılar tarafından atılmıştır. Gallé ve Tiffany, Sanayi Devrimi'nin bilimsel ve teknik olanaklarını sonuna kadar kullanarak el işçiliği ile üretilen birçok özgün çalışmaya imza atmıştır (Asmaz, 2013, s.21).

Art Nouveau Akımı'ndan sonra, sanat-zanaat-sanayici işbirliğinin kurulması ve seri üretim için tasarım yapılması fikri Bauhaus döneminde etkin bir şekilde sürdürülmüştür. Weimar'da Walter Gropius (1883-1969) tarafından kurulan Bauhaus Mimarlık ve Sanat okulu hem kurulduğu dönemde hem de sonrasında sanat eğitimi önemli ölçüde etkilemiştir. Sanatçı ve zanaatkar arasındaki ayrımı kaldırmayı hedefleyen okulun sloganı “endüstri için sanat” olmuştur. Eğitim-öğretim programı hazırlayıcı öğretim (temel sanat eğitimi), teknik öğretim (mesleki sanat eğitimi) ve strüktürel öğretim (mesleğe yönelik çalışmalar, proje çalışmaları) üç ana bölüm üzerinden yürütülmüştür (Bulat, Bulat, Aydın, 2014, s.110). Sanat ve endüstriyi birleştirmeyi hedefleyen okulun sistemi kısa zamanda başka ülkelerde de benimsenmiştir ve Türkiye bu ülkelerden biri olmuştur. Ülkemizde Bauhaus eğitim-öğretim sistemi temel alınarak eğitim veren bu okullara İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu (Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi) ve Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi örnek verilebilir.

Camın sanatsal bir malzeme olarak kullanımının ve akademik eğitiminin yaygınlaşmasına katkı sağlayan önemli bir gelişmelerden biri de Amerika'da ortaya çıkan Stüdyo Cam Hareketi olmuştur. 1960'lı yıllarda Harvey Litteton öncülüğünde başlayan hareket, cam eğitiminde okullaşma sürecinin hızlanmasına, camın sanatsal bir malzeme olarak kullanımının artmasına olanak sağlamıştır.

3.1 Türkiye'de Lisans Düzeyinde Cam Eğitimi Veren Kurumlar

ÖSYM'nin Merkezi Yerleştirme İle Öğrenci Alan Yükseköğretim Lisans Programları (2017) kılavuzuna göre, Türkiye'de 13 üniversitede lisans düzeyinde cam eğitimi verilmektedir. Bu eğitim programlarını belirten tablo, Güzel Sanatlar Fakültelerinin kuruluş yılları dikkate alınarak aşağıda belirtilmiştir (bkz. Tablo 1).

Tablo 1. Özel Yetenek Sınavı Sonuçlarına Göre Öğrenci Alan ve Cam Eğitimi Veren Yükseköğretim Programları

ÜNİVERSİTE	FAKÜLTE/YIL/BÖLÜM	KONTENJAN
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1883/ Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü	15
Marmara Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1955/ Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü	30
Dokuz Eylül Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1975/ Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü	20
Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1983/ Cam Bölümü	12+1 (K.K.T.C. Uyruklu)
Hacettepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1983/ Seramik ve Cam Bölümü	30
Erciyes Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1993/ Seramik ve Cam Bölümü	15
Süleyman Demirel Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1994/ Seramik ve Cam Bölümü	15
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/1997 Seramik ve Cam Bölümü	30
Sakarya Üniversitesi	Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/1997 Seramik ve Cam Bölümü	20
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/2008/ Seramik ve Cam Bölümü	15
Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi/2012/ Seramik ve Cam Bölümü	30
Ondokuz Mayıs Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/2012/ Seramik ve Cam Bölümü	20
Kastamonu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi/2015/ Seramik ve Cam Bölümü	30

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi: Marmara Üniversitesi'nin ardından cam eğitiminin verilmeye başlandığı diğer bir kurum da Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi olmuştur. İlk adı Sanay-i Nefise Mektebi (1882) olan kurum Osmanlı İmparatorluğu döneminde kurulan ilk güzel sanatlar okuludur. İsmail Hakkı Oygur tarafından, Tezyinat (Süsleme) Bölümü'ne bağlı olarak 1930 yılında kurulan Seramik Bölümü sonrasında cam eğitimi de vermeye başlamıştır. 2004 yılında "Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü" adını alan bölüm müfredatına cam derslerini de eklemiştir (http-4). Program, sanat ve tasarım alanında yetkinlik sahibi sanatçı veya tasarımcı adayları yetiştirmeyi hedeflemektedir. Bölüm, yüksek lisans ve sanatta yeterlilik programları ile lisansüstü eğitime de olanak sağlamaktadır (http-5).

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: Ülkemizde akademik anlamdaki cam eğitimi ilk kez Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde verilmeye başlanmıştır. 1955 yılında Bakanlar Kurulu kararıyla açılan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu, 1962

yılında lisans eğitimine geçmiştir (http-6). Seramik-Cam Bölümü ülkemizin önemli seramik ustalarından biri olan Hakkı İzzet tarafından Seramik Sanatları Bölümü adı ile kurulmuştur. Bölümün adı 1960 yılında “Keramik”, 1965 yılından sonra da “Seramik Sanatları” olarak değiştirilmiştir. 1982 yılında yükseköğretim yasası kapsamında Marmara Üniversitesi bünyesinde Fakülte olunması ile birlikte “Seramik Bölümü”, 1991 yılında da Cam Anasanat Dalı'nın kurulması ile birlikte “Seramik-Cam Bölümü” olarak adlandırılmıştır. Başlangıçta ülkenin seramik ve porselen sanayinin ihtiyacını karşılamak üzere insan kaynağı yetiştiren bölüm bugün özgün seramik ve cam sanatçıların yanı sıra bu dallarda estetik ve teknik nitelikleri yüksek, seramik-cam endüstrisinin gereksinim duyduğu tasarımcılar yetiştirmektedir. Ağırlıklı olarak seramik ile ilgili derslerin verildiği bölümde cam dersleri seçmeli dersler grubunda yer almaktadır. 2012 yılında Bilimsel Araştırma Projesi (BAPKO) kapsamında sıcak cam atölyesi kurulan bölümde yüksek lisans ve sanatta yeterlilik programları da mevcuttur (http-7).

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi: 1975 yılında kurulan fakültede Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü 1987-1988 yılında eğitime başlamıştır. Seramik ve Cam sektöründe sanat ve endüstri alanında üretim ve tasarım pozisyonunda yetkin insan gücü yetiştirmeyi hedefleyen bölümün eğitim ve öğretim planı incelendiğinde ağırlıklı olarak seramik derslerinin yer aldığı görülmektedir. Cam eğitimi ile ilgili programda yer alan dersler: Cam Sanatı Tarihi, Cam Tekniklerine Giriş, Cam Teknikleri ve Uygulamaları I-II 'dir. Seramik ve Cam Tasarımı bölümü; yüksek lisans ve sanatta yeterlilik olmak üzere lisansüstü düzeyde de eğitim vermektedir (http-8).

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam Bölümü: Türkiye'de cam eğitiminin bağımsız bir bölüm olarak kurulduğu ilk üniversite Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'dir. Bölümün kuruluş çalışmaları 2000 yılında başlamış, 2001 yılında ise Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü Cam Anasanat Dalı Başkanı Yard. Doç. Ekrem Kula ve Druk Valkema tarafından 550 m²'lik bir alanda her yıl 15 öğrenciye eğitim ve öğretim vermek üzere projelendirilmiştir. Bölüm kurulduktan sonra şimdiki bölüm başkanı Prof. Mustafa Ağatekin cam bölümü kadrosuna katılmıştır. 2004-2005 eğitim öğretim döneminde sıcak cam üfleme derslerinde Yusuf Görmüş, füzyon yöntemi ile biçimlendirme tekniklerinde Can Bozkurt, açık alevde cam şekillendirmede Nasuf Cömert öğrenciler ile birlikte uygulamalar yapmışlardır. Ayrıca, Köksal Türker ve Seyfullah Güven eğitim sürecine teknik anlamda destek veren diğer ustalar olmuştur (Asmaz, s. 84, 85). Öğretim programında kuramsal, uygulamalı ve teknik dersleri birbirini tamamlayacak nitelikte sunan bölüm, cam sanatı ile ilgili teknik, estetik ve yaratıcı tasarım bilgilerine sahip her yönden donanımlı cam tasarımcıları yetiştirmeyi hedeflemektedir (http-9). Cam Anasanat Dalı'nda yüksek lisans ve sanatta yeterlik düzeyinde de eğitim verilmektedir.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü 1983-1984 yılında eğitim vermeye başlamıştır. Yüksek lisans ve sanatta yeterlilik düzeyinde de eğitim veren programda diğer fakültelerde olduğu gibi ağırlıklı olarak seramik derslerinin bulunduğu öğretim programı uygulamaktadır. Seçmeli dersler kategorisinde yer alan Cam Atölyesi ile Cam ve Seramik adlı dersler öğrencilere cam malzeme ile de çalışma imkânı sağlamaktadır (http-10).

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, 2006-2007 eğitim öğretim yılında eğitime başlamıştır. Türk seramik sanatı eğitiminin niteliğini ve öğrenci profilini geliştirmek amacıyla olan bölümün güncel ders programında cam dersleri bulunmamaktadır (http-11).

Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: 1994-1995 eğitim-öğretim yılında eğitime Seramik ve Cam Bölümü olarak başlayan fakültenin misyonu, seramik alanında öğrencilere bilgi ve becerilerini geliştirebilecekleri ortam ve olanakları sağlayarak, sanatın evrensel düşünce ve değerlerine sahip çağdaş sanatçı adayları yetiştirmektir ([http-12](#)). Öğretim programına göre ağırlıklı olarak seramik eğitiminin verildiği bölümde, cam dersleri de yer almaktadır (S. Ünal, kişisel iletişim, Aralık 2018).

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: 1997 yılında kurulan fakültede, Seramik ve Cam Tasarımı bölümü lisans ve yüksek lisans düzeyinde eğitim vermektedir. Lisans düzeyi öğretim programında seramik ve cam derslerinin yanı sıra seramiğin günümüzde entegre olduğu diğer disiplinlerle ilgili derslere de yer verilmektedir. ([http-13](#)). Öğretim programında yer alan cam dersleri: Seramik ve Cam Kimyası I-II, Seramik ve Cam Teknolojisi I-II, Cam Sanatı Tarihi I-II, Seramik ve Cam Tasarımı I-II, Vitray ve mozaik I-II, Seramik ve Cam Restorasyon I-II'dir ([http-14](#)).

Sakarya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi: Fakültede Seramik Bölümü 1997 yılında kurulmuş ve 2000 yılında lisans eğitimi vermeye başlamıştır. 2009 yılında da, Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olarak Seramik ve Cam Anasanat Dalı yüksek lisans eğitimine başlamıştır ([http-15](#)). Sanatın evrensel düşünce ve değerlerine sahip çağdaş sanatçı adayları yetiştirmeyi hedefleyen bölüm, seramik alanında öğrencilere bilgi ve becerilerini geliştirebilecekleri ortam ve olanakları sağlamaktadır. Seramik derslerinin ağırlıklı olduğu öğretim programında bulunan cam dersleri Cam Şekillendirme I-II ve Proje Tasarımı (Cam Tasarımı I-II) dir. Böylece öğrencilere sanatsal uygulama ve tasarım malzemesi olarak cam malzeme tanıtılmaktadır ([http-16](#)).

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: Fakültenin Seramik ve Cam Bölümü, 2013-2014 eğitim öğretim yılında lisans eğitimi vermeye başlamıştır. Bulduğu coğrafyanın seramik kültürünün korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından özel bir öneme sahip olan bölüm, teorik ve uygulamalı ders müfredatıyla kapsamlı bir eğitim vererek araştırmacı, sorgulayıcı, çözüme odaklı, alanına hâkim, donanımlı bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Seramik eğitimine ağırlık veren bölümün ders programında seçmeli dersler kategorisinde yer alan cam dersleri şunlardır: Cam Teknolojisi, Cam Uygulama Teknikleri, Cam Şekillendirme, Çağdaş Cam Sanatı, Vitray, Mozaik, Artistik Cam Uygulamaları ([http-17](#)).

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi: 2012 yılında Anadolu Üniversitesi'ne bağlı olarak Bilecik Meslek Yüksekokulu bünyesinde seramik eğitimi verilmeye başlamış, 2014 yılında 4 yıllık Fakülte biçiminde kurularak eğitime devam edilmiştir. Kurulan Seramik ve Cam Tasarımı Bölümünde ağırlıklı olarak seramik dersleri yer almaktadır. Öğretim programında yer alan cam dersleri: Seramik ve Cam Teknolojisi, Füzyon, Çağdaş Seramik ve Cam Sanatı Tarihi'dir ([http-18](#)).

On Dokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: 2012 yılında fakülte bünyesinde bulunan Seramik-Cam Bölümü 2015-2016 öğretim yılında öğrenci almaya başlamıştır ([http-19](#)). Cam ve seramik malzemenin her ikisini de geleneksel olduğu kadar çağdaş sanat olgusunun temel materyali olma hüviyeti ile sanat ve sanat eğitiminin odağına koyan fakülte, öğretim programında seramik ve cam atölye uygulamalarının çeşitliliğini ve değişkenliğini dikkate alan alternatif yöntemlerin ve deneyimlerin teşvik edildiği araştırma süreçlerine ilişkin müfredat dinamiklerini gözlemiştir. Lisans

eğitiminin son yılında mezuniyet proje geliştirme ve proje gerçekleştirme çalışmaları ile bireyin/ öğrencinin sanatsal anlayış ve üslup arayışlarının gelişimi ve mesleki deneyim kazandırılması hedeflenmektedir ([http-20](http://20)). Ağırlıklı olarak seramik derslerin yer aldığı bölümde cam dersleri seramik derslerine oranla çok az verilmektedir.

Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi: 2015 yılında Resim ve Geleneksel Türk Sanatları olmak üzere iki bölümle eğitime başlayan fakülte, 2016 yılından itibaren Seramik eğitimi vermeye başlamıştır. 2017 yılına gelindiğinde ise, Seramik bölümünün adı Seramik ve Cam Bölümü olarak değiştirilmiştir ([http-21](http://21)). Genel olarak seramik derslerinin yer aldığı öğretim programında yalnızca bir cam dersi yer almaktadır ([http-22](http://22)).

Cam eğitiminde akademik eğitim veren kurumlara ek olarak katkı sağlayan özel kuruluşlar da mevcuttur. Cam Ocağı Vakfı (2002) bünyesinde çalışmalarını sürdüren Cam Ocağı Türkiye’de bir ilk olma özelliğine sahiptir. Kısa ve uzun dönemli atölye çalışmaları ile eğitim veren kuruluş ulusal ve uluslararası deneyime sahip sanatçı ve uzmanlarla birlikte çalışmakta ve tam anlamıyla ve yetkin bir şekilde cam eğitimi vermektedir.

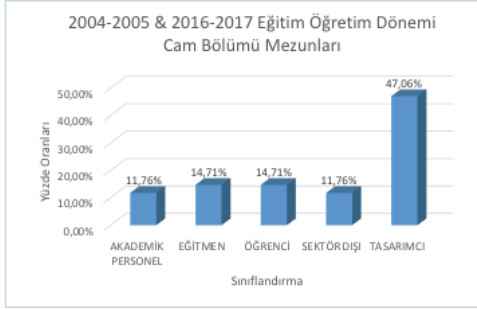
Yukarıda yapılan açıklamalardan da anlaşıldığı üzere, ülkemizde lisans düzeyinde Seramik ve Cam eğitimi veren fakültelerde ağırlık seramik alanında yoğunlaşmıştır. Dolayısıyla, öğrencilerin hem seramik hem de cam alanında aynı oranda donanıma sahip olarak mezun olmadıkları çıkarımını yapmak mümkündür.

4. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ CAM BÖLÜMÜ MEZUNLARININ SEKTÖR VE ARAŞTIRMA KURUMLARINDAKİ İŞE ALIM SÜRECİNDE KARŞILAŞTIKLARI GÜÇLÜKLER

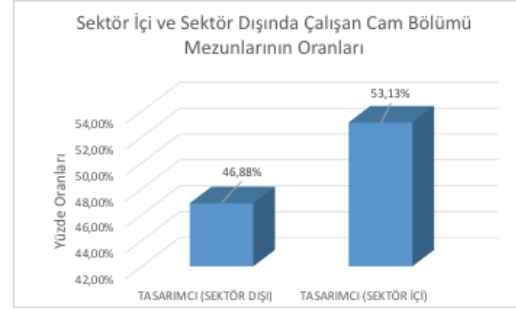
Türkiye’de cam eğitiminin bağımsız bir bölüm olarak kurulduğu ilk üniversite Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’dir. Bölümden mezun olan öğrencilerin istihdam olanakları arasında “cam endüstrisinde tasarımcı olarak çalışmak, araştırma kurumlarında akademik eleman olarak görev almak ya da serbest sanatçı olarak araştırma ve sanatsal çalışmalarını sürdürmek” yer almaktadır ([http-23](http://23)). 2004-2005 ve 2016-2017 eğitim öğretim yıllarında Cam Bölümünden mezun olan kişi sayısı 78’dir. Ancak, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam bölümü 2013-2014 öğretim yılından itibaren Seramik bölümü ile birleştirilmiş ve Seramik-Cam bölümü olarak 42 kontenjan ile öğrenci almaya başlamıştır ([http-24](http://24)). 2013-2015 yılları arasında her iki bölümün birleşmesinden dolayı sektöre uğrayan cam ve seramik eğitiminde yapılan yanlış fark edilerek 2015 yılında Yükseköğretim Yürütme Kurulu kararı ile Seramik Bölümü ve Cam Bölümü olarak ayrılarak eskiye dönülmüş ve her iki bölümde bağımsız olarak eğitimini sürdürmeye devam etmiştir.

Öğrencilerin mezuniyet sonrası iş durumları ile ilgili yüz yüze yapılan görüşmeler, telefon konuşmaları ve sosyal medya üzerinden yapılan yazışmalarla yapılan araştırmada 2004-2005 ve 2016-2017 yılı temel alınmış olup Tablo 2 ve 3’teki sonuçlar elde edilmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda 7 kişiye ulaşılamamış, ayrıca her hangi bir işte çalışmayan ve lisansüstü eğitimine devam etmeyen kişi sayısı da 3 olarak belirlenmiştir.

Tablo 2. 2004-2005 ve 2016-2017 Eğitim Öğretim Dönemi Cam Bölümü Mezunları



Tablo 3. Sektör İçi ve Sektör Dışında Çalışan Cam Bölümü Mezunlarının Oranları



Türkiye Cam ve Cam Ürünleri Sanayi Meclisi Sektör Raporu'na göre; cam bölümü mezunlarının istihdam sorunları ve istihdam alanlarının artırılabilmesine dair öneriler örnek gösterilerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Türkiye Cam ve Cam Ürünleri Sanayi Meclisi Sektör Raporu (2012) SWOT analizine göre Türkiye Cam Sektörü'nün, uluslararası pazarda marka bilinirliğinin henüz istenilen düzeye ulaşmadığı ve özgün tasarımlar yaratmada önemli altyapı eksiklerinin mevcut olduğu belirtilmiştir (s.54). Sektörün AB Uyum Sürecinde Geldiği Nokta ve Karşılaşılan Uyum sorunları arasında AR-GE ve İnovasyon, Tasarım ile eğitim başlıklarına da yer verilmiştir. Bu başlıklar altında belirlenen sorunlar şunlardır:

“Hükümetin resmi hedefine göre 2013 yılına kadar araştırma ve geliştirme alanındaki harcamaların GSYİH'nin %2'sine ulaşması gerekirken, 2010 yılında gerçekleşen hedef %0.84'de kalmıştır. (Kaynak: Türkiye İlerleme Raporu-2012). Türkiye koşullarına göre cam sektöründe satışlardaki %1'lik AR-GE payı ile Şişecam Topluluğunun göreceli olarak AR-GE yatırımları fazladır. Ancak, ülke genelinde bakıldığında AR-GE yatırımlarının halen gelişme aşamasında olduğu ortadadır. Bu bağlamda hem devlet teşvikleri olarak, hem de özel sektör girişimiyle AR-GE, inovasyon ve tasarım alanlarında gerekli çalışmaların ve yatırımların yapılması büyük önem taşımaktadır.

Cam sanayinde çalışma standartları ve işgücü maliyetleri Türkiye ortalamasının üzerinde olduğundan, işe yerleştirmede yüksek niteliğe sahip işgücü tercih edilmekle birlikte, yeni istihdam ancak iş içi eğitimle sağlanabilmektedir. Raporda, cam sektörüne yönelik Meslek Teknik Lisesi ve Yüksekokullarının sayı ve kalite (kadro, teknik donanım) açısından geliştirilmesinin gerektiğine vurgu yapılmıştır (TOBB, 2012, s.54, 57). Türkiye'de ortaöğretim düzeyinde meslek liselerinde seramik ve cam teknolojisi alanı altında çinicilik, sır üstü dekorlama, alçı model kalıp, tornada form şekillendirme, serbest seramik şekillendirme, dekoratif cam ve endüstriyel cam, dallarında öğretim programları uygulanmaktadır. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esasları çizelgesine göre Seramik ve Cam Teknolojisi öğretmenliği alanına lisans düzeyinde Seramik Öğretmenliği/Eğitimi, Seramik, Seramik ve Cam, Seramik ve Cam Tasarımı, Seramik Tasarımı, Seramik Mühendisliği alanlarından mezun kişiler başvurabilmektedir. Ayrıca, başvuracak adaylarda Bakanlık ve Yükseköğretim Kurulu (YÖK) iş birliği ile açılan / açılacak olan Ortaöğretim Alan Öğretmenliği Tezsiz Yüksek Lisans ya da Pedagojik Formasyon Programı / Pedagojik Formasyon Eğitimi Sertifikası Programını başarı ile tamamlamış olma şartı aranmaktadır(http-25). Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam bölümü mezunları arasında Pedagojik Formasyon Eğitimi Sertifikası Programı'nın başarıyla tamamlayan öğrenciler Seramik ve Cam Teknolojisi öğretmenliğine bahsi geçen çizelgede Cam Bölümü'nün kodu

olmadığı için başvuru yapamamaktadırlar. Mezunların konu ile ilgili olarak yaşadığı mağduriyet Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü tarafından 18.06.2014 tarih ve 72639413-104.04.07.19467141 sayılı yazısı Yükseköğretim Kurulu'na iletilmiştir. Ardından, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı'ndan gelen yanıt ile talebin Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'na iletileceği teyit edilmiş ancak, bugüne kadar konu ile ilgili hiçbir gelişme olmamıştır (M. Ağatekin, kişisel iletişim, Ekim 2018).

ÖSYM'nin Merkezi Yerleştirme İle Öğrenci Alan Yükseköğretim Ön lisans Programları (2017) kılavuzuna göre Türkiye'de ön lisans düzeyinde cam eğitimi veren on yükseköğretim kurumları bulunmaktadır. Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi (İzmir), Dumlupınar Üniversitesi (Kütahya), Ege Üniversitesi (İzmir), İstanbul Üniversitesi, Kocaeli Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Trakya Üniversitesi (Edirne), Trakya Üniversitesi (Edirne), Uludağ Üniversitesi (Bursa). Bu okullardaki programların adları Seramik, Cam ve Çinicilik, Endüstriyel Cam ve Seramik, Seramik ve Cam'dır. Ancak cam lisans eğitimi programlarından mezun olanlar, bu ön lisans okullarına akademik personel olarak başvurmak istediklerinde karşılaştıkları engel ana sanat dallarının başvuru şartlarında yer almamasından kaynaklanmaktadır. Benzer sorunlar lisans düzeyinde eğitim veren akademik kurumlara yapılan başvurularda da yaşanmaktadır.

Cam bölümü mezunlarının bölüm adından dolayı iş bulma sürecinde güçlük yaşadığı başka istihdam alanları da mevcuttur. Avrupa Birliği Komisyonu tarafından 2000 yılında açıklanan Hayat Boyu Memorandumu Türkiye'de hayat boyu öğrenme sisteminin oluşturulmasına yönelik çalışmaların başlamasında etkili olmuştur. Bu kapsamda T.C. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan 2009-2013 dönemi Hayat Boyu Öğrenme Stratejisi Belgesi ile oluşturulmaya başlanan hayat boyu sisteminin 2014-2018 dönemi hayat Boyu Öğrenme Stratejisi Belgesi ve Eylem Planı ile ulusal ve uluslararası yaklaşımlar doğrultusunda daha sistematik bir yapıya kavuşturulması hedeflenmiştir (http-26). HBÖ kapsamında Seramik ve Cam Teknolojisi alanında 47 farklı kurs programı yer almaktadır (http-27). Ancak, kurs programının uygulanmasında görev alacak eğitimciler için genel olarak şu ibare kullanılmaktadır; Programın uygulanmasında Seramik ve Cam Teknolojisi alanında eğitim almış ve tercihen sektör deneyimi olan alan öğretmenleri görev almalıdır (http-28). Özetle, cam bölümü mezunlarının istihdam alanlarında karşılaştıkları güçlükler ile Türkiye Cam ve Cam Ürünleri Sanayi Meclisi Sektör Raporu'nda yer verilen başlıkların bir kısmı paralellik göstermektedir denilebilir. Mezunların cam sektöründe istihdam oranlarının artırılmasında devlet teşviklerinin ve özel sektör girişimlerinin desteği önem arz etmektedir. Çünkü cam malzemenin hem endüstriyel hem de sanatsal anlamda kullanılmasına olanak sağlayan teçhizat ve donanım oldukça pahalıdır. Diğer taraftan, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam bölümü mezunları ülkemizde lisans düzeyinde cam eğitimi veren kurumlardan farklı olarak yalnızca cam eğitimi veren ilk kurumdur. Ancak, normal şartlarda avantaj olması gereken bu durum eğitim ve araştırma kurumlarına iş başvurusunda bulunan cam bölümü mezunlarının karşılaştığı güçlükler göz önünde bulundurulduğunda dezavantajmış gibi bir yanılsamaya neden olmaktadır.

SONUÇ

Anadolu toprakları dünya tarihinde uygarlık beşiği sıfatının atfedildiği ender coğrafyalardan biridir ve uygarlık tarihindeki gelişim basamakları incelendiğinde insanoğlunun gerçekleştirdiği birçok 'ilk ev sahipliği yapmıştır. Çok kültürlülüğün getirdiği zenginlik ile harmanlanan ve günümüze kadar ulaşan bu 'ilk'lerden biri de cam sanatıdır. Üretim teknolojisinin pahalı oluşu nedeni

ile geçmişte uzunca bir süre varlıklı kişilerin ya da devletlerin himayesi ile varlık gösteren geleneksel cam sanatı, 19. yüzyılda Avrupada başlayan okullaşma süreci ile çağdaş sanat disiplinleri arasında da yerini almıştır. Ülkemizde ise, 1991 yılından itibaren lisans ve lisansüstü seviyede Güzel Sanatlar Eğitimi içine dâhil edilmiştir.

Yapılan araştırmaya göre ülkemizdeki cam sanatı ve tasarımının lisans düzeyindeki eğitimi; 12 Seramik ve Cam Tasarımı bölümü ve bir Cam Bölümü olmak üzere toplam 13 programdan oluştuğu görülmektedir. Seramik ve Cam Tasarımı bölümlerinin ortak eğitim programları incelendiğinde öğrencilerin hem seramik hem de cam alanında günün koşullarına uygun eşit ağırlıklı bir donanımla mezun olmadığı araştırma kapsamında saptanmıştır. Seramik ve cam; malzeme olarak benzerlik gösterse de, biçimlendirme teknikleri ve üretim süreçleri birbirinden oldukça farklıdır. Bu durum göz önüne alındığında her iki alanda donanımlı bir eğitim verilmesi ve yetkin bireyler yetiştirilmesi oldukça güçtür. Bu durumun farkına varan Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam ve Seramik bölümleri günümüzde 12 üniversiteden farklı olarak ayrı bölümler halinde eğitim vermektedir. Bu durumda her iki alanda da donanımlı bireyler yetişmesi hedeflenerek alana yetkin elemanlar kazandırılmaktadır. Böylece her iki bölümden de mezun olan öğrenciler eğitim kurumlarına gerekse sektöre yapacakları iş başvurularında kendi alanlarındaki yetkinliklerine göre değerlendirilmektedir.

Diğer taraftan Cam Sektörü Türkiye'nin temel sanayi kollarından biri olduğu için ülke ekonomimiz açısından önem taşımaktadır. Cam Bölümü mezunları, hem tasarımcı olarak hem de sektörün ihtiyaç duyduğu nitelikli iş gücü olarak cam sanayine katkı sağlayabilmektedir. Bu anlamda üniversite- sektör iş birliğinin önemi büyüktür. Bu iş birliğine; Gebze Teknik Üniversitesi ve Şişecam Topluluğu işbirliği ile Cam Bilimi ve Teknolojisi Yüksek Lisans Programı'nın açılması, Şişecam Düzcam tarafından Ulusal Mimarlık Öğrencileri Buluşması'nda geleceğin mimarları ile "Tasarımın Şeffaf Yüzü" konulu atölye çalışması örnek verilebilir. Mezun olan öğrencilerimizin bir kısmı cam sektöründe çalıştığı ve çalışmaya da devam edeceği düşünülürse verilen örneklerden de anlaşılacağı gibi sektör-üniversite iş birliği ilerletilmeli ve bu bağlamda alternatif olarak sektörün ihtiyaçlarına da cevap verebilecek öğrenciler yetiştirilme hedefi güçlendirilmelidir. Araştırma kapsamında yapılan incelemede; Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam bölümü, Cam sanatı ve tasarımı eğitimine bağımsız ve özgün bölüm halinde devam etmesi bakımından ülkemizde tek olduğu görülmüştür. Bölümün; sektörle iş birliğini önemsemesinin yanı sıra kurulduğu günden beri eğitim, müzecilik, ticaret, kültürel etkinlik vb. birçok alanda ülkemize kültürel ve ekonomik sermaye anlamında katkı sağlamış olup alanı ile ilgili projelere imza atmıştır. Mezunlarının pek çoğu alanı ilgili bölümlerde çalışırken, diğer alanlarda olduğu gibi bu alanda da istihdam sorunlarının bulunduğu gözlemlenmiştir. Yapılacak akademik çalışmaların, devlet ve özel sektör desteği alınarak hayata geçirilecek projelerin sayısının artırılması ile bu konuya çözüm önerilerinin getirilmesi ümit edilmektedir.

Geçmiş M.Ö. 3000'lere kadar uzanan cam sanatının Türkiye için önemli bir kültür mirası olduğu düşünülürse, bu kültürel mirasa devlet ve ülke olarak sahip çıkılması gerekmektedir. Bunun için Kültür Bakanlığının cam eğitimi veren kurumlarla iletişime geçmesi ve bu kültürel mirasımızı yaşatmak adına yapılacak çeşitli projeler kapsamında gerek bakanlık düzeyinde, gerekse şehirlerin önemli merkezlerinde cam atölyeleri kurularak genç kuşaklara tanıtılıp meslek olarak özendirilmesi gerekmektedir. Böylece cam sanatı toplumumuzda hak ettiği yeri bularak gelecek kuşaklara da miras bırakılması sağlanabilir

KAYNAKÇA

- Ağatekin, M., & Aydın, M. (2010). Plastik Sanatlarda Cam ve Tarihsel Gelişimi. *Camgeran 2010 Uluslararası Katılımlı Uygulamalı Cam Sempozyumu* (s. 51-58). Eskişehir: Ana-dolu Üniversitesi Yayınları.
- Artun, A. (2015). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. (3.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Asmaz, C. (2013). *Evrensel Ölçekte Cam Eğitimi ve Bu Alandaki Gelişmeler*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam Anasanat Da-lı. Eskişehir.
- Bayramoğlu, F. (1974). *Türk Cam Sanatı ve Beykoz İşleri*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları Sanat Dizisi 22. İstanbul: Çeltüt Matbaacılık Koll. Şti.
- Bulat, S., Bulat, M., Aydın, B. (2014). *Bauhause Tasarım Okulu. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 18 (1):105-120. (<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/32439>). Erişim Tarihi: 02.04.2018.
- Küçükerman Ö., (2002). 200 Yıllık Boğaziçi Camcılık Mirası İçinde "Beykoz" Camları, Türki-ye Şişe ve Cam Fabrikaları A.Ş., İstanbul: Aksoy Grafik Dizgi Matbaacılık A.Ş.
- Küçükerman, Ö. (1978). *Cam ve Çağdaş Tasarım İçindeki Yeri*. İstanbul: Türkiye Şişe ve Cam Fabrikaları A.Ş.
- M.E.B. (2000). *Kız Meslek Liseleri İçin Cam Teknolojisi* (1. Baskı), Ankara: Milli Eğitim Ba-sımevi (Karasu B., Ay N.).
- Olcaç Uçkan, B.Y. (2008). *Cam Tarihine Genel Bir Bakış, Anadolu Sanat*, Sayı:19, S. 97-110. Eskişehir. (http://libra.anadolu.edu.tr/makaleler/as2008_19/545204.pdf). Erişim Tarihi: 02.03.2018.
- Özgümüş, C. Ü., (2013), *Çağlar Boyu Cam Tasarımı*, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Özgümüş, Ü., (2000). *Anadolu Camcılığı*. İstanbul: Pera Yayıncılık ve Kitapçılık A.Ş.
- T.C. Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı (2017). *Cam Sektörü Raporu*. (www.iso.org.tr/file/cam-sektor-raporu-443.pdf). Erişim Tarihi: 13.04.2018.
- TOBB (2012). *Türkiye Cam ve Cam Ürünleri Sanayi Meclisi Sektör Raporu*. (<https://www.tobb.org.tr/Documents/yayinlar/2013/TOBB-CAM-SEKT-20130924.pdf>). Erişim Tarihi: 15.04.2018.
- Turan, N., (2017). *Art Nouveau Akımı'nın Seramik ve Cam Sanatına Yansımaları*, Yayınlan-mamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, Eskişehir.
- Uysal, Z. (2013). *Kubad-ı Abad Sarayında Selçuklu Cam Sanatı*. İstanbul: Gazi Yayıncılık A.Ş.
- Vehbi Koç Vakfı Foundation, (2007), "Kalanlar" 12. ve 13. Yüzyıllarda Türkiye'de Bizans. İstanbul: Ofset Yapımevi.
- Ağatekin, M. İle 18 Ekim 2018'de yapılan kişisel iletişim.

İNTERNET KAYNAKLARI

- http-1: [http:// www.aliartun.com/yazilar/tasarim-dehseti/](http://www.aliartun.com/yazilar/tasarim-dehseti/) (Erişim Tarihi: 15.05.2018).
- http-2: [http://www.e-skop.com/skopbulten/karnaval-kategorilerinden-minyatur-
imgelerine/2255](http://www.e-skop.com/skopbulten/karnaval-kategorilerinden-minyatur-imgelerine/2255). (Erişim Tarihi: 21.05.2018).
- http-3: <http://www.sisecam.com.tr/tr/Documents/yayinlarimiz/cam-sanati-ve-geleneksel-turk-camciligidan-ornekler.pdf> (Erişim Tarihi: 02.04.2018).
- http-4: <http://www.msgsu.edu.tr/tr-TR/seramik-ve-cam-tasarimi/288/Page.aspx> (Erişim Tarihi: 03.04.2018).
- http-5: [http://www.msgsu.edu.tr/faculties/ guzel-sanatlar-fakultesi/seramik-ve-cam-tasarimi-olumu](http://www.msgsu.edu.tr/faculties/guzel-sanatlar-fakultesi/seramik-ve-cam-tasarimi-olumu) (Erişim Tarihi: 03.04.2018).
- http-6: <https://gsf.marmara.edu.tr/fakulte/tarihce/> (Erişim Tarihi: 03.04.2018).
- http-7: <http://sr.gsf.marmara.edu.tr/genel-bilgiler/>. (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-8: http://debis.deu.edu.tr/ders-katalog/2017-2018/tr/bolum_9509_tr.html (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-9: <https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/200/cam-bolumu/program-profil>i (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-10: http://akts.hacettepe.edu.tr/ders_listesi.php?prg_ref=PRGRAM_000000000000000000000000000000000039&birim_kod=464&submenuheader=2&prg_kod=464 (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-11: http://guzelsanat.erciyes.edu.tr/Seramik_ve_Cam_Tasarimi_Bolumu__Ders_Programi (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-12: <http://gsf.sdu.edu.tr/tr/bolumler/seramik-ve-cam-bolumu-9946s.html> (Erişim Tarihi: 03.04.2018).

http-13: http://ebs.comu.edu.tr/Amac_Hedef.aspx?bno=2071&bot=2543 (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

http-14: http://ebs.comu.edu.tr/Ders_Plani.aspx?bno=2071&bot=2543 (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

http-15: <http://www.seramikcam.sakarya.edu.tr/tr/icerik/6873/8330/tarihçe> (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

http-16: http://www.seramikcam.sakarya.edu.tr/tr/6886/ebs_bolum_lisans (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

http-17: <https://gsf.nevsehir.edu.tr/tr/seramik-cam-bolumu-ana-sayfa> (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

http-18: <http://w3.bilecik.edu.tr/seramikvecam/wp-content/uploads/sites/22/2016/12/2017-2018-G%C3%BCz-D%C3%B6nemi-Ders-Program%C4%B1.pdf> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-19: <http://guzelsanatlar.omu.edu.tr/tr/fakultemiz/tarihçe> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-20: <http://guzelsanatlar.omu.edu.tr/tr/akademik/seramik-cam-bolumu> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-21: <https://gstf.kastamonu.edu.tr/index.php/tr/fakultemiz/hakkimizda> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-22: <https://gstf.kastamonu.edu.tr/index.php/tr/menu-seramik-ve-cam/ders-programi> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-23: <https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/200/cam-bolumu/program-profil>i (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-24: <https://www.anadolu.edu.tr/universitemiz/bilgi-ve-belgeler/senato-kararlari/06022013-tarihli-senato-karari> (Erişim Tarihi:11.11.2018).

http-25: https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2018_02/15111325_9_cizelgeveesaslar.pdf (Erişim Tarihi: 27.05.2018).

http-26: https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/lifelong-learning-strategy-03_tr

http-27: <http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogram-lar?q=59&alan=Seramik%20Cam%20Teknolojisi>

http-28: (http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogram-lar/programlar/seramik_ve_cam_teknolojisi/cam_el_dekorcu.pdf).

PİYANODA SOSTENUTO PEDAL KULLANIMI

Öğr. Gör. Esra KALKANOĞLU MAMAÇ*

ÖZET

Yorumculuk alanında, piyanoda pedal kullanımı çok önemli bir yer taşımaktadır. İcracının elde etmek istediği tımlar ve efektler doğrultusunda, eser üzerinde belirtilmese dahi pedal kullanımı gerekmektedir. Besteciler ve müziği yeniden yaratma yolunda kendine özgü yorum arayışında olan icracılar, pedallar sayesinde daha çeşitli tını olanaklarına sahip olabilmektedir. Bu araştırmada, diğer pedallara oranla daha az bilinen sostenuto pedal kullanımı ile ilgili fikirler sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sostenuto Pedal, Orta Pedal, Piyano Pedalları, Üçüncü Pedal

*Yaşar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Müzik Bölümü, İzmir/TÜRKİYE, esra.kalkanoglu@yasar.edu.tr

THE USE OF THE SOSTENUTO PEDAL ON THE PIANO

Lect. Esra KALKANOĐLU MAMAÇ*

ABSTRACT

The use of the piano pedals has an utmost importance when performing. Even if it is not written on the score, it is necessary to use the pedals to create the sounds and the effects which the performer aim to achieve. Composers and performers who seek their own way of interpretation in making music may utilize the pedals to realize this. This study presents ideas for the use of the sostenuto pedal, a less known pedal than the other ones.

Keywords: *Sostenuto Pedal, Middle Pedal, Piano Pedals, Third Pedal*

*Yaşar University, Faculty of Art and Design, Department of Music, İzmir/TURKEY, esra.kalkanoglu@yasar.edu.tr

1. GİRİŞ

Piyano sahip olduğu geniş ses aralığı, ses renkleri ve armonik olanakları ile en yetkin çalgı olarak kabul edilmektedir. Solo piyano için bestelenmiş çok geniş bir repertuvar bulunmaktadır. Bestecilerin diğer çalgılar için yazdıkları eserlerin çoğu da, keman-piyano sonatları veya viyolonsel-piyano parçaları gibi piyano ile birlikte çalınan ikili eserlerden oluşur.

Çoğunlukla piyanodan farklı tınlar elde etmek için pedallar kullanılır ve yorumculuk alanında icracıya anlatımı zenginleştirme olanağı sağlarlar. Bu araştırmanın konusu olan sostenuto pedal; 'orta pedal', 'uzatma pedalı' ya da '3. pedal' olarak da adlandırılır ve bu pedal, piyano pedalları arasında eşsiz bir öneme sahiptir. Sıklıkla kuyruklu piyanolarda ve bazı dijital piyanolarda karşımıza çıkar. Diğer pedallara oranla çok daha az bilinir ve az kullanılır. Sostenuto pedala basıldığında, yalnızca o sırada basılan tuş veya tuşların susturucusu tellerden uzaklaşır ve bu sayede sadece uzatılmak istenen ses veya sesler tınlamaya devam eder. Pedala basıldıktan sonra çalınan sesler ise bu mekanizmadan etkilenmez, sonrasında çalınan seslerde diğer pedallar da kullanılabilir, tutulan ses veya sesler tınlamaya devam ederken diğer sesleri kısa, kesik çalabilmek mümkündür (Tarkum, 2011).

"Sostenuto pedal çok seyrek kullanılıyor, oysa bu pedalın sağladığı zenginliklerin hiç farkında değiliz (çok iyi kullanmak, bunun yanı sıra kusursuz bir armonik duyarlılığa sahip olmak koşuluyla)" İdil Biret (Xardel, 2007, 144).

2. PİYANO PEDALLARI

Piyanoda farklı ses renkleri elde etmek, seslerin tınlamasına izin vermek, hafifletmek, bağlamak, farklı efektler yaratmak pedallar sayesinde mümkün olabilmektedir. Piyano edebiyatında, klasik ve romantik piyano repertuarında, hatta 20. yüzyıl bestecileri olan C. Debussy ve M. Ravel'in piyano müziğinde bile çok az pedal işareti olmasına rağmen, kullanılan pedallar icracının elde etmek istediği tınıya ulaşmasında büyük önem taşımaktadır (Gebhard, 1963). 20. yüzyılın başlarından itibaren üretilen kuyruklu piyanoların birçoğunda üç pedal bulunmaktadır.

2. SAĞ PEDAL

'Sustain pedal', 'damper pedal', 'loud pedal', 'sağ pedal' ya da '1. pedal' olarak adlandırılan bu pedal, beraberinde çalınan sesleri uzatmaya yarar. Sağ pedala basıldığında sesin titreşimini kesen mekanizma tellerden uzaklaşır ve bu sayede sesler tınlamaya devam eder; ses hacmi genişler ve sesin rengi değişir. Parmak tuştan kalksa dahi bu pedal sayesinde ses tınlamaya devam eder. Anton Rubinstein sağ pedalı piyanonun ruhu olarak tanımlamıştır (Gebhard, 1963).

'Ritmik pedal', 'legato pedal', 'tremolo pedal' gibi farklı tekniklerde kullanılan bu pedal; bağlı çalmak, güçlü çalmak, vurgulu çalmak, atmosfer yaratmak, armoninin daha uzun duyurulması, yumuşak ses rengi ve farklı tınlar elde etmek için de kullanılmaktadır. Sağ pedal; tam, yarım veya çeyrek olarak basılabilir ve bu sayede tınıda farklılıklar yaratmak mümkün olabilmektedir (Sandor, 1995).

Nota yazımında kullanılan sağ pedal işaretleri:

Bas

Kaldır

P.



Ped.

senza sordino (susturucusuz/pedallı) con sordino (susturuculu/pedalsız)

2. SOL PEDAL

'Soft pedal', 'una corda', 'sol pedal' veya '2. pedal' olarak adlandırılan bu pedal, adından da anlaşıldığı gibi sesi yumuşatmak ve hafifletmek için kullanılmaktadır. Sol pedal mekanizması çalmaya başlamadan önce etkinleştirilmelidir. Kuyruklu piyanolarda sol pedala basıldığında klavyenin sağa doğru kaydığı görülmektedir. Normalde üç tele vuran tuşların çekiçleri, sol pedala basıldığında tek tele veya iki tele çarpar ve bu sayede daha hafif bir ses elde edilir. Bu pedalin basılması için kullanılan İtalyanca 'una corda' terimi tek tel anlamına gelmektedir. Duvar piyanolarında ise bu mekanizma farklıdır; sol pedala basıldığında çekiçler tellere yaklaşmakta ve bu sayede daha hafif bir sese ulaşabilmektedir.

Sıklıkla hafif ses elde etmek için kullanılan bu pedal, bazen ses rengini koyulaştırmak için de kullanılmaktadır.

Sol Pedal İşaretleri:

Bas

Kaldır

una corda (tek tel)

tre corde (üç tel)

tutte le corde (bütün teller)

5. SOSTENUTO PEDAL

Sostenuto kelimesi İtalyanca bir müzik terimidir ve uzatılarak/tutularak çalınan bir tarzda anlamındadır (Oxford Dictionary). Sağ ve sol pedal arasına yerleştirilen sostenuto pedal, uzatılması istenen tek bir ses veya sesler için kullanılır. Bu sesleri, pedal basılı tutulduğu süre boyunca uzatmak mümkündür. Sostenuto pedala basıldığında mekanizma, yalnızca basılan tuşa veya tuşlara ait tellerinin üzerindeki susturucuyu kaldırır.

Sostenuto pedalı her ne kadar Amerikalı piyano yapımcılarının icat ettiği düşünülse de, ilk olarak bu mekanizma Paris'te Fransız 'Boisselot & Fils' firması tarafından sergilenmiştir. Diğer Fransız piyano yapımcıları Claude Montal ve François Debain de buna benzer mekanizmalar icat etmiştir. Sostenuto pedalin patenti ise 1874 yılında, Amerikan Steinway firmasından Albert Steinway tarafından alınmış ve bu mekanizma Amerikan Steinway kuyruklu ve duvar piyanolarında kullanılmıştır (Wolfram, 1965).

Bu yeni icat diğer Amerikan piyano yapımcıları tarafından hızlı bir şekilde benimsenmiş ve yayılmıştır. Avrupalı piyano yapımcıları ise sostenuto pedalı o dönemde piyanolarına eklememişlerdir. Steinway de Avrupa'ya gönderdiği kuyruklu piyanolara bu pedalı eklememiştir

(Wolfram, 1965). II. Dünya Savaşı'ndan sonra Japon piyano yapımcıları ve Bösendorfer firması sostenuto pedalı kendi piyanolarına eklemiş ve en son olarak Avrupalı piyano yapımcıları bu mekanizmayı eklemişlerdir (Rowland, 2004).

Günümüzde yaygın olarak kullanılan dijital piyanolarda da ortada bulunan pedal, kuyruklu piyanolarda olduğu gibi sostenuto pedal işlevi görmektedir. Duvar piyanoları incelendiğinde ise, sadece New York Steinway & Sons, Yamaha, Kawai ve Steingraeber & Söhne firmalarına ait duvar piyanolarında sostenuto pedalı olan birkaç model bulunmaktadır.

Nota yazımında bu pedal için kullanılan işaretler çok çeşitli olmakla birlikte örnekleri aşağıda belirtilmiştir:

Bas

Kaldır

S.P. (Sostenuto Pedal)



Sos. (Sostenuto)

M. (Middle Pedal)

3. Ped. (Üçüncü Pedal)

Sustaining Pedal

ThP. (Tonhalte-Pedal)

Sostenuto pedal çoğunlukla org eserlerinde olduğu gibi, besteci tarafından uzun süre tınlanması istenen bas sesleri tutmak için kullanılır (Şekil 1).

Şekil 1. J. S. Bach-F. Busoni, "Prelude and Fugue BWV 532" (1888), ölçü no:5-9, Leipzig: Breitkopf und Hartel, 1867.

Sostenuto pedal sayesinde bas sesler, diğer çalınan seslere karışmadan istenilen uzunlukta tutulabilir. Bu pedalı kullanırken, uzatılması istenen seslere bastıktan hemen sonra sostenuto pedala basılmalıdır. Ses ile aynı anda veya öncesinde pedala basılırsa mekanizma devreye

girmeyecek ve istenilen uzama sağlanamayacaktır. Şekil 1 örneğinde pedal işareti bulunan la notaları sostenuto pedal ile tutulabilir, böylece diğer notaları çalarken armoniler birbirine karışmamış olur.

Çoğu kez işaretlerle belirtilmemiş olsa dahi, örnekte gösterilen durumlarda da sostenuto pedal kullanılabilir (Şekil 2).

Şekil 2. H. Villa-Lobos, "Mulatinha" (1918), ölçü no:27-32, Mineola: Dover Publications, 1996.

Şekil 2 örneğinde uzatılması istenen sesler sostenuto pedal ile tutulduğunda, diğer sesler kısa ve kesik çalınabilir. Yukarıdaki örnekte sadece sağ pedal kullanılarak sesler uzatılırdı, hem diğer sesler de uzayarak birbirine karışacak, hem de bu sesleri kısa ve kesik çalmak mümkün olmayacaktı.

Sostenuto pedal, ses veya akorları uzatma işlevinden farklı olarak, seçilen seslerin armoniklerini tınlamak için de kullanılmaktadır. Bu sonucu elde etmek için; armoniklerinin duyurulması istenilen tuşlara yavaş ve sessizce basılır, parmaklar tuşlardan kalkmadan sostenuto pedala basılır ve pedal, duyurulması istenen seslerin sonuna kadar basılı tutulur. Bu şekilde çalındığında, piyanodan çok farklı tınılar elde edilmektedir.

B. Bartok'un 'Harmonics' adlı eseri (Şekil 3) bu pedal tekniğine örnek olarak gösterilmiştir (Sandor, 1995, 173).

Allegro non troppo, un poco rubato, ♩ = ca 110

Şekil 3. B. Bartok, Mikrokosmos vol.4, "Harmonics" (1926-1939), ölçü no:1-6, London: Boosey & Hawkes, 1940.

Şekil 3 örneğinin ilk ölçüsünde yer alan akorun tuşlarına sessizce basılır ve sostenuto pedal ile tutulur. Sonraki notalar çalındığında, tutulmuş olan seslerin telleri de titreşir ve piyanodan farklı tınlar elde edilir.

6. SOSTENUTO PEDAL KULLANAN BESTECİLERDEN ÖRNEKLER

Franz Liszt, Steinway'in kendisine hediye olarak gönderdiği sostenuto pedallı piyano ile çok ilgilendiğini ifade etmiş ve kendi eserlerinde nasıl kullanabileceği ile ilgili örnekler sunmuştur (Davidson, 2004, 29). F. Busoni, New York'ta geçirdiği 1891 ve 1894 yılları arasında sostenuto pedalla tanışma fırsatı bulmuş ve bu pedalın piyano için ne kadar çeşitli tınlar sağlayabileceğine kısa sürede ikna olmuştur. Amerikan bestecilerden S. Barber, E. Carter, R. Sessions ve A. Copland'ın basılmış olan eserlerinde sostenuto pedal kullanımına ilişkin birkaç işaret görülmektedir (Rowland, 2004). P. Boulez, J. Cage, L. Berio ve K. Stockhausen, eserlerinde pedal kullanımıyla ilgili isteklerini ayrıntılı olarak belirtmişlerdir. Sonuçlar ses için olduğu kadar nüans ve artikülasyonlar için de önemlidir ve icracının yüksek derecede bir pedal ustalığına sahip olmasını gerektirmektedir (Rosenblum, 1993, 175).

1903'te Berlin'de kısa bir süre F. Busoni ile Bach-Busoni transkripsiyonları üzerine çalışan Percy Grainger, sostenuto pedalı yalnız tüm solo piyano eserlerinde değil, şan eşliklerinde bile kullanarak bu pedalı en sık kullanan besteci olmuştur (Hinson, 1990, 61) (Şekil 4).

The image displays a musical score for Percy Grainger's "Eastern Intermezzo" (1899), originally published in New York by G. Schirmer in 1922. The score is presented in two systems, each with a piano (p) and vocal (v) part. The piano part is written in treble clef, and the vocal part is in bass clef. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 3/4. The score includes various dynamic markings such as *sf*, *ff*, *very rough, much to the fore*, and *mf*. It also features articulation marks like accents and slurs, and specific performance instructions such as "short and sharp" and "S.P." (Sostenuto Pedal). The piano part consists of a series of chords and single notes, while the vocal part features a melodic line with some rests. The score is annotated with numerous "S.P." markings and slurs, indicating the use of the sostenuto pedal throughout the piece.

Şekil 4. P. Grainger, "Eastern Intermezzo" (1899), ölçü no:66-75, New York: G. Schirmer, 1922.

Bu örnekte re ve la sesleri sostenuto pedal ile sessizce basılarak tutulur ve iki el sonraki sesleri çalmaya devam eder. Farklı tınlar elde etmenin yanında, iki pedalın aynı anda kullanılabilmesi armonilerin karışmasını engeller.

Luciano Berio da sostenuto pedalı piyano eserlerinde sıklıkla kullanan nadir bestecilerden biridir. Eserlerinde bu pedalı, tutulan seslerin daha önde duyulması, aksanlı duyulması gibi efektler yaratarak dinleyicinin ritim ve armonik algısında farklı sonuçlara ulaşmak için kullanmıştır (Halfyard, 2007, 53).

7. SOSTENUTO PEDAL KULLANIMINA ÖRNEKLER

“Sostenuto pedalın rolü çok çok önemlidir. Doğru kullanıldığında sağ pedalla eşittir ve şahsen ben orta pedalı neredeyse sağ pedal kadar kullanırım” (Sandor, 1995, 172).

Pedal işareti olmayan eserlerde dahi pek çok piyanist pedal kullanmaktadır. Örneğin; Barok Dönemde yazılan eserler piyano ve pedallarının icadından önce klavsen ve klavikord gibi çalgılar için yazılmıştır. Buna rağmen çoğu piyanist bu dönem eserlerini icra ederken pedal kullanmaktadır. Barok Dönemin klavyeli çalgıları günümüz piyanolarından çok farklı mekanizmalara sahip oldukları için, bu dönemde yazılan eserleri piyanoda icra ederken, hangi çalgı için bestelenmiş olduğu araştırılarak doğru ve titiz bir şekilde pedal kullanmak gerekir.

Sadece Barok Dönem bestecileri değil, J. Haydn ve W. A. Mozart'ın eserleri de günümüz piyanolarında bestelenmemiştir. Bu bestecilerin eserlerini yorumlarken sıklıkla ihtiyaç duyulan sağ ve sol pedal kullanımının nedenleri; genellikle ses rengini yumuşatmak, daha bağlı çalabilmek, daha hafif çalabilmek, vurgulu çalabilmek ve tını alanında daha geniş bir renk paleti elde edebilmek olarak belirtilmiştir (Sandor, 1995, 162).

Piyanonun altın çağı olarak nitelenen Romantik Dönemde yazılan piyano eserlerinde sağ ve sol pedal sıklıkla kullanılmaktadır. Bu dönemde yaşamış olan, özellikle F. Chopin ve F. Liszt gibi piyanist besteciler, pedal kullanımına çok önem vermiş ve nota yazımında pedal işaretlerini ayrıntılı olarak belirtmişlerdir. Bu dönemde sostenuto pedal neredeyse hiç kullanılmamaktadır.

20. yüzyıl bestecilerinin, özellikle C. Debussy'nin eserlerini yorumlarken piyanistler yaygın olarak sostenuto pedaldan yararlanmaktadır. Oysa Debussy'nin bestelerini yalnızca iki pedalı olan, sostenuto pedalı bulunmayan Fransız Erard piyanosunda yazdığı bilinmektedir (Tollefson, 1968, 22).

P. Hindemith, S. Prokofyev, A. Schönberg ve diğer 20. yüzyıl bestecilerinin birçoğu, pedal işaretlerini her eserde belirtmemişlerdir (Rosenblum, 1993, 173).

L. van Beethoven'den P. Boulez'e kadar olan dönemde yazılan eserleri incelediğimizde, nota yazımında ayrıntılara verilen önemin arttığı gözlenmektedir. Bazı müzisyenler, nota üzerinde yazılanların müziğe ve yorumculuğa dair her şeyi belirttiğine inanmaktadırlar. 18. yüzyılda besteciler, icracının müziği kendi zevkine göre yeniden yaratmasına olanak vermiş ve bu nedenle nota üzerinde fazla işaret kullanmamışlardır. Günümüzde tekste bağlı kalmak yaratıcılığın elementlerinden sadece birini oluşturmaktadır (Davidson, 2004). Pek çok piyanist, eseri nasıl renklendirmek istiyorsa o doğrultuda pedal kullanmaktadır. Bu anlamda, aşağıda gösterilen eserlerde sostenuto pedalın kullanımına ilişkin öneriler gösterilmektedir (Şekil 5), (Şekil 6), (Şekil 7), (Şekil 8).

Şekil 5. F. Chopin, "Prelude" op. 28 no.17 (1834-39), ölçü no:65-81, Leipzig: Breitkopf und Hartel, 1878.

Şekil 5 örneğinde, sol elde kuvvetli bir atakla çalınması istenen ve tekrar edilen la bemol notası, uzun süre tınlaması istenen bas sesi olarak görülüyor. Bu nota dışındaki diğer seslerin ise hafif sesle çalınması istenmiş. Böyle bir durumda notada belirtildiği gibi sostenuto pedal kullanıldığında; la bemol sesi istenilen aksan verilerek pedal yardımıyla tutulur, diğer sesler hafif çalınır ve aynı zamanda armoninin karışmaması için sağ pedal da kullanılır.

Şekil 6. M. Ravel, "Sonatine" 2. Bölüm (1905), ölçü no:76-82, Paris: Durand & Fils, 1905.

M. Ravel Sonatin'ın 2. Menuet bölümünün son iki ölçüsünde, sostenuto pedal kullanarak bas sesler uzatılabilir ve aynı zamanda armonik değişimlere göre sağ pedal kullanılabilir. Bu sayede armoniler daha temiz duyulur. Aşağıda şekil 7 örneğinde de aynı amaçla sostenuto pedal kullanılabilir.

Şekil 7. M. Ravel, "Ondine" (1908), ölçü no:54-56, Paris: Durand & Fils, 1909.

Şekil 8. C. Debussy, "Golliwogg's Cake Walk" (1906-08), ölçü no:63-65, Paris: Durand & Fils, 1908.

Yukarıdaki örnekte uzatılması istenen sesler sostenuto pedal ile tutulduğunda diğer sesler kısa, kesik çalınabilecektir. Bu ölçüde sadece sağ pedal kullanıldığında ise diğer sesler de uzayacaktır.

SONUÇ

Yorumculuk alanında, müzik hangi dönemde yazılmış olursa olsun, müzikal amaca hizmet eden sesleri, renk ve efektleri yaratmak için piyanonun her pedalının kullanılması önerilmektedir (Sandor, 1995). Bu bağlamda icracı; alışlagelmiş kural ve sınırlamaların dışına çıkarak yeni arayışlara yönelmeli ve piyanonun bütün olanaklarını kullanarak yorumculuk alanında yaratıcılığını geliştirmelidir.

Piyano eğitiminde büyük bir önem taşıyan pedal kullanımı ile ilgili derslerin içeriği yalnızca sağ ve sol pedal ile sınırlı kalmamalı, öğrencilere sostenuto pedal kullanımı hakkında da bilgi ve örnekler sunulmalıdır. Öğrencilerin pedal kullanım teknikleri konusunda yeni fikirlere açık olmaları teşvik edilmelidir.

Piyano yapımcılarının, sadece kuyruklu piyanolara değil duvar piyanolarına da sostenuto pedal mekanizması eklemesi, bu pedalın yaygın ve özgün kullanımına çok büyük katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Davidson, M. (2004). "The Classical Piano Sonata: From Haydn to Prokofiev", London, Kahn & Averil.
- Gebhard, H. (1963). "The Art of Pedaling: A Manual Use of the Piano Pedals", New York, Dover Publications.
- Halfyard, J.K. (2007). "Berio's Sequenzas: Essays on Performance, Composition and Analysis", Ashgate Publishing Limited.
- Hinson, M. (1990). "The Pianist's Guide to Transcriptions, Arrangements and Paraphrases", Indiana University Press.
- Rosenblum, S. P. (1993). "Pedaling The Piano: A Brief Survey from the Eighteenth Century to the Present", *Performance Practice Review*: Vol. 6:No. 2, Article 8.
- Rowland, D. (2004). "A History of Pianoforte Pedalling", Cambridge University Press.
- Sandor, G. (1995). "On Piano Playing: Motion, Sound and Expression", New York: NY. Schirmer Books.
- Tarkum, G. (2011). "Piyano İçin Yazılmış Eserlerin Seslendirilmesinde Pedal Kullanımının İncelenmesi". Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tollefson, A. (1968). "Pedal Technique in the Piano Works of Debussy", Stanford Press University.
- Wolfram, V. (1965). "The Sostenuto Pedal", Oklahoma State University Publication.
- Xardel, D. (2007). "Dünya Sahnelerinde Bir Türk Piyanisti: İdil Biret", (çev: Ü. Birkan), İstanbul: Can Yayınları.
- Oxford Dictionaries, (2016). www.oxforddictionaries.com, (Erişim: 01.01.2016).

GÖRSEL KAYNAKÇASI

- Şekil 1. J. S. Bach-F. Busoni, "Prelude and Fugue" BWV 532 (1888), ölçü no:5-9, Leipzig: Breitkopf und Hartel, 1867.
- Şekil 2. H. Villa-Lobos, "Mulatinha" (1918), ölçü no:27-32, Mineola: Dover Publications, 1996.
- Şekil 3. B. Bartok, Mikrokosmos vol. 4 "Harmonics" (1926-39), ölçü no:1-6, London. Boosey & Hawkes, 1940.
- Şekil 4. P. Grainger, "Eastern Intermezzo" (1899), ölçü no:66-75, New York. G. Shirmer, 1922.
- Şekil 5. F. Chopin, "Prelude" op.28 no.17 (1834-39), ölçü no:65-81, Leipzig: Breitkopf und Hartel, 1878.
- Şekil 6. M. Ravel, "Sonatine" 2. Bölüm (1905), ölçü no:76-82, Paris: Durand & Fils, 1905.
- Şekil 7. M. Ravel, "Ondine" (1908), ölçü no:54-56, Paris: Durand & Fils, 1909.
- Şekil 8. C. Debussy, "Golliwogg's Cake Walk (1906-08), ölçü no:63-65, Paris: Durand & Fils, 1908.

İLKÖĞRETİMDE SES EĞİTİMİ VE ŞARKI SÖYLEMENİN KİŞİLİK VE SOSYALLEŞME ÜZERİNE ETKİSİ

Arzu GÖK AKKILIÇ*

ÖZET

“Müzik eğitimi en çok tercih edilen alandır, çünkü ritim ve uyum ruhun içine en derinden nüfuz eder ona saygınlık, onur ve zarafet verir”. (Platon)

Bireyleri ve toplumları biçimlendirme, değiştirme ve geliştirmede eğitim en etkili süreçtir. Kültürel bütünlüğün sağlanmasında müziğin bir eğitim aracı olarak kullanılması tüm dünyada yaygınlık kazanmıştır.

Sosyalleşme, yaşam boyu süren bir öğrenme sürecidir. Bu süreç içerisinde birey, yaşadığı topluma uyum sağlayabilmek için, o toplumun sosyo-kültürel değerlerini benimser. Bireyin sosyalleşmesi ilk olarak ailede başlar ve okulda devam eder. Okul, bütün çağdaş toplumlarda aile ile birlikte bireyin sosyalleşmesini sağlayan en önemli kurumdur. Bu nedenle okullarda bireyin sosyalleşmesine yönelik olarak verilen eğitim çok önemlidir.

Bu araştırmada, ilköğretimde ses eğitimi ve şarkı söylemenin kişilik ve sosyalleşmedeki etkisi araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sosyalleşme, Kişilik, Müzik ve Ses Eğitimi

*İstanbul Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Opera, İstanbul /TÜRKİYE arzuogek79@googlemail.com

THE IMPACT OF VOCAL TRAINING AND SINGING ON THE PERSONALITY AND SOCIALIZATION IN PRIMARY EDUCATION

Arzu GÖK AKKILIÇ*

ABSTRACT

“Musical training is a more potent instrument than any other, because rhythm and harmony find their way into the inward places of the soul, on which they mightily fasten, imparting grace, and making the soul of him who is rightly educated graceful, or of him who is ill-educated ungraceful.” (Socrates)

Education is the most efficient process in terms of developing, changing and forming the societies as well as the individuals. The use of music as an educational tool to ensure cultural integrity has gained wide currency all over the world.

Socialization is a life-long learning process. Within this process, an individual adopts socio-cultural values of the society in order to accommodate him/herself to that society. The socialization of the individual starts at first in the family and proceeds in the school. The school, alongside with the family, is the most important institution which ensures the socialization of the individual in all societies. Therefore, the social training aiming the socialization of the individuals is very important.

This research will analyze the impact of the vocal training and singing in primary education on the socialization and personality of the children.

Keywords: Socialization, Personality, Music, Voice Training

*Istanbul University, State Conservatory, Performing Arts Department, Opera, Istanbul /TURKEY arzugok79@googlemail.com

1. GİRİŞ

Çocukların ve gençlerin sağlam bir ruh ve kişilik eğitimi almalarında müzik eğitiminin önemli bir yeri vardır. Yapılan araştırmalarda müzik eğitiminin çocuk ve gençlerin eğitimi ve gelişimi için büyük önem taşıdığı belirtilmiştir.

Antropoloji alanında yapılan araştırmalar insanın tüm tarihi boyunca müziksel davranışlar sergilediğini ortaya çıkarmıştır. Bunun sonucunda antropoloji uzmanları müziği, insanın doğusuyla birlikte edindiği bir yetenek olarak görmektedirler (Özmenteş, 2005).

Toplumsal açıdan değerlendirildiğinde; müzik bireyin yeteneklerini geliştirmesini sağlayan bir etkinlik olmanın yanı sıra dayanışma ve paylaşma gibi değerli sayılan davranışlar kazanmasına ve sergilemesine yardımcı olarak bireyi toplumsallaştıran, ayrıca toplumsal gelişmede etkin bir rol kazandıran, sanat yoluyla bir aydın konumuna getiren kültürel bir etkinliktir.

Eski çağlardan bu yana tüm bilim adamları, bireyin zihinsel ve fiziksel gelişiminde müziğin önemli bir yeri olduğunu, eğitim açısından büyük bir değer taşıdığını savunmuşlardır (Yavuzer, 1999). Eski Yunan uygarlıklarında okullarda müziğin dil ve aritmetik bilgisinden önce gelmesi, Arkadya'da aulos (obua'nın atası) ve lir çalmanın otuz yaşına değin zorunlu olması bu düşünceyi kanıtlamaktadır (Tanrıverdi, 1997:25).

“Eflatun, müziği, eğitimin en gerekli unsuru olarak görmüş vücuttan önce ruhun gelişmesini üstün tutmuş, eğitimde güzel sanatların kuvvetine inanmış ve ruhun güzelliklerle yükseleceğini belirtmiştir. Eflatun, müziği bir eğlence aracı değil, güzellik ve iyilik için eğitim aracı olarak kabul etmiştir” (Şen, 2006:25).

Müzik eğitimi bireylerin gelişimine toplumsal, kültürel, psikolojik, eğitsel ve ekonomik açılardan katkıda bulunmaktadır. Özellikle de erken yaşlarda verilen doğru bir müzik eğitiminin çocuk gelişimi üzerinde birçok olumlu etki bıraktığı da bilinmektedir.

Yavuzer (2007) müzik eğitimi ile çocuğun, kendini ifade etme becerisinin, yaratıcılık zevkinin ve estetik duygusunun gelişeceğini, yine müzik eğitiminin çocukların motor gelişimleri ile ritmik gelişimlerini sağlayacağını, ses ve dil gelişimlerine katkıda bulunacağını, bilişsel gelişimleri ve soyut düşüncelerine, sosyal ve grup becerileri kazanmalarına katkıda bulunacağını belirtmiştir (Yavuzer, 2007: 25).

Güler (2008: 52) ise çocuk eğitiminde müzikle ilgili olarak şunları söylemektedir: “Çocuklar, doğumu izleyen günlerde ninniler yoluyla müzikle tanışırlar. Sonrasında da hoplatılma, sallanma etkinlikleri ile müziği yaşamaya devam ederler. Daha sonra ise dünyalarına tekerlemeler, saymacalar, parmak oyunları, şarkılı ve müzikli oyunlar girer. Böylece müzikle etkileşimleri sürer gider. Çocukların gerek bebeklik döneminde gerekse ilk ve ikinci çocukluk dönemlerinde müziğe karşı ne kadar duyarlı olduklarını gözlemek için onların şarkı ve sesleri nasıl dinlediğini, müziği duyduklarında bedensel hareketlerle müziğe nasıl tepki verdiklerini ve şarkılı oyunlara uyma çabalarını ve katılımlarını izleyebilirsiniz. Çocuklarda, müziğe karşı gözlenen bu doğal ilgi, doğuştan gelmektedir.”

Dolayısıyla bu ilgi ve yeteneğin geliştirilmesi çocukların kişilik gelişimi ve sosyalleşmesi anlamında oldukça etkili olacaktır.

İlköğretim eğitim programında yer alan ve diğer derslerin yanı sıra müzik, resim ve beden eğitimi gibi dersler, çocukların toplumsal ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik çalışmalar ve uygulamalar içermektedir. Diğer dersler ile birlikte bu dersler sayesinde çocuk, sosyal davranışları, geçimli bir insan olmayı, görgü kurallarını, başkalarının haklarına saygı duymayı, paylaşmayı ve sabırlı olmayı öğrenir (Sökezoğlu, 2010: 39).

Müzik eğitimi içerisinde ses ve şarkı söyleme eğitimi de bireyin bu gelişimleri sağlamasında önemlidir ve her zaman etkin ve belirleyici bir rol oynamaktadır.

Bu anlamda ilköğretim okullarında okutulan müzik dersleri, öğrencilerin müziksel, sosyal ve kültürel yaşantılarını etkileme derecesi açısından eğitim-öğretim içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. İlköğretim müzik derslerinin genel amaçları şu şekilde ifade edilmiştir (M.E.B. İlköğretim Kurumları Müzik Öğretim Programı, 1994; Dinçer, 2009):

- Kültür, sanat ve müziğin insan ve toplum hayatındaki önemini kavrayabilmek,
- Müziği oluşturan temel öğeleri kavrayabilmek,
- İnsan sesleriyle ve çalgılarıyla yapılan müzikleri ve müzik topluluklarını tanıyabilmek,
- Birlikte müzik yapmaya istekli olabilmek,
- Müzik yaparken ve dinlerken müziği oluşturan temel öğelere özen göstermek,
- İnsan ve toplum hayatında kültür, sanat ve müziği önemseyebilmek,
- Sesiyle ve çalgısıyla çeşitli yaratıcı çalışmalar yapmaya istekli olabilmek
- Çocukların müzik yoluyla estetik yönünü geliştirmek,
- Duygu, düşünce ve deneyimlerini müzik yoluyla ifade etmelerine imkân sağlamak,
- Yaratıcılık ve yeteneğini müzik üretme yoluyla geliştirmek,
- Kişilik ve özgüven gelişimlerine katkı sağlamak,
- Müzik aracılığı ile zihinsel becerilerinin gelişimini sağlamak,
- Müzik yoluyla bireysel ve toplumsal ilişkilerini geliştirmek,
- Türkçeyi doğru ve etkin kullanmalarını sağlamak,
- Müzik yoluyla sevgi, paylaşım ve sorumluluk duygularını geliştirmek vb kişisel ve sosyal gelişime hedefleyen amaçlar da genel amaçlar içerisinde.

2. SES EĞİTİMİ VE ÖNEMİ

Genel anlamda müzik eğitiminin de içinde bulunduğu sanat eğitiminin, insana katmış olduğu bireysel-toplumsal işlevleri ve faydaları, günümüze kadar araştırılmış ve incelenmiştir.

Doğumdan itibaren sürekli kendisi için iyiyi ve güzeli bulma çabasında olan insan, aldığı müzik eğitimi ile bu gereksinimlerinin bir kısmını karşılayabilmekte ve müzik eğitimi bireyin yaşamsal huzuru ve güzeli bulma arayışında çok önemli roller oynamaktadır (Akgül Barış, 2008: 29).

Müzik eğitiminin önemli boyutlarından biri de ses eğitimidir. Ses eğitimi ile bireylere, müzik tanıtılmalı ve sevdirmeli, birlikte müzik yapma alışkanlığı kazandırılmalıdır. Ses eğitiminde önemli bir yeri olan korolar, müzikle yoluyla birlikte öğrenmeyi sağlayan topluluklardır. Ses eğitimi, öğrencide amaçlanan sosyalleşme ve kişilik gelişiminin desteklenmesi aşamalarında önemli bir rol oynamaktadır (Yiğit: 2001: 98).

Korolar, gerek kendi mensupları için, gerekse dinleyici halk kitleleri açısından eğitici, öğretici ve sosyalleştirici özellikleriyle bireylere büyük yararlar sağlamaktadır (Yener, 2001: 84).

“Ses eğitimi bireylerin, giderek toplumların, sağlıklı, saygın, becerikli, yordamlı, dürüst, çalışkan, üretken, uyumlu ve çağdaş olabilmeleri için bir düşünce ve davranış eğitimidir. Müzik eğitimi ile kazandırılmak istenen her boyut kişiyi ve giderek toplum ya da toplumları maddi ve manevi olarak besler, biçimlendirir ve yüceltir. Maddi ve manevi, sağlam yetişmiş bireylerden sağlam toplumlar oluşur” (Bebek, 2007: 42).

Yukarıdaki tanımlamalara göre okullarda verilen müzik ve ses eğitiminin müfredatta daha kapsamlı bir şekilde yer alması, sağlıklı ve başarılı bir neslin yetişmesi açısından önemlidir.

3. KİŞİLİK GELİŞİMİ

Kişilik, bir insanın bütün ilgilerini, tutumlarını, yeteneklerini, konuşma şeklini, dış görünüşünü ve çevresine uyum biçimini içeren bir kavramdır. Bu doğrultuda kişiliği, bireyin iç ve dış çevresiyle kurduğu ve bireyi diğer bireylerden ayırt etmeye yarayan, tutarlı bir ilişki biçimi olarak değerlendirmek mümkündür (Cüceloğlu, 2004).

Dolayısıyla kişilik bireyleri diğerlerinden ayıran kendine has özelliklerin yanı sıra diğerleri ile benzer davranışları da içinde barındıran bir kavramdır.

Diğer bir ifadeyle kişilik kavramı bireyin fizyolojik ve psikolojik yönden uyum içinde olduğu ve tutarlı davranışlar sergilediği bir bütünü ifade etmektedir. Bu nedenle kişilik gelişimi denildiğinde, sadece çevrenin ya da sadece genetik özelliklerin etkisi düşünülmemelidir.

Kişilik, bireyin zihinsel, duygusal, sosyal ve fiziksel özelliklerinin süreklilik gösteren yönlerini içerir. Bu anlamıyla kişiliğin, bireyin göreceli olarak kalıcı eğilim, davranış ve ilişki kalıpları ile tepkilerini belirleyen en temel unsur olduğunu söyleyebiliriz. Bir başka tanımlamada kişiliğin; bireyin kendine özgü düşüncelerini ve sergilediği davranışlarını belirleyen sistemlerin bütünü olduğu vurgulanmıştır (Taymur ve Türkçapar, 2012).

Kişilik, devamlı gelişme eğilimindedir. Bu gelişimin amacı olgun ve dengeli bir benlik geliştirmektir. Bu da yapısal ve çevresel faktörler arasındaki etkileşimin sonucu olarak çeşitli süreçlerden geçerek çocuğun işlevlerinin değişmesi ve artmasıdır. Ergenliğin sonlarına kadar devam eden kişilik gelişimi, duygu, düşünce davranış boyutlarında bireyin tutarlı ve bütünlük sağlayan bir yapıya ulaşması ile oluşmuş sayılmaktadır. İçinde çatışmaları daha az ve dengeli olduğunu düşündüğümüz bu yapı, zaman sürecinde değişikliklere uğramasına rağmen temel özelliklerini sürdürme eğilimindedir (Cüceloğlu, 2004).

Gelişimin bazı yönleri kalıttımdan bazı yönleri de çevreden etkilenirken, birçok yönü ise her ikisinden de etkilenmektedir. Bu nedenle kişilik gelişiminde hem kalıttımsal özellikler hem de çevresel özellikler etkili olmaktadır (Çamlıbel, 2012).

Sağlıklı bir kişilik gelişimi için fizyolojik ve psiko-sosyal ihtiyaçların karşılanması gerekmektedir. Aynı zamanda kişilikte arkadaş çevresi, okul, öğretmen, kültür, sanat ve sosyal yapı gibi diğer değişkenler de etkili olmaktadır.

4. SOSYALLEŞME

Sosyalleşme, bireyin yaşadığı toplumun bir parçası olması yolunda, o toplumun ortak değerlerini benimsemesi, ortak davranış ve kültür birikimini elde etmesi olarak tanımlanabilir. Bu ortak kültüre sahip olabilmek ise, o kültürün bir parçası olarak üretiminde ve tüketiminde bizzat bulunmasıyla mümkün olabilmektedir. Yani birey, toplumu oluşturan diğer bireylerle bir araya gelmezse toplumsallaşamaz, aynı değer ve davranış kalıplarını edinemez, toplumu oluşturan diğer bireyler gibi olamaz, ortak yanlarını geliştiremez.

Bu açıdan bireyin toplumsal bir varlık olabilmesi için diğer bireylerle bir araya gelmesi zorunludur. Bireylerin sosyalleşmelerinde aile, okul, sanat ve kültür paylaşımlarının yaşandığı ortamlar son derece önem taşımaktadır (Doğan, 2010).

Giddens'a göre sosyalleşme; insanların yaşam süreçleri boyunca hem bireysel hem de toplumsal bir canlı olarak, içinde buldukları ve geliştikleri topluma adapte olma sürecidir ve toplum içinde farklı kuşakların birbirleriyle olan iletişimini ve etkileşimini sağlar. Bu farklı kuşaklar, sosyalleşme süreci içerisinde birbirlerinin yaşantılarını etkiler (<http://www.felsefe.gen.tr>, erişim tarihi: 25.10.2018).

“Sosyalleşme, bireyin toplumun kültürünü öğrenme ve içselleştirme sürecidir. Bir diğer ifade ile sosyalleşme, insan olma sürecidir. Sosyalleşen birey, toplumun bir üyesi haline gelir ve diğer bireylerle benzer davranışları gösterir. Bir taraftan bireylere kimlik kazandırırken, diğer taraftan da toplumun kültürünü kuşaktan kuşağa aktarır.” (Bozkurt, 2004: 16).

Gander ve Gardiner (1998) sosyalleşmeyi: “Bireylerin, özellikle de çocukların belirli bir grubun işlevsel üyeleri haline geldikleri ve grubun öteki üyelerinin değerlerini, davranışlarını ve inançlarını kazandıkları süreç” olarak (Vural, 2006; Akkuş (2005: 1) ise sosyalleşmeyi: “Bireyin grup içerisinde, grubun bir üyesi olarak kazandığı değerler, tutumlar, ilgiler, beceri ve bilgilerden oluşan bir süreç” olarak tanımlamaktadır.

Sosyalleşmenin tanımlarına bakıldığında sosyalleşmeyi; bireyin psikolojik, sosyolojik, kültürel ve eğitimsel gelişimine yönelik, toplumsal bir varlık olarak ya da olması için gerekli bütün davranışların kazandırılması süreci olarak görmenin mümkün olduğu düşünülmektedir.

5. KİŞİLİK GELİŞİMİ VE SOSYALLEŞMEDE SES EĞİTİMİNİN ÖNEMİ

Sosyalleşme açısından en uygun ortamlardan biri, aynı yaş gurubu dediğimiz akranların bir araya getirilmesidir. Toplu çalgı ya da ses eğitimi gibi grup çalışmaları aracılığıyla bir araya gelen akran grupları, kendi yaşlıları ile olan ortak özelliklerinden dolayı daha çabuk kaynaşabilirler, birbirleri ile bütünleşmek adına daha çok konuyu paylaşabilirler. Bireylerin bir grup içerisinde bulunarak bazı bilgi, davranış ve becerileri kazanması sonucu, akranları ile daha sıkı bir paylaşım içerisinde olmaları, toplumsal bir oluşum olarak nitelendirilebilir. Böyle bir oluşumda müzik eğitimi, önemli bir kaynak özelliği taşımaktadır.

Apaydın (2001) göre; “Korolarda şarkı söyleyen birey; ortaklaşa iş yapma alışkanlığı kazanır, ses eğitimi, genel müzik eğitimi, koro edebiyatı eğitimi alır; başkalarının yanlışlarını gidermesine katkıda bulunurken, kendi eksikliklerini de görme fırsatı elde eder; başkalarına saygı göstererek kendisine saygı sağlar; arkadaşlıklar kurarak sosyalleşir. Ayrıca bireyin özgüveni artar, sanatta ulusal ve uluslararası iletişim içerisinde dünya görüşü gelişir” (Apaydın, 2001: 135).

Çocuk kişilik gelişimi sürecinde, güvenlik hissi, grup içinde yer edinebilme, bir etkinlikte yer alabilme ve kendi sorunlarıyla yüzleşme ve başarılı olmaya gereksinim duyar. Müzik programı, müzik deneyimlerinin kalitesiyle, programın düzenlenmesi ve ele alınan müzik öğretim yöntemleriyle birlikte çocuğun gelişimine katkıda bulunur. İyi hazırlanmış bir müzik eğitimi programıyla çocuk; yaşamın zevkini ve anlamını, sınıf içinde, toplumda, dünyada yaşamayı anlayabilir. Ulusal ve dünya tarihini anlamlı kılabilir. Bilim, sanat, sosyal bilimler, sağlık, din gibi alanlara ilgiyi geliştirip bilgilendirilebilir. Yaratıcılığı, değişik tür aktivite düşünceleri geliştirilebilir ve davranışlarında olumlu gelişmeler sağlanabilir (Çilden, 2001).

Kişilik, uyum sağlama ve paylaşma açısından müziği tanımlayan Benjamin Koenig; “Müzik insan kişiliğinin en subjektif ve kişisel ifadesidir. Aynı zamanda unutulmaz bir yaşam yaklaşımıdır. Müzik, üyelerinin en asgari düzeyde sözlü dile ihtiyaç duyarak, aralarında bir sempati oluşturduğu sosyal bir uyum ve iletişim sanatıdır.” demektedir (Uslu,2009).

Müzik, bireylerin kişilik oluşumlarında etkili olduğu kadar, diğer insanlarla iletişimi noktasında da etkili bir araçtır. Aynı zamanda düzenli ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazandıran eğitimsel bir süreç içerisinde gerçekleşmektedir. Müzik sayesinde diğer insanları dinleme alışkanlığı oluşmakta ve farklı seslerin, düşüncelerin var olduğu kabul edilebilmektedir. Bu bağlamda müziğin bireylerin kişilik gelişimi ve sosyalleşme süreçleri üzerinde olumlu etkiler oluşturduğu öne sürülebilir.

Müzik, insanları birleştiren ve insanlara paylaşmayı öğreten bir olgudur. Başarılı bir müzik için, sağlam ve titiz bir takım çalışması gereklidir. Birlikte aynı müziği dinleyen bireyler aynı

duyguları paylaşmayı öğrenirler. Birlikte müzik eseri seslendiren bir orkestra veya koro üyeleri paylaşmayı, birbirlerini dinlemeyi, sırayla konuşmayı, uyum içinde yaşamayı, farklı insanlar gibi düşünmeyi, empati kurabilmeyi öğrenmektedirler. Bu noktadan hareketle, müzik eğitimi insani duyguları geliştiren ve insanlara demokratik ortam imkânı sağlayan önemli bir unsurdur (Bağcı, 2007).

Müzik hem bireysel hem de birlikte iş yapma becerisi kazandıran eğitimsel bir aktivitedir. Ergen birey, müzik eğitimi sayesinde iletişim gücünü arttırarak, dış dünya ile daha sağlıklı ilişkiler ve paylaşımlar içerisinde olacaktır.

Literatürde müzik, ses eğitimi ve koro çalışmalarının bireyler üzerindeki etkisi ile ilgili çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmalardan bazıları şu şekildedir.

Öztop (2007) “Planlı ve Programlı Bir Özenen Koro Eğitimi İle Bireye Kazandırılması Hedeflenen Eğitsel, Toplumsal ve Kültürel Yeterliklerin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, planlı ve programlı bir anlayışla uygulanan koro eğitiminin bireyin dil ve anlatım becerilerinin gelişmesinde büyük önem taşıdığı sonucuna varmıştır. Öztop, uzmanlarla yaptığı görüşmelerden elde ettiği bulgular sonucu; uzmanların büyük çoğunluğunun koro eğitimi ile kazandırılması hedeflenen kültürel yeterliklerin başında “dil ve anlatımın geldiğini ifade ettiklerini belirtmiştir. Bu bağlamda, koro müziğinin, en temel ögesi olan “dil” (özellikle anadil) yoluyla bireyin kültürel gelişimine büyük ölçüde katkıda bulunduğu düşüncesine varmıştır.

Doğanarslan (2008), “Koro Eğitiminin Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri” adlı yüksek lisans tezinde, koro eğitiminin çocukların daha mutlu bireyler olmasını sağladığı, öğrencilerin koro çalışmalarına katılımından sonra derslerindeki başarı oranlarında artış gözlemlendiği ve Türkçeyi doğru ve güzel konuşabilme konusunda koro eğitiminin çok etkili olduğu sonuçlarına ulaşmıştır.

Özata (2010) ise, “Ülkemizdeki Çocuk Korolarının Yapılandırılmasının ve Eğitim Süreçlerinin Uygulanma Durumunun Analizi” adlı yüksek lisans tezinde, farklı illerden 10 koro şefi, 3 uzman, toplam 13 koro eğitimcisiyle görüşmüş ve yapılan görüşmelerden, koro çalışmalarının çocukların bireysel ve toplumsal kişiliklerinin oluşumunda önemli bir yere sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca Özata çalışmasında; koro eğitiminin çocukların sosyalleşmesindeki en büyük etkisinin, çocukların toplumsallaşmasına katkıda bulunduğu sonucuna da ulaşmıştır. Bu çalışma ses eğitiminin bir türü olan koro eğitiminin yararlarını ortaya koymasından önemlidir.

Özdemir ve Yıldız’ a (2010) göre müzikle erken yaşlarda tanışma, müziksel öğrenmelerin gerçekleşmesi için gereklidir. Aynı zamanda müzikle erken yaşlarda tanışmak diğer bilişsel zekâ ve süreçlerin gelişimini ileri düzeyde geliştirir.

Ayata ve Aşkın (2008) müzik eğitimine yedi yaşından önce başlamanın beynin gelişiminde belirgin farklar yarattığını öne sürmektedirler.

Yünlü ve Sağlam'ın (2004) sınıf öğretmenlerinin müzik dersine ilişkin görüşlerini inceledikleri çalışmalarında ilkokulda çocuğun bilişsel-devinşsel eğitiminin yanında duyuşsal eğitiminin de çok önemli olduđu ve bu eğitimde müzik dersinin önemli işlevi olduğunu düşündüklerini ortaya koymuştur.

Sökezođlu ve Ördok, (2014), "İlkokul Öğrencilerinin Sosyalleşmelerinde Koro Eğitiminin Rolü", adlı çalışmalarında elde ettikleri sonuçlar şu şekildedir:

- Arkadaşlarına, öğretmenlerine ve çevresine karşı olan davranışlarını, toplum içinde söz alma davranışını, grup içerisinde rol alma, gruba uyma davranışlarını olumlu yönde etkilediđi,
- Öğrencilerin özgüven gelişimlerini etkilediđi, öğrencilerin etkinliklere katılma isteđini artırdıđı, bireyin bireysel, sosyal ve kültürel gelişimi içerisinde olması gereken bir eğitim olduđu sonuçlarına ulaşılmıştır.
- Öğrencilerin sorumluluk alma davranışını, ailelerine karşı olan davranışlarını, gruba yön ve şekil verme davranışını, müzik dinleme tarzlarını ve konser dinleme davranışını da kısmen etkilediđi söylenebilir.

Sosyalleşme süreci içerisinde, sınıf içerisinde ve dışarıda yapılacak müziksel etkinlikler sayesinde çocuk, grup içerisinde bir yer edinerek birlikte iş yapma alışkanlıđı, kurallara uyma gibi alışkanlıklar geliştirerek farklı dostluklar kuracaktır.

Varol'un 2001'de farklı okul korolarında görev alan öğrenciler üzerinde yaptıđı araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin arkadaş çevrelerinin arttıđı, birlikte iş yapma becerilerinin güçlü olduđu, kendine güven duygularının geliştii ve kendini ifade edebilme yeteneklerinin arttıđı gözlenmiştir (Dinçer, 2009).

Yukarıda bahsedilen araştırmalar çocukların kişilik gelişimi ve sosyalleşmeleri üzerinde müziğin ne kadar etkili ve gerekli olduđu gerçeđini ortaya koymaktadır.

Kısaca yukarıda verilen araştırmalar doğrutusunda ses eğitiminin önemini şu şekilde özetlemek mümkündür:

- Sesler eğitilir, bireyin işitme yeteneđi gelişir, müziksel anlatım ve beđeni düzeyi gelişir,
- Müziksel estetik ve bütünlük duygusu gelişir,
- Dil gelişimi sağlanır, sosyalleşir.
- Sosyalleşirken bireyin psikolojik, sosyolojik, kültürel ve eğitimsel gelişimlerine de katkıda bulunulur.
- Bu gelişimler, bireylerin sağlıklı müziksel ve düşünsel dünyalarının oluşmasına yardımcı olur.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Müzik ve ses eğitimi kapsamında, nitelikli bir eğitim olanağı elde eden bireyler, bu yolla hem kendi bireysel gelişmelerine hız katabilirler, hem de sosyalleşme boyutu konusunda elde ettikleri düzeyle, çevreleriyle de uyumlu olarak bazı ortak değerleri paylaşabilirler. Bu paylaşımlar, onların sosyo-kültürel açıdan gelişmelerinde ve değişmelerinde etkin bir rol oynayacaktır. Sosyo-kültürel gelişimin müzik eğitimi aracılığıyla sağlanması ve hızlandırılması konusunda bireylere ve kurumlara bazı sorumlulukların düştüğü unutulmamalıdır.

Bu çerçevede çocukluk döneminde başlayacak müzik eğitimi, çocuğun ileriki yaşantısında durumlara ve olaylara farklı açılardan bakmasını sağlayacak ve çocuğun farklı yönlerinin gelişimine katkısı olacaktır; bu eğitim bu nedenlerle ötürü önemli ve değerlidir. Çocukluk döneminde müzik eğitimine başlamak, müzik birikimine ve kültürüne sahip bireyler yetiştirmede oldukça önemlidir. Erken yaşlarda başlayan müzik eğitiminin çocukta çeşitli bilişsel becerileri de geliştireceği düşünülmektedir. Dolayısıyla bu dönemlerde verilen müzik eğitimi, çocukların gelişiminde önemli bir yere sahiptir.

Konu ile ilgili geliştirilebilecek öneriler ise şu şekilde özetlenebilir:

- Eğitimde bireylerin müzik eğitimi yoluyla sosyalleşmelerini sağlayıcı çalışmaların planlanması, uygulanması ve desteklenmesi önemsenmelidir.
- Sosyo kültürel gelişimin sağlanması açısından okullarda müziksel aktiviteler yapılmalıdır.
- Sosyo kültürel gelişimin hızlandırılması bakımından okullarda işler durumda olan toplulukların yarışma, festival, şenlik gibi organizasyonlara katılmaları teşvik edilmelidir.
- Okullarda çeşitli korolar kurulmalı ve bu korolar profesyonel müzik eğitimi veren kurumlar tarafından desteklenmelidir.
- Koroların kurulması ve çoğaltılması için profesyonel müzik eğitimi veren kurumlara İl Millî Eğitim Müdürlükleri de destek vermelidir.
- Ülkemizdeki çocuk korolarının sayısının artması için müzik öğretmenleri, çalıştıkları okullarda korolar kurmalı ve kurdukları korolarla çeşitli etkinliklere katılarak hem öğrencilerinin motive olmalarına katkıda bulunmalı hem de yöneticilerinin, yaptıkları işin ciddiyeti ile ilgili bilgilenmelerini sağlamalıdır.
- Öğretmenlere her yıl düzenli olarak verilen seminerlere müzik öğretmenleri için “Koro Eğitimi Seminerleri” eklenebilir.
- Müzik derslerini boş ders olarak gören veliler, yapılan çalışmalarla ilgili olarak bilgilendirilmeli ve müzik derslerinin bir boş ders olmadığı, öğrencilerin bireysel, sosyal ve kültürel gelişimlerini olumlu yönde etkileyen olmazsa olmaz derslerden biri olduğu, öğrenci velilerine; toplantı, sunum, gösteri vb. yollarla bu işi yapan kişiler tarafından anlatılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akgül Barış, D. (2008). Sosyal Beceri Gelişiminde Çocuk ve Müzik. *Milli Eğitim Üç Aylık Eğitim ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 177, 28-34.
- Ayata, E. Ve Aşkın, C. (2008). Müziğin Beynin Fonksiyonlarına Olan Etkisi. *İTÜ Dergisi Sosyal Bilimler*, 5(2), 13-22.
- Akkuş, Z. (2005). İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Becerilerinin Özsaygı ve Denetim Odağı İle İlişkisi. *Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*
- Bağcı, H., (2007). Müzik Eğitimi Yoluyla Şiddet Karşısında Kazançlarımız, 3. Ulusal Sanat Eğitimi Sempozyumu, 19 – 21 Kasım. Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara
- Bebek, F. (2007). İlköğretimde Ders İçi ve Ders Dışı Müziksel Etkinliklerin Öğrenci ve Öğretmenlerin Müziksel Davranış ve Yaşantılarına Etkileri, *Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*
- Cüceloğlu, D. (2004). *İnsan ve Davranışı (13. Baskı). İstanbul: Remzi.*
- Çevik, S. (1999). *Koro Eğitimi ve Yönetim Teknikleri. Ankara: Yurt Renkleri Yayınevi.*
- Çamlıbel, İ.A., (2012), *Çocukların Gelişim Süreci ve Televizyonun Etkileri, Uzmanlık Tezi, Ankara, Radyo ve Televizyon Üst Kurulu*
- Çilden, Ş. (2001), Müzik, Çocuk Gelişimi ve Öğrenme, G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 21, Sayı 1 (2001) 1-8
- Doğan, İ. (2010). *Sosyoloji Kavramlar ve Sorunlar. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.*
- Diñer, M., (2009), Müzik Dersi ve Ders Dışı Müzikal Etkinliklerin İlköğretim 7. Sınıf Öğrencilerinin Sosyalleşmelerine Etkisi, *Selçuk Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 2009*
- Doğanarslan, E. (2008). *Koro Eğitiminin Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.*
- Güler, N. (2008). *Müzikle Çocuk Eğitimi. İstanbul: Hepsioçocuk Yayınevi*
- Okyay, E. (2001.). *Ezgi'nin Serüveni ve Koro Kültürü Hakkında. I. Ulusal Koro Eğitimi ve Yönetimi Sempozyumu, Ankara.*
- Özmenteş, S., (2005). Müzik Eğitiminin Boyutları ve Çalgı Eğitimi, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6.9 : 89-98.
- Özata, E. (2010). *Ülkemizdeki Çocuk Korolarının Yapılandırılmasının ve Eğitim Süreçlerinin Uygulanma Durumunun Analizi. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.*
- Özdemir, Ö., Güzel Özdemir, P., Kadak, M.T., Nasroğlu, S., (2012), *Kişilik Gelişimi, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, Current Approaches in Psychiatry 2012; 4(4):566-589*
- Özdemir, G. Ve Yıldız, G. (2010). Genel Gelişim Sürecinde Müziksel Gelişim. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(2), 77-90.
- Öztop, S. (2007). *Planlı ve Programlı Bir Özengen Koro Eğitimi İle Bireye Kazandırılması Hedeflenen Eğitsel, Toplumsal ve Kültürel Yeterliklerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*
- Özata, E. (2010). *Ülkemizdeki Çocuk Korolarının Yapılandırılmasının ve Eğitim Süreçlerinin Uygulanma Durumunun Analizi. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.*
- Sökezoğlu, D. (2010). *Ritim, Hareket ve Şarkı Öğretimi Temelli Müzik Eğitiminin 7-11 Yaş Grubu Çocuk Yuvası Öğrencilerinin Sosyal Gelişimleri Üzerine Etkisi (Afyonkarahisar İli Örneği). Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara*
- Sökezoğlu, D., Ördek, Ş., (2014). *İlkokul Öğrencilerinin Sosyalleşmelerinde Koro Eğitiminin Rolü, Hisarlı Ahmet Sempozyumu, Kütahya, 2014*
- Şen, Y., (2006), *Okul Öncesi Dönemde Çocuğun Gelişiminde Müziğin Önemi. Y. 7.1 (2006): 337-343.*
- Tanrıverdi, A., (1997), *AGSL Müzik Bölümlerinde Uygulanan Çalgı Eğitimi ve Viyola'nın Çalgı Eğitimi İçerisindeki Yeri, Mavi Nota Dergisi*, 25 (1997): 7-9.
- Uslu, M. (2009). *Cumhuriyet'in İlanından Günümüze Türkiye'de Müzik Eğitimi Üzerine Bir Çalışma, İstanbul.*
- Uluçay, T., (2012), *İlköğretim 6-7-8. Sınıf Müzik Ders Kitaplarında Yer Alan Şarkıların Müziksel Amaçlar Bakımından İncelenmesi, Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt-Sayr: 14-2 Yıl:2012*
- Vural, D.E. (2006). *Okul Öncesi Eğitim Programındaki Duygusal ve Sosyal Becerilere Yönelik Hedeflere Uygun Olarak*

Hazırlanan Aile Katılımlı Sosyal Beceri Eğitimi Programının Çocuklarda Sosyal Becerilerin Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Yavuzer, H., (1999), *Çocuk Psikolojisi*. Ankara: Remzi Kitabevi

Yiğit, N. (2001,). *Müzik Öğretiminin Koro Eğitimi İhtiyacı ve Karşılaşılan Sorunlar*. I. Ulusal Koro Eğitimi ve Yönetimi Sempozyumu, Ankara.

Yener, S. (2001). *Türkiye'deki Koro Çeşitleri ve Müzik Toplum Etkileşiminde Koro Müziğinin Rolü*. I. Ulusal Koro Eğitimi ve Yönetimi Sempozyumu, Ankara.

Yünlü, F. Ve Sağlam, M. (2004). *Sınıf Öğretmenlerinin Müzik Dersine İlişkin Görüşleri, İçerikle İlgili Güçlükleri ve Eğitim Gereksinimleri*. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 3(6), 211-226.

<http://www.felsefe.gen.tr>, 2014 (Erişim Tarihi: 10.08.2018)

OIL SPOT (YAĞ BENEKLİ) SIRLARIN ARAŞTIRILMASI VE GELİŞTİRİLMESİ 1200 °C

Prof. Soner GENÇ*
Ege Başak EREL**

ÖZET

Seramiğin tarihsel gelişimde büyük öneme sahip olan Çin, günümüzde de seramik ve porselen alanında en etkin üretim merkezlerindedir. Temmoku sırların bünyesinde bulunan oil spot - yağ benekli sırlar Çin'de, Sung hanedanlığı döneminde (960-1279), siyah-kahverengi sırların üretimi ile başlamıştır. Sırların isim kökeni Çin, Fujian'dır.

Yağ benekli olarak isimlendirilmelerinin nedeni yüzeyde oluşan yağ görünümü ile bağlantılıdır. Oil spot sırlar, genelde parlak ve koyu renkli sırların üzerinde oluşan kristal yapıların varlığı ile oluşmaktadır. Bu kristal yapılar farklı renk tonlarında oluşmaları nedeniyle seramik yüzeyde sanki farklı iki sır kullanılmış etkisini vermektedirler.

Günümüzde Temmoku sırlar, demire doyurulmuş sırlar, hare fur's (tavşan kürkü), yağ benekli, çay külü, yohen, yuteki gibi benzer sırları da ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu çalışmada oil spot sırlar araştırılmıştır.

Araştırmada yağ benekli (oil spot) sırların tarihçesi, çalışan sanatçılar ve çalışmalarından örnekler sunulmuştur. Ayrıca, bu sırların bünyeleri incelenmiş, günümüzde mevcut seramik hammaddeleri kullanılarak oil spot sır denemeleri yapılmıştır. Denemeler sonucunda olumlu görünüme sahip sırların reçeteleri ve üretim süreçleri araştırmada sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oil Spot, Yağ Damlacıklı, Temmoku, Seramik Sırları

*Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE sgenç@anadolu.edu.tr

**Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE egebasakerel@anadolu.edu.tr

OIL SPOTS GLAZES RESEARCH AND PROGRESS 1200 °C

Prof. Soner GENÇ*
Ege Başak EREL**

ABSTRACT

China has a great influence in historical development of ceramic and today is one of the most effective production centers in the ceramic and porcelain field. The oil spots glazes inside the Temmoku glazes began with the production of black-brown glazes in China during the Sung Dynasty. The name of the oil-stained glazes comes from China, Fujian.

The name “oil spots” is related to the appearance of oil on the surface, which is why they are named as mottled. Oil spot glazes are generally formed by the presence of crystal structures formed over bright and dark glaze. Because these crystal structures are formed in different color tones, they seem as if there are two different glaze effects on the ceramic surface.

Today, temmoku glazes are used to express glazes such as iron saturated glazes, hare fur, oil spot, tea ash, yohen and oyster. In this study, oil spots glazes were investigated.

In this research, history of oil spot glazes, working artists and examples of their works are presented. In addition, the structure of these glazes has been examined and oil spot glaze experiments have been made using today’s ceramic raw materials. Recipes and production processes of the successful products are also presented in the research.

Keywords: Oil Spot, Oil Droplet, Temmoku, Ceramic Glazes

*Anadolu University, Fine Arts Faculty, Ceramic Department, Eskişehir/TURKEY sgenç@anadolu.edu.tr

**Anadolu University, Fine Arts Faculty, Ceramic Department, Eskişehir/TURKEY egebasakerel@anadolu.edu.tr

1. GİRİŞ

Temmoku olarak bilinen sırlara dahil oil spot yağ benekli sırlar isimlerini yüzeyde yarattıkları yağ görünümünden almaktadır. Genelde siyah, koyu lacivert zemin üzerine gümüş renk lekelerden oluşan bir görünüm sergilemektedir. Orijinal temmoku sırlar ve temmoku sırlı kâseler ilk defa Çin'de Jian bölgesinde üretilmiştir. Sung Hanedanlığı döneminde temmoku kaplar henüz yeni meşhur olmaya başlamış ve bölgenin dışında Jian kapları olarak tanınmıştır. (Genç, Taçyıldız, s.193). 12. Yüzyılda Cizhou çömlekçilerinin, sırda demir oksidi aşırı derecede kullanmaları nedeniyle sır yüzeyinde kristaller meydana gelmiştir. Bunun sonucunda Oil Spot sırları üretilmeye başlanmıştır (Öney, 2009, s. 21).

Kimyasal bileşiminde çok özel hammaddelerin kullanımına gerek olamayan bu sırlar genelde sıklıkla kullanılan feldspatlar, talk, dolomit, mermer ve kuvars gibi hammaddeler ile üretilmektedir. Oil spot sırların elde edilmesinde önemli bir faktör, sırnın bünye üzerine uygulama aşaması ve uygulanan sır kalınlığıdır. Eğer sır yeteri kadar kalın uygulanmazsa yağ benekli görünüm oluşmaz ya da çok küçük benekler oluşur. Sırların elde edilmesinde pişirimde önemli bir aşamadır. Yağ beneklerin oluşturulabilmesi için oksidasyonlu pişirim ve yüksek sıcaklıklar gereklidir. Kırmızı demir oksit molekülleri yaklaşık 1230 °C'de oksijen atomlarını serbest bırakır ve mevcut yapısını koruyamayarak siyah demire (FeO) dönüşür. Oksijen serbest kaldığı için FeO'yu sır yüzeyine taşır ve orada çöker. Bu da sır yüzeyinde pürüzlü siyah beneklerin (spots) oluşumunu sağlar (Britt, 2005, s. 16-17).

Oil spot sırlar, yüzey özelliklerinin çekiciliği nedeniyle özellikle seramikçilerin dikkatini çekmiştir. Genelde koyu renkli sırların üzerinde pişirim sırasında oluşan kristal yapıların varlığı bu çekiciliği arttırmaktadır. Bu kristal yapılar farklı renk tonlarında oluşmaları nedeniyle sanki farklı iki sır kullanılmış etkisindedirler. Genelde Uzakdoğu sırları olarak bilinen oil spot sırları günümüzde modern yöntemler kullanılarak elde edilmekte ve seramikçiler tarafından kullanılmaktadır. Demir oksitin oil spot sırlarının elde edilmesindeki rolü çok büyüktür. Genelde, saydam bir sırları renklendirmek için % 1-3 Fe₂O₃ ilave edilirken, aventurin bir sır elde etmek için % 12-20 arasında demir oksit kullanmak gerekir. Fakat oil spot sırları hazırlamak için demir oksit oranının yaklaşık % 5-7 kullanılması yeterli olmaktadır.

2. OIL SPOT (YAĞ BENEKLİ) SIRLAR İLE ÇALIŞAN BAZI SANATÇILAR

2.1. John Britt

Washington'da doğan Britt, Dayton, Ohio'da yetişmiş, şuan ise Batı Kuzey Carolina dağlarında yaşamaktadır. 33 yılı aşkın bir süredir Bakersville, North Carolina'da stüdyosunda eğitimlik yapmaktadır. John, üniversitelerde, kolejlerde ve el sanatları merkezlerinde daha sonra da stüdyo yöneticisi olarak görev yaptığı Penland School of Crafts (Penland El Sanatları Okulu) da dahil olmak üzere, hem ulusal hem de uluslararası düzeyde çalışmıştır.

"The Complete Guide to High-Fire Glaze; Glazing&Firing at Cone 10", "The Complete Guide to Midrange Glazes:Glazing and Firing at Cone 6", "The Quest for the Illusive Leaf Bowl and Other Assorted Articles" ve "Aventurine Glazes" e-kitabının yazarıdır.

John Britt Britt, etkileyici oil spot (yağ benekli) sırlar üzerine çalışarak kendi formlarında kullanmaktadır. Sanatçıya ait seramikler aşağıda verilmiştir.



Görsel 1. John Britt, "Oil Spot Sırlı Kase"



Görsel 2. John Britt, "Oil Spot Sırlı Kase"

2.2. Matt Fiske

1985 yılında Southern Illinois'de doğmuştur. 2003-2008 yılları arasında Indiana Üniversitesi, Bloomington, Indiana'da, Studio Art ve B.F.A seramik programında görev almıştır. 2007 yılında, Çin'de, Bob Anderson, Shoji Satake ve Li Chao'nun altında, Jingdezhen Seramik Enstitüsü'nde çalışmıştır. Bu süre zarfında klasik Asya seramikleri, fonksiyonel çömlekler, artistik sırlar ve pişirim çalışmalarının odak noktası olmuştur.

2011'de ABD'de yeni bir stüdyo ve bununla birlikte yeni ilham kaynağı bulan Fiske West Palm Beach, FL'deki Armory Sanat Merkezi hakkında bilgi edinmiştir. 2011 yılında ve 2012 yılında Residence'ta Seramik Sanatçısı ödülüne layık görülmüştür. 2013 yılında Utah, Logan, Utah Eyalet Üniversitesi'nde bir Burs ile ödüllendirilmiştir

Fiske, hala seramik üzerine çalışmalarına devam etmekte ve oil spot sırlar üzerine araştırmalarını sürdürmektedir.



Görsel 3. Matt Fiske Oil Spot Sırlı Vazo



Görsel 4. E. Taçyıldız Oil Spot Sırlı Kase

2.3. Ensar Taçyıldız

Taçyıldız Türkiye’de doğdu. 2010 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Ana Sanat Dalında Sanatta Yeterlik programından mezun olmuştur. 1991 yılından beri Anadolu Üniversitesi’nde çalışmaktadır. Sanatçı düşük ve yüksek dereceli sırlar, seramik bün-yeler üzerinde uzmanlaşmıştır. Son beş yıl boyunca geleneksel Çin sırları ve teknikleri üzerinde deneysel çalışmalar yapmış, karmaşık bir yapıya sahip olan bu sırlardan çay külü, tavşan kürkü ve yağ benekli temmoku sırları yeniden üreterek, Sung Hanedanlığı temmoku sırlarını kendi geleneksel artistik formlarında kullanmaktadır. Tez danışmanı Prof. Soner Genç yönetiminde 2010 yılında “Temmoku Sırlarının Araştırılması” isimli Sanatta yeterlik tezini hazırlamıştır. Sanatçı tarafından üretilen kase Resim 4’de görülmektedir (Taçyıldız, 2010, s.108–116).

3. OIL SPOT SIR ARAŞTIRMALARI

Oil spot sır denemelerinde birbirinden farklı 40 reçete belirli bir program dahilinde hazırlanmıştır. Sırı oluşturan hammaddeler ve sıra renklendirici olarak ilave edilen oksitler artan azalan oranlarda kullanılarak sır reçeteleri gerçekleştirilmiştir.

Elektronik terazide tartımları yapılan sırlar porselen havan içinde su ile öğütülmüştür. Genelde tüm sırlarda olduğu gibi yağ benekli sırlarda da tane boyutunun mümkün olduğunca eşit olması çok önemlidir, bu sebeple sırı çok iyi (5 dakikada) öğütmek gereklidir. Öğütme işleminden sonra sır mutlaka elekten geçirilerek süzülmalıdır. Bu işlem için 100 meshlik elek kullanılmalıdır. Elek üstünde kalan iri taneli malzemeler fazlaysa sır biraz daha öğütülmelidir. Uygun tane boyutu 100 mesh altıdır. Elek üstünde kalan parçalar sıra ilave edilmemeli atılmalıdır. Ters durumda sıranın erime sıcaklığı ve kristallenme olumsuz etkilenmektedir. Sırlar su ile öğütüldükten sonra, bisküvi pişirimi yapılmış deney plakalarına akıtma yöntemi kullanılarak uygulanmıştır. Sır deneme plakalarının yüzeylerinin temiz olması iyi sonuç alabilmek için önemli bir ayrıntıdır.

Tüm oil spot sır denemeleri 1200°C sıcaklıkta elektrikli fırında 10 saatlik pişirim programında pişirilmiştir. Pişirim tamamlandıktan sonra doğal soğutma ile fırın soğutulmuştur.

3.1. Sır Bileşiminde Kullanılan Hammaddeler

Üleksit: Boraks yataklarının bulunduğu alanlardaki sedimanter kayalarda genellikle kolemanit ile birlikte bulunan bir evaporit mineralidir. Kimyasal bileşimi $\text{NaCaB}_5\text{O}_6(\text{OH})_6 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$ olan üleksitin özgül ağırlığı 1,95–1,96’dır. Süt beyazı veya renksiz, kokusuz bir yapıdadır. Sır bileşiminde ergime derecesini düşürmek, ısıl şoklara karşı direnç ve ısıl genleşme katsayısını arttırmak için kullanılmaktadır.

Kalsine Boraks: Yerli cevher bileşimlerinde önemli yere sahip olan boraks suda çözünme özelliği göstermesi nedeniyle ham olarak kullanılması tercih edilmeyen bir maddedir. Bu nedenle suda çözünmeyi engellemekte ve düzgün bir sır tabakası elde etmek için, sır bileşimde, kalsine edilerek kullanılmaktadır. Boraksın kimyasal formülü $\text{Na}_2\text{B}_4\text{O}_7 \cdot 10\text{H}_2\text{O}$ ’dur. Renksiz ve kokusuz bir madde olan kalsine boraks, sırda ergitici olarak kullanılmaktadır.

Sodyum Feldspat (NaF): Kimyasal bileşimi $\text{Na}_2\text{O} \cdot \text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 6\text{SiO}_2$ olan sodyum feldspatın renksiz kokusuz bir görüntüsü vardır. Erime derecesi 1125°C 'dir. Düşük maliyetlerinden ve suda erimeyen seyrek alkali bileşiklerden olması sebebiyle tercih edilmektedir. Sırlarda ergitici ve şeffaflaştırıcı olarak kullanılmaktadırlar. Aynı zamanda sırlarda geçirgenliğide arttırarak gaz çıkışını kolaylaştırmaktadır.

Potasyum Feldspat (KF): Kimyasal bileşimi $\text{K}_2\text{O} \cdot \text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 6\text{SiO}_2$ olan potasyum feldspatında renksiz kokusuz bir görüntüsü vardır. Erime derecesi 1125°C 'dir. Sırlarda sodyum Feldpat gibi ergitici, şeffaflaştırıcı ve geçirgenliği arttırıcı olarak kullanılmaktadır.

Mermer: Mermer, metamorfizma olayı sonucunda kalker ve dolomitik kalkerlerin yeniden kristalleşmesiyle meydana gelmiş bileşimdir. Bileşimlerinin %90-98'i CaCO_3 'ten (Kalsiyum karbonat) oluşmaktadır. Düşük oranda MgCO_3 (Magnezyum karbonat) içermektedir. CaCO_3 kristallerinden oluşan mermerlerde esas mineral "Kalsit" tir. Renkleri genellikle beyaz ve grimsidir.

Dolomit: Kalsiyum ve Magnezyumun çift karbonat bileşiği olan Dolomit'in kimyasal formülü $\text{CaCO}_3 \cdot \text{MgCO}_3$ 'tir. Dolomitin kalsitten ayrı özellikte bir mineral olduğu ilk kez Fransız Jeolog Deodat de Dolomieu tarafından belirlenmiş ve 1791 yılında Count Dolomien tarafından isimlendirilmiştir.

Kuvartz: Kimyasal bileşimi SiO_2 olup, mol ağırlığı 60'dır. Erime derecesi 1713°C olan kuvartz doğada kristal olarak amethyst, kvarsit, kvartz, kristal kvartz kumu amorf olarak ise flint olarak bulunmaktadır. Seramik için en çok kuvartz kumu halinde kullanılmaktadır. İçinde bulunan çeşitli madenlerin cins ve miktarına göre değişik renklerde olabilir fakat genellikle beyaz renktedir. Sırlarda dayanımı ve parlaklığı arttırmak amaçlı kullanılmaktadır.

Yıkanmış Uşak Kaolini (Y.U.K): Kaolin; kaolinit, sedef ve anoksit içeren kil türüdür. Bir tür beyaz kildir. Yapılarında % 46,5 oranında SiO_2 , % 39,5 Al_2O_3 ve % 14 H_2O bulunur. Genelde beyaz-sarı ya da beyaz-gri renkte, toz biçiminde ve kokusuz bir maddedir.

Kırmızı Demir Oksit: Kimyasal formülü Fe_2O_3 olup sırlarda kirli sarı, kahve kızıl ve kırmızı tonlarını elde etmek için kullanılan oksittir. İndirgen pişirim ortamlarında ise gri-mavi ve koyu gri renkler elde edilmektedir. Sırdaki Al_2O_3 oranının artması ile orantılı demirin verdiği sarı tonlar kahverengiye kaymaktadır. Oil spot sırlar için mutlaka sır bileşiminde bulunması gereklidir.

Kobalt Oksit - Kobalt Karbonat: Kimyasal formülü CoO olan kobalt oksit ve CoCO_3 olan kobalt karbonat, sırlara açık maviden laciverte kadar tüm renk tonlarını vermektedir. Kobalt oksit iyi bir kristal oluşturunucudur. Kobalt karbonat kobalt oksit yerine daha kolay çözünen bir hammaddedir.

Bakır Oksit: Kimyasal formülü CuO olup, sırlarda mavi, turkuaz ve yeşil tonlarını veren oksittir. Çin kırmızısı sırlarda düşük derece ve indirgen ortam ile kırmızı rengi vermektedir.

Mangan Oksit: Kimyasal formülü MnO_2 olan Mangan oksit, kahverengi, mor ve siyah renkler elde etmek üzere sır bileşimine eklenen bir oksittir. Sırların mangan oksit ile doyurulması sonucunda metalik parlak bir yüzey elde edilmektedir.

3.2. Sır Denemeleri

Araştırmada kullanılan sır reçetelerinde ergitici olarak üleksit, kalsine boraks ve sodyum feldspatlar ve potasyum feldspat kullanılmıştır. Reçetelerde mermer, dolomit, kaolin ve kuvars sabit değerlerde diğer hammaddeler artan azalan oranlarda kullanılmıştır.

İlk 10 denemede (Tablo 1) üleksit, sodyum feldspat ve potasyum feldspat, 11-20 arası denemelerde (Tablo 2) kalsine boraks, sodyum feldspat ve potasyum feldspat, 21-30 arası denemelerde (Tablo 3) üleksit, kalsine boraks, sodyum feldspat ve potasyum feldspatın artan azalan oranlarda kullanıldığı sır reçeteleri oluşturulmuştur.

İlk 30 denemenin pişirim sonuçları alındıktan ve değerlendirildikten sonra, son 10 denemenin reçeteleri hazırlanmış ve uygulanmıştır. Renklendirici olarak ilk 30 denemede kırmızı demir oksit, kobalt oksit, bakır oksit, mangan oksit kullanılırken 30-40 arasında bulunan denemelerde (Tablo 4) kırmızı demir oksit, kobalt oksit ve kobalt karbonat kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan sır reçeteleri aşağıda yer alan tablolarda verilmiştir.

Tablo 1. Üleksit, Sodyum Feldspat ve Potasyum Feldspatın Değişen Oranlarda Oil Spot Sır Bünyesinde Kullanımının Araştırılması

Sır No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Reçete	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Üleksit	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
Na.Feldspat	35	35	30	30	25	25	20	20	15	15
K-Feldspat	35	30	30	25	25	20	20	15	15	10
Mermer	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dolomit	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kuvartz	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
+%YUK(Kaolin)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
+% Fe_2O_3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
+% CoO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
+% CuO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
+% MnO_2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Tablo 2. Kalsine Boraks, Sodyum Feldspat ve Potasyum Feldspatın Değişen Oranlarda Oil Spot Sır Bünyesinde Kullanımının Araştırılması

Sır No	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Reçete	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Kalsine Boraks	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
Na.Feldspat	35	35	30	30	25	25	20	20	15	15
K-Feldspat	35	30	30	25	25	20	20	15	15	10
Mermer	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dolomit	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kuvartz	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
+%YUK(Kaolin)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
+% Fe_2O_3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
+% CoO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
+% CuO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
+% MnO_2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Tablo 3. Üleksit, Kalsine Boraks, Sodyum Feldspat ve Potasyum Feldspatın Değişen Oranlarda Oil Spot Sır Bünyesinde Kullanımının Araştırılması

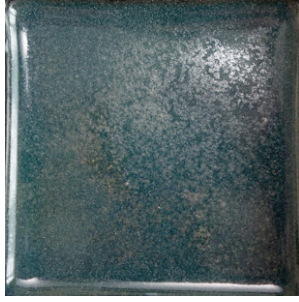
Sır No	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Reçete	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Üleksit	2	5	8	10	12	15	18	20	22	25
Kalsine Boraks	3	5	7	10	13	15	17	20	23	25
Na.Feldspat	35	35	30	30	25	25	20	20	15	15
K-Feldspat	35	30	30	25	25	20	20	15	15	10
Mermer	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dolomit	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kuvartz	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
+% Yuk	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
+% Fe ₂ O ₃	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
+% Co	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
+% Cu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Tablo 4. Üleksit, Sodyum Feldspat ve Potasyum Feldspatın Değişen Oranlarda Oil Spot Sır Bünyesinde Kullanımının Araştırılması

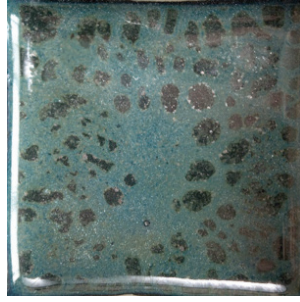
Sır No	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Reçete	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Üleksit	30	30	20	20	10	10	5	5	25	25
Na.Feldspat	25	25	30	30	35	35	35	35	25	25
K-Feldspat	25	25	30	30	35	35	35	35	25	25
Mermer	5	5	10	10	5	5	5	5	5	5
Dolomit	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kuvartz	10	10	5	5	10	10	15	15	15	15
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
+%YUK(Kaolin)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
+% Fe ₂ O ₃	6	8	9	9	9	9	9	9	8	8
+% Co	4		4		4		4		2	
+% CoCO ₃		4		4		4		4		2

Araştırmada kullanılan hammaddelerin sır içinde göstermiş oldukları özelliklere bağlı olarak farklı görsel efektler ve dokular oluşmuştur. Oil spot sırlarında oluşması beklenen yağ be-nekli görünüm ile, birinci kısımdaki denemelerin (Tablo 1) sonuçları ile karşılaştırıldığında üleksitin bu oluşumda çok önemli rol üstlendiği görülmektedir. Üleksit sır bünyesinde % 5-20 arasında kullanıldığında oil spot görünüm için yeterli etkide bulunmadığı görülmektedir. Bu oran % 25-35 arasında kullanıldığında, üleksit sır içinde kullanılan renk verici oksitler ile reaksiyona girerek oil spot etkiyi vermiştir.

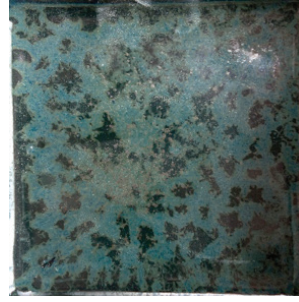
İkinci kısımdaki denemelerde (Tablo 2) kalsine boraks üleksitin yerine yine aynı oranlarda (giderek artan %5-50) kullanılmıştır. Boraks sır bünyesinde kullanılmadan önce bisküvisi yapılmış bir seramik kap içinde gazlı fırında 570 °C sıcaklıkta kalsine edilmiştir. Kalsinasyon işle-mi boraksın sırda kullanımında ve su ile öğütmede çözünürlüğünü azaltmak için yapılmalıdır. Kalsine boraks ile üleksitin sır içindeki etkileri karşılaştırıldığında boraksın üleksite göre daha fazla ergitici özellik göstermesinden dolayı, oil spot görünümünün oluşmasını olumsuz etkiledi-ği görülmüştür. Üçüncü kısımda (Tablo 3) yapılan denemelerde kuvvetli ergitici olarak üleksit ve kalsine boraks birlikte aynı sır bünyelerinde kullanılarak oil spot sır denemeleri yapılmıştır. Sonuçlar kalsine boraksın tek başına sır bünyesinde kullanıldığı sonuçlara göre daha iyi olmuş-tur. Dördüncü kısımdaki denemeler (Tablo 1) ilk otuz denemenin sonuçları değerlendirilerek yapılmıştır. Kalsine boraksın sırdaki oil spot etkilerini azalttığı görüldüğü için bünyede sadece üleksit kullanılarak denemeler yapılmıştır. Ayrıca kobalt karbonat kullanılarak sırdaki oil spot etkileri arttırılmıştır. Tablo 5 ve 6'da oil spot sır denemelerinden örnekler görülmektedir.



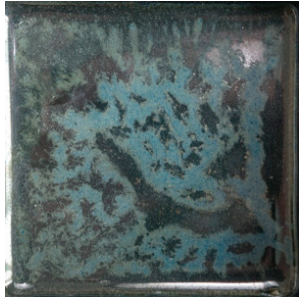
Str No 2



Str No 5



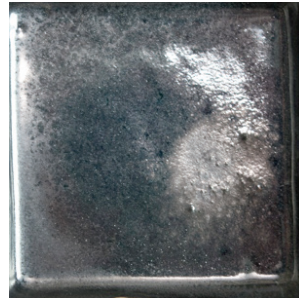
Str No 6



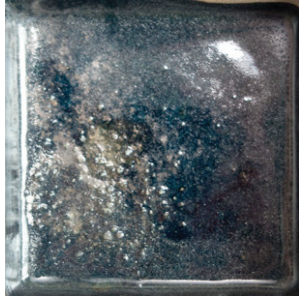
Str No 7



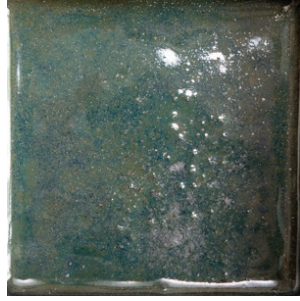
Str No 8



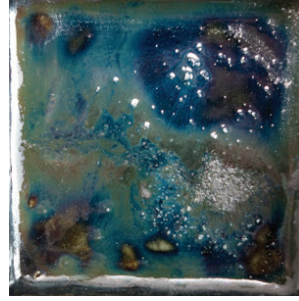
Str No 11



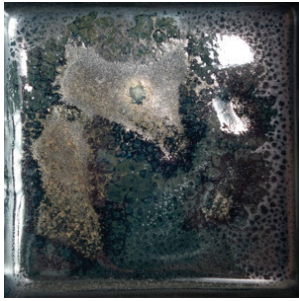
Str No 12



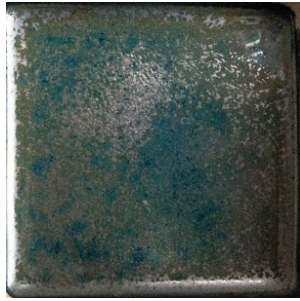
Str No 15



Str No 17



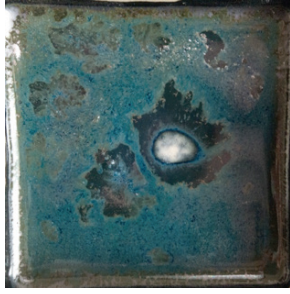
Str No 22



Str No 24



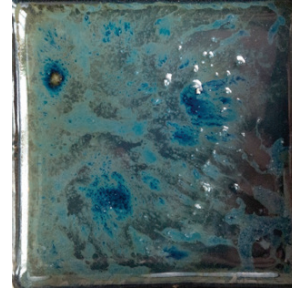
Str No 25



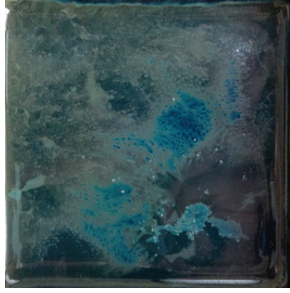
Str No 26



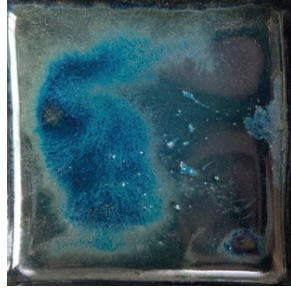
Str No 27



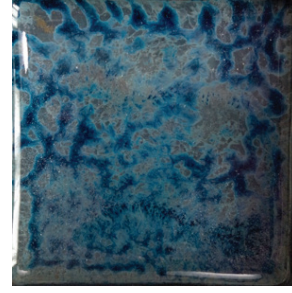
Str No 28



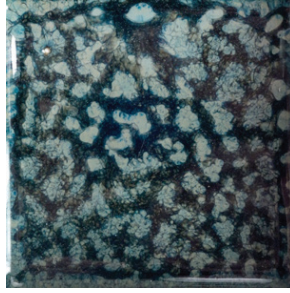
Str No 29



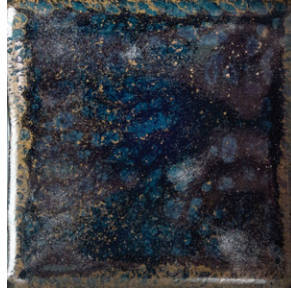
Str No 30



Str No 31



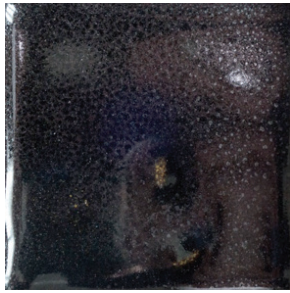
Str No 32



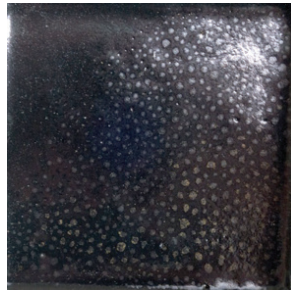
Str No 33



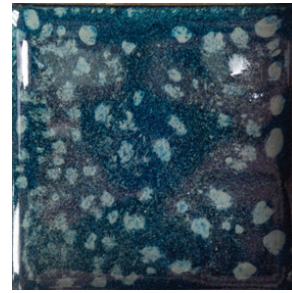
Str No 35



Str No 36



Str No 37



Str No 39

SONUÇ

Oil spot (yağ benekli) sırlar, Çin'de, Sung hanedanlığı döneminde (960–1279), siyah-kahverengi sırların üretimi ile başlamıştır. Temmoku sırların bünyesinde bulunan yağ benekli sırlar isimlerine yüzeyde oluşan yağ benzeri görünümünden almaktadır.

Yağ benekli sırlar Türkiye'de bulunan yerel hammaddeler ile elde edilebilmektedir. Feldspatlar, üleksit, dolomit, mermer, kuvarz gibi malzemeler temel reçete için yeterlidir. Demir oksit oranı çok önemlidir. Az olması durumunda yağ benekli görünüm oluşmaz. Fazla olması durumunda ise sır aventürin sırlara yaklaşır.

John Britt'in "Yağ benekli sırlar, elde edilmesi zor sırlar olması ününe sahiptir.." diye bahsettiği bu artistik sır, yine kendisinin de belirttiği gibi belli detaylara dikkat edildiği sürece rahatlıkla yakalanabilecek sırlardır. Oil spot (yağ benekli) sırlar, kalın uygulanması gereken sırlardır. 3-6 mm en uygun uygulama aralığıdır. Yağ benekli sırlar kimyasal bileşimlerinde mutlaka kırmızı demir oksit bulundurmaktadır.

Oil Spot sırların pişirim aşaması çok önemlidir. Oksidasyonlu ya da nötr pişirim önerilmekte ve olumlu sonuç vermektedir. Mutlaka yüksek sıcaklık isteyen yağ benekli sırlar 1200 °C üzerinde olumlu sonuç verecektir.

Kırmızı demir oksit molekülleri yaklaşık 1230 °C'de oksijen atomlarını serbest bırakır ve mevcut yapısını koruyamayarak siyah demire (FeO) dönüşür. Oksijen serbest kaldığı için FeO'yu sır yüzeyine taşır ve orada çöker. Bu da sır yüzeyinde pürüzlü siyah beneklerin (spots) oluşumunu sağlar (Britt, 2005, syf 16–17).

Kırmızı demir oksit molekülü Fe: yaklaşık 1230 °C sıcaklıkta oksijen atomunu serbest bırakmaktadır. Oksijen kırmızı demir oksit molekülünü terk ettiğinde erimiş sır yüzeyinde kabarcıklar oluşturur, yüzeye demir sürükler ve çöker. Bu ulaşmak istenilen, karakteristik yağ lekesi görünümünün oluşmasını sağlar. Pişirim esnasında sıcaklığın hızlı bir şekilde yükseltilmesi ve pişirim sonrası hızlı soğutma uygun değildir. Örneğin, Sıcaklığı yavaşça yükseltirseniz (ortalama 4 saat), lekeler daha büyük olacaktır. Daha hızlı yükseltilir ise küçük benekler oluşacaktır. Bunun nedeni, oksijeni serbest bırakma işleminin zaman almasıdır.

Tüm bu detaylara dikkat edildiği sürece yağ benekli sırlar rahatlıkla elde edilebilmektedir. Bu noktaların haricinde büyük yüzeylere uygulanması da detaylarının daha kolay izlememizi sağlayacak ve estetik görünümünü arttıracaktır.

Oil spot sırları günümüzde hala çekiciliğini korumaktadır. Özellikle, artistik seramik üretimiyile ilgilenen seramikçilerin bu konuda yararlanacağı bir kaynak araştırma olacağı inancındayız.

KAYNAKÇA

Britt, J. (2005). *Oil-Spot Glaze*, *Ceramics Technical*, No. 21

Cooper, E. (1987) *Books of Glaze Recipes*, B.T. Batsford Ltd. London.

Genç, S. (2013) *Artistik Seramik Sırları, Sır Sanatı*, Boyut Yayın Grubu.

Genç, S., TAÇYILDIZ, E. (2012) *Temmoku Sırları, Sanat Ve Tasarım Dergisi*, Ağustos Sayı:2

Öney, D. (2009). *Uzakdoğu Sırlarından Temmoku'nun Araştırılması Ve Sır Uygulamaları*, *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi*.

Taçyıldız, Ensar (2010). *Temmoku Sırlarının Araştırılması*, *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlik Tezi*.

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://www.schallergallery.com/artists/brij/pdf/Britt-John-bio.pdf> (Erişim Tarihi: 20.05.2018)

<http://johnbrittpottery.com/about/> (Erişim Tarihi: 20.05.2018)

<http://www.ceramicstoday.com/articles/oilspot.htm> (Erişim Tarihi: 20.05.2018)

Görsel 1. <http://www.18handsgallery.com/Penland/JohnBritt.html> (Erişim Tarihi: 20.05.2018)

Görsel 2. http://ceramica.wikia.com/wiki/John_Britt (Erişim Tarihi: 20.05.2018)

Görsel 3. <https://www.mattfiske.com/galleries?lightbox=dataItem-iu4wtkbc> (Erişim Tarihi: 28.05.2018)

Görsel 4. <http://docplayer.biz.tr/41397701-Anadolu-universitesi-sanat-ve-tasarim-dergisi-anadolu-university-journal-of-art-design-cilt-volume-2-sayi-number-2-agustos-august-2012.html> (Genç, S., Taçyıldız, E. (2012) *Temmoku Sırları, Sanat ve Tasarım Dergisi*, Ağustos 2012, Sayı:2, Sayfa 193)

TASARIM ARAŞTIRMALARINDAKİ KATILIMCI UYGULAMALARA DAİR BİR DEĞERLENDİRME: BAĞLAM VE PRATİK FARKLILIKLARI

Arş. Gör. Hatice S. KESDİ*
Prof. Dr. Serkan GÜNEŞ**

ÖZET

Tasarım araştırmalarındaki güncel yaklaşımlardan katılımcı tasarım, soğuk savaş döneminin politik gündemi ile teknolojik altyapının işyerlerinde yaygınlaştırılması çalışmalarının keşişiminde demokrasi talebiyle ortaya çıkmıştır. İlk olarak bilişim sistemleri alanında tasarım süreçlerine dâhil edilen katılımcı yaklaşım, politik, ekonomik ve teorik perspektiflerdeki meseleleri kapsayan çok boyutlu yapısı sayesinde tezahür ettiği her dönemde farklı kaygılara odaklanmış farklı pratikler halinde varlığını sürdürmüştür. Bu farklı isimlerle adlandırılan aynı uygulamalar ya da aynı isimle adlandırılan farklı katılımcı uygulamalar, katılımcı tasarım pratiği ve terminolojisinde bir karmaşaya neden olmuştur. Çalışma, karmaşaya neden olan çeşitliliği sınıflandırıp detaylı olarak betimleyerek bu karmaşaya netlik kazandırmayı amaçlar. Bu anlamda katılımcılık bağlamı ve tasarım uygulama alanları incelenerek farklı uygulamalara zemin oluşturan durumlar literatür taraması ile araştırılmıştır. Bağlamsal farklılıklarına göre iş birlikçi tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklaşım altında gruplanan bu farklı uygulamalar, projeler halinde doküman analizine tabi tutulmuştur. İçerik analiz kategorileri, bir önceki bölümde ortaya koyulan değerlendirme çerçevesinden alınan değişkenlerdir. Üç yaklaşıma dair uygulamadaki farkları gösteren bu değerlendirme sonucunda hem sınıflandırma netlik kazanmış, hem de bağlamsal değişimlerin pratikler üzerinde yarattığı etkiler ortaya koyulmuştur. Böylelikle değerlendirme sonuçları terminolojiye ve pratiğe bir açıklık getirirken, diğer yandan ortaya koyulan değerlendirme çerçevesi uygulamada dikkat edilmesi gereken noktaları vurgulayarak tasarımcıya yol gösterir.

Anahtar Kelimeler: Katılımcı Tasarım, Tasarım Uygulama Alanları, İşbirlikçi Tasarım, Açık Tasarım, Agonistik Yaklaşım

*Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Ankara/TÜRKİYE, aydin.s.hatice@gmail.com

**Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Ankara/TÜRKİYE, serkangunes@gazi.edu.tr

AN EVALUATION OF PARTICIPATORY PRACTICES IN DESIGN RESEARCH: CONTEXTUAL AND PRACTICAL DIFFERENCES

Rec. Asst. Hatice S. KESDİ*
Prof. Dr. Serkan GÜNEŞ**

ABSTRACT

Participatory design as one of the current approaches in the design research emerged with the demand for democracy at the intersection of the political agenda of the period and the dissemination of the technological infrastructure at workplaces. The participatory approach, first included in the design processes of the information systems, continued its existence as different practices focused on distinctive concerns due to its multidimensional structure that covers issues in political, economic and theoretical perspectives. The variety due to naming deficits of different practices and additional naming for the same practices have caused confusion in participatory design practice and terminology. The study aims to clarify this complexity by classifying the diversity which is the underlying causes of confusion. In this sense, the context of participation and the application areas of design were examined and the conditions that constitute the basis for different practices were investigated by literature review. According to their contextual differences, these different practices, grouped under collaborative design, open design and agonistic approach, were subjected to document analysis as projects. Content analysis categories are the variables taken from the evaluation framework set out in the previous section. As a result of this evaluation indicating the differences in the practices of the three approaches, both the classification was clarified and the effects of the contextual changes on the practices were put forward. Thus, while the results of the evaluation clarify terminology and practice, the evaluation framework guides the designer by emphasizing the points to be considered in practice.

Keywords: *Participatory Design, Application Areas of Design, Collaborative Design, Open Design, Agonistic Approach*

*Gazi University Faculty of Architecture Department of Industrial Design, Ankara/TURKEY, aydin.s.hatice@gmail.com

**Gazi University Faculty of Architecture Department of Industrial Design, Ankara/TURKEY, serkangunes@gazi.edu.tr

1. GİRİŞ

Katılımcı tasarım, kullanıcıların ve diğer paydaşların tasarım süreçlerinde aktif olarak rol aldıkları bir tasarım yaklaşımıdır. Katılımcının eş tasarımcı ve eş üretici olarak sürece katıldığı yaklaşım, bu yönüyle kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımından ayrılmaktadır. Üzerine inşa edildiği bu farklı ön kabuller dolayısıyla diğer araştırma yaklaşımlarından farklı olarak bünyesine birçok değeri katan katılımcı tasarım yaklaşımı teknopolitik bir duyarlılıkla ortaya çıkmıştır (Asaro, 2000). İskandinavya'da sosyoteknik bağlamın oluşmasında politik bir kaygı güdülmüş, 1960'ların sonunda Norveç Endüstriyel Demokrasi projesi kapsamında yerel sendikalar ile yürütülen çalışmalarla katılımcılık endüstriyel demokrasi bağlamında ele alınmıştır. Yaşanan hızlı teknolojik ve yapısal değişimler, işçilerin bu gelişimi benimsemelerini ve kullanmalarını zorlaştırmış, bu durum işverenler ve sendikalar tarafından bir problem olarak görülmüştür. İşçilerin üretim üzerindeki kontrolü geri kazanma isteklerini ve yaşanan değişimlerle ilgili söz haklarını savunmak için sendikalar bu endüstriyel demokrasi sisteminde daha etkin bir rol almak zorunda kalmışlardır (Ehn, 1988, s. 271-273). Sendikaların çalışma koşulları ile ilgili yapılan düzenlemelerde etkin bir rol üstlenmesi, entegrasyon sürecinde teknolojik düzenlemelerden olumsuz olarak etkilenecekleri düşünülen işçilerin bu duruma dahil edilerek bu sürecin birlikte kurgulanmasını sağlamıştır.

Soğuk savaş döneminde ekonomik, politik ve teorik kaygıları birlikte ele alan katılımcı tasarım yaklaşımı zaman içinde bu kaygılara ayrı ayrı odaklanan katılımcı pratiklere kaynaklık etmiştir. Günümüzde tasarım araştırmaları için bir zenginlik yaratan bu durum katılımcı tasarım uygulayıcıları için terminolojik ve pratik bir karmaşaya neden olmaktadır. Örneğin alan yazında bulunan vaka çalışmalarından bir kısmında kullanıcı odaklı tasarım süreçleri uygulanmasına rağmen çoğunun katılımcı tasarım olarak adlandırıldığı görülmektedir. Bu durumun tam tersi olarak, aynı niteliklere sahip süreçlerin farklı isimlerle alan yazında yer aldığı da gözlenmiştir. Bu durum Jonas ve Meyer-Veden'in (2004) tasarım teorilerinde bu gibi durumlar için kullandıkları "Babylonian karmaşası"ni akla getirmektedir. Jonas ve Meyer-Veden (2004) bu karmaşanın yönetilmeye ihtiyaç duyulan bir yapısı olduğuna dikkat çekerler. Çeşitli uygulamalar için şemsiye bir terim haline gelen katılımcı tasarım yaklaşımında da hem terminolojide hem de pratikte yaşanan karmaşanın da yönetilmesi gerekmektedir. Bu karmaşayı çözümlenmeyi amaçlayan çalışmada, "Katılımcı tasarım pratiklerinin farklılaşmasının nedenleri nelerdir?", "Bu nedenlerin pratik üzerindeki etkileri nelerdir?" sorularına cevap aranmaktadır. Farklı katılımcı tasarım uygulamaları, tasarım araştırmalarında kullanılan üç başlık şeklinde ele alınmıştır. Bunlar, işbirlikçi tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklaşımdır. Bu yaklaşımların her birinin altında yer alan uygulamalar küçük farklılıklarla birbirinden ayrılarak çeşitlene de sonuçta yer aldığı katılımcı yaklaşımın karakteristik özelliklerini sergilemektedir.

Çalışmanın metodolojisi literatür taraması ve doküman analizi olmak üzere iki aşamalı biçimde kurgulanmıştır. Literatür taramasının ilk aşaması olan ikinci bölümde katılımcı tasarım pratiklerindeki çeşitliliğin nedeni olarak katılımcı tasarım bağlamları ve tasarım uygulama alanlarına dair bir tarama gerçekleştirilmiştir. Katılımcı tasarım bağlamlarını ortaya çıkarmak için 1990'dan itibaren katılımcı tasarım alanında gerçekleştirilen en önemli konferans olan ka-

tılımcı tasarım konferansı veri tabanı (pdcproceedings.org) taranmış, yaklaşıma dair retrospektif değerlendirmeleri içeren bildiri, kitap ve makaleler çalışmaya dahil edilmiştir. Tasarım uygulama alanlarını ortaya çıkarmak için ise “scope of design practice”, “design context”, anahtar kelimeleri ile Google scholar da tarama yapılmıştır. Geçmişten günümüze tasarımın uygulama alanlarını sınıflandıran çalışmalar öncelikli olarak çalışmaya dâhil edilmiştir. Sonrasında kartopu yöntemi ile erişilen çalışmaları referans veren diğer çalışmalar taranmış, ilgili olanlar kullanılmıştır. Bunun yanı sıra Dünya Tasarım Organizasyonu’nun endüstriyel tasarım tanımlamaları da dikkate alınmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde gerçekleştirilen literatür taramasında işbirlikçi tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklaşım teorik çerçeve dâhilinde tanımlanacaktır. Bu bölümde gerçekleştirilen taramada da katılımcı tasarım konferansı veri tabanı kullanılmıştır. Bunun yanı sıra Google scholar da “participatory design”, “codesign”, “co-design”, “collaborative design”, “open design”, “agonistic participatory design” anahtar kelimeleri ile araştırma yapılmıştır. Üç katılımcı tasarım yaklaşımının karakteristik özelliklerini ortaya koyan çalışmalar değerlendirmeye alınmıştır. Buna ek olarak beşinci bölümdeki değerlendirmede kullanılmak üzere yaklaşımlara dair projeler ve vaka çalışmaları bu bölümde toplanmıştır.

Dördüncü bölümde ele alınan katılımcı tasarım değerlendirme çalışmaları, literatür taramasının son aşamasını oluşturmaktadır. Bu anlamda yine temel olarak katılımcı tasarım konferansı veri tabanı kullanılmış, katılımcı tasarım pratiklerinin değerlendirilmesinde kullanılan alt başlıkları ya da değişkenleri tanımlayan çalışmalar dikkate alınmıştır. Bu bölüm sonunda katılımcı tasarım yaklaşımlarının değerlendirileceği çerçeve ortaya koyulmuştur.

Beşinci bölümde çalışma metodunun ikinci basamağı olan doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Katılımcı tasarım yaklaşımlarına dair literatür taramasında projeleri açıklayan araştırma makaleleri ve raporlar toplanmış, bu projeler değerlendirme çerçevesinde yer alan alt başlıklar ışığında içerik analizine tabi tutulmuştur. Çalışma sonunda elde edilen değerlendirme ile yaklaşımların hem bağlamsal hem de sürece dair farklılıkları netleştirilecektir. Bu anlamda çalışma, tasarımcıların farklı katılımcı yaklaşımlara dair karar alma süreçlerinin kolaylaştırılmasına ve daha bilinçli seçimler yapılmasına katkı sağlayacaktır.

2. BAĞLAMSAL DEĞİŞİMLER

2.1 Katılımcı Tasarım Bağlamı

İskandinavya’da işyerlerine teknolojinin entegrasyonu için endüstriyel demokrasi bağlamında ele alınan katılımcı tasarımın diğer kıtalara yansımaları aynı şekilde demokrasi aracılığı ile olmamıştır. Süreç boyunca elde edilen bilginin paydaşlarla birlikte kazanımı ve paylaşımı, paydaşlar arası güç dağılımı gibi katılımcı yaklaşıma özgü bu kaygılar ve bunların uygulamaya yansımaları zaman içinde değişime uğramıştır (Basballe, Halskov ve Hansen, 2016; Kensing ve Bloomberg, 1998). İskandinavya’nın güçlü sendikal yapısından uzaklaşması ile politik eksende hedeflediği güçlendirme, ve güç ilişkilerinde eşitlik gibi hedefler yerini kullanıcının bilgisine erişim gibi kaygılara bırakmıştır. Katılımcı tasarımda yaşanan bu değişimi bazı araştırmalar (Miller, 1992; Kraft ve Bansler, 1992) yaklaşımın İskandinavya’dan sonra Amerika’da yaygınlaş-

masına bağlarken Van den Besselaar (1998) bu durumu katılımcı tasarımın sosyal etki bağlamından çıkıp özel kurumların himayesine girmesi ile ilişkilendirmektedir:

“Politik tabandan bir hareket olarak işçileri güçlendirmeyi ve üretimde yaşanan teknolojik gelişmelere dair ilgilerini fikirlerini sunabilmelerini sağlayan katılımcı tasarım şimdi daha çok bilgi teknolojilerinin kullanıcı ve yöneticiler için tasarımı ve uygulanması için bir araç haline gelmiştir” (Van den Besselaar, 1998, s.4).

Özel kuruluşlar olarak işyerleri bağlamında varolmaya devam eden katılımcı tasarım yaklaşımı artık politik ajandadan daha çok pragmatik kaygıları önceleyerek iş rutinlerinin gelişen teknoloji ile iyileştirilmesi, organizasyonel değişim amacıyla uygulanmaktadır (Basballe, Halskov ve Hansen, 2016). Bu anlamda kullanıcının verisine erişim için geliştirilen metot ve araçlar ekseninde gelişimine devam eden katılımcı tasarım diğer yandan bilişim teknolojilerinin gelişmesi, bilgiye ulaşım ve bilgiyi paylaşım platformlarının çeşitlenmeye başlamasıyla ağlar aracılığı ile varolmaya başlamıştır (Şekil 1). Hem özel kuruluşların hem de kullanıcıların dâhil olduğu ağlarda vurgu, karşılıklı öğrenme ve iletişim kurma üzerindedir. Alternatif tasarım ve inovasyon için bu platformları kullanan organizasyonların aksine bireylerin bu platformları farklı amaçlarla kullandığı görülmektedir. Bogers, Afuah ve Bastian (2010) bu durumu kullanıcının pazarda ihtiyacını karşılayacak doğru ürünü bulamaması sonucu ihtiyacını gidermek için bu süreçlere dâhil olmasıyla açıklar. Diğer yandan bir topluluğa aidiyet ve tamamlayıcı beceriler edinme, kariyer fırsatları yakalama gibi avantajlar da bu nedenler arasındadır (Bin, 2013). Bunun yanı sıra katılım esnasında kazanılan bilişsel farkındalık, ve yaratıcılık süreçlerinde başarılı olma kullanıcıya psikolojik motivasyon sağlayabilmektedir (Franke ve Piller 2004).



Şekil 1 Katılımcı tasarım bağlam değişimi (Basballe, Halskov ve Hansen, 2016'dan uyarlanmıştır)

Ağlar üzerinden bir iletişim biçimini niteleyen katılımcı yaklaşım 2010'lu yıllarda dünyadaki farklı ülkelerde mevcut pratiklere bir eleştiri olarak gerçekleşen demokrasi hareketleri ile yeniden gündeme gelmiştir. Ancak katılımın yer aldığı bağlam bu sefer işyerleri ya da ağlar değil kamusal alanlardır. Özellikle toplumun marjinal gruplarının (göçmen, vb.) seslerinin kamusal alanlarda duyurulması, ve yaşam koşullarının iyileştirilerek güçlendirilmesi gibi konulara odaklanan bu bağlamda katılımcı tasarım çoğulcu ve heterojen grupların bir araya gelmesi, ortak konuların ele alınıp tartışılması için uygulanmaktadır.

Farklı bağlamlarda yer alan katılımcı tasarım ile tasarım uygulama alanları arasında da çok yakın bir ilişki vardır. Nitekim tasarım süreçlerinde problemin bağlamına göre bir araştırma yaklaşımı benimsenmektedir. Durumsal ve biricik olan tasarım problemleri bu anlamda ken-

dine has yöntem, teknik ve araçlara gerek duyar. Bu açıdan bakıldığında her bir tasarım problemi için katılımcı tasarım yaklaşımında çok çeşitli teknik, yöntem ve araçlar geliştirilebilir, her problem için farklı katılımcı uygulamalar ortaya çıkabilir. Buchanan'ın (2004) tasarımın kuvvetli yönü olarak tanımladığı bu çeşitlilik farklı katılımcı uygulamaların da kaynağını oluşturmaktadır. Bu neden sonuç ilişkisini inceleyebilmek için, durumsal ve biricik olan tasarım problemlerinin belirli başlıklara indirgenerek sınıflandırılması gerekmektedir. Bu anlamda ilk olarak Jones'un (1970) ortaya koyduğu tasarım problem alanları ya da tasarım bağlamları ve bunların zaman içindeki değişimleri izleyen bölümde incelenecektir.

2.2 Farklı Tasarım Uygulama Alanları

Tasarım bağlamında yaşanan değişimler farklı çalışmalarda ele alınmıştır. Bu gelişmeleri tasarım pratiklerinde yeni paradigma olarak tanımlayan Davis (2008) nesne merkezli süreçlerden deneyime doğru bir geçiş yaşandığını böylelikle tasarım problemlerinin ve süreçlerinin karmaşıklık derecesinin arttığını belirtmektedir. Davis'in (2008) ortaya koyduğu bu paradigma değişimini Buchanan (1992) dört başlık altında incelemiş, tasarım pratiğinin yönelimini ve kapsamını belirleyen bu dört uygulama alanının, tasarımın doğasının yeniden düşünülüp tasavvur edilmesi gereken bir aşama olduğunu belirtmiştir. Tasarım araştırmalarına bir başlangıç noktası olarak gösterdiği bu argümanında tanımladığı alanlar görsel ve sembolik iletişimler, maddi nesne (ürün), eylem ve servisler, kompleks sistemler ve ortamlardır. Tasarımın değişen bağlamı ile yakından ilgili olan bu argümanın Şekil 2'de gösterildiği üzere son üç alanı ve bu alan arasındaki ilişkiler bu bölüme kaynaklık edecektir.

Endüstriyel tasarımın temel uygulama alanı olan maddi nesne, gündelik ürünlerin form ve dış görünüşlerinin yanı sıra insan ve ürün arasındaki fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel ilişkinin daha derin ve çeşitli yorumlarını da kapsamaktadır. Buchanan (1992) bu anlamda forum üründe salt kaygı olmadığını, sosyal bilim, fen bilimleri, sanat ve mühendislik gibi perspektiflerden de ürüne yaklaşarak tasarım probleminin daha bütünsel bir şekilde ele alınması gerektiğini ifade eder. Bu anlamda tasarımın farklı disiplinler ile olan ilişkisine bir giriş yapan Buchanan, 2001 yılında gerçekleştirdiği çalışmasında sosyal, kültürel ve entelektüel bağlamda yaşanan değişimler ışığında gelişmekte olan tasarımda daha verimli bir süreç işlenmesi için farklı uzmanlıklardaki bilgi ile iletişim kurmamız ve entegre olmamız gerektiğini belirterek bazı tanımlamaların yeniden yapılması gerektiğini vurgular. Tasarım ve ürün tanımını yeniden tartışmaya açtığı çalışmada ürünü maddi bir nesne olmanın yanı sıra insan hayatını etkilemesi bakımından birçok alandaki bilgiyi bir araya getiren, bilgi, eylem, servis, politika, sistem ve ortamları da içeren bir olgu olarak ele almıştır. Bu anlamda tasarımcılar artık yeni ürün yaratmak ve tasarımın hayatımızdaki değerini yansıtmak için iki farklı alana yönelmişlerdir: eylem ve ortamlar (Buchanan, 2001).



Şekil 2 Tasarım bağlamları (Buchanan, 1992, 2001'den uyarlanmıştır)

Bu alanlardan ilki olan eylem ve servisler, kaynakların verimli bir biçimde bir araya gelerek belirlenen hedeflere ulaşılması ile ilgilidir. Bu anlamda eylem ve servisleri tasarım düşüncesi ile bağdaştıran Buchanan (1992, 2001) belirli durumlardaki deneyimlerin tasarım düşüncesi ile nasıl daha anlamlı ve tatmin edici bir şekilde tasarlanabileceğini de bu başlık altında tartışmaktadır. Tasarımcı bu alanda gündelik deneyimler arasındaki bağlantıları ve farklı bağlantıların eylemin yapısını nasıl etkilediğini araştırır. Ürün yaratımında maddi nesne ve bilginin yanı sıra bunların gündelik eylem ve deneyimlerde bir değere karşılık gelmesinin de çok önemli bir rolü olduğu ifade edilir. Bu durum tasarım alanında maddi nesneden deneyimleri yaratan eylem ve servislere doğru bir geçiş olduğunu gösterirken artık, yeni bir ürün tanımını oluşturan şeylerin eylem, servis ve deneyimler olduğu vurgulanır (Buchanan, 2001, s.11). Krippendorff (1995, s.11) tasarımında yaşanan bu bağlam değişimini nesneye yönelik birinci derece anlayıştan kullanıcıyı ve anlamı önceleyen, kullanıcı anlayışını başlangıç noktası kabul eden ikinci derece bir bilime geçiş olarak tanımlar. Kullanıcı kavrayış ve deneyimlerinin dâhil edildiği süreçlerin tasarımında bir kırılmaya işaret ettiğini belirten Sanders'a (2000) göre de artık indirgeyici ve ürün odaklı bir dünyadan insanlar arası ilişkilerin daha önemli hale geldiği, insan deneyiminin odak noktası olduğu bir alana doğru bir geçiş yaşanmaktadır. Artık süreçte kullanıcı değil insan olarak deneyimleri ön plandadır. Bu alanda olaylar, mekânlar ve şeylerle ilgili kullanıcıların deneyimlerinin tasarlanması amaçlanmaktadır.

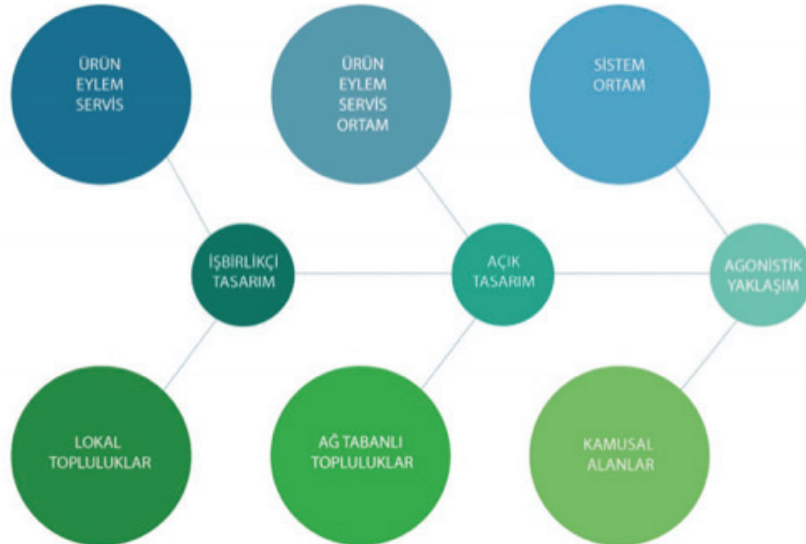
Ürüne dair yapılan sorgulamanın bir sonraki aşaması olarak tasarımın uygulama alanını oluşturan sistemler ve ortamlar; insanlığın daha geniş ekolojik ve kültürel çevreler ile bütünleştirilmesinde, bu ortamların istenildiğinde veya gerektiğinde şekillendirilmesinde tasarımın rolünün araştırılmasını konu edinir (Buchanan, 1992, s.9-10). Tasarım düşüncesinin daha geniş ölçekte uygulanmasına dair bir tanımlama yapan bu alanda sistemler artık maddi sistemler değil yaşama, çalışma, öğrenme ortamlarındaki insan sistemleri, bilgi entegrasyonları, fiziki nesnelere, etkileşimleri içeren şeylerin sistemleridir (Buchanan, 2001, s. 12). Bu anlamda ontolojik olarak bir değişim yaşayan tasarım bağlamı artık yalnızca nesnelere (things) ile değil Latour'un (1999) tanımıyla canlı ve cansız varlıkların bir arada ele alındığı sosyomateriyal bağlamlar olarak şeyler (things) ile ilgilidir. Tasarım kapsamının şeyler olarak tanımlandığı bu yaklaşımda vurgu tasarlayan ya da tasarlananda değildir, burada temel olan tasarım amacının bütün bu varlıklarla birlikte icra edilmesi ve dönüştürülmesidir. Bu anlamda tasarım artık şeylerin oluşması (thinging) ile ilgilenmektedir. Şeylerin oluşması, üründe olduğu gibi maddenin varlığı üzerinden değil ilgi alanları (matters of concern) üzerinden ihtilafli görüşlerin aynı hizaya getirildiği heterojen ve çoğulcu sosyomateriyal bağlamlar yaratmaktır. Bu sosyomateriyal bağlamlar ihtilaflar karşısında

yeni düşünme ve davranma biçimlerinin yolunu açan, etkileşim ve performans alanlarını dönüştüren kamusal tasarım alanlarıdır (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012, s.102). Bu kamusal tasarım alanları ile tasarım ve tasarım düşüncesinin sınırları sosyal ve politik bağlama kadar genişlemiştir. Nitekim 2000’li yıllarda tasarımcının sosyal, politik ve çevresel gelişimden sorumlu tutulduğu yaklaşımlar tasarım gündemini oluşturmuştur. (Detaylı bilgi için bakınız: Manzini 1994, 2007, 2014; DiSalvo, 2010, 2012).

Tasarım meslek kuruluşlarından Dünya Tasarım Organizasyonunun yaptığı endüstriyel tasarım tanımlarında da değişen bağlamların izini sürmek mümkündür. Nitekim 1959’da yapılan tanımda vurgu ürün ve ürünün maddi özelliklerinde iken 2015’te yapılan endüstriyel tasarım tanımında vurgu tasarım düşüncesinin tasarım alanlarında uygulanmasına dairdir:

“Endüstriyel tasarım, inovasyonu yönlendiren, iş başarısı yaratan ve yenilikçi ürünler, sistemler, hizmetler ve deneyimler yoluyla daha iyi bir yaşam kalitesine yol açan stratejik bir problem çözme sürecidir. Endüstriyel tasarım mevcut olan ile mümkün olan arasındaki boşluğu doldurur. Bir iş, deneyim, servis, sistem veya ürün yapma niyetiyle problemleri çözmek ve birlikte çözümler üretmek için yaratıcılığı destekleyen bir disiplinler ötesi uzmanlıktır. Temelinde endüstriyel tasarım problemleri birer fırsat olarak değerlendirerek geleceğe daha iyimser bir şekilde bakmanın yolunu sunar. Ekonomik, sosyal ve çevresel alanlarda yeni değer ve rekabet avantajı sağlamak için inovasyon, teknoloji, araştırma, iş ve müşterileri birbirine bağlar (WDO, 2015).”

Tasarımın uygulama alanları geliştikçe kullanıcının süreç içindeki rolü genişlemiş, katılımcı tasarım yaklaşımına olan ilgi artmıştır. Tasarım araştırmalarındaki bu değişimler katılımcı yaklaşımın bağlamını metot, teknik ve araçlar olarak belirlerken, katılımcı tasarımın demokrasi ve sosyal fayda söylemi tasarımında bu kaygıların gözetilmesine katkıda bulunmuştur. Bu bağlamların karşılıklı olarak birbirleri üzerindeki etkileri, Şekil 3’te görüldüğü üzere farklı katılımcı yaklaşımların ortaya çıkmasına neden olmuştur.



Şekil 3 Tasarım araştırmalarında farklı katılımcı uygulamalar ve bağlamsal değişim ilişkisi

İş birliği tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklaşımdan her biri, katılım ve tasarım bağlamlarından birine temellenerek bu alana dair bütün araştırma pratiklerini kendi altında toplamaktadır. Bu yüzden çalışmada, tasarım uygulama ya da problem alanlarındaki uygulamaların hepsini temsil ettiğini düşündüğümüz bu üç yaklaşım izleyen bölümde ele alınmaktadır.

3. TASARIM ARAŞTIRMALARINDA FARKLI KATILIMCI UYGULAMALAR

3.1 Kullanıcı Odaklı Tasarımdan Katılımcı Tasarıma: İşbirlikçi Tasarım

1980'lerde ortaya koyulan ve temelde ürünlerin kullanılabilirliği üzerine odaklanan kullanıcı odaklı tasarımda hala takımın bir parçası haline gelemeyen kullanıcı (Sanders, 2000), sosyal bilimlerin kullanıcı araştırmaları odağında tasarıma dâhil edilmesi ile birlikte süreçlerde önemli bir etken haline gelmiştir (Sanders, 2002). Kendisini ifade etme isteği ve süreçlere aktif bir şekilde doğrudan katılımının ön plana çıkmasıyla katılımcı, artık hiyerarşilerin hüküm sürdüğü müşteri, tüketici ve kullanıcı olarak değil ürün ve ara yüz gibi konularda etki yaratmak için kolektif bir şekilde hareket eden birey olarak tanımlanmaktadır. Tasarımcı olmayan ancak süreçte aktif rol alan bu paydaşlar ile tasarımcının birlikte yürüttükleri bu süreçte uygulanan metodoloji işbirlikçi tasarım olarak tanımlanır. Katılımcı tasarımın farklı bir uygulaması olan yaklaşımda, tasarımcı katılımcının kullanım durumuna dair bilgisine erişim için farklı metot, teknik ve araç kullanır. Çünkü Sanders'a (2002, s.2) göre tasarımın odağını oluşturan kullanım durumları, deneyimler yapıcı bir eylemdir. Durumun ne getirdiği ile deneyimleyen ne getirdiğinin üst üste çakışmasıyla oluşan alanda ancak gerçek bir iletişim oluşur. Bu iletişim yalnızca kelimelerle ifade edilebilen bir yapıda değildir, katmanlıdır ve ancak -gözleme dayalı geleneksel araştırma metodlarının aksine- kullanım ve bilme durumlarını araştıran ve böylelikle hem deneyim tasarımına veri sağlayan hem de kullanıcı ile empati kurma yetisini geliştiren katılımcı yöntemlerle sağlanabilir (Sanders, 2002). Bu süreçte problem alanı ve hedefler çoğu zaman araştırmacı tarafından kurgulanmakta, katılımcının belirli yer ve zamanda ürünün temsili öğeler olan araç kitleri, problemler veya prototipler ile etkileşime girmesiyle katılım gerçekleşmektedir. Bu katılımcı metot ve yöntemler, özel kuruluşların ürün bağlamında götüğü kaygılarla ilişkili olarak katılımcı tasarımın gelişim yörüngesini etkilemiş, bu pratikte politik kaygılar yerini ekonomik ve teorik kaygılara bırakmıştır.

3.2 Açık Tasarım

Açık tasarım Cruickshank ve Atkinson (2013) tarafından internet tabanlı teknolojilerin mümkün kıldığı ilişkisiz bireylerin bir ürünün tasarlanması için bir araya gelmesi olarak tanımlanır. Bu bir araya geliş Sanders'ın (2002) da tanımladığı gibi dikey hiyerarşilerin yerini yatay ağlara bırakması ile mümkün olabilmiştir. İnternet tabanlı teknolojiler ile zaman ve mekân ayırımının yok olmasıyla insanların tasarım sürecine dâhil olması için varolan bazı kısıtlar da ortadan kalkmıştır. Bu durum aynı zamanda bilginin yapısını ve bilgiye erişim minvallerini dönüşüme uğratmıştır. Bu yapılar üzerine kurulu amatör ve profesyonel tanımları arasındaki fark da giderek azalmaktadır. Nitekim tasarım ve inovasyonun sadece pazar yönelimli değil uzman

ve teknik bilgiye sahip bireyler tarafından da gerçekleştirilebileceğine örnek olan bazı yaklaşımlar (açık inovasyon, birlikte yaratım, kitle kaynaklı çalışma, kullanıcı yönelimli inovasyon) geleneksel tavrın sorgulanmasının, sınırların yıkılmasının, sürdürülebilir ve eşitlikçi bir şekilde süreçlerin yeniden tanımlanmasının yolunu açar (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2010, s.42). Bu anlamda inovasyon artık evrensel yenilikçi ürünlerden ziyade farklı olasılıklara ve sorulara cevap arama niteliği ile tanımlanmaya başlar. Ürün ve inovasyon odaklı tasarım artık daha heterojen, yarı açık ve kamusal, kullanıcı ve diğer paydaşlarla organizasyonel ve topluluk sınırları içinde yakın ilişkiler kuran eylemler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2010, s.42).

Diğer yandan açık tasarımda yaşanan sınırların kalkması durumunu, kullanıcının süreçte yeni bir fikir geliştirmede, belirli derinliğe ve uzman hassasiyetine sahip olmayan replikalar yaptığı argümanı eleştiren tasarımcılar da bulunmaktadır (Atkinson, 2010). Bu bağlamda medikal gereçler gibi sıkı regülasyonlara tabi ve karmaşık ürünlerde profesyonel tasarımcının kontrolünde hem sürece katkıda bulunmak hem de kullanıcı tatmininin sağlanması adına kullanıcı ile işbirlikçi bir süreç tercih edilebilmektedir (Cruickshank ve Atkinson, 2013). Bu noktada Dexter, Atkinson ve Dearden (2013) çok istisnai bir durumdan bahsederek açık tasarımda bu iş birliğini örnekler. Kistik fibroz olarak tanımlanan rahatsızlığa sahip bireylerin hassas olan metabolizmalarının enfeksiyon kapmaması gerekliliği ile tasarım süreçlerine katılımı diğer bireyler gibi mümkün olmamaktadır (Dexter, Atkinson ve Dearden, 2013, s.3). Bu anlamda açık tasarım zaman ve mekân kısıtlamasını ortadan kaldırarak kullanıcının süreci yönetimine ve katılımına imkân tanır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta ağların kullanım amacıdır. Ağlar, kullanıcının belirlenen problem durumları dâhilinde araçlar ya da prototipler ile sürece katılımını sağlayan bir sanal mekân olarak kullanılıyorsa bu açık tasarım değil, işbirlikçi tasarımdır. İşbirlikçi süreçlerde kullanıcı sürece doğrudan katkıda bulursa da bu yaklaşımda katılımcıların geliştirilen tasarım bilgilerine erişme ya da sahip olma hakkı yoktur. Bir sürecin açık tasarım olabilmesi için bu dört serbestliği sağlaması gerekmektedir: ağdaki bütün kullanıcıların tasarıma erişebilmesi, herhangi bir amaç için kullanabilmesi, tasarımın çalışma prensibinin araştırıp üzerinde istediği değişikliği yapabilmesi, tasarımın kopyalarını ya da değiştirilmiş versiyonlarının kopyalarını dağıtabilmesi (Sinclair, 2012, s.102). Bu özgürlükler bilgi paylaşımını ve sosyal faydayı vurgulayan bu yaklaşımın ön koşullardır.

3.3 Agonistik Yaklaşım

Katılımcı tasarımın, İskandinavya dışına çıktıktan sonraki süreçte kullanıcının bilgisine erişim için bir araç olarak temel çıkış noktası olan işyeri demokrasisinden uzaklaşması ve özel şirketlerin himayesinde ürün tasarlama süreçlerinde kullanımı birçok araştırmacı tarafından eleştirilmiştir (Beck, 2002; Shapiro, 2005). Bu eleştiriler katılımcı tasarımın politik ajandasının devam etmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu anlamda agonistik yaklaşım ile demokrasi bağlamına farklı bir perspektifle dönüş amaçlanmaktadır (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012; Di Salvo, 2010). Katılımcı tasarımın ortaya çıkış yılları olarak değerlendirilen soğuk savaş yıllarında sessiz ve zayıf toplumsal grupların güçlendirilmesini işyeri demokrasisi bağlamında ele alan katılımcı tavrı, agonistik yaklaşım ile yine toplumdaki marjinal grupların kamusal alanlar

ve gündelik yaşam alanlarındaki gündemlerde söz sahibi olması gerekliliği ile demokrasiyi bu alanda uygulamayı öngörmektedir. Björgvinsson, Ehn ve Hillgren (2012, s.127), agonistik yaklaşımın, sektörel bağlamda ötanımlı kullanıcı grupları yerine kamu ve özel alan sınırlarının belirsizleştiği kamusal bağlamda çoğulcu ve çatışmalı durumlar için bir zemin oluşturacağını ifade ederler.

Geçmiş katılımcı tasarım pratiklerine alternatif olarak sunulan bu yaklaşım beraberinde yeni tanımlar getirmiştir: karşılıklı mutabakata dayalı karar verme süreçleri yerine *agonistik kamusal alanlar*, projeler yerine *altyapılar*, ve nesnelere yerine *şeyler* (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2010, s.41). Bu *agonistik* görüş kamuyu homojen, tekil bir varlık olarak, toplumdaki sorunları da oy birliği ile rasyonel çatışma çözme yöntemi ile ele alan yaklaşımın tersine farklı yapıların bir arada bulunduğu çatışmaların yer aldığı ve bu farklı yaklaşımların toplumu zenginleştiren, yararlanılması gereken bir kaynak olarak tanımlar (Bannon ve Ehn, 2013, s.53). Mouffe'un (2000, s.69) radikal demokrasi teorisinin temel argümanlarından biri olan bu görüş, baskın otorite hegemonyasına; toplumsal meseleler etrafında kamuda gerçekleşen güçlü fakat hoşgörülü, çeşitlenen tartışmalar yoluyla meydan okur. *Kamusal alanlar* ise agonistik çoğulculuktaki farklı perspektiflerin bir konu etrafında bir araya geldikleri ortamlardır. Bu bir araya gelişi aktör ağ teorisindeki şeylerin oluşması (thinging) kavramı ile açıklayan Latour tasarım bağlamında farklı bir ontolojik varsayımda bulunur: *şeyler* olarak hem canlı hem cansız varlıklar eylemliliğe sahiptir, ihtilafli ve farklı ilgi alanlarının ve sorunların aynı düzeyde tartışıldığı/ hizalandığı sosyomateriyal bağlamlarda etkileşimler bu şeylerin sahip olduğu ortam yaratma potansiyeli üzerinden gerçekleşir. (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012, s.130).

Farklı bağlamların aynı düzeyde tartışılması/ hizalanması devam eden bir süreçtir ve agonistik yaklaşımdaki *altyapı* kavramı ile açıklanabilir. Altyapı, birçok paydaşla birlikte yoğun katılımın zaman içinde devamlılığını sağlaması bakımından büyük öneme sahiptir (Star ve Ruhleder, 1996). Bunun için şeyleri, ayrı nesnelere ağı olarak görmeyi bırakıp tasarımı ve teknolojik gelişmeleri, çekişme ve anlaşmaların birlikte yer aldığı, teknik sistemleri mümkün kılan çalışma ilişkileri ağına bir giriş olarak görmemiz gerekir (Suchman, 2002, s.92). Star ve Ruhleder'a (1996) göre bu zor bir meseledir çünkü bağlamlar, pratikler ve teknolojiler sürekli bir değişim halindedir bu yüzden çatışmalı konuların sürekli aynı düzeyde ele alınmasını gerektirir ve bu durum tek bir proje ile sınırlandırılmaz. Bu bağlamda altyapılanma, seçim, tasarım, geliştirme, yayılma ve yasalaşma gibi altyapı basamaklarını, günlük tasarım aktiviteleri (dolayım, ekleme ve yorumlama gibi) ve kullanımda tasarım aktiviteleri (uyarlama, benimseme, uygun hale getirme, yeniden tasarlama ve bakım gibi) ile bir araya getirir (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2010, s.43). Böylelikle altyapılanma ve şeyler aracılığıyla kurulan agonistik kamusal alanlarda insanlar, nesnelere ve süreçler sosyomateriyal bağlamda uzun süreli ilişkiler kurabilir, sürdürebilir ve devamlı birlikte yaratımlar gerçekleştirebilirler (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012, s.130).

Tasarım arařtırmalarında katılımcı tasarım yaklařımlarını ele alan bu bölümde iř birlikçi tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklařımın karakteristik özellikleri ortaya konulmuřtur. İkinci bölümde ele alınan bağlamsal deęiřimlerin, bu üç yaklařımda uygulanan katılımcı pratiklerde ne gibi etkiler yarattıklarına dair gerçekteřtirilecek deęerlendirmenin yapısal kurgusu izleyen bölümün konusunu oluřturmaktadır.

4. KATILIMCI TASARIM DEęERLENDİRME ÇERÇEVESİ

Katılımcı tasarım süreçlerini deęerlendiren birçok çalıřma yapılmıřtır. Bu çalıřmalar genellikle faktör modeller olarak kurgulandıklarından dolayı süreç deęiřkenler halinde ele alınmıřtır (detaylı açıklama için bakınız Ives ve Olson, 1984; Cavaye, 1995). Bu modeli benimseyen katılımcı tasarım deęerlendirme çalıřmaları da katılım pratięini farklı deęerler alabilen deęiřkenler aracılıęıyla incelemiřlerdir (Clement, Griffiths ve van den Besselaar, 1992; Bossen, Dindler ve Iversen, 2010, 2016; Gerrard ve Sosa, 2014). Üç farklı katılımcı tasarım yaklařımını deęerlendirmeyi amaçlayan bu çalıřmada da aynı yaklařım benimsenmiřtir. Bu anlamda deęerlendirme çerçevesini oluřturacak deęiřkenler için literatür taraması gerçekteřtirilmiřtir. Ancak bu çalıřmalar genellikle sürecin yararlılıęına odaklanan deęerlendirmelerdir. Bu anlamda bu çalıřmalardan elde edilen deęiřkenler sadece pragmatik ilkeyi benimseyen katılımcı bir yaklařımı incelerken yeterli olsa da farklı ilkeleri benimseyen yaklařımların deęerlendirmesinde kimi zaman fazla detaylı kimi zaman ise eksik kalmaktadır. Örneęin katılımcı bařlıęında, projenin verimli olması için daha çok kullanıcının tüketim davranıřlarına ve kullanım alışkanlıklarına dair ayrıntılı sınıflandırmalar yapılmaktadır. Böylelikle en yetkin kullanıcı sürece dâhil edilecek, bilgisine bařvurulacaktır. Ancak iřbirlikçi tasarım için gerekli görülen bu farklı sınıflandırmaların dięer katılımcı yaklařımlarda bir karřılıęı bulunmamaktadır. Dięer katılımcı yaklařımlar için fazla detaylı olan bu farklı sınıflandırmalar bu yaklařımları örneklemedięinden dolayı çerçeveye dâhil edilmemiřtir. Dięer yandan doküman analizinde farklı katılımcı projeler incelendięinde bu üç yaklařımın yapı ve iřleyiř bakımından birbirinden farklılařtıęı gözlenmiřtir. Ancak literatüre baktıęımızda deęerlendirme bařlıkları altında süreci karakterize eden bu deęiřkenlere rastlanılmamaktadır. Bu anlamda sadece literatür taramasından elde edilen deęiřkenler bu üç tasarım yaklařımını deęerlendirirken eksik kalmaktadır. Bu anlamda literatür taramasıyla oluřturulan çerçeveye doküman analizinden çıkarılan iřleyiř ve yapı deęiřkenleri de eklenmiřtir. Pratięin farklı noktaları ile ilgili bu deęiřkenler, aralarındaki iliřkinin okunabilmesi ve anlamlı bir řekilde sunulabilmesi amacıyla üç bařlık altında sınıflandırılmıřtır. Bunlar temeller, ortam ve uygulamadır. Bu sınıflandırma yapılırken deęiřkenlerin ait olduęu süreç bileřeni gözetilmiřtir. İřbirlikçi tasarım, açık tasarım ve agonistik yaklařımında pratikler arası farklılıęı deęerlendirmek için oluřturulan nihai çerçeve řekil 4'te verilmektedir.

TEMELLER		ORTAM			UYGULAMA
İLKELER	HEDEFLER	KATILIMCI	ARAÇ	ZAMAN	KATILIM BİÇİMLERİ
Politik-Etik	Demokrasi Güçlendirme Eşit güç dağılımı	Özne Bilgi verici İşbirliği partnerleri	Amaç Öğrenmeyi, bilmeyi tanımlamak Gelişen tasarım amacını tanıtmak, ortamlar oluşturmak	Tasarım süreçlerinde belli bir aşama Bütün süreç	Katılımcı Temsil Durumu Temsilli Tahsis edilmiş Doğrudan
Teorik-Felsefi	Karşılıklı öğrenme İşbirliği		Konum Merkezi bileşen Geçici destek		Katılımcı Derecesi Tavsiye ile katılım Zayıf kontrollü katılım Yaparak katılım Güçlü kontrollü katılım
Pragmatik- Ekonomik	Kullanıcı bilgisine erişim Alternatif tasarım Sistem başarısı				İşleyiş Dikey : Yukarıdan aşağıya : Aşağıdan yukarıya Yatay Yapı Fikir birliği, homojen ve bütünsel, İhtilafı, heterojen ve çoğulcu

Şekil 4 Farklı katılımcı tasarım yaklaşımları değerlendirme çerçevesi

4.1. Temeller

Temeller, katılımcı tasarım bağlamlarından kaynağını almaktadır. Sürecin hangi ilkeler, hedefler ve temel çıktılar doğrultusunda, hangi uygulamalar ve araçlarla ne şekilde işletileceğine dair temel çerçeveyi çizen ifadeler çalışmaya dâhil edilerek bu başlık oluşturulmuştur. Bu bölüm ilkeler ve hedefler alt başlıklarını incelemektedir.

4.1.1. İlkeler ve hedefler

Katılımcı tasarımın çıkışında ortaya koyulan bu ilkeler, sürecin hangi değerler üzerinde kurgulandığını göstermektedir. Nitekim katılımcı tasarım bağlamında yaşanan değişiklikler yine ilk başta bu değerler üzerinde kendini belli eder. Diğer yandan ilkeler sürecin nasıl işleyeceğini de genel olarak belirler. Hedefler ise ilkelerin vücut bulduğu eylemler ve nesnelere bütünüdür. Literatürde ilk olarak Greenbaum'un (1993) bu ilkeleri politik-etik, teorik-felsefi ve pragmatik perspektif olarak açık biçimde ifade ettiği görülmektedir. Bu anlamda her perspektifte güdülen kaygılar farklı hedeflere yansıtılmıştır.

Politik-etik perspektif insanların özel ve profesyonel yaşam şartlarını belirleyen durumlarda ahlaki olarak bir söz hakkı olduğunu savunur (Greenbaum, 1993). Tasarım ve karar verme süreçlerinde kendilerini ifade etme ve süreçleri etkileme fırsatlarının yaratılması gerekliliği dile getirilir (Bergval-Kåreborn ve Ståhlbrost, 2008). Bu perspektif için temel hedefler demokrasi, sessiz grupların güçlendirilmesi, güç ilişkilerinin eşitlenmesi ve yaşam kalitesinin geliştirilmesidir.

Teorik-felsefi perspektif katılımcı tasarımı destekleyen teorik ve felsefi argümanlar üzerine yoğunlaşır. Tasarım süreçlerinde de tasarımcı ve kullanıcı için aynı dünya ve dünya görüşünü paylaşmadığı, aynı şeyleri deneyimlemediği sürece birbirlerinin deneyimlerini anlamamanın

mümkün olmadığından bahsedilir. Bu anlamda kullanıcılar sürece pratikler aracılığıyla dâhil edilir (Bekker ve Long, 2000). Bu perspektifte hedeflenen iş birliği, iletişim, katılımcılar ve diğer paydaşlar arasında karşılıklı öğrenmedir. Odak noktası ise bütün paydaşlar için kazanımlar yaratmaktır.

Pragmatik perspektif verimlilik, yararlılık ve kaliteyi ön planda tutar (Bekker ve Long, 2000). Tasarımcının kullanım bağlamını anlaması ve kullanıcının bilgisine, yeteneklerine ve deneyimlerine ulaşması daha kullanılabilir sistemler için, ve insanların daha verimli ve yararlı şekilde çalışmaları bakımından son derece önemlidir (Greenbaum, 1993). Bu bağlamda hedeflenen kullanıcının yetenek, bilgi ve uzmanlığına erişim sağlayarak güncel kullanım bağamlarına dair tasarımcının kavrayışını geliştirmektir. Böylelikle alternatif tasarımlara da kapı açan yaklaşımda kullanıcı kabulü ve geliştirilen ürün veya sistemin başarılı olması da hedefler arasındadır.

4.2. Ortam

Katılımcı tasarım değerlendirme literatürü incelendiğinde birçok değişkenle birlikte farklı katılımcı çeşitlerinin, katılım zamanlarının ve katılım araçlarının ele alındığı görülmüştür. Bu anlamda bir sürecin bileşenleri olarak nitelenebilecek aktör, araç ve zaman gibi başlıklar birer değişken olarak ortam başlığının altında gruplandırılmıştır. Bu grupta yer alan değişkenler sürecin düzenine ve işleyişine dairdir. Temeller başlığında benimsenen ilkeler ve belirlenen hedefler doğrultusunda ortam değişkenlerinin hangi değerleri alacağı bu başlığın konusudur. Bu değişkenlerin aldığı değerler katılımın nitelikleri üzerinde belirleyici etkiye sahiptir.

4.2.1. Katılımcı

Katılımcı tasarımda yer alan paydaşların/katılımcıların tanımlanması, bu süreçten faydalanan ya da sürece öncülük eden aktörün belirlenmesine yardımcı olur. Nitekim fikrin hayata geçiriliş talebinin kimden geldiği katılımcı tavrı belirlemektedir. Katılımcı tasarım değerlendirme çalışmalarında kullanım sürecindeki pozisyonu (Eason, 1987), ve tüketim davranışları (Bergvall-Kåreborn ve Ståhlbrost, 2008) gibi durumlara göre farklı kullanıcı tanımları yapılmıştır. Bu çalışmada katılımcı çeşitleri, süreçteki sorumlulukları bakımından ele alınacaktır. Bu konudaki ilk çalışmayı Mumford (1979) gerçekleştirmiştir. Katılım sürecini niteleyen çalışma, tam olarak katılımcıyı sınıflandırmaya da sürece dair ortaya koyduğu başlıklar katılımcının süreçteki rolü üzerine kurgulanmıştır. Bunlardan istişari süreçlerde, katılımcı süreçte danışılan pozisyonundadır. Tasarım kararları tasarımcılar tarafından verilse de kullanıcı ihtiyaçları bu kararları etkilemiştir. Temsili süreçlerde, kararlardan etkilenecek kullanıcı grupları delegeler aracılığı ile tasarım gruplarında söz sahibi olur. Fikir birliği ile yürütülen süreçlerde ise bütün kullanıcıların geliştirme süreçlerine aktif katılımı gözetilmektedir (Mumford 1979'dan aktaran Bergvall-Kåreborn ve Ståhlbrost, 2008, s.105).

Olsson (2004, s.379) katılımcıları süreçte üstlendikleri görevlere göre üçe ayırır: özne olarak kullanıcılar, bilgi verici olarak kullanıcılar ve iş birliği partnerleri. Özne olarak kullanıcılar, tasarımcılar tarafından tahayyül edilen personalar ile tasarım süreçlerinde temsil edilen pasif katılımcıları betimlemektedir. Bilgi verici olarak kullanıcılar süreçte bilgilerinden faydalanılan

ancak karar verme ve süreci yürütmeye aktif olarak rol almayan kullanıcıları temsil etmektedir. Bilgi verici olarak katılımcılar aktiflerdir ancak güce sahip değildirler. Son olarak işbirliği partnerleri olan kullanıcılar, tasarımcı ile birlikte süreçte görev alan aktif ve güçlü katılımcılardır. Değerlendirme çalışmalarında yapılan betimlemelerden, katılımcının görevlerine doğrudan referans vermesi nedeniyle, Olsson'ın (2004) sınıflandırması üç farklı yaklaşımdaki katılımcı çeşitlerini değerlendirmek için kullanılacaktır.

4.2.2. Araçlar

Van den Besselaar (1998) katılımcı tasarımın politik ekseninde yaşadığı kayma ile odak noktasının araç ve teknikler haline geldiğini belirtmiştir. Bu anlamda katılımcı süreçlerdeki araçlar kullanım bağlamlarına göre farklılık gösterirken bu çeşitlilik iki şekilde ele alınabilir. Kullanım amaçlarına göre araçlar, kullanıcıyı araştırmayı, hazırlamayı, daha iyi anlamayı ve yeni fikirler üretmeyi hedefler (Sanders, Brandt, Binder, 2010, s.2). Konumuna ve kullanımına göre araçlar ise süreçte iki farklı şekilde yer almaktadır. Bunlardan ilki salt öğrenmeyi ve bilmeyi tanımlama amacı güden ve süreçte merkezi bir rolü olan, tasarlanacak nesnenin temsili olan araçlardır (Björgvinsson, Ehn, Hillgren, 2012, s.106). Diğer grupta ise gelişen tasarım amacını tanıtmaya ve süreçte çeşitli ortamlar oluşturmaya (katılımcılar arasında işbirliği ve iletişimi sağlamaya) yarayan, farklı grupların fikir birliği sağlamadan da birlikte çalışabilecekleri, eyleme vurgu yapan geçici destek olan araçlar (Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012, s.106; Star, 2010, s. 603) yer almaktadır. Çalışmada süreçteki konumları ile birlikte genel olarak kullanım amaçlarına da referans veren ikinci sınıflandırma katılımcı yaklaşımları değerlendirmek üzere oluşturulan çerçevede kullanılacaktır.

4.2.3. Katılım zamanı

Katılım süreçlerini oluşturan bir başka değişken olarak katılım zamanı diğer bileşenlerin süreçteki kullanımları ile yakından ilgili iken diğer yandan etkileşimi ve süreç çıktısını etkileyecek bir bileşen olarak çalışmalarda yer almaktadır (Lynch ve Gregor, 2004; Bachore ve Zhou, 2009). Katılım zamanı, katılımcının süreçte yer aldığı zamanı ifade ederken genellikle tasarım süreçlerinin evreleri (yeni ürün geliştirme sistematigi; Sanders, 2008) üzerinden tanımlanmaktadır. Yani bu değişkenin aldığı değer süreç evreleri ya da sürecin bütünüdür. Katılımcının sürece hangi evrede dâhil olduğu süreçte aldığı görevi ve katılımcının konumunu belirlemektedir.

4.3. Uygulama

Katılımcı tasarıma dair diğer boyutlarda verilen kararlar doğrultusunda kurgulanan sürecin uygulanmasına dair olan aşamadır. Katılım sürecinin niteliklerine dair betimlemeler bu boyutta yapılmaktadır. Bu anlamda katılımcı temsil durumu, katılım derecesi, işleyiş, ve yapı olmak üzere dört alt başlığa ayrılır.

4.3.1. Katılımcı temsil durumu

Kullanıcıların süreçlerde üstlendikleri görevlere bağlı olarak katılım biçimleri farklılaşmak-

tadır. Bu anlamda Gerrard ve Sosa (2014) uygulama süreçlerinin katılımcının temsil durumuna göre üç şekilde incelenebileceğini ifade ederler:

Otonom (doğrudan) uygulamalarda katılımcılar direkt olarak sürece kendileri katılırlar. Böyle bir katılım bireylerin karmaşık ve çok paydaşlı ağlarda diğer katılımcılarla organik bir biçimde etkileşime geçerek bilgi paylaşımında bulunmalarına imkân veren geniş altyapı projelerinde mümkün olmaktadır (Gerrard ve Sosa, 2014, s. 114)

Tahsis edilmiş, kendi kendini tayin etmiş katılımı gazeteci, sanatçı, akademisyen, politik lider gibi bir paydaş kendisini otorite ya da lider olarak nitelendirerek bir topluluğun sorunlarını dile getirme ve topluluğu temsil etme görevini üstlenirler (Gerrard ve Sosa, 2014, s. 114).

Temsili (dolaylı) katılımı ise katılımcılar açıkça bir temsilciyi kolektif çıkarları için bilinçli kararlar vermesi ya da en azından görüşlerinin sözcüsü olması için kendi vekilleri olarak görevlendirirler. Bu katılım biçiminde diğerlerini temsil edecek bireyler bazen araştırmacılar tarafından da seçilebilmektedir (Gerrard ve Sosa, 2014, s. 114).

4.3.2. Katılım derecesi

Ives ve Olson (1984, s.588) katılımcı etkisini kullanıcının süreç ve nihai ürün üzerindeki kontrolü olarak tanımlar ve beklenen sonuçlar üzerinde etkili bir başlık olduğunu belirterek değerlendirme çerçevesinde ele alınması gerektiğini ifade eder. Bu anlamda Mumford'un (1979) katılım sınıflandırmasından faydalanarak daha detaylı bir derecelendirme sunmuştur. Bu derecelendirmenin ilk adımı olan katılım yok durumunda katılımcılar ya sürece katılmak istememektedir ya da katılım için davet edilmemişlerdir. Sembolik katılımı katılımcı girdisi istenmiş ancak göz ardı edilmiştir. Tavsiye ile katılımı kullanıcı tavsiyeleri anket ve görüşmeler aracılığı ile istenmiştir. Zayıf kontrollü katılımı katılımcının her işlem basamağında sistem geliştirme sürecini feshetme yetkisi vardır. Yaparak katılımı katılımcı tasarım ekibinin bir parçasıdır ya da takımla iş birliği içindedir. Güçlü kontrollü katılımı ise kullanıcının genel performansı doğrudan sonuca etki eder (Ives ve Olson, 1984, s.590).

4.3.3. İşleyiş

Katılımcı süreçleri niteleyen bir başka özellik ise süreçte işletilen hiyerarşidir. Nitekim katılımcı etkisi ile doğru orantılı olan bu başlık süreçteki güç ilişkileri ve sürecin kontrolü ile ilgilidir. Bu anlamda iki tür işleyişten bahsedilebilmektedir: dikey ve yatay hiyerarşiler. Dikey hiyerarşiler yukarıdan aşağı veya aşağıdan yukarı olmak üzere iki yönlüdür. Aşağıdan yukarı dikey hiyerarşiler, değişim ya da katılıma dair talebin kullanıcılardan geldiğini ve sürecin yönetiminin katılımcılarda olduğunu ifade ederken yukarıdan aşağıya işleyen dikey hiyerarşilerde katılım talebi özel kuruluşlardan ya da tasarımcılardan gelmektedir. Bu anlamda süreçten sorumlu kişiler araştırmacı ya da tasarımcıdır. Yatay hiyerarşik işleyişlerde ise süreçten sorumlu herhangi bir birey tanımlı değildir. Açık ağlar üzerinden gerçekleşen bu katılım biçiminde katılmak isteyen kullanıcılar organik bir şekilde bir araya gelirler, sonrasında isteyen ağdan çıkar veya başka ağlara da dâhil olur.

4.3.4. Yapı

Katılımcı tasarım süreçlerine dair son değişken yapısal özelliktir. Bu başlık fikirlerin ele alınma biçimi, katılımcıların çeşitliliği ve katılımın sürdürülebilirliği olmak üzere üç alt başlıkla ilgilenir. Katılımcı tasarım süreçlerinde katılımcılar arası ve katılımcı ile tasarımcı arasında gelişen etkileşimde fikir birliği üzerine bir süreç işletmek maliyet ve zorluklar açısından daha avantajlı olduğundan zaman zaman tercih edilmektedir. Bu süreçte katılım homojen ve bütünseldir, nihai bir karara varmak daha kolaydır, ancak alternatif görüşlerin elendiği bu süreçlerde farklı bir düşünme biçimi ya da fikir yakalamak zordur. Diğer yandan ihtilafli süreçlerde katılımcı yapısı heterojendir, bu anlamda farklı görüşler ve seslerin bulunduğu çoğulcu bir etkileşimde daha farklı perspektiflerden bakabilmek, daha çok alternatif yakalamak mümkün olabilmektedir.

Diğer bir yapısal özellik olarak katılımın sürdürülebilirliği sürecin en başında belirlenen hedefler ile yakından ilişkilidir. Nitekim kullanım bilgisine erişim, ve kullanıcı kabulü gibi hedeflerde istenen sonuca erişebilmek için, kullanıcının sürece belirli bir süre ve sınırlı ilişkiler içinde katılımı yeterli olmaktadır. Ancak karşılıklı öğrenme, iş birliği, demokrasi, ve marjinal grupların güçlendirilmesi gibi hedeflere ulaşabilmek için katılımın gelişen ağlar ve sürdürülebilir ilişkiler aracılığıyla gerçekleşmesi ve devam etmesi büyük önem taşımaktadır.

5. FARKLI KATILIMCI UYGULAMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Üçüncü bölümde teorik olarak betimlenen üç katılımcı tasarım yaklaşımı, pratikleri bakımından bir önceki bölümde ortaya koyulan değerlendirme çerçevesinde incelenecektir. Bu değerlendirme için yaklaşımlara ait projeler seçilerek çalışmaya dâhil edilmiştir. Bu projeler seçilirken vakaların, sürece dair detaylı bilgileri içermesine dikkat edilmiştir. Buna ek olarak iş birliği tasarım için katılımcının yaparak aktif biçimde katıldığı, açık tasarım için erişim, kullanım, değiştirme ve dağıtımın sağlandığı, agonistik yaklaşım için canlı ve cansız varlıkların bir araya gelip altyapılar oluşturarak sürdürülebilir, çoğulcu yaratımlar yaptıkları vakalar seçilmiştir. Ancak bu yaklaşımların ele alındığı tasarım eğitimi projeleri, eğitim süreç ve kurumlarının ajandalarının farklı olması nedeniyle bu örnekleme dâhil edilmemiştir.

İş birliği tasarım, katılımcı tasarım olarak gerçekleştirilen birçok projeyi de kapsamı nedeniyle, çok geniş bir örnekleme sahiptir. Ancak bu örneklemin çok geniş bir bölümünü, çok uzun zamandır çalışılan bir konu olması itibarıyla, yeni önerilen araçları, teknikleri ve bunların sürece entegrasyonlarını konu edinen çalışmalar oluşturmaktadır. Vakalar bu tür çalışmalarda sadece destekleyici argümanlar olarak sunulduğundan bu çalışmalar sürece dâhil edilmemiş, belirli bir çıktı (ürün, servis, hizmet) elde etmek için uygulanan bir iş birliği tasarım projesini detayları ile ele alan kaynaklar dikkate alınmıştır. Bu kaynaklar içinden farklı sektörlerde uygulanan dört proje, tasarım konferanslarından (UTAK, PDC) ve veri tabanlarından (Elsevier, Taylor & Francis) erişilen makaleler aracılığı ile seçilmiştir (Tablo 1).

Tablo 1 Farklı katılımcı tasarım projeleri örnekleme

Yaklaşım	Proje adı	Projenin amacı	Proje paydaşları
İşbirlikçi tasarım	Malmö Üniversitesi Hastanesi Yoğun Bakım Ünitesi Enformel Öğrenme Pratikleri (İŞB1)	Çalışma ve öğrenme arasındaki bağı keşfetmek, Mevcut çalışma pratiğine alternatif sunmak	140 profesyonel hekim (anestezi uzmanı, sosyal hizmet çalışanı, fizyoterapist, hemşire ve hemşire yardımcısı), Etkileşim tasarımcıları
	Bilim ve Teknoloji Müzesi Teknoloji Yönelimli Müze Sergisi (İŞB2)	Müze sergisi için en önemli arka plan malzemelerini belirlemek, Müze ziyaretçileri olarak öğrencilerin bir sergide bu konularla nasıl karşılaşmak istediklerini belirlemek,	Müze tarafından ziyaretçi olarak seçilen lise öğrencileri, Müze eğitim departmanı çalışanları
	Sigorta Şirketi Dijital Acente Portalı (İŞB3)	Şirket-acente arasındaki iletişim gibi çok fazla birçok sürecin etkinliğini ve verimliliğini artırmak, Kullanıcı deneyimini acente bağlılığı yaratacak seviyeye çıkarmak	Şirket çalışanları (satış, pazarlama, BT, otorizasyon departmanındaki yöneticiler ve çalışanlar), Sigorta şirketi ve tasarımcılar tarafından seçilen öncül (büyük ve etkili) acenteler, Deneyim tasarımcıları
	İlkokullar İçin Artırılmış Gerçeklik Kitabı (İŞB4)	Ders kitaplarına uyarlanabilecek, artırılmış gerçekliğe özgü tasarım özelliklerini tanımlamak	Araştırmacı tarafından aynı teknolojilere aşına, farklı eğitim kurumundan 8-10 yaş arası 9 ilkokul öğrencisi 1 ilkokul öğretmeni 1 İnsan bilgisayar Etkileşimi uzmanı Çocuk psikolojisi uzmanı
Açık Tasarım	RepRap (AÇ1)	Genel amaçlı kendi kendini kopyalayan üretim makinesi bilgisini kullanıma, değişikliğe ve yeniden dağıtımına açmak	Ağ kullanıcıları MOST(Açık tasarım uygun teknolojileri sürdürülebilir kalkınma için kullanan uluslararası bir proje)
	WikiHouse (AÇ2)	Merkezileşmiş sanayi ekonomisinden daha dağıtılmış, demokratik ve ölçeklenebilir bir yapı sektörüne geçmek, Vatandaşlara ve topluluklara sürdürülebilir ve uygun fiyatlı evler üretme, tedarik etme	Wikihouse projesine katılmak isteyen herkes
Agonistik Yaklaşım	Bluepromo (AGN1)	Birinci ve ikinci nesil göçmen gruplarının kentsel çevredeki görünürliğini arttırmak, Göçmen grupları kişisel networkler ve iş imkanları ile güçlendirmek	RGRA (Genç göçmen grup) Do-Fi (Teknoloji ortağı) Epsilon Embedded Systems (Servis ve üretim ortağı) Skänetraffiken ve Veolia (Yerel otobüs işletmesi) Araştırmacılar
	UrbLove (AGN2)	Şehrin görünmez göçmen mahallelerinin tanınırlığını arttırmak, Yerli ve göçmen sakinler arasında etkileşim yaratmak	RGRA (Genç göçmen grup) Do-Fi (Teknoloji ortağı) Ozma Game Design (Oyun geliştirme ortağı) Araştırmacılar

Açık tasarım yapısı gereği bir firma ya da araştırmacı himayesinde gerçekleştirilen bir süreç olmadığından takip edilmesi ve kayıt altına alınması çok zordur. Bu bakımdan sürecin işleyişini, paylaşım platformlarından ve bu vakaları ele alan makalelerden takip edebileceğimiz, bu konuda veri toplayabileceğimiz güncel iki açık tasarım projesi (RepRap, Wikihouse) incelenmek üzere seçilmiştir. Firmaların açık tasarım olduğunu iddia ettiği birçok proje (Fiat Mio projesi gibi) sonunda tasarım bilgisini kullanıma, değiştirmeye ve dağıtımına açmadığından açık tasarım tanımına uymadığından örnekleme dâhil edilmemiştir. 2010'larda ortaya koyulan agonistik yaklaşım vakalarından, gerekli bilgileri içeren iki proje Malmö Living Lab ve DESIS Network'lerden ulaşılan raporlar ve makaleler aracılığıyla seçilmiştir. Seçilen bu sekiz proje değerlendirme çerçevesinde yer alan başlıklar aracılığı ile içerik analizine tabi tutulmuştur (Ek.1). Her bir katılımcı tasarım yaklaşımı için, bu analiz ışığında çerçevedeki değişkenlerin aldığı değerler Tablo 2, Tablo 3 ve Tablo 4'te özetlenmiştir.

5.1. Temeller

İş birlikçi tasarım yaklaşımında incelenen projelerin hepsi bir ürün (İŞB4) ya da ortamın (İŞB2, İŞB3) etkileşimine ya da yeni öğrenme deneyimlerine (İŞB1) odaklanmaktadır. Pragmatik ilkeyi vurgulayan bu işbirlikçi projelerde katılımcı yaklaşım uygulanmasının nedeni kullanıcının kullanım durumuna ya da pratiğine dair bilgiler edinmek, servis ya da ürünün verimliliğini ve kabulünü arttırmaktır. Açık tasarımda ise özel sektörün ekonomik bağlamı ile kamunun politik bağlamı arasındaki sınır kaybolmaya başlamış, geçiş alanı olarak nitelenebilecek ağlarda herkes eşit konumda tasarım bilgisine erişebilir duruma gelmiştir. Nitekim incelenen projelerde (AÇ1, AÇ2) katılımcılar farklı zamanlarda GitHub üzerinden proje çizimlerine, projeye dair açıklamalara erişim sağlamış, kendi amaçları doğrultusunda kullanmış (pragmatik) ya da projeyi değiştirerek diğer insanlarla karşılıklı öğrenme sağlayabilmek için yeni versiyonunu paylaşmıştır (teorik). Bu durum göstermektedir ki açık tasarımdaki süreçlerin temellendiği ilke ve hedef tasarım uygulama alanı olarak hala işbirlikçi tasarım gibi ürün ve deneyimi öncelese de diğer yandan teorik ilkeyi gözeterek karşılıklı öğrenmeyi gündeme getirmektedir. Agonistik yaklaşım projelerinin (AGN1, AGN2) odak noktası ise toplumda görünmez olan grupların ya da mekânların görünür hale gelip, tanınmalarını sağlamak, toplumun geri kalanı ile bu gruplar arasında bir etkileşim yaratmaktır. Farklı paydaşlarla birlikte oluşturulan bu sosyomateriyal bağlamlarda yine karşılıklı öğrenme hedeflense de süreçlerdeki en temel amaç dezavantajlı grupların güçlendirilmesidir. Bunun için AGN1 ve AGN2 projelerinde olduğu gibi toplumdaki güçlü paydaşlarla işbirliği içine girilerek hem kişisel network oluşturmaları hem de kendi becerilerini ve bilgilerinin değerlendirilebilecekleri, böylelikle güç ilişkilerinde eşitliğin yaratılabileceği bir alt yapı hedeflenmektedir. Politik-teorik ilkeleri benimseyen agonistik yaklaşımın işbirlikçi yaklaşımdan hem ilkeler hem de hedefler bakımından radikal biçimde, açık tasarımdan ise hedefleri bakımından farklılaştığı görülmektedir.

Tablo 2 Farklı katılımcı yaklaşımların temeller bakımından değerlendirilmesi

TEMELLER	İŞBİRLİKÇİ TASARIM	AÇIK TASARIM	AGONİSTİK YAKLAŞIM
İlkeler	Pragmatik	Pragmatik-Teorik	Teorik-Politik
Hedefler	Kullanıcı bilgisine erişim Alternatif tasarımlar Kullanıcı kabulü	Alternatif tasarımlar Karşılıklı öğrenme <u>İşbirliği</u>	Dezavantajlı grupların güçlendirilmesi Güç ilişkilerinin eşitlenmesi

5.2. Ortam

İşbirlikçi tasarım projelerinde verimlilik ve yenilik talebi bazen firmalar (İŞB2, İŞB3) ya da tasarımcılar (İŞB4) tarafından gelirken bazen de kullanıcıların kendi istekleri (İŞB1) bu süreci mümkün kılmaktadır. Bu anlamda talebin kimden geldiği katılımcının süreçteki sorumluluğunu belirlemektedir. Nitekim işbirlikçi tasarım projelerinde genel olarak talep kurumlardan geldiğinden kullanıcılar, bir elemeye tabi tutularak bilgi verici paydaşlar olarak süreçlere belli aşamalarda (genellikle problem tanımı ve fikir geliştirme aşamasında) katılmışlardır. Ancak açık

tasarımda zaman kısıtlaması ve süreçten nihai bir ürün beklentisi olmadığından kullanıcılar istedikleri zaman istedikleri aşamalarda sürece dâhil olmuşlardır. Ancak bazı projelerde (AÇ1) erişim, kullanım, değiştirme ve dağıtım açık platformlar üzerinden gerçekleşse de (AÇ1) bazı projelerde tasarım geliştirme aşamasına dâhil olabilmek için ağa kayıt olmak gerekmektedir (AÇ2). Bu anlamda süreçte kullanıcının hangi biçimde konumlanacağı tamamen katılımcının kontrolündedir. Diğer yandan agonistik tasarım projelerinde gruplar kendi girişimleri aracılığıyla toplumdaki görünürlüklerini artırmaya çalışmışlar bu durum diğer paydaşlarda da karşılık bulduğunda bahsedilen sosyomateryal bağlamlar oluşmuştur. Böylelikle katılım sürecinin katılımcıların talebiyle gerçekleştiği söylenebilir. Bu anlamda katılımcı, süreç boyunca işbirliği partneri olarak sürece yer almaktadır.

Tablo 3 Farklı katılımcı yaklaşımların ortam bakımından değerlendirilmesi

ORTAM	İŞBİRLİKÇİ TASARIM	AÇIK TASARIM	AGONİSTİK YAKLAŞIM
Katılımcı	Bilgi verici	Bilgi verici İşbirliği partneri	İşbirliği partneri
Araç-Teknik	Öğrenmeyi, bilmeyi tanımlamak için merkezi bileşen olarak prototip ve araç kitleri	Çeşitli ortamlar oluşturmak için internet altyapısı, merkezi bileşen olarak blueprintler	Çeşitli ortamlar oluşturmak için geçici destek olarak sınır nesnelere
Zaman	Farklı katılımcı grupları ile farklı tasarım aşamalarında (Genellikle problem tanımı ve fikir geliştirme aşamalarında)	Açık tasarım süreçlerinde katılım zamanına kullanıcı karar verir	Bütün süreç

Süreç sonunda tekil bir çıktıya ulaşılmak istenmesi, işbirlikçi tasarım projelerinde sürecin verimliliğini artırması bakımından kontrollü bir katılımı gerektirmektedir. Bu anlamda problemin varolan durum üzerinden değerlendirilmesi ve alternatifler geliştirilmesi için tasarlanan pratiğe ya da duruma ait temel bileşenler (ekran çıktıları), düşük teknolojili prototip malzemeleri (lego, kil, kağıt, makas yapıştırıcı gibi) kullanıcının durum bilgisine ulaşabilmek adına süreçte merkezi bir bileşen olarak kullanılmaktadır (İŞB2, İŞB3, İŞB4). Zaman zaman mevcut teknoloji deneyiminin tasarlanmasında merkezi bir rol üstlenmektedir (İŞB1). Ancak açık tasarıma baktığımızda işbirlikçi tasarımdaki kontrol durumu ortadan kalktığından kullanıcıların sürece katılırken kullandıkları araçlar, internete bağlandıkları bilgisayarlar, genellikle iki ana yapıya (tasarım kütüphanesi ve blog) sahip açık platformlar, tasarımların yeniden tasarlanması için gerekli programlar ve paylaşılan tasarım şablonu ya da çizimleridir. Buradaki teknolojik altyapı, süreci mümkün kılan sınır nesnelere olarak işlev görürken paylaşılan tasarımlar kullanıcıların üzerinde bilgi alışverişi yaptığı merkezi bir bileşen olarak süreçte varlığını devam ettirir. Agonistik yaklaşımda bu merkezi bileşen yerini tamamen heterojen katılımcıları bir araya getiren, bunların farklı biçimlerde yorumlarına ve katılımlarına izin veren sınır nesnelere bırakır

(AGN2 için mobil oyun gibi). Bu sınır nesnelere tasarım katılım sürecinin temel hedefi değildir, sadece dezavantajlı grupların güçlendirilmesini mümkün kılan, diğer paydaşların ise farklı kazanımlarına izin veren çoğulcu yapıyı koruyan bir araçtır, bunlar tıpkı açık tasarım süreçlerindeki teknolojik altyapılar gibidir.

5.3. Uygulama

Katılımcı tasarımın ortam bileşeninde verilen kararlar ışığında uygulama başlığındaki değişkenler değer almaktadır. Nitekim katılım talebinin kurumlardan geldiği iş birlikçi tasarım projelerinde (İŞB2, İŞB3, İŞB4) yukarıdan aşağı dikey hiyerarşi uygulanırken, İŞB1 de aşağıdan yukarı bir hiyerarşi gözlenmiştir. Yukarıdan aşağıya hiyerarşinin uygulandığı projelerde katılımcılar çoğu zaman tasarımcının daha önceden belirlemiş olduğu bir bağlamda kendi ya da temsil ettiği grubun deneyimlerini ve görüşlerini sözel ya da uygulamalı olarak ifade etmektedir. Daha hızlı ve kolay çözüme ulaşabilmek için bu tür süreçler katılımcıların homojen olduğu, fikir birliğinin sağlandığı ve sınırlı zaman ve mekânlarda etkileşime geçtiği bir biçimde işletilmektedir. Açık tasarımda bütün kullanıcılar sisteme doğrudan dâhil olarak kendi adına sürece katılmaktadır. Bu anlamda süreçlerde güçlü katılım sergilenmektedir. Diğer yandan herkesin kendini temsil ettiği bu süreçte hiyerarşi ortadan kalkmış, ağa katılım belirli kriterlere tabi tutulmadığından konu ile ilgili her türlü kullanıcı sürece dâhil olmaktadır (AÇ2). Ağların heterojen ve akışkan bir yapısı vardır. Açık tasarıma göre daha az dinamik ama hala heterojen olan agonistik tasarımda yine farklı amaçlarla bir konu etrafında toplanan katılımcılar vardır. Aşağıdan yukarı hiyerarşinin uygulandığı bu projelerde genelde sayıca az olan dezavantajlı grubun bütün üyeleri ya da kendi kendine öne çıkan bireyler sürece katılmaktadır. Bu katılımcılar hem sınır nesnelere tasarımına yaparak katkıda bulunmakta hem de hangi paydaşlarla ne tür ortaklıklar gerçekleştirileceğine dair karar (AGN1) verme süreçlerine katılım sağlamaktadır.

UYGULAMA	İŞBİRLİKÇİ TASARIM	AÇIK TASARIM	AGONİSTİK YAKLAŞIM
Katılımcı Temsil Durumu	Dolaylı Tahsis edilmiş	Doğrudan	Doğrudan Tahsis edilmiş
Katılım Derecesi	Yaparak katılım	Güçlü kontrollü katılım	Yaparak katılım Güçlü kontrollü katılım
İşleyiş	Çoğunlukla Dikey: Yukarıdan aşağıya	Yatay	Dikey: Aşağıdan yukarıya
Yapı	Fikir birliği Homojen ve bütünsel Sınırlı ilişkiler	İhtilafı Heterojen çoklu Sürdürülebilir ya da sınırlı ilişkisel ağlar	İhtilafı Heterojen çoklu Sürdürülebilir ilişkisel ağlar

Tablo 4 Farklı katılımcı yaklaşımların uygulama bakımından değerlendirilmesi

SONUÇ

Bu çalışmada katılımcı tasarım çatısı altında zaman içinde çeşitlenen pratiklerin nedenlerini araştırmak ve nerede farklılaştıklarını ortaya koymak için gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla ilk olarak hangi değişikliklerin bu çeşitliliğe neden olduğu araştırılmıştır. Katılımcılık bağlamında ve tasarım uygulama alanında yaşanan değişimlerin bu farklı yaklaşımların kaynağı olduğu savunulmaktadır. Bu anlamda bağlamsal değişimlerin pratikler üzerinde ne kadar ve ne şekilde etkili olduğu araştırılmıştır. Bunun için farklı yaklaşımları birbirinden ayırt ederken kullanılacak başlıkları içeren çerçeve literatür taraması ve doküman analizi sonucu ortaya koyulmuş, bu çerçeve ışığında da belgelerden ve platformlardan seçilen projeler içerik analizine tabi tutulmuştur.

Temeller, ortam ve uygulama başlıkları altında gerçekleştirilen bu değerlendirme göstermektedir ki katılımcı tasarımın temelleri bu bağlamsal değişimlerle yakından ilişkilidir ve bu değişimler doğrultusunda ilke ve hedeflerin aldığı değerler bütün sürecin nasıl uygulanacağını belirlemektedir. Lokal topluluklar bazında projeleri içeren işbirlikçi yaklaşım genellikle ürün ve pratik bazında deneyim ve etkileşim tasarımına yönelirken pragmatik ilkeleri önceler bu anlamda katılımcılar sürece tasarımcının kurgusu dahilinde belirlenen aşamalarda belirlenen teknik ve araçlarla dahil olurlar. Ancak açık tasarım her ne kadar işbirlikçi tasarım gibi tasarım uygulama alanı olarak ürünü ve inovasyonu amaçlasa da farklı katılım bağlamının sağladığı imkânlar bu pratikleri dönüştürmüştür. Bu anlamda açık tasarımın temelleri işbirlikçi tasarım ile benzeşse de ortam ve uygulama altındaki değişkenlerin aldığı değerlerde iki yaklaşım arasında radikal değişiklikler gözlenmektedir. Nitekim odak noktası hala ürün iken ağların sağladığı iletişim imkânları, konu ile ilgili bireylerin organik bir şekilde bir araya gelmesini sağlamış, hiyerarşi ortadan kalkmış, spontane bir şekilde gelişen katılımcı süreçler ortaya çıkmıştır. Ürünün gelişimine katkı sağlayacak bireyler kendi kişisel bir ağlarını oluşturarak da hem kendi bilinirliklerini hem de bilgilerini arttırma fırsatı yakalamışlardır. Bu katılımcı süreç sosyal faydayı da beraberinde getirmektedir. Bu anlamda açık tasarım, işbirlikçi tasarım ve agonistik yaklaşım arasında bir geçiş olarak nitelendirilebilir.

Agonistik yaklaşımda ise tasarım uygulama alanı sistem ve ortamlardır. Bunlar katılımcılık bağlamı ile birleştğinde kamusal alanlara ve altyapılara dönüşmüştür. Bu durum diğer yaklaşımlardan farklı olarak tasarım için politik bir müdahale alanı yaratmıştır. Tasarlanacak olan sistem ya da ortamlarda topluluğa ait bütün bireylerin temsil edilmesi, özellikle dezavantajlı grupların çıkarımın gözetilmesi artık tasarımın sorumluluğuna girmiştir. Katılımcı tasarımın temellerine dair bu farklılaşma ortam ve uygulama başlıklarında da gözlenebilmektedir. Artık çözümü üretebilmek için sadece kullanıcı ve tasarımcı değil aynı konu ile ilgilenen başka paydaşların da süreçte yer alması gerekmektedir. Bu anlamda agonistik tasarım süreci heterojen ve çoklu paydaşların ve maddi gerekliliklerin bir araya getirilmesini ve bu birlikteliğin marjinal grupların lehine sürdürülebilir bir sistem, altyapı ile sona ermesini hedefler. Bu durum diğer katılımcı yaklaşımlarda kullanılan araç ve gereçler yerine ortak ilgiyi oluşturan konuya dair pratikleri ve buna dair üretken ve çoğulcu etkileşimi sağlayacak nesnelere kullanımını önceler. Katılımcı bütün bu süreçte merkezde aktif bir şekilde rol alarak kamusal mekânlardaki varlığını

katılımla ortaya koymaya çalışır. Bu durum açık tasarımda bireylerin bilgi ve becerileri aracılığıyla ağlarda var olmasına benzese de işbirlikçi tasarım süreçlerinde katılımcının müdahale alanı ürün ya da deneyim ile kısıtlandığından böyle bir iddia söz konusu değildir.

Terminoloji ve pratikteki karmaşaya açıklık getirmeyi amaçlayan bu çalışma, tasarım literatürüne ve pratiğine iki biçimde katkı sağlamaktadır. Bunlardan ilki, tasarım araştırmalarındaki mevcut pratikleri bağlamlarına göre sınıflayarak aynı yaklaşımların farklı isimlerle ya da farklı yaklaşımların aynı isimlerle adlandırılmasını önlemeye çalışmaktır. Yapılan bu sınıflandırma, projelerin analizi sonucu detaylı bir şekilde farklılıkların açıklanması ile netleştirilmiştir. Bu detaylı anlatımlar aynı zamanda uygulayıcının amaçları doğrultusunda hangi yaklaşımın en uygun olduğuna karar verme sürecinde yardımcı olacaktır. Hangi bağlamda katılımcı tasarım uygulayacağına karar veren araştırmacının dikkat edeceği noktalar vurgulanmış, hangi araçlarla en verimli ne şekilde yol alacağı örnek süreçler incelenerek gerçekleştirilen değerlendirmede belirtilmiştir.

Araştırmanın sunduğu diğer bir katkı ise farklı katılımcı yaklaşımların birbiri ile mukayese edilerek değerlendirilebildiği bir çerçevedir. Nitekim tasarımcıya bir yol haritası niteliğinde olan bu çalışmada görülmüştür ki farklı katılımcılık bağlamı ve tasarım uygulama alanlarının bir araya gelmesi ile farklı katılım pratikleri de mümkün olabilmektedir. Katılımcı tasarımdaki çeşitliliğin nedenini oluşturan bu durumda, çalışmada ortaya koyulan değerlendirme çerçevesi, farklı bağlamsal varyasyonların ve bunların ne tür katılımcı pratikler oluşturduğunun araştırılmasına fırsat tanır. Böylelikle ilerleyen çalışmalarda, bu çalışmada gözden kaçırılan ya da yeni ortaya çıkan pratiklerin de tanımlanıp sınıflanarak farklı katılımcı yaklaşımların ortaya koyulmasını mümkün kılar. Gerçekleştirilen bu çalışma bir değerlendirme çerçevesi sunarak bu sınıflandırmaya dair bir başlangıç oluşturmuştur.

KAYNAKÇA

- Alhumaidan, H., Lo, K. P. Y ve Selby, A. (2018). Co-Designing With Children A Collaborative Augmented Reality Book Based on A Primary School Textbook. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 15, s.24-36.
- Asaro, P. M. (2000). *Transforming Society by Transforming Technology: The Science and Politics of Participatory Design*. *Accounting Management and Information Technologies*, 10, s.257-290.
- Atkinson, P. (2010). Boundaries? What Boundaries? *The Crisis of Design in a Post-Professional Era*. *The Design Journal*, 13(2), s.137-155.
- Bannon, L. J. ve Ehn, P. (2013). *Design: design matters in Participatory Design*. J. Simonsen ve T. Robertson (Ed.), *Routledge International Handbook of Participatory Design içinde* (s.37-63). Londra, New York: Routledge.
- Bachore, Z. ve Zhou, L. (2009). A Critical Review of the Role of User Participation in IS Success. *Proceedings of the 15th Americas Conference on Information Systems, San Francisco*.
- Basballe, D. A., Halskov, K. ve Hansen N. (2016). *The Early Shaping of Participatory Design at PDC*. *Proceedings of Participatory Design Conference 2016, Aarhus*, s.21-24.
- Beck, E. E. (2002). P for Political: Participation is not enough. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(1), s.77-92.
- Bekker, M., ve J. Long. (2000). User involvement in the design of Human-Computer Interactions: Some similarities and differences between design approaches. S. McDonald ve G. Cockton, (Ed.), *People and Computers XI: Proceedings of the HCI 2000. içinde* (135-147). New York: Springer.
- Bergvall-Kåreborn, B. ve Ståhlbrost A. (2008). *Participatory design: one step back or two steps forward?*. *Proceedings of Participatory Design Conference 2008, Indiana*, s.102-111.
- Bin, G. (2013). A reasoned action perspective of user innovation: Model and empirical test. *Industrial Marketing Management*, 42, s.608-619.
- Björgvinsson, E. B. (2008). *Open-Ended Participatory Design as Prototypical Practice*. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(2), s.85-99.
- Björgvinsson, E., Ehn, P. ve Hillgren, P.-A. (2010). *Participatory Design and "Democratizing Innovation"*. *Proceedings of Participatory Design Conference 2010, Sydney*, s.41-50.
- Björgvinsson, E., Ehn, P. ve Hillgren, P.-A. (2012). *Agonistic Participatory Design: Working with Marginalised Social Movements*. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 8(2-3), s.127-144.
- Bogers, M., Afuah, A. ve Bastian, B. (2010). *Users as Innovators: A Review, Critique, and Future*. *Research Directions Journal of Management*, 20(10).
- Bossen, C., Dindler, C. ve Iversen, O.S. (2010). *User Gains and PD Aims: Assessment From A Participatory Design Project*. *Proceeding of Participatory Design Conference 2010, Sydney*, s.141-150.
- Bossen, C., Dindler, C. ve Iversen, O.S. (2016). *Evaluation in participatory design: A literature survey*. *Proceeding of Participatory Design Conference 2016, Aarhus*, s.151-160.
- Buchanan, R. (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*. *Design Issues*, 8(2), s.5-21.
- Buchanan, R. (2001). *Design Research and the New Learning*. *Design Issues*, 17(4), s.3-23.
- Cavaye, A.L.M, (1995). *User Participation in System Development Revisited*. *Information & Management*, 28, s.311-323
- Clement, A., Griffiths, M. ve van den Besselaar, P. (1992). *Participatory Design Projects: A Retrospective Look*. *Proceeding of Participatory Design Conference 1992, Cambridge*, s.81-89.
- Cruickshank, L. ve Atkinson, P. (2013). *Closing In On Open Design: Comparing Casual and Critical Design Challenges*. *Proceedings of the 10th European Academy of Design Conference, Gothenburg*.
- Davis, M. (2008). *Why do we need doctoral study in design?* *International Journal of Design*, 2(3), s.71-79.
- De Brujin, E. (2011). *RepRap: The Viability of Open Design*. *Open Design Now*.
- Erişim adresi: <http://opendesignnow.org/index.html> (Erişim tarihi 10.10.2018)
- Demir, E., Ekin, G. ve Balaban, M. (2018). *Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Pratiğinde Katılımcı Tasarım: Dijital Acente Portalı Tasarımında Katılımcı Tasarım Atölyelerinin Kullanılması*. *UTAK 2018 Bildiri Kitabı, Ankara*, s.117-129.
- Desis Network (2013). *Public & Collaborative: Exploring The Intersection Of Design, Social Innovation And Public Policy*. Erişim adresi: <https://www.desisnetwork.org/wp-content/uploads/2017/04/DESI-PUBLIColab-Book.pdf> (Erişim tarihi 10.10.2018)
- Dexter, M., Atkinson, P. ve Dearden, A. (2013). *Open Design and Medical Products: Irreconcilable Differences, or Natural Bedfellows?*. *Proceedings of the 10th European Academy of Design Conference, Gothenburg*.

- DiSalvo, C. (2010). *Design, Democracy and Agonistic Pluralism*. Proceedings of The Design Research Society International Conference, Montreal Üniversitesi, Montreal.
- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial design*. Cambridge, Londra: MIT Press.
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Stockholm: Arbetslivscentrum,.
- Eason, K. (1987). *Information Technology and Organizational Change*. Londra: Taylor and Francis.
- Franke, N. ve Piller, F. (2004). Value creation by toolkits for user innovation and design: The case of the watch market. *The Journal of Product Innovation Management*, 21, s.401-415.
- Gerrard, V. ve Sosa, R. (2014). *Examining participation*. Proceeding of Participatory Design Conference 2014, Windhoek, s.111-120.
- Greenbaum, J. (1993). PD: A personal statement. S., Kuhn ve M. Muller (Ed.) *Special Issue on Participatory Design, Communications of the ACM*, 36(4), s.47.
- Ives, B., ve Olson, M. (1984). User Involvement and MIS Success: A Review of Research. *Management Science*, 30 (5), s.586-603.
- Jonas, W., Meyer-Veden, J. (2004). *Mind the gap! – On knowing and not-knowing in design*. Bremen: Hauschild-Verlag.
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods. Seeds of human futures*, Londra: John Wiley & Sons.
- Kensing, F. ve Blomberg, J. (1998). *Participatory Design: Issues and Concerns*. *Computer Supported Cooperative Work*, 7, s.167-185.
- Kraft, P. ve Bansler, B. (1992). *The Collective Resource Approach: The Scandinavian Experience*. Proceedings of Participatory Design Conference 1992, Cambridge.
- Krippendorff, K. (1995). *Redesigning design; An invitation to a responsible future*. P. Tahkokallio ve S. Vihma (Ed.), *Design: Pleasure or responsibility içinde* (s.138-162). Helsinki: University of Art and Design.
- Latour, B. (1999). *Pandoras Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lynch, T. ve Gregor, S. (2004). User Participation in Decision Support Systems Development: Influencing System Outcomes. *European Journal of Information Systems*, 13(4), s.286-301.
- Manzini, E. (1994). *Design, Environment and Social Quality: From "Existenzminimum" to "Quality Maximum"*. *Design Issues*, 10(1), s. 37-43.
- Manzini E. (2007). *Design Research for Sustainable Social Innovation*. R. Michel (Ed.), *Design Research Now içinde* (s.233-245). Basel: Birkhäuser.
- Manzini E. (2014). *Making Things Happen: Social Innovation and Design*. *Design Issues*, 30(1), s.57-66.
- Miller, S. E. (1992). *Political Implications of Participatory Design*. Proceedings of Participatory Design Conference 1992, Cambridge, s.93-100.
- Mouffe, C. (2000). *The Democratic Paradox*. Londra, New York: Verso.
- Olsson, E. (2004). What Active Users and Designers Contribute in The Design Process. *Interacting with Computers*, 16, s.377-401.
- Raasch, C., Herstatt C. ve Balka, K. (2009). On The Open Design of Tangible Goods. *R&D Management*, 39(4), s.382-393.
- Sanders, E. B.-N. (2000). *Generative Tools for CoDesigning*. S. A. R. Scrivener, L. J. Ball, A. Woodcock (Ed.), *Collaborative Design: Proceedings of CoDesigning 2000 içinde* (s.3-12). Londra: Springer-Verlag.
- Sanders, E. B.-N. (2002). *From User-centered to Participatory Design Approaches*. J. Frascara (Ed.), *Design and Social Science içinde* (s.1-8). Londra: Taylor & Francis.
- Sanders, E.B.-N. (2008). *An Evolving Map of Design Practice and Design Research*, *Interactions*, s.13-17.
- Sanders, E. B.-N., Brandt, E., ve Binder, T. (2010). *A Framework For Organizing The Tools and Techniques of Participatory Design*. Proceedings of Participatory Design Conference 2010, Sydney, s.195-198.
- Shapiro, D. (2005). *Participatory Design: The will to succeed*. O. W. Bertelsen, N. O. Bouvin, P. G. Krogh ve M. M. Kyng (Ed.), *Proceedings of the 4th Decennial Conference on Critical Computing: Between Sense and Sensibility*, Aarhus, Danimarka, s.29-38.
- Sharing Cities (2017). *Activating The Urban Commons*. Erişim adresi: <https://www.shareable.net/sharing-cities> (Erişim tarihi 10.10.2018)
- Sinclair, M. (2010). *The Specification of A Consumer Design Toolkit to Support Personalised Production via Additive Manufacturing* (Doktora tezi). Erişim adresi: <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/handle/2134/11051> (Erişim tarihi 10.10.2018)
- Star, S. L. ve Ruhleder, K. (1996). *Steps Toward an Ecology of Infrastructure: Design and Access for Large Information Spaces*. *Information System Research*, 7(1), s.111-34.

Star, S. L. (2010). *This is Not a Boundary Object: Reflections on the Origin of a Concept*. *Science, Technology, & Human Values*, 35(5), s.601-617.

Suchman, L. (2002). *Located Accountabilities in Technology Production*. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(2), s.91-105.

Taxen, G. (2004). *Introducing Participatory Design in Museums*. *Proceedings of Participatory Design Conference 2004*, Toronto, s.204-213.

Tooze, J., Baurley, S., Phillips, R., Smith, P., Foote, E. ve Silve, S. (2014). *Open Design: Contributions, Solutions, Processes and Projects*, *The Design Journal*, 17(4), s.538-559.

van den Besselaar, P. (1998). *Democracy and Technological Change: Limits to Steering*. R. H. Chatfield, S. Kuhn, M. Muller (Ed.), *Proceedings of Participatory Design Conference 1998*, Seattle, s.1-10.

İNTERNET KAYNAKLARI

<http://wdo.org/about/definition/> (Erişim tarihi 10.10.2018)

<http://pdconferences.org> (Erişim tarihi 10.10.2018)

<https://repprap.org/wiki/RepRap> (Erişim tarihi 10.10.2018)

<https://wikihouse.cc/> (Erişim tarihi 10.10.2018)

EK 1:Katılımcı Tasarım Yaklaşımları Projeleri Değerlendirmesi

İşbirlikçi Tasarım Projeleri	Proje adı	Malmö Hastanesi Yoğun Bakım Ünitesi (İŞB1)	Bilim Ve Teknoloji Müzesi (İŞB2)	Sigorta şirketi (İŞB3)	İlkokullar İçin Artırılmış Gerçeklik (İŞB4)
Proje Bilgileri	Kaynak	Björgvinsson, 2008	Taxen, 2004	Demir, Ekin ve Balaban, 2018	Alhumaidan, Lo ve Selby, 2017
	Proje amacı	Mevcut çalışma pratiğine alternatif sunmak	Müze sergisi için en önemli arka plan malzemelerini belirlemek	Kullanıcı deneyimini acente bağlılığı yaratacak seviyeye çıkarmak	Ders kitaplarına uyarlanabilecek, artırılmış gerçekliğe özgü tasarım özelliklerini tanımlamak
	Proje paydaşları	Profesyonel hekim, sosyal hizmet uzmanı, hemşire, etkileşim tasarımcıları	Ziyaretçi olarak lise öğrencileri, müze eğitim departmanı çalışanları	Şirket çalışanları, sigorta şirketi ve tasarımcılar tarafından seçilen acenteler, deneyim tasarımcıları	İlkokul öğrenci ve öğretmeni, İnsan-Bilgisayar etkileşimi uzmanı, çocuk psikolojisi uzmanı
Bağlamsal Değişimler	Katılım Bağlamı	Lokal topluluk (Kamu kurumu)	Lokal topluluk (Özel kurum)	Lokal topluluk (Özel kurum)	Lokal topluluklar (Kamu kurumu)
	Tasarım Uygulama Alanı	Deneyim tasarımı	Deneyim tasarımı	Etkileşim tasarımı	Deneyim tasarımı
Temeller	İlkeler	Pragmatik	Pragmatik	Pragmatik	Pragmatik
	Hedefler	Kullanıcı bilgisine erişim Alternatif tasarım Kullanıcı kabulü	Kullanıcı bilgisine erişim Alternatif tasarım	Sistem başarısı, Kullanıcı kabulünü artırmak	Kullanım bilgisine erişim
Ortam	Katılımcı	İşbirliği partneri	Bilgi verici	Bilgi verici	Bilgi verici
	Araç-Teknik	Çalıştay, gözlem, görüşme, metafor oyunu, video, prototip	Çalıştay, görüşme, gözlem, düşük kaliteli prototip, senaryo	Görüşme, çalıştay, düşük kaliteli prototip	Düşük kaliteli prototip
	Zaman	Problem tanımı Konsept geliştirme Detaylandırma	Problem tanımı Fikir geliştirme Detaylandırma Değerlendirme	Problem tanımı Fikir geliştirme	Fikir geliştirme Detaylandırma
Uygulama	Katılımcı Temsil Durumu	Tahsis edilmiş (Hemşire ve hemşire yardımcısı)	Dolaylı Tahsis edilmiş	Dolaylı Tahsis edilmiş	Dolaylı
	Katılım Derecesi	Yaparak katılım	Yaparak katılım	Yaparak katılım	Yaparak katılım
	İşleyiş	Aşağıdan yukarıya dikey hiyerarşi	Yukarıdan aşağıya dikey hiyerarşi	Yukarıdan aşağıya dikey hiyerarşi	Yukarıdan aşağıya dikey hiyerarşi
	Yapı	Fikir birliği, homojen, bütünsel, sürdürülebilir	Fikir birliği homojen bütünsel	Fikir birliği, homojen, bütünsel	Fikir birliği, homojen, bütünsel

Açık Tasarım Projeleri	Proje adı	RepRap (AÇ1)	WikiHouse (AÇ2)
Proje Bilgileri	Kaynak	De Brujin, 2011; Raasch, Herstatt ve Balka, 2009 (https://repprap.org/wiki/RepRap)	Tooze ve ark., 2014; Sharing cities, 2017 (https://wikihouse.cc/)
	Proje amacı	Genel amaçlı kendi kendini kopyalayan üretim makinesi bilgisini kullanıma, değişikliğe ve yeniden dağıtımına açmak	Merkezileşmiş sanayi ekonomisinden daha dağıtılmış, demokratik ve ölçeklenebilir bir yapı sektörüne geçmek Vatandaşlara ve topluluklara sürdürülebilir ve uygun fiyatlı evler üretme, tedarik etme
	Proje paydaşları	Ağ kullanıcıları MOST(Açık tasarım uygun teknolojileri sürdürülebilir kalkınma için kullanan uluslararası bir proje)	Wikihouse projesine katılmak isteyen herkes
Bağlamsal Değişimler	Katılım Bağlamı	Ağ	Ağ
	Tasarım Uygulama Alanı	Deneyim Tasarımı	Deneyim tasarımı (Yapı sektöründe merkezi olmayan üretim biçimleri, İnovasyon)
Temeller	İlkeler	Pragmatik-Teorik	Pragmatik-Teorik
	Hedefler	Alternatif tasarımlar Karşılıklı öğrenme İşbirliği	Alternatif tasarımlar Karşılıklı öğrenme İşbirliği
Ortam	Katılımcı	İşbirliği partneri	İşbirliği partneri
	Araç-Teknik	Ürünün teknik çizimleri, bu çizimlerin nasıl açılıp yazıcıya gönderileceğine dair yönergeler	Modüler parçaların teknik çizimleri Kurulum için gerekli malzemelerin teknik çizimleri Kurulum yönergeleri
	Zaman	Süreç boyunca	Süreç boyunca
Uygulama	Katılımcı Temsil Durumu	Otonom	Otonom
	Katılım Derecesi	Güçlü katılım	Güçlü katılım
	İşleyiş	Yatay	Yatay
	Yapı	Çoğulcu, heterojen, sürdürülebilir	Çoğulcu, heterojen, sürdürülebilir

Agonistik Yaklaşım Projeleri	Proje adı	Bluepromo (AGN1)	UrbLove (AGN2)
Proje Bilgileri	Kaynak	Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012; Public&Collaborative, 2013	Björgvinsson, Ehn ve Hillgren, 2012; Public&Collaborative, 2013
	Proje amacı	Birinci ve ikinci nesil göçmen gruplarının kentsel çevredeki görünürlüğünü arttırmak Göçmen grupları kişisel networkler ve iş imkanları ile güçlendirmek	Şehrin görünmez göçmen mahallelerinin tanınırlığını arttırmak, Yerli ve göçmen sakinler arasında etkileşim yaratmak
	Proje paydaşları	RGRA (Genç göçmen grup) Do-Fi (Teknoloji ortağı) Epsilon Embedded Systems (Servis ve üretim ortağı) Skånetafiken ve Veolia (Yerel otobüs işletmesi) Araştırmacılar	RGRA (Genç göçmen grup) Do-Fi (Teknoloji ortağı) Ozma Game Design (Oyun geliştirme ortağı) Araştırmacılar
Bağlamsal Değişimler	Katılım Bağlamı	Kamusal alanlar (Malmö Üniversitesi, Malmö belediye otobüsleri)	Kamusal alanlar (Malmö Üniversitesi, Malmö şehri)
	Tasarım Uygulama Alanı	Sistem-ortam (Düşük maliyetli medya merkezi)	Sistem (Mobil oyun platformu)
Temeller	İlkeler	Teorik-Politik	Teorik-Politik
	Hedefler	Dezavantajlı grupların güçlendirilmesi	Dezavantajlı grupların güçlendirilmesi Güç ilişkilerinin eşitlenmesi
Ortam	Katılımcı	İşbirliği partneri	İşbirliği partneri
	Araç-Teknik	Çalıştay, prototip	Görüşme, çalıştay, prototip
	Zaman	Süreç boyunca	Süreç boyunca
Uygulama	Katılımcı Temsil Durumu	Doğrudan	Doğrudan
	Katılım Derecesi	Güçlü katılım	Güçlü katılım
	İşleyiş	Dikey aşağıdan yukarı	Dikey aşağıdan yukarı
	Yapı	Çoğulcu, heterojen Sürdürülebilir	Çoğulcu, heterojen Sürdürülebilir

LALE DEVRİ'NDEN SONRA KLÂSİK TÜRK MÛSİKİSİ VE BESTEKÂR BİR PADİŞAH: SULTAN I. MAHMUD HAN (1696–1754)

Okuyay TAŞKIN*

ÖZET

XVIII. yy Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişimi açısından önemli birasırdır. Bilhassa mûsikideki gelişimin belirgin orijin noktası Lale Devri'nde kendini göstermiştir. Fakat bu devrin Patrona Halil isyanı ile kapanmasının akabinde Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişiminde herhangi bir aksaklık görülmemiş bilakis büyük ölçüde gelişme ve yükseliş gerçekleşmiştir. Şüphesiz ki bu gelişimde Sultan I. Mahmud Han'ın rolü çok büyüktür. Tahta geçişiyle birlikte Sultan I. Mahmud Han, öncelikli olarak devlete ayak bağı olmuş başıbozukların hakkından gelmiş, sonrasında kültür – sanat sahasında bilhassa musikide desteğini önemli ölçüde vererek hem döneminin sanatkârlarını korumuş, hem de bu sanatın gelişiminde yönetmen konumunda bulunmuştur. Bestekâr tabiatlı bu padişah, Klâsik Türk Mûsikisi'nin Sultan III. Selim Han (1761 – 1807) dönemindeki altın çağının sağlam temellerini kendi sadaret döneminde de sürdürmüş ve Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişimine büyük ölçüde kadim katkıları olmuştur. İşte söz konusu bu çalışmada, Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişim sürecinde kendi sadaret döneminde sanatkâr ruhlu bir padişahın hayatı, Klâsik Türk Mûsikisi'ne katkıları ve bu padişahın dönemin musiki sahasındaki rolü, konumu incelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sultan I. Mahmud Han, Makam, Mûsiki, Bestekâr.

*Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Türk Müziği Devlet Konservatuarı, Ankara/TÜRKİYE, taskin.okyay.13@gmail.com

SULTAN MAHMUD KHAN (1696–1754) WHO THE COMPOSER AND AN EMPEROR AFTER THE “TULIP ERA” PERIOD

Okyay TAŞKIN*

ABSTRACT

18th century is very important for Turkish Classical Music. Especially improvement of music showed up itself in Tulip Revolution. After the Tulip Revolution ended because of Patrona Halil rebellion, there was no setback on Turkish Classical Music contrarily improved itself. It is clear that Sultan I. Mahmut Khan played a very big role on that improvement. After he ascended the throne, first he punished the people who had been disrespectful for country, and then he supported culture and art activities, especially musicians by protecting and leading them in this time period. Being a composer himself, Sultan maintained the strong impact of Turkish Classical Music as it was in Sultan III. Selim Khan (1761 – 1808) period – the golden period of Turkish Classical Music- and had invaluable contributions to its improvement. In this study, the role of Sultan I. Mahmud Khan in Turkish Classical Music is explained as well as the life of this artistic Sultan.

Keywords: Sultan I. Mahmud Khan, Maqam, Music, Composer.

*Yıldırım Beyazıt University, Turkish Music Conservatory, Ankara/TURKEY, taskin.okyay.13@gmail.com

1. GİRİŞ

Klâsik Türk Mûsikisi'nin geçmişi içerisinde geçirdiği evrelerde şüphesiz inişler – çıkışlar olmuştur. Hülâsa bu iniş ve çıkış durumlarında bazen ilerleme kaydedilmiş, bazen de duraksama yaşanmıştır. Klâsik Türk Mûsikisi'ndeki söz konusu bu durumlarda bilhassa gelişim açısından birçok emek sarf edilmiştir. Başta mûsikimizin koruyuculuğu ve destekçisi konumundaki devlet adamlarıyla birlikte birçok bestekâr bu konuda gereken ihtimamı göstermeye çalışmış, hiçbir şey esirgenmemiştir. Öyle ki zengin repertuarı ile Klâsik Türk Mûsikisi dünya çapında ehemmiyetli bir şöhret elde etmiştir. İşte bu bağlamda mûsikimizin geçirdiği evreler içerisinde Lale Devri'nin de yeri ehemmiyetlidir. Bilhassa bu dönemdeki kültür – sanat ağırlıklı faaliyetler ve bu faaliyetler içinde mûsiki'nin dominant unsurlardan biri olması, bu devrin özgünlüğünü pekiştirmiştir. Fakat Lale Devri'ni kapatan Patrona Halil İsyanı, bu gelişmeleri durduracak diye beklenirken taht değişikliği ile tahta geçen Sultan I. Mahmud Han devletin buhrana düşmesini engellemesinin dışında, kültür – sanat faaliyetlerinin de duraksamasını önlemiştir. Özellikle Lale Devri'nden sonra Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişimini hem destekçi, hem de yönetmen sıfatıyla idare eden Sultan I. Mahmud Han aynı zamanda bestekâr ruhuyla da Klâsik Türk Mûsikisi'ne hizmet etmiştir.

Hülâsa bu çalışmada Klâsik Türk Mûsikisi'nin Lale Devri'nden sonraki gelişim sürecinde öncelikle Sultan I. Mahmud Han'ın hayatı, daha sonra da Sultan I. Mahmud Han'ın bu dönem musikideki rolü, hizmetleri ve Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişimindeki yönetmenliği, yöneticiliği irdelenerek anlatılmaya çalışılacaktır.

Araştırma Problemi:

Klâsik Türk Mûsikisi'nin Lale Devri'nden sonraki gelişim sürecinde bestekâr ve musikişinas yönüyle Sultan I. Mahmud Han'ın, kendi sadaret döneminde musikiye etkisi ve katkıları nelerdir?

Alt Problemler:

Sultan I. Mahmud Han'ın kendi sadaret döneminde Klâsik Türk Mûsikisi'ne ne düzeyde desteği olmuştur? Sultan I. Mahmud Han'ın kendi sadaret dönemindeki mûsikîşinas konumu nasıldır? Sultan I. Mahmud Han'ın kendi sadaret döneminde Klâsik Türk Mûsikisi'nin etkin fonksiyonel işlevi ne düzeyde gelişim göstermiştir? gibi sorulara da cevap aranmaya çalışılacaktır.

2. SULTAN I. MAHMUD HAN (1696 – 1754)

24. Osmanlı padişahı Sultan I. Mahmud Han, 2 Ağustos 1696 (3 Muharrem 1108) tarihinde Edirne'de doğdu. Babası Osmanlı Devleti'nin 22. padişahı Sultan II. Mustafa Han (1695 – 1703), annesi ise Saliha Sultan'dır. Çocukluk yılları Edirne'de geçti ve ilk eğitimini Şeyhülislâm Seyyid Fezullah Efendi'nin oğlu İbrahim Efendi'den aldı. Sonrasında babası Sultan II. Mustafa Han'ın "Edirne Vak'ası" ile 1703 yılında tahttan indirilmesi sonucunda diğer şehzâdelerle birlikte İstanbul'a getirildi. İki yıl sonra da 1705 tarihinde diğer şehzâdelerle birlikte sünneti gerçekleştirilen Sultan I. Mahmud Han, bu tarihten itibaren tahta geçeceği 1730 yılına kadar kafes hayatına girdi (Özcan, 2003, s. 348).

Sultan II. Mustafa Han'dan sonra Osmanlı tahtına geçen Sultan III. Ahmed Han (1703 – 1730), Sultan I. Mahmud Han'ın amcasıydı. Sultan III. Ahmed Han'ın sadaret döneminde kafes hayatında tutulan Sultan I. Mahmud Han, söz konusu kafes hayatı sürecini güzel sanatlara tutunarak atlatmaya çalıştı. Öyle ki bu süreçte hat, şiir, musiki, tarih ve edebiyatla ciddi ölçüde meşgul olmuş ve özellikle musiki sahasında besteler dahi yapmıştı. Ayrıca usta kemancılara keman çalıp kendini dinletebilecek düzeyde keman çalmasını da bu dönemde öğrenmişti (Koçu, 2016, s. 98).

Sultan I. Mahmud Han kafes hayatı sürecinde, güzel sanatlarla meşgul olurken, payitahtın başkenti İstanbul da “Lale Devri (1712 – 1730)” denilen, gündelik hayatta güzel sanatların da aktif şekilde yer aldığı bir eğlence ve tantana dönemini yaşamaktaydı. Bilhassa İstanbul'un Kâğıthane semtindeki “Kâğıthane Eğlenceleri” pek meşhur olmuştu. Öyle ki halk gündüzleri hokkabazların, ateşbazların, pehlivan güreşlerinin vs. gösterilerini seyrederken, geceleri de saz, söz ve mûsiki meclislerinde vakit geçirmekteydi (Altınay, 2016, s. 49).

“Lale Devri” denilen bu dönemin Patrona Halil isyanı ile son bulmasından sonra, Sultan I. Mahmud Han 1 Ekim 1730 tarihinde tahtı, amcası Sultan III. Ahmed Han'dan devralarak 24. Osmanlı padişahı oldu. Padişahlığının akabinde Patrona Halil ve asilerin küstah isteklerine karşı bir müddet sessiz kaldı ve kültür – sanat faaliyetleri bu süre zarfında bir müddet durdu. Ancak 15 Kasım 1730 tarihinde Patrona Halil ve elebaşı asiler ortadan kaldırıldıktan sonra payitaht rahat bir nefes almış ve Sultan I. Mahmud Han'ın hakiki saltanatı o gün başlamıştı (Koçu, 2015, s. 321).

3. SULTAN I. MAHMUD HAN'IN SADARET DÖNEMİNDE KLÂSİK TÜRK MÛSİKİSİ

Padişah olduktan sonra Sultan I. Mahmud Han, devlet idareciliğinin dışında Lale Devri'ndeki kültür – sanat faaliyetlerine kendi sadaret döneminde de devam etmiştir. Öyle ki Patrona Halil ve asilerin ortadan kaldırılmasından sonra payitaht başkenti İstanbul, Lale Devri'ndeki göz kamaştırıcı halinden taviz vermemiş, bilakis gelişme göstermiştir. Özellikle kültür – sanat faaliyetleri içinde mûsiki, Lale Devri'ndeki canlılığını bu dönemde de Sultan I. Mahmud Han'ın yönetmenliğinde sürdürmüştür. Bu dönemde de Lale Devri'nde meşhur olup, başarı yakalamış mûsiki üstadları Klâsik Türk Mûsikisi'ni daha da seçkin ve gelişkin bir konuma getirerek Klâsik Türk Mûsikisi'nin yükselişine büyük ölçüde öncülük etmişlerdir. Başta Şeyhülislâm Es'ad Efendi (1685 – 1753) olmak üzere, Tab'i Mustafa Efendi (? - ?), Şerbetçi İbrahim Ağa (? – 1740), Dilhayat Kalfa (? – 1740), Tanburi Mustafa Çavuş (1700? – 1770?), Zaharya (Mir Cemil) (? – 1740), Kemâni Âma Corci (? – ?), Ebubekir Ağa (1685 – 1759) ve Kemâni Hızır Ağa (? – 1760) gibi büyük musikişinaslar bu dönemde Klâsik Türk Mûsikisi'nin gelişimine öncü olmuşlardır. Aynı zamanda padişah Sultan I. Mahmud Han'ın desteği, mûsiki konusundaki derin ilgi ve alakası ve de yönetmenliği ile bu dönemde şehzâdeler, valide sultanlar, cariyeler gibi sarayda birçok mûsiki heveslisi de çıkmıştır (Pekin, 1999). Öyle ki padişah Sultan I. Mahmud Han da bizzat saraydaki cariyelere mûsiki hocalığı yapmıştır (Özalp, 2000, s. 408). Hatta mûsiki konusundaki hassasiyetiyle Sultan I. Mahmud Han'ın sarayda musiki hocalığı yaptığı cariyelerden bestekârlar da çıkmıştır (Uzunçarşılı, tarihsiz, s. 335). Bir bestekâr cariyesinin:

Tuğ-i şâhi mi disem zülfüne şebboy mu disem

matla'lı bir besteyi ve diğer bir cariyesinin de:

Sahbay-i lâli neşvei candır ol âfetin

semâisini bestelediğini ve semâinin taliminin zor olduğunu o devri bilen ve yaşayan Şamdanizâde Süleyman Efendi (? – 1779) yazmaktadır (Uzunçarşılı, 1977, s. 97).

Klâsik Türk Mûsikisi'nin bu devirdeki yükselişi ile bizatihi yakından ilgilenen Sultan I. Mahmud Han'ın 27 yıllık saltanatı süresince saray bir mûsiki akademisi hâline gelmiş ve mûsikîşinaslarla dolmuştur (Düzenli, 2014, s. 319). Öyle ki padişah Sultan I. Mahmud Han bile huzurunda okunan bir şarkı veya bestenin makamına çok dikkat ederek, bazı makamlar arasındaki benzerlikleri, incelikleri belirtir, hataları gösterir ve bestekârını taltif edermiş. Bu konuda 1753 tarihinde düzenlenen bir mûsiki meclisi sonrası dönemin ünlü mûsikîşinaslarından Kemâni Âma Corci'ye bizzat padişah Sultan I. Mahmud Han tarafından tam takım bir kat elbise ihsan edilmiştir (Uzunçarşılı, 1977, s. 94). Hülâsa mûsikinin hem sarayda hem de gündelik hayattaki bu denli aktifliği bu dönemde Klâsik Türk Mûsikisi'ne olan ilgi ve alakayı üst mertebeye ulaştırmış ve bu durum Sultan I. Mahmud Han'ın vefatına kadar sürmüştür. Şüphesiz Klâsik Türk Mûsikisi'nin bu dönemdeki üst düzey mertebeye ulaşmasındaki en büyük pay, güzel sanatları ve sanatçıları himaye eden ve destekleyip onların önünü açan Sultan I. Mahmud Han'ındır.

Bu dönem içerisinde diğer önemli bir gelişme de kütüphanecilik faaliyetlerinin Lale Devri'ndeki halinden daha gelişkin hale getirilmesidir. Memleketin fikri tekâmülüne büyük bir ehemmiyet veren Sultan I. Mahmud Han, bu dönemde başta Ayasofya Kütüphanesi olmak üzere muhtelif kütüphaneler tesis edip, dersler açtırmış, mektepler yaptırmış ve Patrona Halil isyanında bir müddet faaliyeti durdurulmuş olan Türk matbaacılığına yeni bir hız vermiştir (Danişmend, 2011, s. 48). Bu nedenledir ki bazı tarihçiler bu dönemi kütüphanecilikte "altın çağ" olarak kabul etmektedirler (Erünsal, 1988, s. 279).

Kütüphaneciliğin gelişimine bağlı olarak bu dönemde Klâsik Türk Mûsikisi edvâr, kaynak açısından öncelikli olarak Şeyhülislâm Esad Efendi'nin Atrabü'l Âsâr adlı eseri ile hayat bulmuş ve musiki adına kıymetli bir hazine kazanmıştır. 99 bestekârın hayatlarının anlatıldığı (öncelikle fasıl musikişinasları) bir nevi musikişinaslar biyografyası sayılan bu eser, bu dönemin musiki ve musikişinasları için bir nevi aydınlatıcı fener vazifesi görmüş Klâsik Türk Mûsikisi'nin günümüze ulaşabilen yegâne biyografi örneğidir (Behâr, 2017, s. 9).

Aynı zamanda dönemin büyük bestekâr ve nazariyatçılarından ve Sultan I. Mahmud Han'ın musahibi de olan Kemâni Hızır Ağa'nın Tefhimü'l Makâmât fi Tevlidi'n Nagâmât adlı eseri (diğer adıyla Hızır Ağa Edvârı) de bu dönemdeki Klâsik Türk Mûsikisi'ne ışık tutan ehemmiyetli ve kıymetli diğer bir eserdir. Eserin muhteviyatı 2 bölümden oluşmaktadır: ilk bölümde nazariyat ağırlıklı olarak perdeler, usuller ve makamlar yer alırken, ikinci bölümde ise 19 adet enstrümanın renkli resimleri ve bir minyatür yer almaktadır. Aynı zamanda bestekâr olarak bestelediği saz eserleri arasında mehterhâne peşrevleri meşhurdur (Tekin, 2015, s. 88).

Görülüyor ki hem yazınsal olarak hem de icrasal olarak Klâsik Türk Mûsikisi, 1754 tarihine kadar bu aktif halini dönemin padişahı Sultan I. Mahmud Han'ın yönetmenliğinde sürdürmüştür. Öyle ki Klâsik Türk Mûsikisi'nin bu dönemi, sonraki yıllarda Sultan III. Selim Han'ın (1789 – 1807) sadaret dönemindeki zengin musiki ortamının temellerinden biri olmuş ve Klâsik Türk

Mûsikisi kısa devrelerde aksamalar yaşasa da (ki bu aksamalardan biri de Sultan I. Mahmud Han'dan sonra tahta geçen kardeşi 25. Osmanlı padişahı Sultan III. Osman Han'ın (1754 – 1757) saraydaki musiki ortamına son vermesi ve saray musikişinaslarını dağıtmasıdır (Özalp, 2000, s. 409). devamlı surette gelişmiştir.

4. SULTAN I. MAHMUD HAN'IN BU DÖNEMDEKİ MÛSİKİŞINASLIĞI VE VEFATI

Kafes hayatındaki 27 yıllık dönemin haricinde Sultan I. Mahmud Han, padişah olduktan sonra da mûsikîşinas konumunu korumuş ve bestekâr yönünü devam ettirmiştir. Bu bestekârlık yönünde dikkat çeken bir husus da “Ârâm-ı Dil” ismindeki makamda bir peşrev ve saz semaisi olmasıdır. Öyle ki literatürde kaydına rastlayamadığımız Ârâm-ı Dil makamının, Sultan I. Mahmud Han tarafından terkip edildiği düşünülmektedir. Buna sebep ise, bu makamdan Klâsik Türk Mûsikisi repertuarında Sultan I. Mahmud Han'ın peşrev ve saz semaisinden başka eser olmaması ve bu makama ilişkin başkaca bir seyir bulunmamasıdır (Kutluğ, 2000, s. 282).

Bestekârlığının dışında nazari anlamda da Klâsik Türk Mûsikisi'ne “Ârâm-ı Dil” adında bir makam kazandırması Sultan I. Mahmud Han'ın mûsikîşinaslığını ehemmiyetli bir noktaya taşımaktadır. Keman haricinde muhtemelen tanbur çaldığı da düşünülen Sultan I. Mahmud Han hakkında, 1751 tarihinde Klâsik Türk Mûsikisi üzerine eser yazmış Fransız dragoman Charles Fonton (1725 – 1805) da, padişah için “üstat bir müzisyen” ifadesini kullanmıştır (Öztuna, 2006, s. 6).

Klâsik Türk Mûsikisi repertuarında Sultan I. Mahmud Han adına neredeyse tamamı peşrev ve saz semaisi olan birçok eser bulunmaktadır. Bunları sıralayacak olursak;

- Acemaşiran Peşrevi (Devr-i Kebîr)
 - Acemaşiran Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Ârâm-ı Dil Peşrevi (Bereşan)
 - Ârâm-ı Dil Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Bayati Peşrevi (Hâvî)
 - Büselik (Feth-i Bağdad) Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Dertli Uşşak Peşrevi (Devr-i Kebîr)
 - Dertli Uşşak Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Dilkeşhâveran Peşrevi (Bereşan)
 - Dilkeşhâveran Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Evc Peşrevi (Hafif)
 - Evc Peşrevi (Bezm-i Mülûk) (Muhammes)
 - Evc Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Evc (Bezm-i Mülûk) Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Feth-i Bağdadi (?)
 - Hicâz (Şehsüvar) Peşrevi (Devr-i Kebîr)
 - Hicâz Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Hicâz-i Irak Peşrevi (Çifte Düyek)
 - Hicâz-i Irak Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Hisar Vech-i Şehnâz Peşrevi (Çenber)
 - Hisar Vech-i Şehnâz Saz Semaisi (Aksak Semâisi)
 - Karcıgar Peşrevi (Devr-i Kebîr)
 - Karcıgar Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Mahabbet-i Uşşak Peşrevi (Çenber)
 - Meclis Efruz Peşrevi (?)
 - Muhayyer “Tab-dâr” Peşrevi (?)
 - Muhayyer “Tab-dâr” Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Nevkeş Peşrevi (Çifte Düyek)
 - Nevkeş Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Nikriz Peşrevi (Çifte Düyek)
 - Nikriz Saz Semâisi (Aksak Semâi – Değişmeli)
 - Sultani Irak Peşrevi (?)
 - Şehnâz (Şehsüvar) Peşrevi (Devr-i Kebîr)
 - Şehnâz Saz Semâisi (Aksak Semâi)
 - Şevkâver Peşrevi (Hafif)
 - Şevkâver Saz Semaisi (Aksak Semâi)
 - Uşşak Peşrevi (Darbeyn)
 - Uşşak Saz Semâisi (Aksak Semâi)
- (Özpek, 1999, s. 618).

Bestekârlığının dışında “Sebkâti” mahlasıyla şiirler de yazmış olan Sultan I. Mahmud Han, bu alanda da kendine göre iyi bir yer edinmiştir. En çok bilinen şiirlerinden bir tanesi şudur:

*Varahm kûy-i dilâraya gönül hû diyerek
Kokalım güllerini gonca-i hoşbu diyerek
Şerbet-i lâ'l-i hâyali bizi öldürdü meded
Gidelim kûyine yârin bir içim su diyerek*

Aynı zamanda Sultan I. Mahmud Han'ın bu şiiri Münir Nureddin Selçuk (1900 – 1981) tarafından Hüseyini makamında Aksak usulünde Şarkı formunda, Fehmi Tokay (1889 – 1959) tarafından da Şevkutarab makamında Nakış Yürük Semâi formunda bestelenmiştir (Özpekel, 1999, s. 618).

Klâsik Türk Mûsikisi açısından zengin bir dönemin hem padişahı, hem de kültür – sanat koruyucusu, yönetmeni ve de aynı zamanda aydın bir mûsikişinası olan Sultan I. Mahmud Han, 13 Aralık 1754 tarihinde hasta hâlinde dahi hiç terk etmediği Cuma namazı için Cuma Selâmlığı'na çıkmış (Uzunçarşılı, tarihsiz, s. 336). Ağa Camii'den namaz dönüşü Topkapı Sarayı'nın Demirkapı girişinde at üstünde vefat etmiştir (Özcan, 2003, s. 351).

Satranç oynamayı ve lale yetiştirmeyi çok seven Sultan I. Mahmud Han'ın, yüzüğe karşı da ilgisi olup müsait zamanlarında kan taşı üzerine mühür kazıdığı bilinir. Ayrıca yazın mehtaplı gecelerde kayıkla boğazda gezmeyi sever ve hiç evlâdı olmadığından dolayı çok müteessir olmuş, özellikle son zamanlarında: “İki şeyden kâm almadım; biri evlâd diğeri mehtâb” demiştir (Uzunçarşılı, tarihsiz, s. 335).

SONUÇ

Görüldüğü üzere Lale Devri'ni kapatan Patrona Halil isyanından sonra Klâsik Türk Mûsikisi önemli ölçüde gelişim göstermiş ve bu durum Sultan I. Mahmud Han'ın sadaret dönemi içerisinde onun vefatına kadar devam etmiştir. Lale Devri'ni müteakip Patrona Halil isyanıyla devletin bir müddet her alanda gerileme ve duraksama yaşayacağı beklenirken Sultan I. Mahmud Han'ın isyancılara taviz vermemesi ve onları ortadan kaldırması ile korkulan gerileme ve duraksamanın büyük ölçüde önüne geçilmiştir. Hülâsa padişahın şüphesiz kendi sadaret dönemindeki ıslahatçı, aydın ve açık görüşlü tutumu da bu gelişimde büyük ölçüde etkili olmuştur. Öyle ki Sultan I. Mahmud Han'dan sonra tahta çıkan kardeşi 25. Osmanlı padişahı Sultan III. Osman Han, 3 yıllık sadaret döneminde bu gelişime destek vermemiş ve payitahtta kültür – sanat anlamında belirgin bir tıkanıklık ve duraksama görülmüştür. Sultan I. Mahmud Han ile aralarında 2 yaş olmalarına rağmen Patrona Halil isyanından sonra tahta Sultan III. Osman Han çıksaydı şayet, şüphesiz devletin gerek ıslahat olarak gerekse kültür – sanat gelişimi olarak duraksaması muhakkak kaçınılmaz olacaktı. Bu bağlamda Lale Devri'ndeki hadiselerden büyük ders çıkararak Sultan I. Mahmud Han, şüphesiz kendi sadaret döneminin konumuz itibarıyla kültür – sanat alanında himâyecisi, teşvikçisi, aydını, kuvvetli ve ehemmiyetli bir mûsikişinası, yol göstericisi ve yönetmeni olmuştur. Başta Klâsik Türk Mûsikisi'nin ve diğer kültür – sanat faaliyetlerinin önünü açarak (bilhassa Klâsik Türk Mûsikisi'nin) vefatından 35 yıl sonraki Sultan III. Selim Han döneminin gelişkin ve seçkin muhteviyatına temel dayanak oluşturacak bir devri idare eden Sultan I. Mahmud Han, bestekâr Osmanlı padişahları içerisinde hususi ve ehemmiyetli bir konumdadır.

KAYNAKÇA

- Altınay, A. R. (2016). *Lale Devri*. Ankara: Kurgan Edebiyat Yayınları.
- Behâr, C. (2017). *Şeyhülislâm'ın Müziği – 18. yy'da Osmanlı Türk Müsikisi ve Şeyhülislâm Es'ad Efendi'nin Atrab'ül Âsâr'ı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Danişmend, İ. H. (2011). *İzâhlı Osmanlı Tarihi Kronolojisi*. İstanbul: Doğu Kütüphanesi Yayınları.
- Düzenli, P. (2014). *İslâm Kültür Tarihinde Müsiki*. İstanbul: Kayıhan Yayınları.
- Erünsal, İ. E. (1988). *Türk Kütüphaneleri Tarihi II: Kuruluştan Tanzimat'a Kadar Osmanlı Vakıf Kütüphaneleri*. Ankara: AKM Yayınları.
- Koçu, R. E. (2015). *Osmanlı Padişahları*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Koçu, R. E. (2016). *Âşık ve Şair Padişahlar*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Kutluğ, Y. F. (2000). *Türk Müsikisinde Makamlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Özalp, M. N. (2000). *Türk Müsikisi Tarihi*. İstanbul: MEB Yayınları.
- Özcan, A. (2003). *Mahmud I. İslâm Ansiklopedisi içinde (c. 27, s. 348-352)*. Ankara: TDV.
- Özpekel, O. N. (1999). *Şair ve Bestekâr Osmanlı Padişahları. Osmanlı Kültür-Sanat Ansiklopedisi içinde (c:10, s. 618)*. Ankara: Osmanlı Kültür-Sanat Ansiklopedisi.
- Öztuna, Y. (2006). *Türk Müsikisi: Akademik Türk Sanat Müsikisi'nin Ansiklopedik Sözlüğü*. Ankara: Orient Yayınları.
- Pekin, E. (1999). *Sarayda Müsiki: Sultan Bestekârlar CD/Kitap*. İstanbul: Kalan Müzik.
- Tekin, A. (2015). *Türk Müsikisinde Nağmeler ve Makamlar – Kemâni Hızır Ağa'nın "Tefhimü'l Makâmât fi Tevlidi'n Nagâmât" İsimli Edvâr-ı Örneğinde 18.Yüzyıl Türk Müsikisi*. İstanbul: Büyüyen Ay Yayınları.
- Uzunçarşılı, İ. H. (Basım Tarihi Belirsiz) *Osmanlı Tarihi*. Ankara: TTK Yayınları.
- Uzunçarşılı, İ. H. (1977). *Osmanlı Zamanında Saraylarda Müsiki Hayatı. Belleten Dergisi, 161. 94-97.*

BİR SANAT FORMU OLARAK DİJİTAL OYUN

Dr. Öğr. Üyesi Özge SAYILGAN*

ÖZET

Etkileşimli medyanın kültür endüstrisine eklenmiş bir biçimi olarak gelişen ve gündelik yaşamda eğlence kültürüyle ilişkisi içinde yaygınlaşan dijital oyunların sanat alanı içinde düşünülmesi kuramsal düzeyde farklı bir tartışmayı başlatmış oldu. Dijital medyanın bir parçası olan dijital oyunlar dijital ve etkileşimli sanatın bir biçimi veya aracı olarak yeniden kurulabilir miydi? Bu tartışma 'büyük' oyunların kitleleştiği ve endüstri tarafından önerilen tür ve kalıplara sıkıştığı bir dönemde üreilmeye başlanan bazı 'küçük' oyunların eleştirel, alternatif, sanatsal ve bağımsız gibi tanımlarla kategorilendirilmesi ve deneyimlenmesi ile birlikte devam etti. Bu araştırmanın odağında dijital oyunların sanat alanı ile kurduğu ilişkilerin belirlenmesi, sınıflandırılması ve kristalize edilmesi amacı yer almıştır. 'Dijital oyun sanat mıdır, yoksa değil midir' tartışmasının ötesinde bu ilişkinin nitelikleri irdelenmiştir. Dijital oyun medyasını sanat yapısı veya deneyiminin bir parçası olarak kullanan sanatçılar; var olan bir dijital oyuna donanım ve/veya yazılım düzeyinde müdahale ederek dönüştüren / yapı-bozan ve etkileşimli veya etkileşimsiz 'oyun sanatı' üreten sanatçılar ve doğrudan 'sanat oyunu' üreten sanatçı/ tasarımcı veya kolektifler oyun ile sanat ilişkisinin üç farklı ayağı olarak bulgulanmıştır. Araştırma 'sanatsal bir ifade aracı olan' ve doğrudan 'bir sanat formu olan' dijital oyun yapıtlarını da birbirinden ayırarak dijital oyun eğer bir sanat ise bu sanatın dilini oluşturan estetik kategorilerin neler olabileceğini tartışmaya açmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital, Oyun, Sanat, Etkileşimlilik, Medya

*İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü İstanbul/TÜRKİYE
ozge.sayilgan@medeniyet.edu.tr

DIGITAL GAME AS AN ART FORM

Assist. Prof. Dr. Özge SAYILGAN*

ABSTRACT

Consideration of digital games developed as a form of interactive media articulated to cultural industry and pervaded in daily life with its relation to entertainment culture in an art space initiated a theoretical discussion. Was that possible to reconstruct digital games, a part of digital media, as a tool or form of digital and interactive art? This discussion was prolonged in an era where 'big' games were massified and categorized by industrial genres, with the experience of some 'small' games described and categorized as critical, alternative, artistic or independent. This research focused on determination, classification and crystallization of the existing relations between games and art. Beyond 'Are digital games art or not' discussion, qualities of this relation are analyzed. As a result, artists using digital game medium as a part of their artwork or experience; artists producing interactive or non-interactive 'game art' transforming/de-constructing by modifying an existing digital game's software and/or hardware and artist / designer or collectives producing directly 'artgames' are founded. Separating digital game works as 'a tool for artistic expression' and works as 'an art form' from each other, this research comes up for discussion the aesthetical categories which constitute the language of this new art, when we accept digital games as an artform.

Keywords: Digital, Game, Art, Interactivity, Media

*Istanbul Medeniyet University Faculty of Art and Design and Architecture Visual Communication Design Department İstanbul/TURKEY
ozge.sayilgan@medeniyet.edu.tr

1.GİRİŞ

Kültür endüstrisinin içine eklenmiş bir biçim olan dijital oyunların sanat olarak kabul edilip edilemeyeceği önemli olduğu kadar tarihsel açıdan da ilginç bir tartışma konusu haline gelmiştir. John Lanchester ‘Is It Art?’ başlıklı yazısında (2009) bu sorunu gündeme getirir ve tüm diğer medyayı genel kültürel söylemin içinde sayarken, dijital oyunların oyuncularıyla birlikte özerk bir kategori içinde yerleştirildiğini belirtir. Lanchester’ın deyimiyle bu ‘kültürel ayırım’ dijital oyunların izleyicisi ile izleyicisi olmayan kitlenin arasındaki çok net ve keskin olan ayırımdan kaynaklanmaktadır. Dijital oyun oynamayan kitle için dijital oyunların var olmadığından yola çıkarak, çoğunluk için oyun oynamanın rekabete dayalı bir eylem alanı içinde eğlenceyi çağrıştırdığını ileri sürer.

Bu incelemede Lanchester (2009) ekonomik bakış açısından dijital oyunların İngiltere’de müzik ve video endüstrisini geride bıraktığı bir dönemde bu soruyu sorduğunu vurgular. Buna karşın Lanchester’a göre, hiçbir medya dijital oyunlar kadar kültürel ayrımcılığa uğramış değildir. Kitaplar, filmler, TV, dans, tiyatro, müzik, resim, fotoğraf, heykel, bu ifade alanlarının hepsi var olan kültürel söylemin içinde (ve ana akım yayınlarda) yer alırken, dijital oyunlar sanat kulübünün dışında tutularak ayrı bir özerk alana sıkıştırılır. Onları oynayanlar ve oynamayanlar vardır ve oynamayan daha geniş kitle için oyunlar en basit ifadesiyle ‘yok’tur. (Lanchester, 2009). Dahası ana akım medyada, özellikle de basın-yayın ve TV’da dijital oyun medyası şiddetle, asosyallikle ve sanatla yakından uzaktan ilgisi olmayan daha birçok olumsuz nitelikte peşinen ilişkilendirilir durur ve böylece kültürel ve toplumsal alanın dışında tutulması daha da kolay hale gelir. Bununla birlikte Lanchester’a göre, oyunların sanata yaklaşması, detaylı dünyalarıyla tasarimsal değerleri kadar, bu hayali dünyalarda oyuncuya sunulmuş özgürlükle de ilişkilidir (2009).

Ernest Adams da oyun endüstrisinin büyük bir bölümünün sanat değil, popüler kültür ürettiğini ve oyunların büyük bir bölümünün sadece eğlence için yaratıldığını belirtir (akt. Robles, 2014) Adams’a göre,

“Sanat sanat galerilerinde sanat uzmanları tarafından satın alınır, sanat eleştirmenlerince eleştirilir ve sanat müzelerinde korunur. Milyonlarca insan için büyük sayılarda üretilip Toys’R Us’da 59.95 Dolar’a satılmaz. Fakat yaptığımızın büyük bölümünün popüler kültür olduğu gerçeği etkileşimli ortamın bir sanat formu olmasının önüne geçemez” (Adams, 2006).

Adams’ın da sinema sanatı bağlamında vurgulamış olduğu gibi, sanat tarihi dijital oyunlardan önce, özellikle mekanik olarak yeniden üretilebilir olan kitleli medyanın yaygınlaşmasıyla fotoğraf ve film için de benzer tartışmalara sahne olmuştur. Aslında her ‘yeni medya’ içine doğduğu dönemin egemen medyası tarafından öncelikle kuşkuyla karşılanmıştır. Örneğin, belleğe dayalı metin üretiminin merkezde olduğu birincil sözlü kültür döneminde (Ong, 2007) yazı insan belleğini zayıflatacak bir teknolojik uzantı olarak endişe yaratmış, sinema ilk olarak alt-sınıfa ait avam bir eğlence olarak görülmüş, sesin sinemaya girişiyle ise artık sinemayla sanat yapılamayacağı, sinema oyunculuğunun yok olacağı bile düşünülmüştür.

Hareketli görüntüyü mümkün kılan bir aygıt olarak sinematografin icadıyla sinemanın ye-

dinci sanat olarak kabul edilmesi arasında geçen zamanda sinemanın kendi dilini keşfetmesi ve bu araç ile sanatsal bir ifade alanı yaratılabildiğini göstermesi gerekmiştir. Sanat sınıfına kabul edilmeden önce panayır eğlencesi olarak görülen sinema kısa sürede kar getiren bir endüstri haline gelmiş; aynı zamanda kentlerde biriken ve işgücünü oluşturan kalabalıklar için de kültürel bir harç görevi görmüştür. Üstelik sinema birbirinden farklı kültür ve dillere sahip bu kalabalıklar için ortak bir mit üretme aracına dönüşmüş, kitleleri bir arada tutacak ortak kültürel harcı ve kültürel belleği oluşturmada işlev görmüştür. Sinemanın modern kent içinde yabancılaşmış insanlar için yaptığını, elbette Internet'in yardımıyla, küreselleşmiş bir dünyanın bireyleri arasında gerçekleştirilmesine katkıda bulunan dijital oyunların ilk biçimleri de, tarihsel olarak Soğuk Savaş Dönemi'ndeki silahlanma ve uzaya çıkma yarışının bir ürünü olarak bilim insanları tarafından bilimsel laboratuvarlarda üretilmiştir. Fakat 20 yıl gibi kısa bir sürede oyun teknolojisinin ve etkileşimli ortamın ticari potansiyelleri keşfedilmiş oyunların kültür endüstrisi ürünü olarak yeniden düşünülmesi ve tasarlanması söz konusu olmuştur. Teknolojilerinin üretildiği dönemin tarihsel ve toplumsal koşulları dolayısıyla kapitalist üretim – tüketim döngüsünden uzak kalması düşünülemeyecek dijital oyunların sinemanın tarihsel gelişimiyle bu türden bir benzerlik taşıması ilginçtir. Fakat yine de bir farkla: Sinema özellikle I. ve II. Dünya Savaşları arasında daha çok kiteselleştirmek için işlev görmüştür. Dijital oyunların kültür endüstrisine katılması ise Soğuk Savaş sonrasında küreselleşme döneminde gerçekleşmiş ve geç kapitalizmin daha bireyselleşmiş insanları, “küresel köyün” sakinleri için ekrandaki metni kişiselleştirme önerisiyle gelen etkileşim olanağını sunarak başka bir toplumsal arkaplana yerleşmiştir.

Gerçekten de dijital oyunların bilimsel laboratuvarlardan çıkması ve kültür endüstrisi ürünlerine dönüşümünün yaşandığı 1972 yılında, bu yeni medya hem arcade oyun makineleri biçiminde kamusal alanda, hem de Magnavox Odyssey ismiyle ev konsolu biçiminde evlerin salonunda, televizyonun hemen yanında yerini alır (Brisbois, 2007). Bu noktadan sonra izleyicinin etkileşimciye dönüşme talebine karşılık vermeye başlayan ve gün geçtikçe hem teknolojisi hem de içerikleriyle sürekli gelişime açılan dijital oyun; kültürel endüstrinin önemli çarklarından biri haline gelir. Fakat burada sorulması gereken esas soru, endüstriyel büyüklüğü sonunda sinemayı da geride bırakan dijital oyunların geniş ticari potansiyelleri ve özerk bir oyuncu kitlesi tarafından tüketiliyor olmaları, onları sanatsal bir ifade alanı olmaktan alıkoyabilir mi? Ve elbette nihayetinde, dijital oyunlar sanat olarak kabul edilebilir mi?

2. DİJİTAL OYUN VE SANAT TARTIŞMALARI

Tartışma 2012 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi'nin, içinde dijital oyunların bulunduğu bir koleksiyonu sergileyeceğini duyurmasıyla önem kazandı. Sergilenecek oyunlar içinde dijital oyun tarihinde aynı zamanda önemli ticari başarılar kazanmış ve oyunların yaygınlaşmasında ve kiteselleşmesinde rol oynamış Pac-Man (1980), Tetris (1984), The Sims (2000) gibi endüstriyel ürünler olarak da tanımlanabilecek oyunlar yer almaktaydı. (Antonelli, 2012). Fakat dijital oyunların yeni bir sanat kategorisi olarak çağdaş sanat koleksiyon ve sergilerinde yer almalarından önce de oyunların sanat olup olmadığı tartışması gündemdeydi.

Jack Kroll Mart 2000'de Newsweek'teki bir yazısında, oyunların eğlenceli ve pek çok açıdan ödüllendirici olduğunu fakat bir sanat yapıtı sayılamayacağını çünkü oyunların duygusal karmaşayı aktaramayacağını savundu. Kroll'a verilen pek çok tepki içinde akademiden bir eleştiri Henry Jenkins tarafından geldi. Jenkins, 'Dijital Çağın Sanat Biçimi' başlıklı yazısıyla Kroll'u dijital oyunların potansiyelini anlayamamakla eleştirdi (akt. Smuts, 2005). Jenkins'e (2000) göre, oyunlar makine çağında ortaya çıkan her öncül medya gibi dijital çağa özgü yeni ve yaşayan bir sanat türüdür (a new lively art); oyunlarla ilişkilendirilen tüm olumsuz niteliklere karşın, bilgisayar oyunları der Jenkins, sanattır – popüler sanattır, gelişmekte olan, çoğunluk tarafından onaylanmamış bir sanattır, fakat yine de sanattır. Çünkü oyunlar, yeni estetik deneyimler açar ve bilgisayar ekranını kapsamlı bir biçimde erişilebilir deneyim ve yenilik alanına dönüştürürler.

Kroll'un dijital oyunları sanat kulübünün dışında tutan görüşüne benzer bir görüş Ebert tarafından 2010 yılında yeniden gündeme getirildi. Ebert de dijital oyunların diğer sanat yapıtları gibi oynanmak üzere tasarlandığını ve asla sanat olarak kabul edilemeyeceğini ileri sürdü. Ebert'e göre (2010) sanat ve oyunlar arasındaki en açık fark oyunu kazanabileceğimiz gerçeğidir. Oyunun kuralları, puanları, amaçları ve sonucu bulunur. Buna göre sanat kazanılmaz, sadece deneyimlenir. (akt. Sezen, 2013).

Chris Crawford (1997, s.127) ise, oyun tasarımını öncelikli olarak sanatsal bir süreç olarak tanımlar. Fakat bu süreç aynı zamanda teknik bir süreçtir. Bir oyun tasarımcısı oyun geliştirirken biri sanatsal dünya diğeri teknik dünya olmak üzere aynı anda iki ayrı dünyada yaşamak durumundadır. Bir yığın kod arasında kaybolsa da büyük sanatsal amaçlarını izlemek durumundadır. Kendisi de bir oyun tasarımcısı olan Crawford'a göre, her sanat biçimi fiziksel bir ortam aracılığıyla ifade alanı bulur. Sanatçının kendini ifade edebilmesi için öncelikle bu fiziksel ortamın kontrolü ve manipülasyonunda teknik olarak ustalaşması gerekir. Heykeltıraşın mermerin veya çalıştığı diğeri malzemelerin sınırlarını tanıması, ressamın resim teknolojisinin ve ışığın davranışını tamamıyla anlaması, müzisyenin ses tasarım teknolojisinin derinliklerine inmesi gibi bilgisayar oyunu tasarımcısının da çalıştığı ortamın kendisine sunduğu olanak ve sınırları tanıması gerekir (Crawford, 1997, s.102).

Sanat ve oyun deneyimlerinin karşılaştırmasını yapan Folkerts (2010) sanat, estetik ve sanatsal kavramlarının sıklıkla birbirinin yerine ve yanlış bir biçimde kullanıldığını vurgular. Üstelik sanatın tanımı ve işlevi zamandan zamana değişiklik gösterir. Folkerts'in vurgusu öncelikle sanatın anlamını netleştirmeye yönelir; çünkü bir oyun tasarımcısı veya eleştirmeni oyun sanattır dediği zaman genellikle el hünerini ve estetik yüceliği veya oyuncuya estetik deneyimler sunan görkemli sanal çevreyi kastetmektedir. Fakat "sanat hiç de güzel olmak zorunda değildir – modernizm ve postmodernizmden beri kabul gören bir bakış açısıyla: sanat öncelikli olarak ifade gücüyle ilgilidir (...) Çağdaş sanat yaklaşımları açıkça sanat deneyimine temel bir rol yüklerler. Sanatsal olan, yapının (artefact) içkin nitelikleriyle mutlaka tanımlanmaz, fakat kendisinden edinilen kavrayış ve algıyla konumlandırılır" (Folkerts, 2010, s.100-102). Buna göre sanatsal deneyim, sanattan etkileşimcinin (izleyici-oyuncu) kişisel deneyimine göre yeniden tanımlanabilmesiyle farklılaşır. Bu bağlamda, etkileşime giren bir oyuncunun oyun metniyle olan bireysel ve eşsiz deneyimi onun oyundan edindiği kavrayış ile birleşerek oyun oynama deneyimini sa-

natsal bir deneyim haline getirebilir. Burada, oyun metninin oyuncuya sunduğu özgürlük alanı ve seçim yapma yetkesi genişledikçe ve oyunun sınırları belirsizleştikçe, oyun metni açık yapıt olarak kendini sunar ve kişisel/sanatsal deneyim alanı da genişler.

Folkerts (2010, s.102) sanatsal deneyim ile estetik deneyimi birbirinden net bir biçimde ayırmayı önerir: Estetik deneyim genellikle güzel olan ile ilişkilendirilirken, sanatsal deneyim hiç de hoş bir deneyim olarak gerçekleşmeyebilir. Sanatsal deneyimler genellikle içeriğe, sanat yapıtının iletişimini üzerine kurduğu iletilere ve anlama bağlıdır. İçerik ve anlam ise kendi estetik biçimlenmesinden bağımsız değildir. Sanatsal deneyim içeriğin ne olduğuyula, estetik deneyim ise nasıl olduğuyula ilişkilidir. İçkin anlam, biçimi ve onun kendini dışavurduğu dili de sorunsallaştırabilir, ve dönüşüme uğrattır. Folkerts'in (2010) bir ayırlama girişimi de sanatsal deneyim ile eğlence deneyimi arasındadır: Eğlence deneyimi popüler Hollywood sineması veya soap opera izleme deneyimindekine benzer bir biçimde izleyicisinden güçlü bir anlamlandırma süreci talep etmez. Bu türden bir izleme ediminde yapı(t) kapalıdır ve anlam olabildiğince sabit ve sınırlıdır. Folkerts bu türden bir izleme deneyimini çağırın yapı(t)ları birinci dereceden temsil olarak tanımlar. Sanatsal deneyimi eğlence deneyiminden ayıran en temel süreç çok katmanlı anlamlandırma talebidir. Folkerts'in tanımıyla ikinci dereceden temsil olarak sanat yapıtı, birincil, sabit ve kapalı anlamın dışında bireysel okumalarla da yeniden yapılanmaya açık bir etkileşim deneyimini çağırır.

Dijital oyunların bir sanat formu olarak algılanmasında eğlence ve sanat deneyimlerinin karşılaştırılması bağlamına yer veren Robles (2014) ise her sanat biçiminin aslında eğlenceyle bir bağı olduğunu ileri sürer. Ayrıca Robles'e göre, sanatsal deneyim sunan oyunlar, tarihteki pek çok edebi ve sinemasal yapıtın sağladığı gibi, fakat sadece kendine ait bir aracı, etkileşimliliği kullanarak, düşünce iletimine yol açabilir. Sanatsal ifade alanı olarak sinemanın dilini oluşturan çekim ölçekleri, kamera hareketleri, kurgu ve mizansen gibi öğeleri de kapsayan fakat bunlardan farklı ve ayrıca öykü içeriğinden bağımsız olarak dijital oyun mecrasının ifade dilinin merkezinde etkileşimlilik yer alır. Buradan yola çıkarak dijital oyun ile sanatsal bir deneyim yaratmak isteyen bir tasarımcının etkileşimliliğin doğasını anlaması, onu sorunsallaştırması, dönüştürmesi veya bir bağlam içinde yeniden üretmesi beklenebilir. Yapıtın diğer tarafından bakarsak dijital oyun içinde sanatsal bir deneyim yaşamak isteyen etkileşimcinin, bu deneyimi öykü içeriğinden, estetik inşadan ve sinema, edebiyat, müzik gibi diğer sanat dillerinin karmaşık bütünlüğünün dışında, sadece oyuna özgü bir araç olarak etkileşimli yapıtının kullanımında araması beklenmelidir. Ayrıca söz konusu etkileşimli yapıtın Folkerts'in tanımıyla birinci dereceden anlam üretiminin dışında bir anlam üretimine açık olup olmadığı; oyuncunun eğlence işlevinden bağımsız olarak (çünkü oyuncu sanatsal bir deneyim yaşarken eğleniyor olabilir de olmayabilir de), ikincil dereceden anlam okumalarına yönelip yönelmediği de oyun deneyimini sanatsal olarak tanımlamada yardımcı olacaktır.

Dijital oyunları sanatsal bir ifade aracı olarak tartışmaya açan ve dijital oyunların "sanatsal ifade noktasındaki özgün yönünün prosedüral temsili bir ifade aracı olarak kullanılmaları"na bağlayan Sezen (2013, s.129) MoMA'nın 2012 yılında resmi sitesinde duyurmuş olduğu içlerinde Pac-Man (1980), Tetris (1984), Myst (1993), The Sims (2000) gibi ticari başarı elde et-

miş oyunların da bulunduğu 14 dijital oyundan oluşan bir koleksiyonun sergilenmesine ilişkin detaylı duyuru metnini gündeme getirir. Antonelli (2012) tarafından kaleme alınan ve dijital oyunların kesinlikle sanat olduğunu ileri süren yazıya karşı yazılan eleştiriler de elbette bu tartışmanın bir parçasıdır. Örneğin İngiliz The Guardian gazetesinde yazan sanat eleştirmeni Jonathan Jones (2012) Antonelli'nin yazısının hemen arkasından “Üzgünüm Moma, Video Oyunları Sanat Değildir” başlıklı yazısında Pac-Man ve Tetris gibi oyunların Picasso ve Van Gogh ile aynı mekânda sergilenmesiyle sanat yapıtı olamayacağını ileri sürerek dijital oyunun sanatla kurulmaya çalışan ilişkisine karşı çıkar (Jones, 2012; akt. Sezen, 2013, s.130).

3. SANATI TANIMLAMAK

Aslında neyin sanat alanına kabul edilip edilemeyeceğiyle ilgili olan bu soru, başka bir soruyu gündeme getirir: O halde sanat nedir? Barrett'a (2012) göre sanatın iki tür tanımı vardır. Bunlar yüceltmeci ve sınıflandırmacı tanımlar olarak sayılabilir. Bunlara alternatif olarak sanatın açık tanımı da eklenebilir. Genellikle “bu bir sanat eseri” sözü tanımlanan şeyi yüceltmeyi amaçlar. Bu aslında tanımlanan şeyin kendi türünün en iyisi olduğu üzerine yapılan bir belirlemedir ve aynı zamanda sanat tanımını iyi ve güzel olana da yaklaştırır. Sanatın betimlemeci ve sınıflandırmacı tanımlarına göre ise bir şeyin sanat olarak kabul edilmesi için taşıması gerekli olan niteliklerin belirlenmesi söz konusu olmuştur. Sanat bu tür tanımlamalar içinde kurumsallaşmaya başlar ve sanat nesnesini çevreleyen bir ‘sanat dünyası’ tanımının içinde yerini alır. Buna göre sanat, sanat kurumlarından, sanat kuramından ve sanat tarihinden bağımsız değildir. Barrett, Arthur Danto'nun sanat tanımındaki tarihsel bağlama verdiği önemi ve George Dickie'nin sanat kurumlarının işlevsel yönlerini gündeme getirmesini örnek verir: Örneğin Dickie'ye göre;

“(1) Bir sanatçı bir sanat eseri yaptığı anlayışına katılan kişidir. (2) Bir sanat eseri sanat dünyası kitlesine sunulmak üzere yaratılmış bir yapıdır. (3) Bu kitle sanat nesnesinin kendisine sunulduğunu farklı derecelerde kavramaya hazır kişilerden oluşur. (4) Sanat dünyası tüm sanat dünyası sistemlerinin bir bütünüdür. (5) Bir sanat dünyası sistemi sanat yapıtının bir sanatçı tarafından sanat dünyası kitlesine sunabilmesi için bir çerçevedir” (Stecker, 2003; akt. Barrett, 2012, s.4).

Bu türden bir sınırlandırma içinde sanat dünyası, küratörler, galeriler, müze ve koleksiyoncular, sanat eleştirmenleri ve tarihçileri ile tüm bunlar arasındaki ilişkilerden bağımsız herhangi bir nesne, sanat olarak kabul edilemez. Danto'ya göre ise,

“(1) X'in bir konusu varsa; (2) X bu konu aracılığıyla bir bakış açısı veya tutum ileri sürüyorsa; (3) retorik (genellikle de metaforik) boşluklar kullanıyorsa; (4) bu boşluklar izleyici katılımı ile tamamlanmaya açıkça (yorumlama) ve (5) yapıt ile yorum birlikte sanat tarihsel bir bağlam gerektiriyorsa; X bir sanat yapıtıdır” (Carroll, 2003; akt. Barrett, 2012, s.5).

Danto'nun sanat tanımını sanat çevresinden ve ilişkilerinden çok sanat nesnesine odaklanarak işlevsel değil kuramsal bir yaklaşımla ve sanat yapıtı ile izleyicisinin etkileşimini sanat tarihsel bağlam içinde düşünerek tamamlanır.

Barrett sanatın tüm tanımlarının sınırları olduğunu ve zayıflıklara sahip olduğunu vurgulasa da, söz konusu dijital oyunlar olduğunda bu tanımların eksiklikleri veya birbirleriyle olan çelişkili ilişkileri daha da belirginleşir. MoMA'nın koleksiyonuna kültür endüstrisi ürünleri olarak ortaya çıkmış olan oyunları katması ile sanat dünyasının da bir nesnesi haline gelen oyunlara öncelikle bu sanat çevresinden, örneğin bir sanat eleştirmeninden itiraz gelmiştir. Ne de olsa, bu dijital oyunların üreticileri, sanat çevresi için sanat yapıtı üretmek amacıyla değil, aslında popüler kültür ürünü olarak geniş kitleler için oyun üretme amacıyla yola çıkmışlardır. Örneğin Super Mario'nun yaratıcısı Myamoto için önemli olan büyük anne ve torunun aynı anda ve birlikte oynarken keyif alabilecekleri bir oyun tasarlamak olmuştur. Fakat aynı koleksiyonda yer alan örneğin Passage (2007) gibi dijital oyunlar da popüler kültür içinde yaratılmış ve alışlagelmiş kalıplara karşı yeni biçimler önererek, Danto'nun tanımındaki gibi oyuncularına dolduracakları boşluklar sunar, oyun deneyimini sanatsal deneyime yaklaştırırken, dijital oyun endüstrisinin geleneksel biçimlerine karşı koyarlar.

Bununla birlikte Barrett'in (2012) de belirttiği gibi sanat yapma amacıyla yola çıkan sanatçılar da (genellikle bağımsız veya görece daha küçük bütçeli oyun geliştiricileri/ kolektifleri gibi) bazen bu türden sanat tanımlamalarına bilinçli olarak karşı çıkar, sanatın çizilmiş sınırlarını sorunsallaştırır ve kuramsal dogmanın çizdiği ölçütlere karşı direnç gösterirler. Bunun sanat dünyasındaki en belirgin örneği olan Duchamps'ın Fountain'i (1917) sanatın ontolojik, epistemolojik ve kurumsal tüm tanımlarını tartışmaya açmıştır: “(1) Sanat nedir? (2) Bir şeyin sanat olduğunu nasıl biliriz? (3) Sanatın ne olduğuna kim karar verir?” (Barrett, 2012, s.6). Bu açıdan bakıldığında; ister sanat çevresinde sanat üreten bir sanatçı olsun, ister bu çevreden uzak bir oyun tasarımcısı olsun, verili sınırları iteleyen, onların ötesine geçmeye ve içinde bulunduğu tanımları sorunsallaştırarak direnç göstererek yeni tanımlar ve biçimler önerisiyle belirli bir muhaliflik çizgisi içinde eylem içinde olan bir kişi ile onun ürettiği nesne veya deneyimin sanat deneyimini çağrıştırdığını söylemek yanlış olmaz. Belki de sanatı tanımlarken bu türden tanımların yarattığı sınırları ve ölçütleri sorgulamanın da bu tanımın bir parçası olması gibi bir öneri ile sanatın daha açık bir tanımına ulaşılabilir. Zaten Barrett'in da Morris Weitz'den yola çıkarak gündeme getirdiği sanatın açık tanımı önermesi bu türden sınırlar ve ölçütler koymaya karşı bir duruştan kaynaklanır. Weitz'a göre sanat yaşayan bir kavramdır ve belirli koşullara bağlanamaz. Sanat bu tür tanımlara çabalarına karşı direnen açık bir kavram olarak tanınmalıdır (Weitz, 1997; akt. Barrett, 2012, s.6).

Eco'ya göre açık yapıt bir önerme poetikasını gündeme getirir. “Bu önerme poetikasıyla yapıt bilinçli olarak okurun tepkisini özgürleştirmeye açık duruma getirilir. “Öneren” yapıt her defasında okur-yorumcunun hayal gücünün ve duygularının katkısıyla yeniden yaratılır” (Eco, 2016, s.74). Açık yapıtın poetikası yorumcuyla “bilinçli özgürlük eylemleri” yönünde yüreklenendir, onu yapıtın öngördüğü zorunluluklar tarafından belirlenmemiş, kendi tarzını yarattığı bir sonsuz ilişkiler ağının tam ortasına yerleştirir (Pousseur'den akt. Eco, 2016, s.67). Açık yapıtlar edebiyattan müziğe ve plastik sanatlara dek yorumcusu için belirli bir anlam dizgesi yerine bir olasılıklar evreni sunarak kendini gösterir. Edebiyat alanında James Joyce'un Ulysses adlı eseri okuyucusuna istediği yerden girebileceği bir yapı sunar. Eco'ya göre açık yapıtın zirvesi olarak

kabul edilebilecek Ulysses'in özellikle "Wandering Rocks" bölümünde yazar pek çok farklı açıdan görülebilen küçük bir evren yaratmış ve "böylece Aristotelesçi poetikanın son kırıntılarıyla birlikte homojen bir mekânda zamanın tek yönlü ilerleyişi kavramı tamamen yok olmuştur" (Eco, 2016, s.75).

Sanatın tanımının zaman içinde sürekli değişkenlik gösteren ve tartışmalı doğasının yanında, sanat ve izleyici arasındaki etkileşim ilişkisi, dijital sanat biçim, tür ve yöntemleri ile bunların çağdaş sanat bağlamı içindeki konumları da tartışmaya yeni boyutlar kazandırır. Bir teknik olarak fotoğrafın bulunması sonrasında sanat ve sanat yapıtı üzerine görüşler nasıl tartışmalı hale geldiyse ve bu tartışmalar eski sanatın ve geleneksel yöntemlerin kendilerini sanat tarihi içinde yeniden sorusallaştırmalarına yol açtıysa; dijital devrim sonrasında yeni teknoloji sanat üretimi için yeni mecralar açmaya başlamış; fakat aynı zamanda sanatın biçim, tür ve yöntemleri üzerine benzer tartışmaları yeniden gündeme getirmiştir. 21. yüzyıl birbiri ardına gelen birçok teknolojik gelişimi karşılamış ve sanat üretimi için yeni malzeme, teknik ve yöntemler de bu gelişmeye eşlik etmiştir. Dijital teknoloji, kendinden önceki film, video, fotoğraf gibi malzemelerle de bütünleşik bir sanatsal ifade alanı açmıştır.

"Geçmişten günümüze sanatsal üretim "geleneksel yöntem", "mekanik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olmak üzere üç aşamada ele alınabilmektedir (...) Ancak, bilgisayar sanatını kabul etmede, başlangıçta geleneksel sanat ve mekanik yeniden üretim toplumları oldukça isteksiz olmuştur. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, çağdaş sanat tarihinin geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması zorunlu hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır" (Özel Sağlamtimur, 2010, s.216).

Dijital Çağın Sanatı'nın yazarı Wands'a (2006) göre, dijital sanatı oluşturan birçok sanat dalı arasında dijital animasyon ve video, dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik, yazılım, veritabanı, net sanatı gibi oyun sanatı da yer almaktadır. Bu dönemde müzeler de dijital sanat sergileri düzenlemeye daha çok ilgi duymaya başlarken, geleneksel sanat koleksiyonlarını da Internet üzerinden yayınlamaya başlamışlardır (Wands, 2006, s.8). Görüntü oluşturmanın dijital teknoloji kullanılarak gerçekleştirilmesi ve önceki formların dijital teknolojiyle yeniden sunulmasının yanında, dijital teknolojiyle bir olanak olarak kullanımı mümkün olan etkileşim unsurunun da yeni bir ifade alanı açması söz konusu olmuştur.

Etkileşim dijital teknolojinin gelişiminden bağımsız olarak, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici ilişkisine çoktan eklenmiş bir unsur olarak zaten çağdaş sanatın önemli bir yöntemi haline gelmişti.

"Bugün, dijital sanat müzelerle galerilerde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Dijital sanat, kendisi ve çağdaş sanat arasında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanat manzarasında yerini almaktadır. Biz bir geçiş dönemindeyiz: Geleceğin sanatçıları bilgisayarların olmadığı bir dünyayı asla bilmeyecekler ve bu yüzden onların teknolojiyle yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayırım yapmaları da mümkün olmayacaktır" (Wands, 2006, s.30).

4. SANAT OLARAK OYUN VEYA BİR SANAT MECRASI OLARAK OYUN

Dijital oyunun sanat dünyası ile olan ilişkisinin bir boyutu, sanatçıların dijital devrim sonrası bu yeni ortamı bir üretim alanı / aracı olarak görüp, sanat yapıtı veya deneyimi üretiminde kullanmaya başlaması ile belirginleşir. Oyunlar, dijital teknolojinin içindeki birçok diğer birimden biri olarak çağdaş sanatçılar için bir üretim teknolojisi olarak durmaktadır. Sezen'e (2013) göre, dijital oyunların güncel sanat çevresi ile karşılaştığı 1990'lı yılların sonuna doğru sanatçıların oyunları ilham veren ve işlenebilecek bir malzeme olarak kullandığı oyun sanatı (gameart) hareketi, video sanatı (videoart) hareketi ile benzer özellikler gösterir. Oyunu bir mecra olarak kullanan bu türden sanatçı girişimleri genellikle oyun metninin oyunsallığını törpüler ve onu sonunda oyun olmayan bir sanat yapıtına dönüştürür.

Örneğin sanatçı Alison Mealey, Unrealart (2005) projesini gerçekleştirirken, bilgisayar oyunlarını sanatsal amaçlarla kullanmanın yollarını keşfetmeye çalışır ve oyuncular arasındaki etkileşimlere bakarken, aynı zamanda oyunun oynanışından (gameplay) 'oyun' yönünü almayı ve sonunda oyun olarak kabul edilemeyecek fakat yine de oynaması eğlenceli olacak bir şey yaratmak istediğini belirtmiştir. Sanatçı Unrealart projesini Unreal Tournament (Bleszinski ve Polge, 2004) isimli bilgisayar oyunu üzerine kurmuş, bir grup oyuncunun aynı anda yaklaşık 30 dakika oyunu oynamasını sağladıktan sonra karmaşık çizimler üretebilmek için oyundan oyuncu etkileşimlerine bağlı veriler çekmiştir. Bu çizimler aynı zamanda fotografik portreler üzerine yapılmıştır. Mealey, sanatsal üretim sürecinde hem dijital teknolojiyle birlikte rastlantısal ve oyunsal etkileşim unsurunu, hem de çizim ve fotoğrafı malzeme olarak kullanmıştır. Oyun ve oynanış sanat yapıtının üretim sürecinde seçilmiş mecralar olarak kullanılmıştır. Sanatçı Unrealart'ı sergilemek için, elde ettiği resimlerin büyük baskılarının yanında resmin oluşma sürecini de, dolayısıyla oyun metni ile oynanış durumunu da sergilemeye katmayı düşünmüştür (Petersen, 2005).

Aslında 90'lı yıllar dijital teknolojinin gündelik yaşamın içinde daha yaygın olarak kullanılmaya başlandığı bir dönemdir ve bunun sonucunda sanatçılar da bilgisayar, çeşitli yazılım ve İnternet gibi yeni teknolojileri keşfetmeye başlamıştır. Dijital teknolojilerin çağdaş sanat ve kültürü derinden etkilediğini belirten Wands'a (2006) göre çağdaş sanatçılar İnterneti yeni bir sanat mecrası olarak kullandı ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsedi. Bir yandan kültürel / yaratıcı endüstrinin yeni mecrası olarak gündelik yaşamda gün geçtikçe yaygınlaşan oyunlar, diğer yandan dijital teknolojiye ilgi duyan sanatçılar için de bir ortam sağlamaya başladı.

Sanatçılar ve oyunlar arasındaki yaratıcı etkileşim Alexander R. Galloway ve Mark Tribe tarafından yaratılan ve kendisi de bir net sanatı projesi olan Rhizome.org tarafından 2001 yılında düzenlenmiş olan ve Massachusetts Çağdaş Sanat Müzesi'nde sergilenen 'Game Show'la iyice gözler önüne serilmiştir. Bu sergide yer alan sanatçılardan Jodi ve Masiej Wisniewski oyun sanatı (gameart), net sanatı ve enstalasyon arasındaki sınırlarda geziniyorlardı. Örneğin Jodi'nin Amerikadaki ilk sergileri olan Eyebeam'deki INSTALL.EXE adlı çalışmasında Quake 1 adlı ticari oyunun 'oyun modları' olarak yeniden üretilmiş olan UNTITLED GAME ve CTRL-SPACE gibi oyunlar yer almıştı (Wands, 2006, s.165-166).

Oyun modu yapımının bazı biçimleri, oyun metnini farklı düzeylerde dönüştürmeyi amaçlayan ve sanatsal veya eleştirel müdahalelerden oluşabilir. Mod, modification (değiştirme, değişiklik) kelimesinin kısaltılmış karşılığı olarak kullanılır ve Galloway'ın (2006) tanımıyla, oyun modu değiştirilmiş oyun veya bir grup veya kişi tarafından şifresi kırılmış (hack'lenmiş) oyun demektir.

Oyun modu yapımı, oyunun verili sınırlarını ve ekrandaki çıktısının altındaki algoritmik düzeyle olan etkileşimi gerektirir. Mod yapımı, aktif oyuncuların oyun diline, ekrandaki görüntünün arkasında işleyen ve aslında kendilerini farklı derece ve biçimlerde yönlendiren algoritmik görünmez yüzeye, yazılıma veya doğrudan donanıma müdahale etmeleriyle gerçekleşir. Mod yapımının farklı düzeyleri bulunur:

“(1) Görsel tasarım düzeyinde, yeni karakter modelleri, yeni aşama haritası eklenmesi vb. (2) oyunun kuralları düzeyinde, oynanışın, kimin kazanıp, kaybettiğinin, oyunsal eylemlerin yarattığı etkilerin değişimi, (3) yazılım teknolojisi düzeyinde, karakter davranışlarının değişimi, oyun fiziği, aydınlatma teknikleri gibi” (Galloway, 2006, s.107).

Örneğin Cory Arcangel *I Shot Andy Warhol* (2000) adlı oyunu üretirken Nintendo kartuşlarının şifresini kırarak, Hogan's Alley (Iwatani, 1984) adlı oyunda yer alan karakterlerin yerine kültürel ikonik kişilikleri yerleştirmiştir. Sanatçı yazılımın sınırlarını onları yeniden yazarak değiştirmiştir. (Wands, 2006, s.180). Yapıtın künyesinde kullanılan malzeme olarak 'yeniden programlanmış Nintendo Kartuş' açıklaması dikkat çekicidir. *I Shot Andy Warhol*, ticari bir oyun olan Hogan's Alley'in (Iwatani, 1984) modu olarak yaratılmıştır ve oynanış ve etkileşim unsuru kaldırılmamıştır. Buna karşın, Arcangel *Super Mario Clouds* (2002) adlı çalışmasında orijinal *Super Mario Brothers* kartuşuna doğrudan müdahale ederek, oyunun sadece gökyüzü ve bulutları kalacak şekilde tüm karakter ve diğer mekânsal unsurlar ile etkileşim ve ses öğelerini de kaldırarak değiştirmiştir. Sanatçının kullandığı mecra 'Handmade hacked Super Mario Brothers cartridge and Nintendo NES video game system' (elle şifresi kırılmış Süper Mario Kardeşler kartuşu ve Nintendo NES video oyun sistemi) şeklinde tanımlanmıştır (Görsel 1).



Görsel 1. Arcangel, "Super Mario Clouds", Boyutları Değişken Oyun Enstalasyon, Elle Şifresi Kırılmış Süper Mario Kardeşler Kartuşu Ve Nintendo NES Video Oyun Sistemi, 2002, Whitney Museum of American Art, New York, ABD (Whitney Museum of American Art, 2002).

Galloway, birçok oyun sanatçısının oyun modifikasyonu yöntemiyile çalıştıklarında genellikle birinci düzeyde, yani görsel temsil düzeyinde oyunu değiştirdiklerini belirtir. Bu türden müdahalelerin birçoğunda oyun sonunda oyun olmaktan çıkar ve sanatsal boyut oynanış ve etkileşimlilik oyunsal değil görsel-işitsel bir nitelik kazanır. Oyun sanatçılarının bir bölümü oyun teknolojisini kullanarak fakat sonunda eserin oyunsallığını azaltarak veya

araçsallaştırarak kullansa da, bazı sanatçılar da oyunsallığı bir ifade kategorisi olarak seçerler. Örneğin bir başka sanatçı Kathleen Ruiz (2000) oyunsallığı törpülemeksizin yarattığı Bang Bang (you're not dead?) ile birinci şahıs nişancı türü oyunlara yeni bir öneri getirerek zaten ölmüş olan sanal kişilerin ateş ederek canlandırıldığı bir oyun tasarlamış ve izleyiciyi yapıtla oynayarak etkileşime davet etmiştir. Ruiz eserini 'etkileşimli multimedya oyun enstalasyonu' kategorisiyle sergilemiştir.

Galloway'in karşı-oyun (countergaming) kavramıyla açıkladığı muhalif oyun oynama pratiği, Grace'in eleştirel oyun (critical game) kavramıyla benzerlikler taşır. Karşı-oyunu tanımlarken Galloway, geleneksel oynanış ile muhalif oynanış arasında bir karşılaştırma yapar. Bu karşılaştırmaya dayalı tanımlamanın bir boyutu da 'oyunsal eyleme karşı radikal eylem' olarak verilmiştir: geleneksel oyun poetikasına karşı alternatif oynanış modları. Galloway'e (2006) göre, radikal eylem oynanışın eleştirisi anlamına gelir. Var olan ticari oyunların mod yapımı üzerinden düşünen Galloway, sadece görsel yüzeyi hedefleyen değişimlerin esas noktayı kaçırdığını, sanatçıların mod yaparken yeni eylem gramerleri yaratmaları gerektiğini, sadece yeni görsel gramerler ile yetinmemeleri gerektiğini belirtir. Sadece harita ve karakterlere yönelik olmayan, oynanışın mimari akışının yeniden yaratıldığı örnekleri çağırır (Galloway, 2006, s.125-126).

Grace (2014)'in tasarım odaklı yaklaşımı ise, var olan ticari / geleneksel / ana akım oyunların modifikasyonlarından değil, doğrudan eleştirel oyun tasarımından yola çıkar ve bağımsız oyunların (independent / indie games) bir türü olarak eleştirel oyun tasarımını tanımlar. "Eleştirel oyunlar oyunların geleneksel oynanışlarını, oyuncu beklentilerini ve dijital oyunları tanımlayan çok sayıda öge ve ilişkiyi eleştirir. Bunun içinde bunların içlerinde buldukları toplumla olan ilişkisi de vardır" (Grace, 2014, s.1). Buradan yola çıkarak, oyun eleştirisi sadece yazı yazarak veya var olan oyunlara mod üretmek değil, aynı zamanda oyun tasarlayarak da yapılabilir. Tasarımcılar sadece dijital oynama statükosunu eleştirmezler, eleştirilerini sergileyen oyunlar geliştirebilirler.

Kültürel ürünler olarak dijital oyunların bağımsızlığı temelde onların üretim ve dağıtım ilişkilerine bağlı olarak ve ekonomi-politik açıdan tanımlanabilir. Buradaki bağımsızlık oyunun içeriği ve yaratacağı sanatsal etkisinden ayrı olarak oyunun yaratılma (üretim) ve oyuncusuna ulaşma koşullarıyla (dağıtım) ilişkilidir. Bağımsız oyun, eleştirel oyun, ciddi oyun, alternatif oyun veya sanat oyunu gibi farklı kategoriler bazen birbirleri yerine kullanılabilir veya bir oyunu tanımlamada bakış açısına göre değişken kullanılırlıklar sunan kavramlar olarak da karşımıza çıkabilirler. Örneğin, Parker sanat oyunlarını (artgames) bağımsız oyunların bir kategorisi olarak tanımlar. Sanat oyunlarının bağımsız oyunların daha geniş alanı içinde bir kategori veya bir biçim olarak ortaya çıkışı Passage (Rohrer, 2007), The Marriage (Humble, 2008), The Graveyard (Tale of Tales, 2008), Braid (Blow., 2008), Flower (thatgamecompany, 2009) ve Every Day The Same Dream (La Molleindustria, 2009) gibi oyunlar ile birlikte gerçekleşir (Parker, 2012: 41). Bu tür oyunları diğer oyunlardan, hatta sanat olmayan diğer bağımsız oyunlardan ayıran nitelikleri onların sahip olduğu daha üstün sanatsal ve kültürel etkiler olarak tanımlasa da, onların sanat olarak kabul görmeleri için bu resmileşmeyi onaylayacak bir sanat dünyası (art world) içinde değerlendirildiklerini de belirtir. Sanat dünyasını tanımlarken, Parker sosyolog Shyon Baumann'ın (2007) kültürel bir nesne veya pratiğin sanat olarak kabul edilmesinde geçtiği süreci oluşturan üç etkenden faydalanır: (1) estetik anlamda kavranması için gerekli önkoşulları kuran alan dışı değişimler, bir 'olanak alanı' yaratılması, (2) üretimi, dağıtımını ve tüketiminin yeni bir bağlama oturtacak kurumsal yön değişimleri veya dönüşümler, (3) değer ve önemini üzerine atfedecek eleştirel söylemin ortaya çıkışı. Baumann'a göre, bu üç etken birlikte

kültürel bir biçimin sanat olarak kuran ve sürdüren sanat dünyasını üretirler (Baumann, 2007; akt. Parker, 2012, s. 42). Buradan yola çıkarak Parker, tıpkı Hollywood sineması içinde sanat sineması kategorisinin ortaya çıkış sürecinde olduğu gibi dijital oyunların da bu türden bir sürecin içinde olduğunu belirtir. Sanat oyunları için sanat dünyasını oluşturan ne türden kurumsal dönüşümlerin yaşandığını, öncül yapıların nasıl olanak alanları yarattığını ve Passage (2007) gibi bir oyunun eleştirilenler ve araştırmacılar tarafından nasıl estetik önemi olan bir iş olarak kategorize edilip üzerine düşünüldüğünü ortaya koyar (2012).

Passage'ın yaratıcısı Rohrer, aslında sanat değil bilgisayar bilimi okumuş ve birkaç yıllık programlama deneyiminden sonra oyun tasarlamaya başlamıştır. İlk oyunu Transcend (2005)'i tasarlariken sanat olarak oyun yaratmaktan çok aklında yeni yapılar ve fikirler üretme itkiyle hareket etmiştir. Transcend asla ölmeyen bir uzay gemisidir. Düşmanına ateş ettiği zaman bir müzik ortaya çıkar ve düşman geometrik parlak şekillere dönüşür. Oyun Rohrer'in deyişiyle, aynı zamanda prosedüral bir müzik-yaratım sistemidir. (Larson, 2016). Rohrer'in oyun tasarlayarak yaratmak istediği etki aynı zamanda Grace'in (2014) tanımıyla eleştirel bir etkidir, çünkü oyunların gelenekselleşmiş yapı, tür ve oynanışlarını, oyuncu beklentilerini ve dijital oyunları tanımlayan pek çok öğeyi tartışmaya açma amacıyla yaratılmıştır. Rohrer bir sonraki oyunu Cultivation (2007)'i tasarlariken oyunların sanat olarak düşünülebileceğini ilk kez duyumsamıştır. Charlie Kaufman, Alfred Hitchcock, Lars Von Trier gibi esin kaynakları olan Rohrer'e göre, bu kişilikler sadece yalın metaforlar üretmemiş, bir sanat yapısından beklenmesi gereken eşsiz estetik deneyimler yaratmışlardır.

Passage'ı tasarladığı dönemde ise Rohrer otuz yaşına yaklaşmıştır, ikinci çocuğu dünyaya gelmek üzere ve yakın zamanda iyi bir dostunu kanser nedeniyle kaybetmiştir. Rohrer'in öznel yaşamsal deneyimi Passage'ın yaratacağı etkileşimli deneyimin merkezindedir. Burada artık, eleştirel oyun tasarımı yaklaşımı, doğrudan oyunu üreten kişinin öznel yaşam deneyimiyle birleşerek sanatsal etkiye ulaşır. Oyun boyunca oyuncu gittikçe yaşlanan bir erkek karakteri yönetir. Birkaç pikselden oluşan bu avatar oyunda daha aşağıda bulunan labirentlere girdikçe, hazine sandıkları artacak ve oyuncuya daha çok puan kazandıracaktır. Fakat bu labirentlerin içine çok girerse karakter bir daha çıkış yolunu bulamayabilir. Rohrer, "derine git ama çok da derinlere dalma" (Larson, 2016) mesajını vermekte ve bunu yaparken oyunun mekaniklerini ve sınırları kullanmaktadır. Oyuncu avatarın yolculuğunu kendisiyle karşılaşması halinde bilgisayar tarafından yönetilen bir kadın karakterle birleştirmeyi seçerse bu artık iki kişilik bir yolculuk haline gelir. Eşini bulan avatar artık eskisi gibi bazı alanlara ve hazine sandıklarına giremez. Oyunda daha yavaş ilerleyecektir ve yalnızken girebildiği labirentlere partneriyle giremeyecektir. Her ikisi de bir süre sonra yaşlanırlar. Kadın karakter bir süre sonra ölür ve erkek de eninde sonunda, ne kadar başarılı oynarsa oynasın, onun gibi ölecektir. Rohrer, oyunu Kasım 2007'de Montreal International Game Summit (MIGS) bünyesinde gerçekleştirilen bir oyun tasarım yarışmasında tasarlamıştır. Etkinliğin başlığı Gamma256'dır. Yarışmaya katılan bağımsız tasarımcılar en fazla 256 piksellik bir pencerede çalışabilirler. Passage ise 100 x 16 piksel çözünürlüğünde (Parker, 2012, s.43), gerçekten de bir pasaja benzeyen ekran açıklığı içinde beş dakikayla sınırlı bir oyundur. 2012 yılında, MoMA'nın koleksiyonuna katılan Passage'dan sonra, Rohrer 2016 yılında Manhattan'da Wellesley College Davis Müzesi içinde The Game Worlds of Jason Rohrer başlığı ile tek bir sanatçıya ait ilk geniş ölçekli video oyun sergisini açmıştır. Dickie'nin sanat tanımından bakıldığında, Rohrer artık bir sanat eseri ürettiği anlayışına katılan bir oyun tasarımcısıdır. Tasarladığı oyun belirli bir sanat dünyası içindeki kitle tarafından kavranmıştır. 2016 yılında açtığı sergi ile Rohrer sanat dünyası sistemini üretimini sunacağı bir çer-

çeve olarak kullanmıştır. Bu sanat dünyası sadece çerçeve olarak sunduğu sergileme mekânlarıyla sınırlı da değildir. Bağımsız oyun üretimini destekleyen alternatif kurum, etkinlik, eleştiri ve söylem çerçevelerini de içermektedir ki, bağımsız oyun kategorisi içinde sanat oyunu türünün doğumunu müjdeleyen Passage da zaten bu türden bir etkinlik içinde hayata geçmiştir. Independent Games Festival, Indigade, Gamma gibi festival ve etkinlikler; The Independent Gaming Source, IndieGames.com, The Experimental Gameplay Project (Parker, 2012, s.46) gibi proje, kurum veya web siteleri sanat oyunları için olanaklar alanını genişletirken bu geniş çerçevenin, yani sanat dünyası sisteminin içindeki yerlerini alırlar.

Sanat dünyası bağlamı dışında, sanat yapıtının kendisine odaklanan Danto'nun sanat tanımından yola çıkıldığında sanat yapıtı olarak oyun (bu örnekte, özellikle de Passage), belki de en fazla, oyunun retorik (genellikle metaforik) boşluklar kullanması ve bu boşlukların izleyici (söz konusu oyun olunca elbette oyuncu) katılımına bırakılması maddeleriyle sanat yapıtı tanımına yaklaşmaktadır. Rohrer, Passage'da metaforun oyunun mekanikleri olduğunu söyler (Larson, 2016). Bir oyunun yaratacağı estetik deneyim tam da o yapıtın oyun olarak tanımlanmasını sağlayan oyunun mekanikleri, sınırları, etkileşim biçimi ve kurallarından oluşur. Üstelik tüm bu nitelikleri, ana akım oyun endüstrisi içinde yaratılan birçok tanımlayıcı kural, oynanış, mekanik vb. niteliklerin özgün eleştirisini de kendi içinde taşıyarak yeniden kurar. Rohrer'in oyunları ise endüstriyel türlerin ve bu türlere bağlı olarak gelişmiş olan oynanış kalıplarının bir eleştirisidir öncelikle. Bu nedenle Rohrer, bir oyun tasarlayacağı zaman, bir strateji, teke tek dövüş veya nişancı oyunu yapmak üzere değil, ürettiği her oyunda yeni bir tür önerisi arayışında olduğunu belirtmiştir (Rohrer, 2015).

Oyunun sanatsal üretim sürecinin bir parçası olarak kullanıldığı oyun sanatından (game art) farklı olarak sanat oyunlarında (artgame) sanatsal ifade olanağı oyunsal niteliklere bağlı olduğundan, görsel-ışitsel olan yüzeye eklenmiş etkileşim unsuru nedeniyle sanat yapıtı izleyicisi etkileşimciye dönüşür. Dolayısıyla sanat olarak oyunla etkileşime girmenin yöntemi onunla oynayabilmektir. Rohrer'in Davis Müzesi'nde açtığı sergide, izleyici sergide yer alan her oyun için oyunun amaçları ile strateji önerilerinin bulunduğu bir kullanma kılavuzuyla oyunları oynamaya davet edilir. Çünkü oyunun sanatsal ifade alanına sadece izleyerek girmesi mümkün değildir; oyunun mekanikleri, sınırları ve kurallarını algılaması onun etkileşimine bağlıdır.

Bağımsız oyunlar için olanaklar alanı genişlerken, Rohrer gibi tek başına çalışan tasarımcıların yanında sanat oyunları üretmek ve var olan endüstriyel oyun kalıplarını sorgulamak isteyen görece küçük gruplar ve stüdyolar da sanat oyunları üretmeye başlamıştır. Bunlardan biri olan ve Auriea Harvey ve Michaël Samyn tarafından 2003 yılında kurulan Tale of Tales oyun geliştirme stüdyosunun temel amacı etkileşimli bilgisayar ortamını kullanarak sanat üretmektir. Tale of Tales tasarımcıları basit kontroller aracılığıyla şiirsel anlatıların içine girilebilecek anlamlı arayüzler tasarlamak istemişlerdir (Taleoftales.com, t.y.). Tale of Tales oyunları da kazanmak veya başarılı olmakla ilgili değildir ve yine tasarımları var olan türsel oynanış kalıplarını eleştirmeye yöneliktir. Bunlardan biri olan the Graveyard (Tale of Tales, 2008)'da oyun yaşlı bir kadını mezarlık boyunca yürütme üzerine kuruludur. Bu yürümenin sonucunda ulaşılabilecek amaç bir banka oturmak olacaktır. Oyunsal bir eylem olarak yürüme, ana akım oyunlarda çoğu zaman olabildiğince hızlı olması gereken, kimi zaman koşmayla veya engellerin üzerinden atlamayla karışık bir eylemdir. The Graveyard'daki avatar ise yürümekte zorlanan yaşlı bir kadındır ve oldukça yavaş yürümektedir. Oyuncu istese de avatarı daha hızlı yürütemez ve oyunun mekaniği aracılığıyla yaşlı bir insanın bedensel sınırlarıyla tanışır. Birkaç adım attıktan sonra bir süre durup dinlenmezse sendeleyerek ilerlemeye başlar. Bir dijital

oyun ve sanal bir karakter için oldukça kısa görünen mezarlık yolu oldukça yavaş kat edilir. Böylece ancak oyuncunun etkileşimi aracılığıyla varılabilecek sanatsal metafor yine oyunun mekaniğinin içinde gizlidir. Aynı metaforla oyun yine anaakım oyunların yerleştirdiği etkileşim pratiğine yaratıcı / eleştirel bir tonda yaklaşmıştır.

Tale of Tales oyun stüdyosu dışında Flower (2009), Flow (2006) ve Journey (2012) gibi tasarladıkları oyunlarda ortak lirik bir üslup yaratarak sanat oyunu kategorisi ile ilişkilendirilen thatgamecompany de bu tartışma açısından önemli örnekler üretmiştir. Örneğin Flower'da oyuncu bir rüzgâr gibi uçarak karşısına çıkan çiçekleri açtırır. Oyunun amacı kentin gri betonlarıyla doğanın huzuru ve renkleri arasındaki kontrasttan yola çıkarak oyuncuya verdiği şiirsel amaçla oyun dünyası boyunca çevreyi daha güzel bir yer haline getirmek üzerine kuruludur. thatgamecompany, Flower'ı tanımlarken "hareketteki şiir" ifadesini öne çıkarmış ve aslında oyunların şiire yaklaşabildiği yeni bir estetik form önerisinde bulunmuştur.

Fakat başka bir açıdan, politik ve eleştirel bir perspektiften oyun tasarlayan bir kolektif olarak "eğlence tiranlığına karşı radikal oyunlar" sunan La Molleindustria da sanat oyunu kategorisi ile ilişkilendirilen üretim odaklarından biri olarak durmaktadır. Üretimini radikal oyun olarak tanımlayan ve bağımsız bir kolektif olan La Molleindustria 2003'ten beri, anaakım eğlence endüstrisinin kısa, çevrimiçi ve bedava kılığında piyasaya sürdüğü sayısız oyuna karşı sanatsal çözümler üretmek amacıyla yola çıktıklarını açıklar. Bu amaçla, iş dünyasını eleştiren satirik simülasyonlar, emek ve yabancılaşma üzerine düşünmeye çağıran oyunlar, oynanabilir kuramlar vb. üretmişlerdir. (La Molleindustria, t.y). Tasarladıkları pek çok bağımsız oyun içinde Every Day the Same Dream örneğinde, birbirini sürekli tekrar eden aşamalardan oluşan gündelik yaşam eleştirisi üzerinden oyuncuda bir rahatlama çok onu kapitalist sistemdeki yabancılaşma teması üzerinden eleştirel bir perspektife yerleştirme, oyuncuyu eğlendirmek yerine onu rahatsız etme amacı vardır.

Oyunun diğer görsel-işitsel metinlerden farkı olan etkileşim ve sanatın eleştirelilik ile olan sıkı bağı düşünüldüğünde, bir oyun metninin sanat olarak alımlanmasında oyunsal metnin sanatsal ifade alanı olarak oyuncu ile nasıl bir etkileşimlilik ilişkisi önerdiği ve bu ilişkide bulunan var olan etkileşim biçimlerine karşı geliştirilmiş- eleştirel boyutun varlığı iki farklı ölçüt olarak kabul edilebilir. Örneğin, nişancı türü oyunların etkileşimlilik biçimlerine eleştirel bir yaklaşımla bakan Grace, tasarlamış olduğu Bang! (1998) adlı oyunda oyuncu karşısına çıkan diğer karakterleri öldürür. Fakat bu eylemin sonucunda oyuna devam edebilmek için, öldürdüğü kişinin tüm yaşam öyküsünü öğrenmek zorunda kalır. Nişancı türünün önerdiği ve yaygınlaştırdığı bir etkileşim biçimi olarak öldür-geç eylem dizgesi böylece kırılır ve sorgulanmaya açılır.

SONUÇ

Literatür ana akımdan farklı düzey, aşama veya biçimlerde ayrılan birçok oyunu farklı kavramlar altında anlamlandırma girişimleriyle doludur. Eleştirel oyunlar, bağımsız oyunlar, sanat oyunları, alternatif oyunlar, karşı-oyun veya ciddi oyunlar, oyun tasarımının yapım süreç ve üretim – dağıtım ilişkileri, yapılan oyunun etkileşimlilik yapısı, oyunun hedeflediği oyuncu kitlesi veya hedeflediği oyun deneyimi / içeriği açısından ana akım endüstriyel türlerin dışında farklı bir türleştirme getirmiştir. Eğer bir tür olarak tanımlanacaksa sanat oyunu kategorisi de tüm bu öteki türler ile ilişki içindedir ve birlikte değerlendirilmeye açıktır. Bununla birlikte, nihayetinde bir oyunun meta olarak pazarda yer alması onun sanat olması önünde mutlaka bir engel olarak okunamaz.

Parker da (2012, s. 42) sanat oyunlarını tanımlamanın zorluğunu gündeme getirmiştir: Sanat oyunlarının belirli görsel-ışitsel estetiği büyük ölçüde çeşitlilik gösterir (the Graveyard ile Passage'ı karşılaştırm); tüm sanat oyunlarının tek bir yaratıcısı (author) bulunmaz (Everyday the Same Dream), tüm sanat oyunları mutlaka belirli bir varoluşsal temayı ifade etmeye çalışmaz (Flow); tüm sanat oyunları kısa değildir (Braid); bazı sanat oyunları ticaridir (Flower) ve tüm sanat oyunları bağımsız şirketler tarafından üretilmiş değildir (Lucidity). Aslında sanat oyunu terimi gevşek ve biçimsizdir, ve Parker amacının bu terimin sınırlarını çizmek veya türsel sınıflandırmasını sunmak olmadığını belirtir. Bunun yerine, çağdaş tür kuramını da dikkate alarak, sanat oyunlarını anlam ve değer üzerinden bir mücadele ve uzlaşımın söylemsel inşa alanı olarak çerçeve içine almak daha verimli olacaktır. Ayrıca sanat oyunlarına, kavramın pragmatik olarak farklı kullanıcılar tarafından farklı sonlara açılan (Altman, 1999, akt. Parker, 2012) “aktif bir süreç” olması (Mittell, 2004, akt. Parker, 2012) boyutuyla, herhangi ortak bir karakteristiğe bağlı olmayan bir tür veya kültürel kategori olarak daha verimli bir biçimde yaklaşılabilir.

Bu araştırmanın içinde sanat ve oyunun ilişkilendiği farklı biçim ve yöntemlerden bazı alt biçim ve kategorilere ulaşmak mümkün olmuştur. Bunlardan ilki oyunu ve oyun oynanabilen medyayı sanat yapıtının üretim ve sergilenme sürecinde bir araç olarak kullanan yapıtlardır. Sanatçı Alison Mealey'nin, Unrealart (2005) projesi buna bir örnek olarak incelenmiştir. Alison Mealey bir oyun tasarlamamış fakat dijital oyun teknolojisini, etkileşimliliğini de sürece dahil ederek ve araçsallaştırarak etkileşimli ve oyunsal bir sanat deneyimi yaratmıştır.

Bir başka yöntem ise var olan bir oyuna mod yapımı ve/veya şifre kırma (hack'leme) gibi dışarıdan müdahalelerle gerçekleştirilir. Bu yöntemlerin sonucunda Cory Arcangel'in Super Mario Clouds (2002) örneğinde olduğu gibi oyunun etkileşim niteliği yok edilerek sadece görsel-ışitsel bir metne dönüştürülebildiği gibi; örneğin yine aynı sanatçının I Shot Andy Warhol (2000)'de yapmış olduğu gibi mod yapımı ile görsel-ışitsel yüzeyde yapılan değişikliklere karşın oyunsallık, mekanikler ve etkileşim yapısı korunmuş olabilir. Arcangel seçtiği yöntem ve malzemeye müdahale biçimiyle hem video sanatının etkileşimli bir devamı niteliğinde tanımlanabilen oyun sanatı (game art), hem de sanat oyunu (art game) kategorilerinde üretmiş olması açısından önemli bir örnek olarak incelemeye dahil edilmiştir.

Üçüncü bir biçim ise daha önce üretilmiş bir oyunu bozarak veya araçsallaştırarak değil doğrudan bir oyun tasarlayarak sanat yapma yöntemidir. Burada oyun tasarımcısı veya bir tasarımcı grubu elindeki malzemeyi etkileşimli sanatsal bir metin yaratma amacıyla yola çıkar. Bu biçimde üreten kişi veya kolektifler için hem-görsel ışitsel yüzey, hem anlatsal içerik, hem de etkileşim biçim ve türleri ile mekanikleri yaratıcı ve estetik kategoriler olarak birbirlerinden bağımsız olarak kullanabilmektedirler. Bu kişi veya kolektifler politik ve toplumsal eleştirel içerikten (Every Day the Same Dream), lirik dramaturjik üsluba (Flower, the Graveyard), etkileşimliliğin yaratıcı biçimlerinin üretiminden (Passage) var olan ana akım etkileşim biçimlerinin eleştirisine (Bang!) kadar farklı yöntem ve biçimlerle sanatsal ifade yaratımında bulunabilmektedirler. Dolayısıyla dijital oyun medyası ile sanat yapmak isteyen bir sanatçı için dijital oyun dilini oluşturan bu yüzeyleri hem üreteceği işin malzemesi olarak görebilmesi, hem eleştirel açıdan dönüştürülmeye açık içerikler biçiminde algılayabilmesi, hem de yeni biçimler ortaya koyabileceği bir yaratım sürecine giriş yapabilmesi açısından dijital oyunların birbiriyle de sürekli ilişki içinde bulunan anlatı, görsel-ışitsel arayüz ve etkileşimlilik katmanlarını estetik kategoriler olarak kullanabilecek bir düzeyde tanıması gereklidir.

KAYNAKÇA

- Adams, E. (2006). Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form, *Journal of Media Practice* 7 (1), 67-77. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.7.1.67/1>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).
- Antonelli, P. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters, https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- Arcangel, C. (Tasarımcı). (2000). I Shot Andy Warhol. [Dijital oyun]. <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-002-i-shot-andy-warhol>, (Eriřim tarihi: 09.11.2018).
- Arcangel, C. (Tasarımcı). (2002). Super Mario Clouds. [Oyun sanatı]. <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>, (Eriřim tarihi: 09.11.2018).
- Barrett, T. (2012). *Why is That Art?*, New York: Oxford University Press.
- Bleszinski, C. ve Polge, S. (Tasarımcılar). (2004). *Unreal Tournament* [Dijital oyun]. ABD: Epic Games, Digital Extreme, Psyonix.
- Brisbois, K. (Yazar / Yapımcı). (2007). I, Video Game [TV yayını]. Los Angeles: A World of Wonder Production, Discovery Networks International.
- Crawford, C. (1997). *The Art of Computer Game Design*, Vancouver: Washington State University.
- Folkerts, J. (2010). *Playing Games as an Art Experience: How Videogames Produce Meaning through Narrative and Play*. R. Daniel ve A Maj (Editörler), *Emerging Practices in Cyberculture and Social Networking* içinde (s.99-117). Amsterdam: Rodopi.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, London: University of Minnesota Press.
- Grace, L. (Tasarımcı). (1998). Bang! [Dijital oyun]. <http://www.criticalgameplay.com/thegames.html>, (Eriřim tarihi: 09.11.2018).
- Grace, L. (2014). *Critical Games: Critical Design in Independent Games*, *Proceedings of DIGRA'da sunulan bildiri*. https://www.researchgate.net/publication/267153275_Critical_Games_Critical_Design_in_Independent_Games, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- Iwatani, T. (Tasarımcı). (1984). *Hogan's Alley*. [Dijital oyun]. Japonya: Nintendo.
- Jenkins, H. (2000). *Art Form for the Digital Age*, MIT Technology Review, http://web.stanford.edu/class/sts145/Library/jenkins_artform.pdf, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- Jonas, J. (2012). "Sorry MoMA, Video Games are not art", *The Guardian Art and Design*, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).
- Kroll, J. (2000). *Emotion Engine? I Don't Think So*, *Newsweek*, <http://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- La Molleindustria (t.y.) *About*. <http://www.molleindustria.org/blog/about/>, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- La Molleindustria (Tasarımcı-Yayıncı). (2009) *Every Day the Same Dream* [Dijital oyun]. <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>, (Eriřim tarihi: 09.11.2018).
- Lanchester, J. (2009). *Is it Art?*, *London Review of Books*, www.lrb.co.uk/v31/n01/john-lanchester/is-it-art, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- Larson, S. (2016). *Jason Rohrer and The Art of The Video Game*, *The New Yorker Culture Desk*, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).
- Ong, W. (2007). *Sözlü Kültür, Yazılı Kültür, Sözü'nün Teknolojileşmesi* (4.baskı), (Çev: S. Postacıoğlu Banon), İstanbul: Metis.
- Özel Sağlıklimur, Z. (2010). *Dijital Sanat*, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Parker, F. (2012). *An Art World for Artgames, Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 41-60, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/11>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).
- Petersen, T. (2015). *Generating Art from a Computer Game. An Interview with Alison Mealey*, *artificial.dk*, <http://www.artificial.dk/articles/alison.htm>, (Eriřim tarihi: 26.05.2017)
- Robles, M. (2014). *Video Games as an Art Form*, *ESSAI*. (12), <https://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>, (Eriřim tarihi: 19.11.2018).
- Rohrer, J. (Tasarımcı). (2005). *Transcend* [Dijital oyun]. <http://transcend.sourceforge.net/>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).
- Rohrer, J. (Tasarımcı). (2007). *Cultivation* [Dijital oyun]. <http://cultivation.sourceforge.net/>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).
- Rohrer, J. (Tasarımcı). (2007). *Passage* [Dijital oyun]. <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>, (Eriřim tarihi: 09.11.2018).
- Rohrer, J. (Konuşmacı). (2015). *Jason Rohrer Interview, Game Over Man Podcast*, <https://www.youtube.com/watch?v=oz1gImvXAUm>, (Eriřim tarihi: 06.06.2107).
- Ruiz, K. (Tasarımcı). (2000). *Bang Bang (you're not dead?)*. [Dijital oyun]. <http://homepages.rpi.edu/~ruiz/projects/Bang/>

Bang.html, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).

Sezen, D. (2013). *Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar*, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, II (45), 129-147 .

Smuts, A. (2005). *Are Video Games Art?*, *Contemporary Aesthetics*, 3, <https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299> , (Eriřim tarihi: 05.07.2018).

Tale Of Tales (t.y.). *About*. <http://tale-of-tales.com/about.php>, (Eriřim tarihi: 05.07.2018).

Thatgamecompany (Tasarımcı – Yayıncı). (2006). *Flow* [Dijital oyun]. <https://www.jenovachen.com/flowingames/flowing.htm>, (Eriřim tarihi: 15.11.2018).

Thatgamecompany (Tasarımcı – Yayıncı). (2009). *Flower* [Dijital oyun]. <http://thatgamecompany.com/flower/> , (Eriřim tarihi: 15.11.2018).

Thatgamecompany (Tasarımcı – Yayıncı). (2012). *Journey* [Dijital oyun]. <https://www.gamesknit.com/journey-version-for-pc/> , (Eriřim tarihi: 15.11.2018).

Wands, B. (2006) *Dijital Çağın Sanatı*, (Çev: O. Akınhay) İstanbul: Akbank Sanat.

Whitney Museum Of American Art. (2002). Görsel 1. Arcangel, “Super Mario Clouds”, Boyutları Değişken Oyun Enstalasyon, Elle Şifresi Kırılmış Süper Mario Kardeşler Kartuşu Ve Nintendo NES Video Oyun Sistemi, 2002, Whitney Museum of American Art, New York, ABD, <http://collection.whitney.org/object/20588> , (Eriřim tarihi: 26.05.2017).

COBRA SANATI'NDA DENEYSEL YAKLAŞIMLAR

Dr. Öğr. Üyesi Muteber BURUNSUZ *

ÖZET

Cobra Sanat Grubu 1948-1951 yılları arasında Asger Jorn, Karel Appel, Guillaume Corneille'nin bir araya gelerek oluşturdukları sanat grubudur. Gruba sonradan Pierre Alechinsky, Christian Dotremont, Jean-Michel Atlan ve William Gear gibi sanatçılar dahil olmuştur. Birçok sanat akımını içerisinde barındıran Cobra Sanat eserleri Sürrealizm, Dışavurumculuk, Amerikan Soyut Dışavurumculuğu'ndan izler taşır. Malzemelerin çeşitli varyasyonlarının kullanıldığı eserlerde; kolaajlar ve çeşitli modifikasyonlar görmek olasıdır. Sanatçılar her türlü kısıtlamadan uzak durmuş bireysel eğilimlerini serbest bırakarak özgürce üretmişlerdir. Halka ve halka ait olan sosyal konuları içine alan sanat eserleri; ilkel, çocuksu ve aynı zamanda deneyseldir. Bu araştırmada, Cobra sanatçılarının günlük yaşamda karşılaştığımız tanıdık gelen imgeleri, başka sanatsal olanaklarla yeni bir çerçevede konumlandıkları gözlemlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: *Cobra Sanatı, Primitivizm, Sitüasyonizm, Modifikasyon, Asger Jorn.*

*Hitit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Çorum/TÜRKİYE, muteberburunsuz@hitit.edu.tr

EXPERIMENTAL APPROACHES IN COBRA ART

Assist. Prof. Muteber BURUNSUZ*

ABSTRACT

Cobra Art is the art group created by Asger Jorn, Karel Appel, Guillaume Corneille between 1948-1951. The group has subsequently been involved in artists such as Pierre Alechinsky, Christian Dotremont, Jean-Michel Atlan and William Gear. Cobra Art works, which contain many art movements, have traces of Surrealism, Expressionism and American Abstract Expressionism. In the works where various variations of materials are used; collages and various modifications are possible to see. Artists have avoided all kinds of restrictions and realized their individual tendencies freely. Their works of art involving public and social issues may be called primitive, childlike and experimental at the same time. In this study, it is observed that Cobra artists position the familiar images we encounter in daily life in a new framework with other artistic possibilities.

Keywords: *Cobra Art, Primitivism, Situationism, Modification, Asger Jorn.*

*Hitit University, Fine Arts Design and Architecture Faculty, Painting Department, Çorum/ TÜRKİYE, muteberburunsuz@hitit.edu.tr

1. GİRİŞ

Cobra grubu yeni bir ifade anlayışını benimseyerek, geometrik soyutlamaya, sanatta rasyonel mantık ilişkisine karşı durur. Tarih öncesi ilkel sanat, graffiti, çocuk resimleri ve halk sanatı Cobra Grubu'nun ilgisini çekmiştir. Dışavurumculuk, Amerikan soyut dışavurumculuğu, art informel üsluplarına dair izler sanatçıların eserlerinde karşımıza çıkar. Daha soyut bir anlayışı temele oturtan sanatçılar özgürce aktardıkları serbest bir ifade şeklini benimsemişlerdir. Cobra Grubu'nun amacı evrensel bir sanat dili oluşturmaktır. Sanatçılar genellikle Edward Munch, Emile Nolde, Paul Klee ve Joan Miro'dan etkilenmişlerdir.

1948 yılında Paris'te bir araya gelen Hollandalı Karel Appel (1921- 2006), Belçikalı Guillaume Corneille (1922-) ve Danimarkalı Asger Jorn'un (1914-73) ülkelerinin başkentlerinin harflerinden türetilerek COBRA (Kopenhag, Brüksel, Amsterdam) ismini alan grubun diğer üyeleri arasında, Pierre Alechinsky (1927-), Christian Dotremont (1922-79), Jean-Michel Atlan (1913-60) ve William Gear (1915-97) gibi sanatçılar vardır. Amerikan Soyut Dışavurumculuğu ile Fransız Art Enformel'inden etkiler taşıyan COBRA'nın kendine özgü başlıca özelliği, İskandinav mitolojisine göndermeler içeren gerçeküstücü, fantastik bir görsellik arayışıdır. Gerçeküstücü akımın soyut kanadına yakın olan COBRA sanatçıları, aklın tüm baskılarından arınmış dürtüsel, serbest ifadeyi benimsemiş, zaman zaman oldukça sert, şiddetli bir dışavurumcu tavır içinde olmuşlardır. Avrupa'nın çeşitli kentlerinde sergiler açan, bir dönem dergi de çıkaran COBRA grubu, 1951 yılında dağılmıştır (Antmen, 2008, 152).

Cobra sanatçılarının genel felsefesi sanat aracılığıyla halkı kucaklamaktır. Halkın içinden gelen daha sosyal olan konularla sanat eserlerinde karşılaşırız. Bazen boyanın şiddetli bir dışavurumu, bazen sadece soyut ve yalın lekeler aracılığıyla ifade şekli izleyiciye hissettirilir. Temel felsefelerinde sürrealizmin daha çok psişik otomatizmini ve deneyselliğini ele alırlar. Cobra Grubu'nda sanatçılar eskiden yapılmış resimler üzerine tekrar oluşum ve modifikasyonlar deneyerek; kolajı da içine alan daha grift ve çok katmanlı bir yapı oluştururlar. Böylece daha düşük ve dejenere sanat ekleme ve yeniden kurgularla yüksek olan sanata dönüşür.

CoBrA (Kopenhag-Brüksel-Amsterdam) adlı bir yayın organı bulunan "Uluslararası Deneysel Sanatçılar" grubu, devrimci- sürrealist hareketin bir kolu olarak, 1949-1951 arasında Danimarka, Hollanda ve Belçika'da kurulmuş, daha sonra Almanya'ya da yayılmıştır. Bu grupların erdemi, mevcut sorunların karmaşıklığının ve boyutlarının böylesi örgütleri gerektirdiğini anlamış olmalarıdır. Fakat ideolojik güçten yoksun olmaları, araştırmalarını esas olarak plastik sanatlara yoğunlaştırmaları, her şeyden çok da deneylerinin koşullarına ve perpektifine dair genel bir kuramın eksikliği dağılmalarına yol açmıştır (Artun, 2013, 292-293).

Cobra sanatçıları II. Dünya Savaşı'nın sergilediği Batı'nın akılcı kültürünü reddederler. Sanatlarını Batı'dan uzak olan kaynaklardan beslerler: ilkel insanlara ait totemler, tılsımlar, Doğu kaligrafisi, çocukların ve akıl hastalarının yaratıcılıkları... İnsanların bilinçaltılarında gizlenmiş olan fantezilerine ait arketip imgeler ararlar. Deneylerinde kullandıkları teknikler ve malzemeler sınırsızdır: boyanın, ahşabın, çamurun yanı sıra, sözcükler, harfler, sesler... Şairler ve ressamlar birlikte yaratırlar; onlar için önemli olan yaratma sürecidir, ürün değil (Artun, 2009, 32-47).

Bu nedenle sanatçılar gerek malzeme seçimi konusunda gerekse sanatsal yaratma anında aşkın bir içsellikle yaşama dair olan konuları, duyguları ve düşünceleri yeniden raslantısal bir kurgulama yoluyla ortaya koyarlar.

2. COBRA SANAT'NIN SİTÜASYONİZME ETKİSİ

2. Dünya Savaşı sonrasında çok kısa bir süre içerisinde bir araya gelip dağılan sanatçı topluluğunun asıl amacı; içsel ve arınmaya yönelik olan bir eylem ortaya koymaktı. Renkçi ve çocuksu olan çizim ve lekeler aşırı duygusal, düşsellik ve çok yönlü bir primitivizm içerir. Deneysel olan eylemde yaratma süreci halk sanatı ve şiirden beslenerek; dışavurumcu bir hareketle şekillenir. Soyut olan sanatçılar adına daha cezbedicidir. Çünkü soyut olan şekillenirken daha yaratıcı ve daha önce yapılmamış olanı, özgün olanı kapsamaktadır. 2. Dünya Savaşı sonrası önemini yitiren Sürrealizm sonrası devrimci bir hareketle daha özgür duyguların hakim olduğu şiirselliğin, duygusallığın bir şehre mal olduğu "Situasyonist Hareket" in içinde sanatın işlevi gündelik hayatı pratikleme yolunda ortaya çıkar.

Détournement¹, daha önceden var olan sanatsal öğelerin yeni bir toplam içinde yeniden kullanılması, çağdaş avangardın, SE² in kurulmasından önce ve sonra sürekli mevcut olan bir eğilimi olmuştur. İki temel détournement yasasından biri, saptırılan özerk öğelerden her birinin öneminin kaybolması- bu, onun özgün anlamının tümüyle kaybolmasına kadar uzanabilir, diğeri de, aynı zamanda her öğeye yeni kapsam etki veren bir başka anlamlı toplamın örgütlenmesidir. "Saptırma değer düşürme fırsatının olası kıldığı bir oyundur" diye yazıyor Jorn Saptırılmış Resim adlı incelemesinde (Mayıs 1959) ve kültür geçmişinin bütün öğelerinin "yeniden yatırıma sokulması" ya da ortadan kalkması gerektiğini söyleyerek devam ediyor. Saptırma bu yüzden öncelikle ifadenin daha önceki örgütlenmesinin değerinin olumsuzlanmasıdır. Sanatsal ifadenin dekompozisyonunun yaşandığı tarihsel dönemde çok daha güçlü bir şekilde yükselir ve büyür. Ama aynı zamanda, "saptırılabilir bloku" başka toplamların malzemesi olarak yeniden kullanma çabaları daha engin bir konstrüksiyon arayışını, daha yüksek düzeydeki yeni bir yaratım türü arayışını ifade eder (Harrison, Wood, 2011, 747).

Guy Debord, SE'nin Aralık 1959'da yayınlanan üçüncü sayısında détournement stratejisine özgü ilk sergi, Asger Jorn'un gene 1959'da açılan "Modifikasyonlar" sergisidir. "Resim bitti, yaşasın resim!" sloganıyla açılan sergi, eskicilerden, bit pazarlarından toplanan, sanat heveslilerin boyadığı "olmamış" resimler üzerine Jorn'un yaptığı modifikasyonlardan oluşur. Aynı yıl Jorn ve Debord bir başka détournement denemesi yaparlar. Her defasında kendi sonunu hazırlayan önceki avangardlar üzerine bir "arşi-kitap": Memories. Kitap, sanatçıların şans eseri önlerine çıkan kimi kaynaklardan rasgele kestikleri metin ve fotoğraflar üzerine Jorn'un boyaları akıtmasıyla ortaya çıkar (Debord, 1959, Aktaran: Artun, 2013, 317).

¹Fransız avangardında Baudelaire'den Gerçeküstücülüğe, modernlik beklenmedik, şaşırtıcı, büyülü yönlerine odaklanan bir hat uzanmaktadır; bu özelliklerin modern şehri okumayı bilenler tarafından vahiy olarak yaşandığı varsayılır. Hep devrimci başlayan bu kültür geleneği, savaş sonrası dönemde Gerçeküstücülüğün kesin olarak ölmesinden sonra, Situasyonist Enternasyonal tarafından geliştirildi: 1957 yılında kurulan, Mayıs 1968 olaylarında yüksek bir etkinlik noktasına ulaşan ve 1972 yılında dağılan bir örgütlenmeydi bu. SE, imgeci bir Bahaus Hareketi'nin (Bu da Cobra'dan geliyordu ve öncülük eden üyesi Asger Jorn'du ve (içinde Guy Debord'un yer aldığı) Lettrist Enternasyonal'in bir sentezi olarak ortaya çıktı. Internationale situationniste bülteni on iki sayı olarak yayımlandı. Burada sunulan metinler hareketin temel kavramlarını içeriyor: derive (sürüklenme); détournement (suistimal; saptırma); ve merkezde yer alan, "gösteri" kavramı (Harrison, Wood, 2011, 743).

²SE: Situasyonist Enternasyonal

Hakiki olan seçilen malzemenin ruhsal sağaltım yöntemiyle doğru şekilde biçimlenerek yaratım sürecinin gerçekleşmesidir. Klasik olan sanat üslup ve malzemelerinin aksine özgürleştirici ortam sağlayan alternatif arayışlarda asıl olan yaratıcı ve özgün olanı yakalayabilmektir. Asger Jorn'un;

Biçim sorunu toplumumuzun temel sorunudur. Farklı biçim arayışları arasında kendisini dışavuran çelişki, toplumsal ve politik kavrayışlar arasındaki gitgide tatsızlaşan çelişkiyle özdeşdir.(...) Sadece maddeci bir sanat biçim ve içerik sorununu çözebilir... Sanatı duyardaki temelini geri götürmelidir. "Geri götürmek" diyoruz, çünkü sanatın kökenlerinin içgüdüsel ve bu yüzden de maddeci olduğuna inanıyoruz. Sanatı ruhsallaştırıp entellektüelleştiren şey klasisizmin metafiziğidir. Bugünlerde maddecilerin gerçekliğe ve doğaya ters düşen, yanılısamaya dayanan bir gerçekçilik ve ve doğalcılıkla, tepe üstü ilerlediğini görmek üzücü bir şey. Doğru bir gerçekçilik, onların içeriğine uygun olan biçimlerin ifadesinde yatar (Jorn, Aktaran: Harrison, Wood, 2011, 702).

Maddeciliğe, rasyonalizme karşı duran Cobra Sanatı üyeleri sityasyonist hareketin saptırma, sürüklenme ve gösteri kavramlarından yola çıkarak kendi eserlerinde özgürlüğü, yeniden oluşumu ve deneysel yaklaşımları gerçekleştirmişlerdir. Özgürleşen sanatsal eylemle, her türlü zemin yeniden yaratma sürecine girmiştir.

Lefebvre ile Debord'un düşündükleri biçimiyle Komün planlamadan bağımsız, anlara, gözle görülür elle tutulur hale gelmiş anlara zemin oluşturacak planlamanın anti-tezi olan bir şehir yaratmıştı: Baştan aşağı sıfırlanmış, sonra da her gün baştan aşağı yeniden keşfedilen bir şehir. Bu Lefebvre ile sityasyonistlerin görüş birliğine vardıkları yerd. Lefebvre ile sityasyonistlerin yıllarca, 1967 yılına kadar hakkında konuşmaktan kaçındıkları ayrılık noktaları ise Lefebvre'nin ütopyanın sanattan başka bir şey olmadığını düşünmesi, sityasyonistlerin de ütopya düzeyindeki sanatın hayatın ta kendisi olduğunu ileri sürmeleriydi. "Gerçekleştirilmiş sanat" sityasyonistlerin sıkça kullandıkları bir deyimdi; bunun anlamı "gerçekleştirilmiş hayat" tı (Marcus, 1999, 163).

Sanatsal ifadenin güçlü estetik yanı duygularla ve yaratma heyecanıyla daha dinç ve canlı kalır. Yaratmaya iten güçlü içsel itki; eserin yetkinliğini değerini de arttırır. Ussal yan sanat yapıtını rasyonalite içerisinde soğuk ve katı bir hale getirir. Her estetik nesnenin içselleştirilmesi duyu ve algıların süzgecinden geçirilerek anlamlandırılmasıyla ortaya çıkar. Duyularını ve algılarını ortaya koyan sanatçı sityasyonistlerin deyişleriyle sanatını yani hayatı gerçekleştirmiş olur.

3. "COBRA GRUBU" SANATÇILARININ PLASTİK DİLİ

Cobra Grubu temsilcileri başta Asger Jorn olmak üzere, Karel Appel, Guilleme Corneille, Jean Michel Atlan, Pierre Alechinsky'nin temel felsefeleri sanatın toplum içinde evrensel olabilmesini sağlamaktı. Sanata yabancılaşan bir toplum değil, sanatın içinde yaşayan onunla iç içe olan bir toplum hayal ediliyordu. Öte yandan estetik biçimlendirmede ise her sanatçıda farklılaşan, özgünleşen bir dil gözlemliyoruz.

“İfade” estetiği için estetik nesne insandır ve diğer her şey ya canlandırılır (“ruh kazandırılır”) ya da insansı kılınır (renkler ve çizgiler bile). Bu anlamda, “ifade” estetiğinin, her türlü uzamsal estetik değeri bir ruhu (bir iç hali) ifade eden bir beden olarak kavradığı söylenebilir; estetik aslında canlandırılmış bir bedene ait olan ifade edici hareketlerin (“dondurulmuş” ifade edici hareketlerin) ve ifade edici özelliklerin incelenmesidir (Bahtin, 2005, 91).



Görsel 1. Asger Jorn, İsimli, 44,5 x 33 cm, Kâğıt Üzerine Mürekkep, 1950, Moma



Görsel 2. Asger Jorn, Yeşil Bale, 145 x 200 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1960, Guggenheim

Asger Jorn geometrik başlayan soyutlamalarında dağınık olan leke arayışları ile devam eder. Şeffaf iç içe geçmiş lekeler bütünü, farklı imge ve çağrışımlar aracılığıyla giderek soyuta yaklaşan bir anlayışla ve ifadeci fırça vuruşlarıyla tarafsız bir fonda biçimlenir. Sanatının son evrelerinde ise çizgilerin sadeleştiği ilkel sanata yönelir (Görsel 1).

İlk resimlerinin (1950 öncesindekiler) garip biçimsel yapıları vardı. Bir sürü ufak kafa ve hayvancık bir araya gelmiş, birbirlerini parçalıyordu. Asger Jorn büyük figürler de yapıyordu. Burgaçlar, yapıbilimsel(morfolojik) helezonlar. Jorn öfkeli ve taşkın bir resmin sevinciyle doluydu. Soyutlaşan bir ekspresyonizmdi bu (Ragon, 2009, 62).



Görsel 3. Asger Jorn, İsimli, 39 x 55 cm., Kağıt Üzerine Mürekkep, 1955, Özel Koleksiyon



Görsel 4. Asger Jorn, Dragelse, 45.5 x 38 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1962, Artnet

Soyut dışavurumcu ve yarı figüratif zaman zaman soyutlaşan lekesele arayışlarında Jorn, modifikasyonlar oluşturmuştur. Saplantı, sürüklenme kavramlarını da içine alan bu biçim bozma lar; irrasyonel ve kendiliğinden gerçekleşen antropomorfik tasvirler oluşturur. Bu estetik biçimlendirmeler; gündelik yaşam içerisinde kültürel üretime de katkı sağlar. (Görsel 2, 3).

Farklı bağlamı, sözcük ve görüntülerin anlamlarını değiştirmek için kullanılan ve detournement olarak adlandırılan teknik, sanatsal polemik ve politik ütopyacılığın kaynaştığı yollar dan biriydi. Örneğin Asger Jorn, günlük yaşamdan küçük görüntüler alıp, anlamlarını farklılaştıra cak şekilde onları değiştiriyordu (Barnard, 2002, 104).

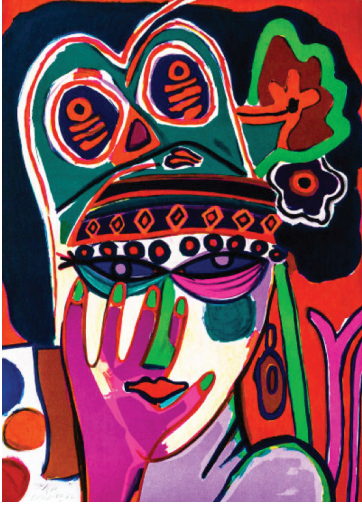
Asger Jorn'un doğadan yola çıkan figüratif nesnelere, zamanla yapısı bozulmuş biçimlere dönüştürmüştür. Başkalaşan serüvenine serbest zeminde devam eden lekeler bütünü, tekrar tekrar değişerek son halini alır.

Öfke resmi, karalama resmi, izleyicinin suratına fırlatılmış, yoğurulmuş, mıncıklanmış resim, öfkeci ve özgür resim, ah, nasıl da özgür! Öylesine ki bazen, cehenneme kadar yolun var dercesine yapılmış görünür ve kuşkusuz öyledir de ve bu Jorn'un umrunda değildir. Jorn'un bir sürü parlak fikri vardır. Kafası onlarla dolup taşar. Saplantı-görüntüleri vardır. Gözleri sarhoştur. Düşlemelerinden, hayaletlerinden bir an önce kurtulabilmek için bütün bunları tuvale atar. Dağınık ve aceleci (Ragon, 2009, 63).

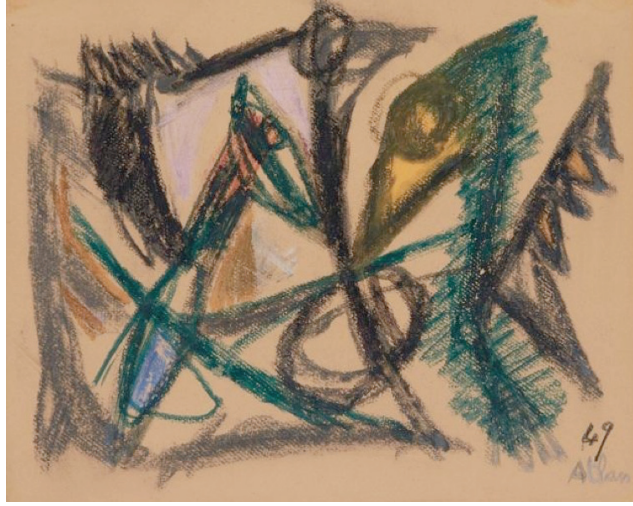
Renklerin birbirine geçtiği, boya taşmalarının olduğu, zeminle birlikte varsıllaştırılmış objeler tutkuyla ve şehvetle eğretilme olanakları içerisinde harmanlanarak bir araya getirilir. Boyanın olgun dokusu rahatlıkla gözlemlenir (Görsel 4).

1950-1951 yıllarında gerçek dışı ve nükteli bir biçim anlayışıyla kuşlar, balıklar, insanlar yapan Corneille, bunları terkedip "soyut manzaracılık"a girişti. Corneille'in "soyut" resimlerinde madeni, yerbilimsel bir yan vardır. Bu çok renkli (ama solgun) resimlerde en önemli şey, çoğu kez grafizmdir. Hareket Corneille'in aklını konudan fazla kurcalar. Zaten Sahra'ya yaptığı yolculuktan sonra "figür"ü terk eder. Doğa güçlerinin insandan güçlü olduğu yerde, çöl, gözle görülen jeolojik tabakalar, toprağın farklı dokuları, Corneille'i pek heyecanlandırır. Corneille tuvali hazırlama işlemini pek sever. O çakarken, tutkallardan, sıvarken resim kendini "düşlemeye" başlamıştır bile. Beyaz tuval Corneille'i ürkütür. Resme girişmeden önce işe boş tuvali lekelemekle başlar. Ya da bir desen taslağı çizer. Ya da o "çıplak" beyazı puslandırmak için tuval üstünde kirli bir bez gezdirir (Ragon, 2009, 66).

Hem resim hem şiir alanında etkin olan Guillaume Corneille eserlerinde kuş bakışı manzalar, egzotik kuşlar ve kediler görmek mümkündür. Sadeleşmiş hayvan ve insan figürleri stilize olmuş ve sadeleşmiş bir şekilde tasvir edilmektedir. Ayrıca birincil renklerin karışımına ihtiyaç duyulmadan yalın halde kullanıldığı görülüyor. Geometrik biçimlerin figüratif biçimlerle bir arada yer aldığı eser içeriğinde belirli simge ve sembol haline gelmiş nesnelere sanatçının eserlerinde görmek mümkündür (Görsel 5).



GörSEL 5. Asger Jorn, Dragelse, 45.5 x 38 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1962, Artnet



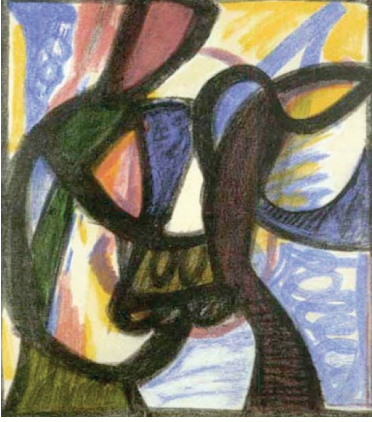
GörSEL 6. Jean Michel Atlan, İsimsiz, 40.95 x 51.75 cm, Kâğıt Üzerine Pastel, 1949, Özel Koleksiyon.

Modern resmin çabası, çizgi ile renk arasında, hatta şeylerin figürasyonu ile işaret yaratımı arasında seçim yapmaktan çok, denklik sistemlerini çoğaltmaktan, onların şeylerin zarfına yapışmasını bozmaktan oluşmuştur; ki bu, yeni malzemelerin ya da yeni anlatım yollarının yaratılmasını gerektirebilir, ama bazen de önceden varolanların yeniden gözden geçirilmesi ve yeniden ele alınması yoluyla gerçekleşir (Ponty, 2003, 67).

1946'da, biçimlerini cansızlaştıran bir soyutlama eğilimi oldu, 1947-1948'de bu zaafını şiddetle yendi. O dönem Atlan'ın biçimleri, yılan, ejderha, gece-kuşu, yırtıcı kuş, öfkeli timsah yarı-figürleşmesine varacak kadar hayvanlaşırlar. Atlan'ın bütün resimleri hayvan dişleriyle, tırnaklarıyla doludur. 1956'da Atlan, ender büyüklükte tablolar üzerinde bütün olanaklarını kullanır. Artık totemizmden söz etmek gerekir. Atlan anıtsala doğru yol almaktadır ve kuşkusuz, o sırada en fazla Asurlulara yaklaşmıştır. Asurlular Atlan'ın düşsel müzesinde başköşede yer alır. Azteklerin, Afrika ve Roman heykelticilerin yanında (Ragon, 2009, 73-74).

Jean Michel Atlan'ın gerçekçi tavırdan sıyrılarak ortaya koyduğu keskin hatlı dilsel üslubu ilkel desenleri anımsatır. Çizgisel dil renkli eserlerinde siyah hatlar aracılığıyla karşımıza çıkar. Devamlılık sağlayan ritmik hareketler pastel tonların yakın ilişkileri dahilinde totemik ve mitsel bir anlayışa doğru yol alır (GörSEL 6, 7).

Soyut sanat kavramına, o dönem, üç aşağı beş yukarı geometriye tekabül eden, en azından doğayla tümünden ilişkisiz bir anlam yüklediklerini düşünürsek, Atlan'ın resmi gerçekten soyut değildi. Figüratif de değildi. Gerçeküstücü, Ekspresyonist de değildi. Oysa bütün bu akımlardan bir şeyler taşıyordu. Bu resmin sınıflanmasını zor kılan, izleyiciyi şaşırtan, aynı anda hem soyut hem figüratif, hem Gerçeküstücü hem Ekspresyonist oluşuydu. Yirminci yüzyıl altüst etmiş akımların, Ekspresyonizm'in Soyut sanatın, Gerçeküstüçülük'ün olağanüstü bir sentezini yapıyordu. Üstelik bu akımları farkına varmadan katalize ediyor, kendine mal ediyordu. Tek bir Okul ona tümüyle yabancıydı: Kübizm. Atlan gerçeküstüçülükten otomatik yazıyı alıyordu ve ilk "Soyut Ekspresyonistler" den biri oldu (Ragon, 2009, 75).



Görsel 7. Jean Michel Atlan, Yay, 58 x 48 cm.,
Litografi, 1959, Artnet



Görsel 8: Karel Appel, Aşk Dansı, 1140 x 1460 mm, tuval üzerine
yağlıboya, 1955, Tate

Cobra Grubu'nun bir diğer temsilcisi Karel Appel ise boya yoğunluğu, çizgi dokusuyla dışavurumcu ve soyut dışavurumcu sanatçılarla özdeş olan özellikler taşır. Çocuk resmi gibi algılanan içerik aynı zamanda renkli bir paletle de sahiptir. Sanatçının resminde izlenen bir diğer özellik ise çizgi ve leke etkisinin bir arada kullanılıyor olmasıdır. Çizgisel desen, resmin ana hatlarını oluşturmada lekelerle birlikte yoğun ve ifadeci bir söylem oluşturur (Görsel 8).

SONUÇ

Cobra grubu genel olarak sanatçılara estetik bağlamda özgürlükler sağlamıştır. Bu özgürlükler sanatçıların kullandıkları malzemenin çeşitlenmesi ve bir üsluba tam olarak bağlı olmama anlamındadır. Her türden malzeme sanatın içine girerek kum, beton bazen de çamurun sağladığı katmanlar, üst üste eklenerek boyalarla bir arada sanatçının ifade olanağını sağlamıştır. Bir sanat hareketi olarak Cobra, üslupların farklı varyasyonlarını bir araya getirmiştir. Cobra Sanatı'nın içinde dışavurumculuğun, sürrealizmin bilinçaltının serbest bırakma etkisini, soyut dışavurumculuğu, Afrika Sanatı'nı, primitivizmi ve Fovizmin renkçiliğini de kapsadığına tanık oluruz. Yalnızca soğuk ve katı görülen kübizm, renk alanı soyutlama ya da rasyonellik gerektiren izlere rastlayamayız. Özünde duygusallığı, serbest dışavurumu ve özgürlüğü temel alan Cobra Sanatı her türlü baskıcı tutumdan ayrılarak öz bilincine kavuşur. Biçim bozmalar, özgünlük ve anlık aktarımlarla renkli paletle buluşur. Asger Jorn helezonik soyut dışavurumcu eserlerle biçim bozmaları oluştururken, Jean Michel Atlan mitsel ve totemik soyutlamalar yapma yolunu seçmiştir. Öte yandan; Corneille daha parlak ve canlı renkleri seçerek stilize, figüratif olan görsel elemanları eserlerinde sıklıkla kullanır. Böylece estetik hale gelen nesnelere başkalaşarak ilk genel formundan başka bir yere sürüklenirler. Öncesinde başka bir kimliğe ait olan imgeler farklı bir mecrada bir araya gelerek, ilk benliklerinden koparak sanatçının içsel dünyasında başkalaşır. Biçimi bozulan formlar, sapkın çizgiler, taşan boyamalar estetik nesnenin boyutlanmasında anlam kazanır.

Modern dünyada günlük yaşamın koşuşturması içinde tüketimin arttığı dönemde, sanatın halktan bağımsız olmamasını hedefleyen sanatçılar; bireyler ve sanat arasındaki yabancılaşmayı ortadan kaldırarak, tanıdık olan imgeleri yeni alternatifler aracılığıyla Dışavurumculuk ve Sürrealizmden izler taşıyan bir sanata dönüştürürler. Çocuksu arzular, ruhsal durumun kendiliğinden çözülmesi aracılığıyla daha ilkel olan çizimlere dönüşür. Figüratif, parlak renklerle buluşan graffiti tarzı çizim anlayışı deneysel bir yöntem oluşturur. Sadece birkaç yıl süren bu grup hareketinin dağılmasıyla sanatçılar deneysel eylemlerini bireysel olarak sürdürmüşlerdir.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Artun, A. (2009). Sanat Dünyamız içinde "Sanat ve 1968 Baharı - Bir Kronoloji", s.32-47. <http://www.aliartun.com/yazilar/sanat-ve-1968-bahari-bir-kronoloji/> (Erişim:01.01.2019).
- Artun, A. (Ed.).(2013). Sanat Manifestoları, Avangard Sanat ve Direniş. (Çev: K. Özsezgin, U. Kılıç, C. Gündüz, E. Gen, M. Tüzel, Ece Erbay, M. C. Anday, S. Eyüboğlu, E. Alkan). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bahtin, M. (2005). Sanat ve Sorumluluk. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barnard, M.(2002). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür. Ankara: Ütopya Sanat Dizisi.
- " Debord, Guy, Situasyonist Enternasyondan Yazılar, Harrison, C., Wood, P. (Ed.). (2011). Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi. (Çev: S. Gürses). İstanbul: Küre Yayınları."
- " Jorn, Asger, Dil Olarak Kavranan Biçimler, Harrison, C., Wood, P. (Ed.). (2011). Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi. (Çev: S. Gürses). İstanbul: Küre Yayınları."
- Marcus, G.(1999). Ruj Lekesi. (Çev: G. Koca). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ponty, M. M.(2003). Göz ve Tin. İstanbul: Metis Yayınları.
- Ragon, M.(2009). Modern Sanat. (Çev: V. Kanetti. İstanbul: Hayalbaz Yayınevi.

GÖRSEL KAYNAKÇASI

- Görsel1. <https://www.moma.org/collection/works/116348> (Erişim: 09.07.2019).
- Görsel 2. <https://www.guggenheim.org/artwork/1723>(Erişim:20.02.2019).
- Görsel 3. <https://www.galerievandelloo-projekte.de/projekte-2014-asger-jorn-part-1.html>. (Erişim: 21.02.2019).
- Görsel 4. <http://www.artnet.com/artists/asger-jorn/dragelse-attractionBf7hqizGSTC1TQR8Vh48g2>. (Erişim:19.02.2019).
- Görsel 5. <https://www.artbrokerage.com/Corneille/Portrait-1982-98793> (Erişim:13.02. 2019).
- Görsel6. <https://doyle.com/auctions/15pt04-post-war-contemporary-art/catalogue/6-jean-michel-atlan>(Erişim: 21.02.2019).
- Görsel 7. <http://www.artnet.com/artists/jean-michel-atlan/sagittaire-Ris7WJzUhKig0CgiV2zGwQ2> (Erişim: 21.02.2019)
- Görsel 8: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/appel-amorous-dance-t00212> (Erişim: 21.02.2019).

KEMANDA KONUM GEÇİŞLERİ VE KONUM SINIFLANDIRMASI

Dr. Öğr. Üyesi Sevgi TAŞ*

ÖZET

Öğrenciliğin ilerleyen yıllarında ve profesyonel boyuta gelindiğinde, her kemancı mutlaka çeşitli pasajların parmak numaraları, konumları veya konum geçişleri hakkında karar vermesi gerektiği durumlarla karşılaşmaktadır. Burada çalıcı konuya, müzikal ve teknik anlamda tam olarak hakim olmalıdır. Bunun için eğitim süreçlerinde konunun adım adım öğretilip uygulanması, yani belli bir sistem içerisinde atlanmadan öğrenciye sunulması önemlidir. Buradan yola çıkarak bu çalışmada, kemanda konum geçmenin teorisi ayrıntılı bir şekilde irdelenmektedir. Çalışmanın konum geçmeye başlama boyutunda; konum geçme öncesi ve başlangıç aşamasında yapılacak çalışmalara, fiziksel unsurlara, kılavuz ses ögesine ve zamanlamaya ilişkin sonuçlara ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra konum geçme çeşitleri belirlenmiş, bu çeşitlerin ışığında konum geçme sınıflandırması yapılmıştır. Son olarak çalışmada konum geçmeyi kolaylaştırıcı unsurlar boyutunda, çalgı tutuşu, rahatlık, işlemden korkmama, el-kol pozisyonları, konum mesafesi, geçişi hissettirmeme, işlem sırasında parmakların dokusu, zamanlama, cümleme ve yay kullanımı çerçevesinde çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır. Çalışma, keman eğitiminde teori ile uygulama arasında köprü oluşturması ve eğitim uygulamalarına doğrudan katkı sağlayacak olması bakımından ve önemlidir.

Anahtar Sözcükler: Konum Geçme, Konum Geçme Çeşitleri, Konum Geçme Sınıflandırması, Keman Eğitimi, Keman Teknikleri

*Afyon Kocatepe Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Müzik Bölümü Yaylı Çalgılar ASD, satli@aku.edu.tr

SHIFTING ON THE VIOLIN AND CLASSIFICATION OF SHIFTS

Assist. Prof. Sevgi TAŞ*

ABSTRACT

In later years of student life and in professional life, every violinist is faced with situations in which he/she has to decide on fingerings, positions or shiftings on the violin in various passages. At this stage, the player must be fully mastered in the musical and technical sense. Therefore, it is critical that the subject is taught and implemented step by step in education processes. In other words, it is important to present the subject to the student in a certain system. Although the subject is studied in violin education, some types of shifting can be omitted or not fully defined. In this study, the theory of shifting on violin is examined in detail. In the preliminary level of shifting, several results were reached regarding the factors such as the studies to be performed in the pre-shifting period, and in the initial phase, physical elements, guiding note and timing. In addition to this, shifting types were determined and shifting classification was made in the light of these varieties. Finally, various results were obtained within the frame of the elements that facilitate the shift, instrument hold, comfort, safe of operation, hand-arm positions, shifting distance, inaudible shift, the pattern of the fingers during the process, timing, phrasing and the use of the bow. The study is important since it provides a bridge between theory and practice in violin education and it will directly contribute to educational practices.

Keywords: *Shifting, Types of Shifting, Classification of Shifts, Violin Education, Violin Techniques*

*Afyon Kocatepe University, State Conservatory, Department of Music String Instruments, satli@aku.edu.tr

1. GİRİŞ

Keman, eşsiz güzellikteki sesi ve anlatım gücü sebebiyle bestecilerin, literatürüne her dönem sayısız yapıtlar eklediği bir çalgıdır. Müzik yaşamında solo bir çalgı olarak öne çıkmakla beraber orkestraların da vazgeçilmezidir. Günümüzde keman, klasik Batı müziği alanı ile birlikte gelekselden popülere birçok müzik türünde yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Mesleki müzik eğitimi veren kurumlarda çok sayıda öğrenci keman eğitimi almakla beraber; kemanın, popülerliği, günümüzde uygun ücretler karşılığı kolaylıkla edinilebilmesi, çok sayıda eğitmenin yaygın eğitim sistemi içerisinde ders veriyor olması sebepleriyle amatör düzeyde de çokça tercih edilmektedir.

Eğitimle bireylerin bedensel, devinişsel (hareki), duyuşsal (hissi) ve bilişsel (zihni) yapılarıyla, yönleriyle dengeli birer bütün halinde en uygun ve ileri düzeyde yetiştirilmesi amaçlanır (Uçan, 2005 a, 59-60). Keman eğitimi sürecinde de bireyin çok boyutlu olarak gelişmesi ve yetiştirilmesi beklenir. Kemanın güzel, güçlü ve etkili anlatımına, uzun soluklu çalışmalar sonucunda, zengin bir literatürün çalışılmasıyla ulaşılmaktadır. Dolayısıyla iyi bir kemancının yetiştirilmesi uzun vadeli bir eğitimi gerektirmektedir. Bu süreçte duruş, çalgıyı tutuş ve yay çekmenin devamında sağ el ve sol elde edinilmesi ve güçlendirilmesi gereken çok sayıda teknik ve müzikal becerinin varlığı söz konusudur.

Kemanda sağ el teknikleri temel olarak legato, detaşe, martele ve pizzicatodur. Bu tekniklerin içerisinde müziksel anlatımın önünü açan çok sayıda alt çeşit vardır. Son yüzyılda klasik müzik dünyası, yeni ses ve tınları aramaya başlamıştır. Bu arayışın bir sonucu olarak 20. Yüzyıl keman eserlerinde temel tekniklerin yanı sıra, farklı ses ve renkler elde etmeye yönelik sağ el ve sol el teknikleri varlık göstermeye başlamıştır (Çuhadar, 2009, 128). Galamian'a (1962, 12) göre keman teknikleri konusunda sol elde, temel iki konunun varlığı söz konusudur. Bunlardan ilki parmak basma ikincisi ise vibratodur. Parmak basma çerçevesinde temel uygulamalar, elin -başparmak ve diğer parmakların- genel pozisyonu, parmakların yatay ve dikey hareketleri, tel geçişleri, elin ve parmakların kayma hareketleridir. Bunların yanı sıra diğer sol el teknikleri, konum geçme, çift ses çalma, triller, sol el pizzicatosu, doğuşkanlar ve kromatik glisando olarak sıralanmaktadır (Galamian, 1962, ix). Sol el tekniği olarak tanımlanan herhangi bir tekniğin, sağ el ile koordineli bir biçimde çalışılmadan başarılı olamayacağı bilinen bir geçektir. Aynı şey sağ el teknikleri için de geçerlidir.

Kemanda sol el teknikleri, büyük ölçüde konum bilgisi ve geçişleri temelinde gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle keman çalan bireyin sabit konumları ve konum geçişlerini tereddütsüz ve temiz çalması beklenir.

Kemanda sol elin keman sapında bulunduğu yer ve parmakların tuşe-tel üzerinde kullandığı alan konum olarak adlandırılır. Geçmişten günümüze keman tuşesinin farklı yaklaşımlarla bölünmesiyle çeşitli konum sistemleri oluşturulmuştur ancak bu durum keman çalımı geliştikçe büyük ölçüde değişiklik göstermiştir (Yankelevich, 2016: 4-7). Günümüzde konum, birinci parmağın -herhangi bir tel üzerinde- yerleştiği tuşedeki bölüm olarak tanımlanır. Boş tel ile birinci parmağın seslendirdiği perde arasında belirli bir aralık oluşur. Bu aralık ikili ise birin-

ci konum ortaya çıkmaktadır. Bu durum üçlü aralıkta ikinci konumu, dördü aralıkta üçüncü konumu oluşturmakta ve daha yüksek konumlar bu fikre dayanarak yapılanmaktadır (Yankelevich, 2016: 3).

Fisher (1997,145) kemanda konumları, “pes konumlar” (IV. konuma kadar), “orta konumlar” (V. ve VII. konumlar arası) ve “tiz konumlar” (VIII. konum ve üzeri) olarak açıklamaktadır. Uçan (2005 b, 1) ise, genel olarak yedi konumun varlığından söz etmektedir. Bu yedi konum, temel (I. konum), alt (II. ve III. konum), orta (IV. ve V. konum) ve üst (VI. ve VII. konum) olmak üzere gruplanır. Bu konumların dışında birinci konumun altında yarımınıcı konum ve yedinci konumun ilerisinde on birinci konuma kadar farklı konumlar mevcuttur. Yedinci konumdan sonra konumlar ağırlıklı olarak birinci telde kullanılır. Ayrıca konumlar tek sayılı (I, III, V, VII) ve çift sayılı (II, IV, VI) olarak gruplanmaktadır (Uçan, 2005 b, 1).

Konum geçme hem teknik bir konu hem de estetik bir ifade yöntemidir. Konum geçme, çalıcıya yüksek konumlardaki seslere ulaşma imkanı sağlar. Aynı zamanda çeşitli renklere tınıları elde etmenin ve aynı sesleri farklı tellerde seslendirmenin bir yoludur. (Cheslock, 1937, 26). Farklı konumların kullanılması, tel geçişlerinde kolaylık sağlamanın yanı sıra boş tel kullanımını da azaltmaktadır. Konum geçme tuhaf parmak numaraları ile çalmayı ve anlamsız tel geçişlerini en aza indirmeyi sağlamaktadır. Bununla beraber aynı müzik cümlesinde tınısal bütünlüğün sağlanmasında önemli bir yere sahiptir (Boyden; Edwards; Oddo; Akt: Sievers, 2005, 11-21).

Cheslock (1937, 26), VIII. konuma kadar konum geçişlerini içeren erken düzey eserlerde, geçişlerin üçte ikisinin genellikle I. ve III. konum aralığında gerçekleştiğini belirtmektedir. Aynı zamanda, Bruch, Mendelssohn, Tchaikovsky gibi konçertolarda konum geçiş sıklığının, I., III., V. konumlarda II., IV., VI. konumlara göre daha yoğun olduğunu ve tek sayılı konumların kullanımının diğerlerinden on üç kat daha sık gerçekleştirildiğini belirtmektedir. Kurtaslan, Ergen ve Kutluk (2012, 199), Necdet Levent Keman Konçertosu'nun tamamında, birinci ve beşinci konumlar aralığındaki konumların çeşitli kombinasyonlarında geçişlerin yoğunlukta olduğunu ortaya koymakla beraber; eserin tamamında I-III, III-I konum geçişlerinin en fazla kullanılan geçişler olduğunu belirtmektedirler.

Kemanda müziksel anlatımın önemli etkenlerinden biri olan konum geçişlerinin, büyük veya küçük formlu her yapıt için çok iyi kurgulanmış olması gerekir. Geçişlerin, müzik cümlelerini en iyi şekilde ifadelemeyi sağlayan ve çalımı kolaylaştıran nitelikte olması beklenir. Bir eserin parmak numaralarına, dolayısıyla konum geçişlerine önceden besteci veya düzenleyici tarafından karar verilmiş olabilmekte ancak çeşitli durumlarda çalıcı tarafından da elden geçirilmesi gerekebilmektedir. Eğitim süreçlerinde ise parmak numarası ve konum geçişleri düzenlemeleri, nesilden nesile aktarılmakta ve düzeltmeler genellikle dersin öğretmeninin insiyatifinde gerçekleştirilmektedir. Öğrenciliğin ilerleyen yıllarında ve profesyonel boyuta gelindiğinde, her kemancı mutlaka konum geçişleri hakkında karar vermesi gerektiği durumlarla karşılaşmaktadır. Burada çalıcı konuya müzikal ve teknik anlamda hakim olmalıdır. Bunun için eğitim süreçlerinde konunun adım adım öğretilip uygulanması yani belli bir sistem içerisinde atlanmadan

öğrenciye sunulması önemlidir. Buradan yola çıkarak bu çalışmada, keman çalmada konum geçme konusunun teorisi ayrıntılı bir şekilde irdelenmektedir. Çalışmada öncelikle konum geçmeye başlama süreci ele alınmış, ardından konum geçme çeşitlerinin neler olduğu ve bunların nasıl gerçekleştirildiği incelenmiştir. Bu bilgiler ışığında “kemanda konum geçme sınıflandırması” ortaya konulmuştur. Çalışmada son olarak konum geçmeyi kolaylaştırıcı ayrıntılara yer verilmiştir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada içerik ve amaç bakımından, var olan kayıt ve belgeleri inceleme yoluyla belgesel tarama modeli (Karasar, 2004, 183) kullanılmıştır. Günümüzde internet çeşitli konularda paylaşımlara açık, herkesçe kullanılan bir ortamdır. Bu çalışmanın ve benzer çalışmaların konu alanı ve içeriği hakkında önemli kaynaklara ve paylaşımlara, internet aracılığıyla, genellikle YouTube ortamında ulaşılmaktadır. YouTube ortamındaki çalgı eğitimi alanına ilişkin videoların önemli bir kısmına öğrencilerin ve eğitimcilerin, ders materyali, yol gösterici araç, karşılaşılan çeşitli sorunlara ilişkin çözümlerin bulunabildiği alanlar olarak başvurduğu bilinmektedir. Bu durum göz önüne alınarak çalışma, YouTube ortamında, “shifting on violin” araması sonucu ulaşılan ve en çok izlenen videoların ve kemanda konum geçme konusuna ilişkin yayınların içerik analizinin yapılması yoluyla gerçekleştirilmiştir.

“İçerik analizi, iletişimin herhangi bir biçimine uygulanabilen; bir metnin içeriğine odaklanan esnek bir araştırma aracı; içeriğin nesnel ve sistematik anlatımıdır (Kızıltepe, 2017, 253). İçerik analizi, yazılı verilerin içeriğinin titiz bir şekilde analizi, incelenmesi ve doğrulanması için izlenen sistematik süreçtir. Başka bir deyişle verilerin ve mesajların ana içeriği olan yazılı verilerin özetlenmesi ve raporlanmasıdır (Cohen, Manion, ve Morrison, 2007, 475). İşlemden birbirine benzeyen verileri bir araya getirmek ve okuyucunun anlayabileceği gibi organize etmek esastır (Yıldırım ve Şimşek, 2000, 162).

Bu çalışmada yapılan analizler sonucu elde edilen bilgiler ışığında gerçekleştirilen bu çalışmada konuya ilişkin bulgular, sistematik bir şekilde açıklanmaktadır. Konum geçme çeşitlerine ilişkin elde edilen bulgular ışığında konum geçme sınıflandırması ortaya koyulmuştur.

Çalışma, keman eğitiminde teori ile uygulama arasında köprü oluşturması ve eğitim uygulamalarına doğrudan katkı sağlayacak olması bakımından ve önemlidir.

2.2. Araştırma Soruları ve Analiz Alanı

Araştırmada yapılan içerik analizinde aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır.

- Konum çalışmalarına başlamadan önce ve başlangıcındaki uygulamalar ve kritik davranışlar nelerdir?
- Konum geçme çeşitleri nelerdir?
- Konum geçişleri nasıl sınıflandırılabilir?
- Konum geçmeyi kolaylaştıran ayrıntılar nelerdir?

Araştırmanın analiz alanı; Youtube ortamında, “shifting on violin” araması sonucu ulaşılan ve en çok izlenen videolar ve ulaşılan yayınlardır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma, konuya ilişkin en çok izlenen videolardan amacına uygun olanlarla, yani kemanda konum geçme tanımlamalarını ve esaslarını en sistematik şekilde yapanlarla ve konuya ilişkin öneriler sunanlarla (Tablo 1), ulaşılan yayınlarla ve konum geçme konusu tek sesli geçişler ile sınırlandırılmıştır.

Tablo 1. İncelenen Konum Geçme Konulu Videolar

Sunan	Tarihi	Video Adı
E. Chen	Mayıs 2016	How to Shift on the Violin (Some Good Exercises)
K. Sassmannshaus	Mart 2012	Shifting (Beginner)
K. Sassmannshaus	Mart 2012	Shifting: Beginning Exercise
K. Sassmannshaus	Mart 2012	Shifting (Intermediate)
K. Sassmannshaus	Mart 2012	Shifting Advanced Exercise
A. Sparrow	Mayıs 2012	How to: Shift Positions on the Violin Tutorial
L. Thomsen	Eylül 2012	Violin Tips: How to Improve Your Violin or Viola Shifting
L. Staples	Kasım 2014	Violin Lesson - A Simple Approach to Violin Shifting

Araştırmada tespit edilen videolar, profesyonel kemancılar ve bilinen keman pedagoglarınca hazırlanmıştır. Ulaşılan yayınlar, uluslararası ve ulusal düzeyde yayınlanmış kitaplar ve makalelerden ve bir tezden oluşmaktadır.

Bu araştırmada videolar ve yayınlar araştırmanın amacı doğrultusunda ele alınmıştır. Videoların konuşma içerikleri yazıya dökülmüş, oluşturulan metin ve yayınlar ayrıntılı bir biçimde okunarak irdelenmiştir. Bunların yanı sıra videolardaki örneklemeler tekrar tekrar izlenmiştir. Böylelikle, veriler iyice anlaşılmıştır.

Kemanda konum geçme tanımlamalarını ve esaslarını sistematik bir şekilde yapan ve konuya ilişkin öneriler sunan videolar ve yayınlar aşağıdaki kategoriler çerçevesinde tümevarım yaklaşımıyla (Kızıltepe, 2017, 258; Yıldırım ve Şimşek, 2000, 162) analiz edilerek araştırma soruları cevaplandırılmıştır.

- Konum geçiş çalışmaları öncesi ve başlangıç süreci
- Konum geçişlerinde fiziksel unsurlar
- Konum geçme çeşitlerinin adlandırılmasında ortak kullanılanlar başta olmak üzere açık ve anlaşılır olanların seçimi ve bunların tanımlanması
- Konum geçişini kolaylaştıran fiziksel, teknik, müzikal, psikolojik unsurlar

3. BULGULAR

3.1. Konum Geçmeye Başlama

Konum geçme çalışmalarına başlamadan önce keman çalan bireyin, konumları kalıfı olarak çalışması ve kavraması beklenir. Tek bir konumda çalma yani konumda kalıfı çalma çalışmalarının ardından konumdan konuma geçişli çalma çalışmalarına geçilmektedir (Uçan, 2005 b, 34).

Konum geçme çalışmaları, birinci konumdan sonra ikinci konumun öğretilmesi ve geçiş çalışmalarının yapılması suretiyle gerçekleştirilebildiği gibi, ikinci konum atlanarak çalışmalara, üçüncü konum ile de devam edilebilmektedir (Alan ve Tanınmış, 2014, 124). Birinci ve üçüncü konumlar, kemanda birbiri arasında geçişlerin en çok yapıldığı konumlardır (Sparrow 2012). Genellikle keman çalmaya yeni başlayanlar öncelikle birinci konumdan üçüncü konuma geçmeyi öğrenmektedirler. Çünkü bu başlangıç üst konumları öğrenmede daha kullanışlıdır. Birinci konumdan ikinci konuma geçiş, sadece bir ses yukarıda olması itibarıyla, avantajlı olmamakla beraber; birinci konumdan üçüncü konuma geçiş, daha güvenli görülmektedir (Staples, 2014). Konum çalışmaları, genel olarak birinci konumun öğretilmesi ve bundan yola çıkarak diğer konumların çalışılması esasına dayansa da üçüncü konumun öğretilmesinin ardından birinci konumda ilerleyen yaklaşımlar da vardır (Cowden, 1972). Hutton, başlangıçta birinci konumun öğretilmesinin ardından, üçüncü ve beşinci konuma ek olarak ikinci ve dördüncü konumların tanıtılmasını önermektedir. (Akt: Sievers, 2005, 27). Önceleri birinci veya temel konumun uzun süreli çalışılmasından sonra, yüksek konumların öğretilebileceğine inanılırdı. Ancak günümüzde bu doğru kabul edilmemektedir. Birinci konumda yapılan çalışmaların çok uzun sürmesi sonucunda el sabitlenmekte ve yüksek konumlarda hareket etmekte zorlanmaktadır. Modern çalım tekniği, eğitim sürecinde yüksek konumlara daha erken zamanda başlamayı gerektirmektedir (Kuhn; Akt: Sievers, 2005, 29).

Çalgı çalma süreçlerinde gelişen hareki davranışlar, sürekli olarak tekrar edilmektedir. Sürekli tekrar nedeniyle yanlış davranışlar, örneğin el-bilek ve parmakların pozisyonel hataları, parmak düşürme yanlışları vb, çabucak alışkanlık haline gelmektedir. Çalgı çalımında edinilen yanlış davranışlar, çalınan eserlerin düzeyleri ilerledikçe çalımı zorlaştırmaktadır (Salzberg ve Salzberg, 1981, 125). Bu doğrultuda konum geçiş çalışmalarının başından itibaren temel hareki davranışların doğru öğrenilmesi son derece önemlidir. Bu davranışların ilki başparmağın konumlandırılmasıdır. Başparmak keman sapına normal bir şekilde yerleşmelidir (Staples, 2014). Başparmak keman sapının üstüne doğru çıkmamalı, yani sap avuç ile kavranmamalıdır. Bilek kesinlikle keman sapına değmemeli; el-bilek ve parmaklar, tuşeye yerleştiğinde aşağı doğru dümdüz salınmalıdır (Sparrow, 2012). Konum geçişlerinde el bir bütün olarak hareket etmelidir (Sparrow, 2012; Staples, 2014; Chen, 2016). Geçişlerde öncelikle başparmak ve işaret parmağı arasındaki basınç serbest bırakılmalıdır. Parmak telin üzerine hafifçe yerleştirilmeli, geçiş esnasında başparmak ve birinci parmak boğumu arasında baskı olmamalıdır. Konum geçişlerinde ikinci adım, dirseği kapatarak veya açarak eli hareket ettirmektir (Sassmannshaus, 2012a). Konum geçmede dirsek açısına odaklanılması, yol gösterici olacaktır (Thomsen, 2012).

Üçüncü adım ise, kulağın doğru noktaya ulaşıldığını algılamasının ardından parmağın, doğru sese düşürülmesi suretiyle gerçekleştirilmektedir (Sassmannshaus, 2012a). Başlangıçta kayma işitilebilir olmalı, bu esnada gecikme veya sarsıntı olmamalıdır (Sparrow, 2012).

Konum geçişlerinde başparmağın aldığı görev kritiktir. Sassmannshaus'a (2012a) göre başparmak birinci konumdan dördüncü konuma kadar el ile birlikte hareket etmeli, daha yüksek konumlarda keman sapının bitiminde kalmalıdır (Görsel 1). Fisher'e (1997) göre ise, net hareket elin büyüklüğüne göre değişmekle beraber, I.-II. konumlardan daha üst konumlara geçişte başparmak, el ile bir bütün olarak, III. konumdan daha üst konumlara geçişte ise biraz daha önce hareket etmelidir. Bunun yanı sıra III., IV. ve V. konumlardan birinci konuma inici harekette başparmak, elden önce geçişi gerçekleştirmelidir. Ayrıca VI. ve daha yüksek konumlardan I. konuma inişte başparmak, el ve kol bir bütün olarak hareket etmelidir. Bununla beraber yüksek konumlardan III. konuma iniş esnasında başparmak yerini korumalı, daha sonra yeni konumdaki pozisyonuna yerleşmelidir. Diğer taraftan Thomsen'a (2012) göre başparmak, çıkıcı konum geçişinde geride kalmamalı; beşinci konum civarından alt konumlara inerken parmakların biraz gerisine hareket etmelidir.



Görsel 1. Temel, alt ve üst konumlarda başparmak pozisyonut

Konum geçme uygulamalarında geçişin nasıl yapılacağı ve hangi parmakların görev alacağı konusu önemlidir. Geçişlerde kontrolün sağlanmasında en yaygın uygulama "klavuz" parmak kullanımınıdır (Dounis;Akt: Visentin, Li, Tardif, Shan, 2015). Konum geçişlerinde kılavuz ses, elin nereye kadar gideceğini belirleyen, ara ses niteliğinde (Oddo; Akt: Sievers, 2005, 23), konumu tanımlayıcı bir araçtır. Konum geçişindeki hedef ses olmamakla beraber geçilecek mesafenin hissedilmesinde son derece önemli bir göreve sahip olduğu bilinmektedir.

Konum geçme genellikle güçlü zamanda gerçekleştirilir. Geçişin hızını müzik cümleleri belirler. Hızlı pasajlar çabuk, daha yavaş olanlar ise etkileyici geçişleri gerektirir (Oddo; Akt: Sievers, 2005, 22).

3.2. Konum Geçme Çeşitleri

Konum geçmenin ilk çeşidi tek parmakla geçmedir (Sassmannshaus, 2012c). Bu uygulamada, önceki notayı çalan parmak yeni konumda yeni notayı seslendirir (Galamian,1962, 25). Tek parmakla konum geçme, davranışın öğrenilmesinde ilk adım olarak bilinmektedir. Bu işlemde parmak üç hareket gerçekleştirir. Bunlar, parmağı hafifçe kaldırma (parmağı tel yüzeyinde tutarak), kaydırma ve düşürmedir (Sassmannshaus, 2012b), (Şekil 1).



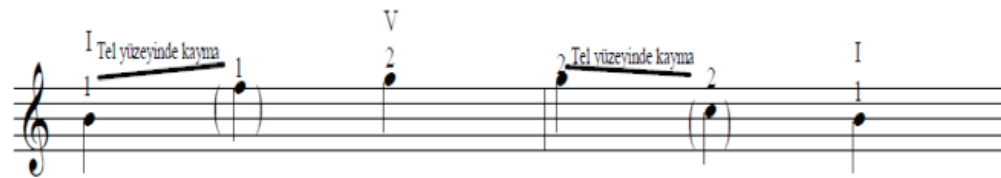
Şekil 1. Tek parmakla geçiş

Konum geçme çeşitlerinin ikincisi boş tel geçişi olarak belirlenmiştir. Bu geçişte açık tel çalınırken konum değişikliğiyle yeni sese istenilen parmak yerleşir (Büyükaksoy, 1997, 11), (Şekil 2). Yani boş telin seslendirilmesi esnasında yeni konuma geçiş gerçekleştirilir ve yeni yay ile eş zamanlı olarak hedeflenen parmak tele düşürülür. Burada ulaşılabilecek sesin nerede olduğunun düşünülmesi ve elin hangi mesafede hareket etmesi gerektiğinin bilmesi önemlidir.



Şekil 2. Boş tel geçişi

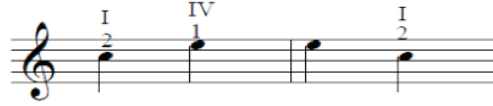
Konum geçme çeşitlerinin üçüncüsü, pesteki sesi seslendiren parmak ile çıkıcı, tizdeki sesi seslendiren parmak ile inici olarak gerçekleştirilir. Bu geçiş, pesteki sesin kaymayı gerçekleştirilmesi ve konumu tanımlayıcı klavuz sese ulaşmasının hemen ardından klavuz sestem daha tiz bir sese, yeni bir parmağın düşürülmesiyle gerçekleştirilir. Bunun inici uygulaması, hareketin tam tersi biçimde olmaktadır (Sassmannshaus, 2012c). Yani tizdeki sesin, inici konum geçişinde taşıyıcı görevini üstlenmesi ve bu parmağın ulaştığı, konumu tanımlayıcı klavuz sestem daha pes bir sese yeni bir parmağın düşürülmesidir (Sassmannshaus, 2012c), (Şekil 3). Bu geçiş klasik konum geçişi olarak da bilinmektedir (Thomsen, 2012; Chen, 2016, Fisher 1997, 157). Klasik geçişte kayma hareketi, eski sesi seslendiren yayın sonunda duyulmayacak kadar kısa olmak suretiyle, eski yayda hissedilir ve hedef ses yeni yay ile seslendirilir (Sassmannshaus, 2012d; Chen, 2016).



Şekil 3. Klasik geçiş

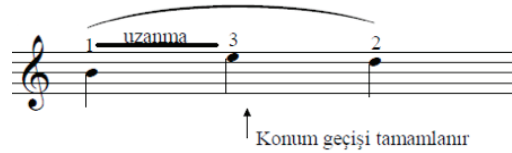
Dördüncü konum geçme çeşidi ise, tizdeki sesi seslendiren parmaktan sonra çıkıcı, pesteki sesi seslendiren parmak sonra inici olarak gerçekleştirilir (Sassmannshaus, 2012c; Chen, 2016), (Şekil 4). Bu geçiş parmak değişimli konum geçişi olarak bilinmektedir (Chen, 2016). Bu geçişteki ayrıntı, parmakların değişiminin konum geçme esnasında gerçekleştirilmesidir (Sassmannshaus, 2012c). Parmak değişimli geçişte konum geçme hareketini diğer konum geçme çeşitlerinde olduğu gibi kayma yoluyla yapmaya gerek yoktur (Chen, 2016). Burada konum geçme, kayma ile atlama hareketinin bir karışımı gibi düşünülmelidir. Bu konum geçme çeşidinde yay değişimi parmak değişimiyle aynı anda gerçekleştirilmektedir.

Konum geme eřitlerinin beřincisi geciktirmeli konum geiřidir (Galamin 1962: 25). Bu geiřte parmak, alınan konumun dıřında yeni bir notaya uzanır. Parmağın uzanarak tele dıřmesinin ardından elin bütünü yeni konuma yerleřir (řekil 5).



řekil 4. Parmak deėiřtirimli geiř

Altıncı konum geme eřidi romantik geiřtir. Bu geiř hedeflenen sestem önce kayma hareketinin müzikal ihtiyalar sebebiyle duyurulması istendiėi durumlarda kullanılır (Sassmannshaus, 2012c, Chen 2016,). Bu geiř doėal bir glissando ile daha duygusal bir ifade řekli yaratmaktadır (Thomsen, 2012). Romantik geiřin ıkıcı uygulamasında, yeni parmağın dıřürülmesi eski konumda gerekleřtirilmektedir ve bu yeni parmağın eli, hedeflenen konuma tařıdığı görülmektedir. Romantik geiřin inici uygulamasında her zaman tizdeki parmak kayma ve kılavuz görevini üstlenir ve daha pes bir sese parmak dıřürülür (Sassmannshaus, 2012c, Chen 2016). İnici uygulamanın esasen inici klasik geiře dayandıėı görülmektedir (řekil 6). Burada önemli olan nokta kayma hareketinin müziėin gerektirdiėi ölçüde duyurulmasıdır.

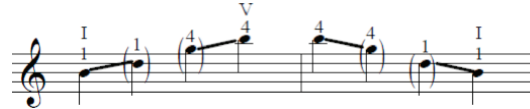


řekil 5. Geciktirmeli geiř (Galamin, 1962: 25)

Konum geme eřitlerinin yedincisi kombinasyonlu konum geiřidir. Klasik ve romantik geiřlerin bir karıřımı gibi görünen kombinasyonlu konum geiřinde hareket, eski parmağın kayma hareketi ile başlamaktadır Yayın sonuna doėru kayma görevini yeni bir parmak alır ve bu parmak yeni yayda hedef sese dıřer (Chen, 2016), (řekil 8). Bařka bir deyiřle konum geiři, hale hazırda almakta olan parmak ile bařlar, yeni notayı alacak olan parmak ile sona erer. Konum geiři sürecinde eski parmak hafifletilir ve kaldırılır, yeni parmak tel yüzeyine hafife yerleřir ve hedef notaya kadar devam eder (Fisher, 1997, 160). Bu tip konum geiři alıciya müzikal anlamda, ilgin ve dokunaklı anlatım imkanları sunar. (Chen, 2016). Geiřin inici uygulaması için kural ıkıcı uygulamadaki gibidir (Fisher, 1997, 160). (řekil 7). Bu geiřte kaymanın eski yayda bařladıėı ve yeni yayda tamamlandıėı görülmektedir.



řekil 6. Romantik geiř



řekil 7. Kombinasyonlu geiř (Fisher, 1997: 160)

Konum geme eřitlerinin sonuncusu yarım konum gemedir (Galamin,1962, 23-24). Bu uygulamada bařparmak yerinde sabit kalırken, el uzanarak ve esneyerek parmakların üst veya

alt konumlara ulaşmasını sağlar (Şekil 8). Bu geçiş parmakların sadece bir kaç notayı seslendirme gerektiği durumlarda kullanılır. Yarım konum geçme doğru olarak uygulandığı takdirde, çalıcıya konum geçişlerinde büyük bir kolaylık ve güvenlik sağlamaktadır.



Şekil 8. Yarım konum geçme, Dont Op. 37, 15. Etüt, 21. Ölçü (1916: 22)

3.3. Kemanda Konum Geçme Sınıflandırması

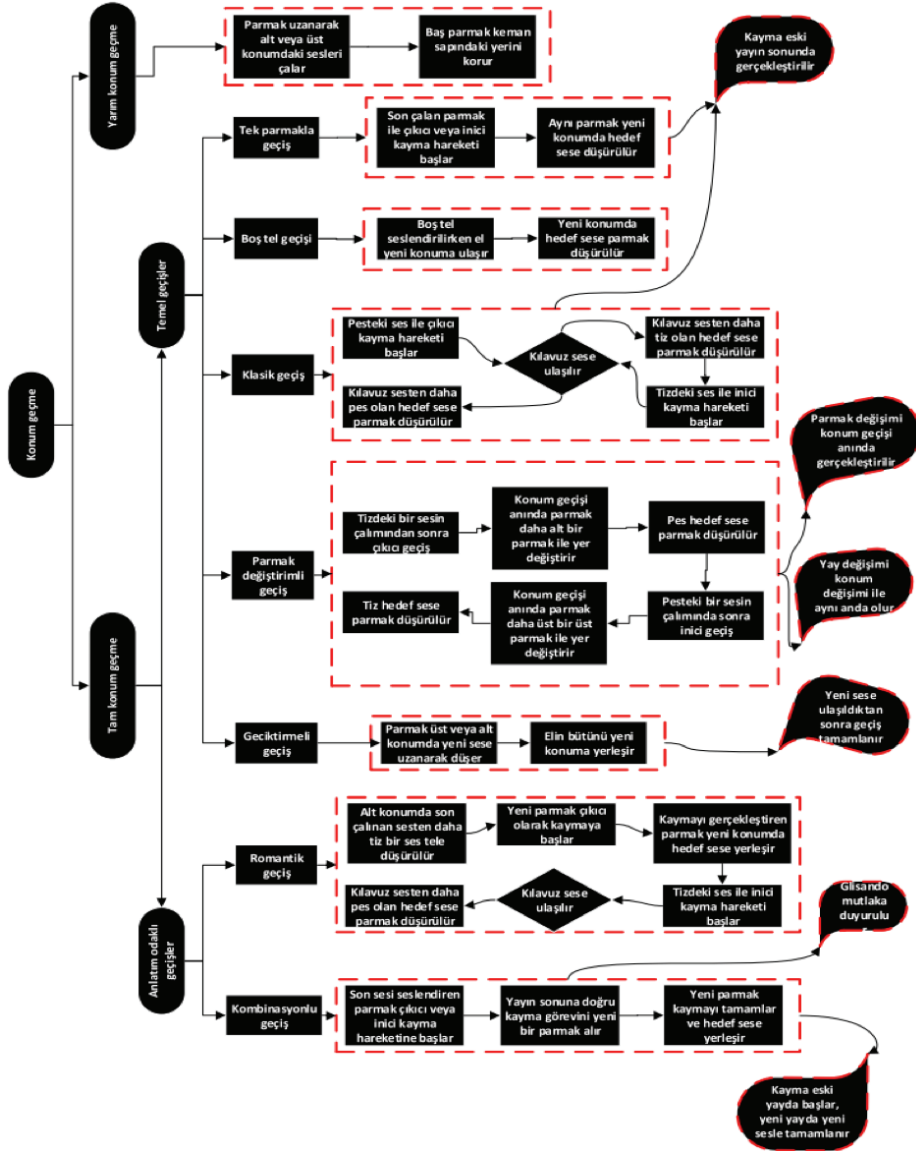
Kemanda konum geçme sınıflandırmasının Galamian'ın (1962) belirttiği gibi “tam konum geçme” ve “yarım konum geçme” temelinde yapılandırılabilirliği düşünülmektedir (Şekil 9).

İncelenen videolar ve yayınlar içerisinde saptanan konum geçme çeşitlerinin, el ve başparmağın bir bütün olarak konumdan konuma geçtiği, tam konum geçme uygulamasını temsil ettiği görülmektedir. Galamian konum geçmenin sadece teknik bir işlevinin olmadığını belirtmekte ve müzikal anlatım amaçlı olarak da kullanılabilirliğini vurgulamaktadır. Cook' a göre konum geçişi iki kategoride incelenmektedir. Bunlar, taşınmalı geçişler ve kayarak yapılan dokunaklı bir ifadeyle gerçekleştirilen geçişlerdir. Teknik geçişler olarak da açıklanan taşınmalı geçişlerde kayma duyurulmazken, kayarak yapılan geçişlerde, müzikal etkinin duyurulması gerekmektedir (Akt: Sievers, 2005, 25). Galamian ve Cook'un açıklamaları dikkate alınarak konum geçme bu çalışmada iki boyutta değerlendirilmektedir. Bunlardan ilki, konum geçme konusunun temel davranışlarını bireye kazandırdığı ve diğer geçişlere zemin hazırladığı düşünülen “temel geçişler”, ikincisi “anlatım odaklı geçişler” dir. Yarım konum geçme ise, konum geçme sınıflandırmasının ikinci ana maddesi olmakla beraber altında herhangi bir çeşidi barındırmamaktadır (Şekil 9).

Temel geçişler başlığı altında, “Tek parmakla geçiş”, “boş tel aracılığıyla geçiş”, “klasik geçiş”, “parmak değiştirimli geçiş” ve “geciktirmeli geçiş”; anlatım odaklı geçişler başlığı altında ise “romantik geçiş” ve kombinasyonlu geçiş” gruplandırılmıştır. (Şekil 9).

Tek parmakla geçiş, temel kayma hareketini, yeni konumda parmağı düşürmeyi ve konum geçişinde yay kullanımı zamanlamasını gerektirmektedir. Kayma hareketini öğrenme bakımından tek parmakla geçme, konum geçişlerinin temelini oluşturmaktadır. Yay kullanımı bakımından ise bu geçiş, klasik geçişin bir hazırlayıcısıdır. Bu geçiş ayrı yaylar ile seslendirilirken kayma hareketi, eski yayın sonunda gerçekleştirilir. Yeni yayın başında, yeni konumdaki hedef sese ulaşılır.

Boş tel geçişinde, açık telin çalınması, çalıcıya konumu geçmek için zaman tanımaktadır. Bu sebeple bu konum geçişinin uygulanışı, diğer geçişlere oranla çok daha kolay algılanabilmektedir. Bu geçişin egzersizleri, yakın konumlar arasında kurgulanabileceği gibi uzak mesafelerde de uygulanabilir. Ele tuşe üzerinde serbest bir biçimde hareket etmeyi öğretmede, boş tel geçişinin etkili bir şekilde kullanılabilirliği düşünülmektedir. Wohlfahrt (1905), konum geçişlerine ilişkin kitabının ilk etütlerinde (32, 33, 34, 35. etütler) boş tel geçişlerini kapsamlı bir biçimde çalıştırmaktadır.



Şekil 9. Kemanda konum geçme sınıflandırması

Klasik geçiş, kılavuz ses kavramını ve yeni bir parmak düşürme hareketini, yay zamanlamasıyla kavramayı gerektirmektedir. Kaymayı gerçekleştiren parmak en son çalınan sesi seslendiren parmağdır. Bu geçiş, ilk hareket bakımından tek parmakla geçiş esasına dayanmakta ve yeni bir parmağı düşürülmesi algısının yerleştirilmesiyle tamamlanmaktadır. Bu geçiş, öğrencide konum geçme algısının oturmasında son derece önemlidir. Kılavuz ses kavramı kat edilen mesafeyi hissetmede öğrenciye bilgi vermektedir. Bu bilginin diğer konum geçişlerinin uygulanmasında da mesafe algısını destekleyeceği düşünülmektedir. Örneğin parmak değiştirimli geçişin ön çalışmaları, klasik geçişe benzetilerek, yani kayma vurgulanarak gerçekleştirilebilir.

Parmak değiştirimli geçişte hedef, konumun nerede olduğunu hissetmek esastır. Konum geçişinde kayma diğer geçişlerde olduğu gibi yapılmaz, daha çok atlama özelliği gösterir. Bu

konum geçişinin çabuk çalımında parmaklar, birbirini atlayarak yer değiştirir gibi hareket etmektedir. Ağır çalımlarda ise kayma biraz daha hissedilmekle beraber yine de atlama özelliği daha belirgin olmaktadır. Bu geçişin en önemli özelliklerinden biri yay kullanımınıdır. Ayrı yaylarda gerçekleştirilen çabuk çalımlarda parmak değişimi, yay değişimi ile eş zamanlı olurken ağır çalımlarda konum geçişi, klasik geçişteki gibi eski yayın sonunda duyulmayacak şekilde gerçekleştirilir.

Temel geçişlerin sonuncusu olarak “geciktirmeli geçiş” belirlenmiştir. Geciktirmeli geçişte elin konum değiştirmesi, parmağın hedef sesi basmasından sonra gerçekleşir. Bu geçiş, konum geçişinin duyurulmaması istendiği durumlarda kullanılır ve gerekli pasajlarda etkili bir çalma kolaylığı sağlar. Geciktirmeli geçişin yakın mesafe algısını geliştirmesi yoluyla temel konum geçme davranışını destekleyeceği düşünülmektedir. Bu nedenle geciktirmeli geçişin diğer geçişlerle beraber uygulanması önemli görülmektedir.

Yukarıda incelenen konum geçişlerinin her biri, müzikal olarak doğallık ve sadeliği gerektirmektedir. Bu geçişler, konum geçme konusunun temel davranışlarını içermektedir. Başlangıç düzey konum çalışmalarında birbirine temel oluşturabilecekleri düşünülmektedir. Wohlfahrt (1905), konum geçişleri kitabında boş tel geçişi ve tek parmakla geçişi, ilk etütlerde yoğun bir biçimde çalıştırırken, altıncı etüt olan 36 numara itibarıyla parmak değiştirimli geçişi çalıştırmaya başlamaktadır. Bir sonraki etütte de klasik geçiş işlenmektedir. Alapınar (2004), konum çalışmaları kitabında, öncelikle tek parmakla geçiş, ardından klasik geçiş, son olarak da parmak değiştirimli geçiş uygulamalarına yer vermektedir. Sitt (1981) konum geçişleri kitabının ilk etütlerinde (41. ve 42. etütler), boş tel geçişini ve tek parmakla geçişi işlerken, hemen üçüncü sıradaki etüt itibarıyla klasik geçiş ve parmak değiştirimli geçişlere yer vermeye başlamaktadır. Sevcik (1901) Op. 8 konum geçişleri egzersizlerinin ilk dört çalışmasında sırasıyla, tek parmakla geçiş, parmak değiştirimli geçiş ve klasik geçiş uygulamalarını işlemektedir.

Sassmannshaus (2012c), romantik geçişi klasik geçiş içerisinde bir alternatif olarak değerlendirirken Chen (2016) bu geçişi başlı başına bir kategori olarak görmektedir. Romantik geçiş tamamen müzikal anlatımı güçlendirmeye dönük olarak ortaya çıkması sebebiyle konum geçme sınıflandırmasında, klasik geçişten ayrı tutularak “anlatım odaklı geçişler” başlığı altında değerlendirilmektedir. Kombinasyonlu geçişte de durum romantik geçişte olduğu gibi müzikal anlatımı kuvvetlendirmeye dönüktür. Bu iki türün öğretimi, konum geçmeye ilişkin metotlardaki etütlerin çalışılmasından ziyade, daha ileri düzeyde farklı etütlerin ve eserlerin yorumlanması süreçlerinde gerçekleştirildiği bilinmektedir. Ayrıca anlatım odaklı geçişlerin uygulanışlarının daha karmaşık ve zor olduğu da söylenilebilir. Bu nedenle eğitim süreçlerinde bu iki türe, temel geçişlerin öğrenciye kazandırılmasının ardından yer verilmesinin sağlıklı olacağı düşünülmektedir.

3.4. Konum Geçmeyi Kolaylaştırıcı Ayrıntılar

Konum geçişlerinin kolay ve pürüzsüz gerçekleştirilmesinde keman tutuşu önemlidir. Çalgının nasıl tutulması gerektiğine ilişkin kesin bir kural yoktur. Bazı kemancılar çalgıyı omuz ve başlarıyla destekleyerek tutmaktadırlar. Bazıları ise çalgıyı sol el ile desteklemekte ve

köprücük kemiği üzerine yerleştirmektedirler. Konum geçme esnasında çene, kemanı tutma anlamında önemli bir görev üstlenmektedir (Galaman, 1962, 13). Özellikle inici konum geçişlerinde elin daha rahat olması beklenmektedir. Aksi takdirde keman sol el tarafından çekilerek düşürülebilir. Bu noktada keman, çene ile normalden daha sıkı tutulmalıdır (Staples, 2014). Keman tutuşunda dikkate edilmesi gereken bir diğer konu salyangozun aşağı düşürülmemesidir. Salyangozun genel olarak yüksek bir pozisyonda tutulması tercih edilmektedir. Salyangozun aşağı düşürülmesi sol ele yük binmesine ve yayın tuşeye doğru kaymasına sebep olmaktadır. (Galaman, 1962, 13). En yaygın yapılan hatalardan bir diğeri, ilk dört konumda geçişler gerçekleştirilirken kemanı kaldırmaktır. Kemanı kaldırma, omuzun yetersizliği ve eksikliği ile açıklanabilir. Bu durum yine omuzun neden olduğu kemanın düşürülmesi karşıtı bir durum olarak görülebilir. Bu problemler konum geçişlerini zora sokmakta, rahatlığı ve aceliteyi kısıtlamaktadır. Dahası kemanın pozisyonunun dalgalanması, yayın tel üzerindeki sabitliğini ve özellikle legato pasajlarda beklenen yay sakinliğini ve pürüzsüzlüğünü etkileyerek istenmeyen bir durum yaratmaktadır (Yankelevich, 2016: 29).

İdeal tutuşun yanı sıra boyun çevresinde herhangi bir gerginliğin olmamasına dikkat edilmelidir. Ayrıca keman sapına iyi yerleştirilmiş gibi görünen başparmak ve harekete direnç gösteren bir dirsek konum geçişlerinde ciddi sorun oluşturabilmektedir. Bazen de sadece korku hissi konum geçmeyi zorlaştırmaktadır. Kemanda zahmetsizce hareket etmeyi öğrenmek karşılaşılabilecek sorunları kolaylıkla ortadan kaldırmaya yardımcı olabilmektedir (Thomsen, 2012).

Başparmak, bir konumdan diğerine geçerken doğrudan bir göreve sahip değildir. Ancak birinci pozisyonda keman sapını sıkmamalı, sapa hafifçe yaslanmalıdır. Bununla beraber çeşitli konumlara hareket edilmesi sırasında başparmak birinci parmağı takip etmelidir. Böylelikle başparmak keman sapını sıkmadan hareket ederek, yüksek konumlara (V., VI. ve VII. konumlar vd.) geçilmediği müddetçe konum geçişlerinde ele yardımcı olacaktır (Auer, 1921: 87).

Konum geçme işleminde, el harekete, doğrusal olmayan bir noktaya uyum sağlayarak başlamakta ve bir diğerine ulaşmaktadır. Bu nedenle konum geçme karmaşık bir süreçtir (Visentin ve diğerleri, 2015). Bu süreçte elin, bileğin ve kolun bir bütün olarak hareket etmesi önemlidir (Sparrow, 2012; Chen, 2016). Örneğin bilek içe veya dışa kıvrılmamalıdır (Chen 2016). Aynı zamanda başparmak elin bütünlüğünde kaymalı, doğasına aykırı ve gereksiz hareketler yapmamalıdır (Staples, 2014; Chen, 2016). Konum geçişine başlarken kaymayı gerçekleştirecek parmağın, tel yüzeyinde kalacak şekilde kaldırması, kaymayı kolaylaştıracağı gibi sarsıntıyı da engelleyecektir (Staples, 2014). Konum geçişlerinde sol dirsek tel yüksekliklerine uyumlu olarak hareket ettirilmelidir. 5., 6. ve 7. konumlar gibi yüksek konumlarda çalıcının el yapısına bağlı olarak dirsek kavisli bir hareketle, iyice sağa doğru gelmelidir. Bu arada başparmak keman sapının dibinde yer alarak kemanı desteklemelidir (Chen 2016).

Konum geçmede yay kullanılmadan sol el ne yapacağını iyi bilmelidir. Konum geçme çalışılırken başlangıç ve bitiş sesleri seslendirilmeli, geçilecek aralık akılda duyulmalıdır. Daha sonra, konum geçme işlemi gerçekleştirilebilir. İyi eğitilmiş, iyi duyan bir kulak, kusursuz kaymalar için kas hafızasını eğitmektedir (Thomsen, 2012). Kulak, doğru entonasyonu belirler. Bu ne-

denle kulak sol elin hareketlerinin doğruluğunu kas hissi yardımıyla yönlendirmelidir. Konum geçme işleminde geçilecek mesafeye yönelik koşullandırılmış bir refleks oluşturulur. Bu refleks, ses algısı ile istenen sesin yeni konumda elde edilmesini sağlayan el hareketi arasında uygun koordineli ilişkilerin kurulduğunu gösterir. Doğru hareket, elde edilen sesin doğruluğu ile belirlenir. İdeal ses ve çalınan ses arasındaki tutarsızlığın giderilmesi, temiz entonasyonu sağlayan doğru davranış gelişinceye kadar çalışmanın tekrarlanmasını gerektirir. Konum geçmeye ilişkin olarak yapılandırılmış refleksler sayesinde, sesler arasındaki mesafeyi geçebilmek için -geniş ve çabuk geçişlerde dahi- doğru entonasyonu sağlayan otomatik bir his gelişir (Yankelevich, 2016: 23, 24).

Konum geçişi en ufak glisando olmadan yapılmalıdır. Notadan notaya geçiş, legato hareketinde olduğu gibi tamamen duyulmayacak ve fark edilmeyecek şekilde gerçekleştirilmelidir. Bu kurala uyulmaması halinde bir müzik cümlesinin veya parlak bir geçişin bozulması kaçınılmazdır (Auer, 1921: 86-87). Kayma hareketinin duyulmasını engellemek için, konum geçecek olan parmağın kuvveti azaltılmalı ve yavaşça bu parmak kaydırılmalıdır. Geçiş sırasında parmak tel üzerinde sanki armonikleri çalıyormuşçasına hafif olmalıdır. Eğer çok fazla glisando duyuluyorsa, fazla basınç kullanılıyor demektir. Tel üzerindeki kuvveti azaltılmış parmak konumu geçer geçmez, hedef parmak yerine yerleşir. Parmağın kuvveti azaltılarak yapılan kaymanın süresi aşamalı olarak azaltılabilir ve sonunda konum geçme işlemi hızlı bir biçimde gerçekleştirilir (Thomsen, 2012).

Konum geçmede sadece konum geçme kapsamındaki parmaklar düşünülmemelidir. Aynı zamanda diğer parmaklara da dikkat edilmelidir. Nota basmasa bile parmakların her birinin, telin üzerinde-havada hazır durumda konumlanması gerekmektedir. Konum geçişinden sonra da el bir bütün olarak yeni konuma yerleşmelidir. Yani yeni konumda parmaklar basmasa bile yerleşeceği yeri çok iyi bilmeli ve hissetmelidir. Parmakların basacağı sesler-aralıklar yani parmak örüntüsü müziğin gidişatına göre değişecektir. Bu yüzden müziğin -ilerleyen sürelerde- konum geçişlerinde gerektirdiği parmak örüntülerini önceden bilmek ve hissetmek önemlidir (Chen 2016).

Konum geçme bir “zamanlama” olayıdır. Konum geçişlerinde en çok rastlanan hatalardan biri konum değişiminden önceki notanın kısa çalınmasıdır. Çalıcı kontrolü kaybetme endişesi ile hareket için rahat bir anı bekler. Bu da emniyetsizlik ve pasajda eşitsizlik yaratır. Doğru uygulama yerleşene kadar sesin süresine ve ritmik değerine dikkat edilmelidir (Büyükaksoy, 1997, 12).

Herhangi bir müzik cümlesi seslendirilirken, onun en güzel biçimde ifade edilmesi ve duyurulması beklenir. Keman ile çalınacak müzik ifadesinin, konum geçişlerinde hafif, gerekli ölçüde glisandoyu duyurarak veya hiç duyurmadan ve ses temizliği bakımından kusursuz bir biçimde seslendirilmesi gereklidir (Chen 2016). Konum geçişlerinde yayın alt konumlarda tuşeye, üst konumlarda ise eşige yakın noktalarda kullanılması iyi ton elde etmeyi kolaylaştıracaktır (Thomsen, 2012).

Keman çalarken karşılaşılan birçok problem, sol elin sağ elde yapılan hatalı davranıştan etki-

lenmesi veya bunun tam tersinin gerçekleşmesi sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden konum geçişlerinde yay rahatlığı sağlanmalı ve korunmalıdır. Bununla beraber konum geçişi, sol elin teller üzerinde hafifletilmesi yoluyla gizlenebilir. Konum geçerken unutulmaması gerekenlerden biri de vücudun hiçbir yerinde haddinden fazla gerginliğin olmaması gerekliliğidir. Özellikle konum geçişinin öncesinde ve sonrasında, sol el başparmağında ve diğer parmakların aralarında kasılma olup olmadığı kontrol edilmelidir. Aynı zamanda dirsek ve bilek düşünülmeli, el en doğal şekli alırken omuz son derece rahat olmalıdır. Konum geçerken el bir bütün halinde, düz bir çizgide hareket etmelidir. Bütün bunların yanında konum geçişinin hızı düşünülmelidir. Özetle konum geçişlerinin hafif, duyulması imkansız, temiz olabilmesi için bu unsurların ilişkisi her an akılda tutulmalıdır (Chen 2016).

4. SONUÇ

İncelenen yayınlarda ve videolarda, konum geçme çeşitlerine ilişkin var olan açıklamaların ve tanımlamaların, bu çalışmadakilerle örtüştüğü görülmektedir. Ancak her birinde, bu çalışmada bir araya toparlanan çeşitlerin tamamına yer verilmediği saptanmıştır. Sassmannshaus (2012c), konum geçişlerini üç kategoride incelemektedir. Her bir kategoride yer alan konum geçme çeşidini tanımlamakta ancak tek parmakla geçiş dışında hiçbirini özel olarak isimlendirmemektedir. Açıkladığı kategoriler bu çalışmada, tek parmakla geçiş, klasik geçiş ve parmak değiştirimli geçiş olarak adlandırılmaktadır. Bu çalışmada romantik geçiş olarak ele alınan konum geçişini Sassmannshaus, ikinci kategori olarak nitelendirdiği klasik konum geçişinin bir alt türü olarak değerlendirmektedir. Diğer taraftan bu geçişi Chen (2016), bağımsız bir tür olarak ele almaktadır. Thomsen (2012), romantik geçişi aynı adla açıklamakta, diğer geçişlerle herhangi bir ilişkililiğe yer vermemektedir. İncelenen diğer videolarda ise konum geçme işleminin temel prensipleri ve uygulamaları kolaylaştırıcı ipuçları işlenmekte, ancak konum geçme çeşitlerine yer verilmemektedir.

Auer (1921), Galamian (1962), Büyükaksoy (1997), Fisher (1997), Yankelevich (2016) gibi keman sanatçıları ve pedagoglarının yayınlarında konum geçme konusuna ayrıntılı yer verdikleri ve konum geçme çeşitlerini inceledikleri görülmektedir. Galamian (1962, s. 25), konum geçmenin üç temel çeşidi olduğunu açıklamaktadır. Bu çeşitlere net birer isim vermemekle beraber açıklamalarla ve şekillerle tanımlamaları gerçekleştirilmektedir. Galamian'ın değindiği çeşitler bu çalışmada "tek parmakla geçiş", "klasik geçiş" ve "romantik geçiş" olarak adlandırılmaktadır. Galamian değindiği üç temel çeşide dördüncü bir geçişi, sıklıkla kullanıldığını belirterek ve isimlendirerek sonradan eklemektedir. Galamian'ın dile getirdiği dördüncü çeşit bu çalışmada aynı adla "geciktirmeli geçiş" olarak ele alınmaktadır. Galamian ayrıca kayarak gerçekleştirilen konum geçişlerinin anlatımsal özelliğinden bahsetmektedir. Kayarak gerçekleştirilen geçişlere bu çalışmada "anlatım odaklı geçişler" adı altında yer verilmektedir. Galamian konum geçişlerini sınıflandırmamıştır ancak konum geçme çeşitlerini işleme sıralılığı bakımından bu çalışmaya ışık tutmaktadır. Büyükaksoy (1997, 11) konum geçmede üç temel hareketten bahsetmektedir. Bunlar tek parmakla geçiş, boş tel aracılığıyla geçiş ve değişik parmakla geçiştir. Büyükaksoy'un belirttiği konum geçme çeşitlerinden boş tel aracılığıyla geçiş diğer yayınlarda ve incelenen videolarda yer verilmemektedir. Boş tel aracılığıyla geçiş bu çalışmada temel geçiş-

ler arasında yer almaktadır. Büyükaksoy, Galamian gibi geciktirmeli geçişe ayrıca yer vermektedir (1997). Fisher (1997), klasik, romantik, karma ve geciktirmeli geçişlere aynı adla kitabında yer vermektedir. Bu çalışmada parmak deęiřtirimli geçiş olarak ele alınan konum geçişini Fisher (1997, 163-164) inici ve çıkıcı boyutlarıyla farklı iki tür olarak ele almaktadır. Ayrıca, belirledięi konum geçişleri için uygun sıralılıkta ipuçları vermektedir. Bu çalışmanın konum sınıflandırması boyutunda Fisher'in gerçekleřtirdiđine benzer şekilde her boyutta olmak üzere ipuçlarına yer verilmektedir. Auer (1921: 85-88) konum geçişlerinin tüm geçişlerde duyulmayacak şekilde gerçekleştirilmesi gerektiđini vurgulamakta, başparmađın kritik görevinden bahsetmekte ancak konum geçiş türlerini ayrı ayrı işlememektedir. Yankelevich ise konum geçiş türlerine kadar konum geçmenin temellerini her boyutuyla çok katmanlı ve aşamalı bir biçimde açıklamaktadır. Konum geçiş türlerini ise dörde ayırmakta ve bunların uygulanışını tarif etmektedir. Fakat türleri adlandırmamaktadır. Bu dört türe ek olarak, boş tel aracılıđıyla geçiři, parmakları uzatarak veya daraltarak yapılan geçişleri armonikleri içeren geçişleri ve kromatik pasajlarda glissando ile yapılan geçişleri belirtmektedir (Yankelevich, 2016:112).

Bu çalışmanın sonuçları dört boyutta deđerlendirilmektedir. Bunlar, “konum geçmeye başlama”, “konum geçme çeřitleri”, “konum geçme sınıflandırması”, konum geçmeyi kolaylařtırıcı unsurlar”dır. Konum geçmeye başlama boyutunda ařađıdaki sonuçlara ulařılmıştır.

- Konumda kalıřlı çalışmalar ve konumdan konuma geçiřli çalışmalar yapma
 - Konum geçişlerinde dođru hareketler
 - Konum geçişlerinde başparmak unsuru
 - Konum geçişinde kılavuz ses kavramı
 - Konum geçişinde zamanlama
- Çalışmada belirlenen konum geçme çeřitleri;
- Tek parmakla geçiş
 - Boř tel geçiři
 - Klasik geçiş
 - Parmak deęiřtirimli geçiş
 - Geciktirmeli geçiş
 - Anlatımlı klasik geçiş
 - Romantik geçiş
 - Kombinasyonlu geçiřtir

Çalışmada incelenen videolar ve yayınlar ışığında belirlenen konum geçme çeřitleri, uygulamaları ve eğitim süreçlerindeki yerleri itibariyle sınıflandırmıştır. Konum geçişleri, tam konum geçme ve yarım konum geçme ana başlıklarından, tam konum geçme başlıđı altında gruplandırılmaktadır. Tam konum geçişlerinin altında yer alan temel geçişlerde, “tek parmakla geçiş”,

“boş tel aracılığıyla geçiş”, “klasik geçiş”, “parmak deęiřtirimli geçiş” ve “geciktirmeli geçiş”; anlatım odaklı geçişlerde ise “romantik geçiş” ve “kombinasyonlu geçiş” belirlenmiştir. Çalışmada konum geçmeyi kolaylaştırıcı unsurlar boyutunda ařaęıdaki sonuçlara ulařılmıştır.

- Çalgıyı doęru tutma, fiziksel olarak gergin olmama,
- Konum geçme işleminden korkmama,
- Konum geçişinde el-kol unsurlarının keman sapındaki pozisyonlarını doęru anlama,
- Konum geçişlerinde elin kat etmesi gereken mesafeyi hissetme,
- Kaymanın duyurulmaması gerektięi durumlarda yapılması gerekenler,
- Konum geçmede görev alan parmakların dıřında kalan-dięer parmakların- dokusu,
- Konum geçmede zamanlama ve cümleme,
- Konum geçmede yay kullanımı

Keman eğitiminde konum geçiş türleri, öğrenciye ayrıntılı biçimde aktarılmalıdır. Konum geçmeye başlamadan önce doęru hareketlerin nasıl olması gerektięine iliřkin yapılacak açıklamalar ve örneklerin yanında hareketin alt unsurları yani başparmaęın görevleri, kılavuz ses ve zamanlama konularında öğrencinin bilgilendirilmesi kritiktir. Öğrencinin konum geçişlerinde doęru veya yanlış yaptıęı hareketleri, bu alt unsurlarla baędařtırarak deęerlendirmesi faydalı olacaktır. Geçişlerin açık bir şekilde tanımlanması ve beraberinde adlandırılması, öğrencinin konuyu daha iyi irdelemesini ve bu yolla konuyu içselleřtirmesini saęlayacaktır. Önceleri düşünülerek, kontrollü bir şekilde gerçekleştirilen geçişler, zaman içerisinde tüm boyutlarıyla alışkanlık haline gelecek, konum geçişlerine iliřkin parmak numaralandırmalarından elin tüm hareketlerine, karar verme-çalma kolaylıęı ve refleksler kazanılacaktır.

Derste gerçekleştirilen uygulamaların dıřında öğretmenin, öğrencileri alanda hazırlanmış yazılı yayınları ve görsel materyalleri takip etmeye yönlendirilmesinin önemli olduęu düşünülmektedir. Bu yolla öğrencinin konuya iliřkin farkındalıęı artacaktır. Bütün bunların yanında konum geçişlerinin öğretiminde yürütülecek uygulamalı çalışmaların, kolaydan zora ve öğrenciye görelilik (öğrenci ihtiyaçları ve eksikleri gözetilerek) ilkesine göre yürütülmesi amaç edinilmelidir. Ayrıca tek başına uygulamaların, öğretimde yetersiz kalacaęı unutulmamalıdır. Elbette her zaman bu uygulamaların içerięinde açıklamalar tanımlamalar mevcuttur ancak teorik farkındalık öğrencinin konuya iliřkin daha derin düşünmesini ve arařtırmasını saęlayacaktır.

Çalışmada gerçekleştirilen taramadan elde edilen verilerde, konum geçişlerinin tanımlanması olsun, bunların işleniş sıralılıęı veya gruplandırılıřları olsun aralarında büyük ifade farklılıkları söz konusudur. Elbette öğretimde veya uygulama önerilerinde herkes için farklılıklar son derece doęaldır. Konum geçişlerine iliřkin dilde çeřitli standartların ve kararların keman eğitimine önemli etki edeceęi düşünülmektedir. Bu anlamda çalışmada ortaya koyulan konum geçme sınıflandırmasının gelecek çalışmalara ışık tutacaęı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Alan, F. M., ve Tanınmış. G. E. (2014). Keman eğitiminde konum geçişlerine yönelik Otakar Sevcik Op. 8 Alıştırmalarına ilişkin uzman görüşleri. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 2 (2), 109-127 doi:10.7816/sed-02-02-07 <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/116457> (Erişim tarihi: 04 Kasım 2016)
- Alapınar, H. (2005). *Keman için pozisyon çalışmaları I.-III. Pozisyon*. İzmir: İmaj Matbaacılık.
- Auer, L. (1921). *Violin playing as I teach it* New York: Frederick A. Stokes Company.
- Büyükkaksoy, F. (1997). *Keman öğretiminde ilkeler ve yöntemler*. Ankara: Armoni Limited Şti.
- Cheslock, L. (1937). *Violin shifting*. *Bulletin of the American Musicological Society*, 2, 26-27. doi: 10.2307/829184 <https://www.jstor.org/stable/829184> (Erişim tarihi: 29 Mart 2017)
- Cohen, L., Manion, L., and Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6. bs.). Abingdon: Routledge.
- Cowden, R. L. (1972). A comparison of first and third position approaches to violin instruction. *Journal of Research in Music Education*, 20 (4), 505-509. <https://www.jstor.org/stable/3343811> (Erişim tarihi: 22 Eylül 2017)
- Çuhadar, C. H. (2009). Kemande çalma teknikleri. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (1), 121-132. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/50501> (Erişim tarihi: 30 Mart 2017)
- Dont, J. (1916). *24 Preparatory exercises op. 37*. L. Svecenski (Ed). New York: G. Schirmer, Inc.
- Fisher, S. (1997). *Basics 300 exercises and practice routines for the violin*. London: Peters Edition Limited.
- Galamian, I. (1962). *Principles of violin playing and teaching*. United States of America: Prentice-Hall, Inc.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (13. basım.) Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kızıltepe, Z. (2017). İçerik analizi. F. N. Seggie ve Y. Bayyurt (Ed.). *Nitel araştırma yöntem, teknik, analiz ve yaklaşımları içinde* (ss. 253-266). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kurtaslan, Z., Ergan, M. S., ve Kutluk, Ö. (2012). Necdet Levent'in 1 Numaralı Keman Konçertosu'nun keman öğretimindeki temel davranışlara yönelik içerik analizi. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 2(5). <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/inustd/article/view/1027000049/1027000048> (Erişim tarihi: 21 Eylül 2017)
- Salzberg, R. S., and Salzberg, C. L. (1981). Praise and corrective feedback in the remediation of incorrect left-hand positions of elementary string players. *Journal of Research in Music Education*, 29(2), 125-133. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2307/3345021> (Erişim tarihi: 6Nisan 2018)
- Sevcik, O. (1901). *Meisterwerke für violine: op. 8 lagenwechsel und tonleiter*. Köln: Bosworth&Company.
- Sievers, B. A. (2005). *A survey of string teachers' opinions regarding the teaching of violin/viola shifting*. Yayınlanmamış doktora tezi, University of Oklahoma, Oklahoma USA. <https://shareok.org/bitstream/handle/11244/921/3203281.PDF?sequence=1&isAllowed=y> (Erişim tarihi: 21 Eylül 2017)
- Sitt, H. (1981). *100 Studies op. 32 book III*. E. Eulenburg (Ed.). Mainz: Schott.
- Uçan, A. (2005 a). *Müzik eğitimi (Genişletilmiş 3. Basım)*. Ankara: Evrensel Müzik Evi.
- Uçan A. (2005 b). *Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri için keman ders kitabı lise 1 (1. Basım)*. Ankara: MEB Devlet Kitapları, Saray Matbaacılık.
- Visentin, P., Li, S., Tardif, G., & Shan, G. (2015). Unraveling mysteries of personal performance style; biomechanics of left-hand position changes (shifting) in violin performance. *PeerJ*, 3, e1299. <https://doi.org/10.7717/peerj.1299> Erişim tarihi: 10 Ocak 2018.
- Wohlfahrt, F. (1905). *Sixty studies for the violin op. 4*. G. Blay (Ed.). New York: G. Schirmer, Inc.
- Yankelevich, Y. (2016). *Shifting positions in conjunction with the musical goals of the violinist*. M. Lankovsky (Ed.), in *The Russian violin school: The legacy of Yuri Yankelevich*. New York: Oxford University Press, 2016.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (2. Basım)* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İNTERNET KAYNAKLARI

Chen, E. (2016). *How to shift on the violin (some good exercises)*. Video file, May 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=BNSL8wvluqM&t=210s> (Erişim tarihi: 10 Ocak 2018) .

Sassmannshaus, K. (2012 a). *Shifting (beginner)*. Video file, March 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=eToN04JlivU> (Erişim tarihi: 20 Kasım 2017).

Sassmannshaus, K. (2012 b). *Shifting: beginning exercise*. Video file, March 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=oFA7uEjZB7I> (Erişim tarihi: 20 Kasım 2017).

Sassmannshaus, K. (2012 c). *Shifting (intermediate)*. Video file, March 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=K1g4xQIloE&list=PLkxFKgaccJrSgaVJce3ooce4tVObGF3Ca&index=6> (Erişim tarihi: 22 Kasım 2017).

Sassmannshaus, K. (2012 d). *Shifting advanced exercise*. Video file, March 2012, https://www.youtube.com/watch?v=ENr7cc_PUck (Erişim tarihi: 22 Kasım 2017).

Sparrow, A. (2012). *How to: shift positions on the violin tutorial*. Video file, May 2012, https://www.youtube.com/watch?v=GNy_uES7OeI (Erişim tarihi: 20 Mart 2018).

Staples, L. (2014). *Violin lesson - a simple approach to violin shifting*. Video file, November 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=N9Sehh1Upjs> (Erişim tarihi: 22 Mart 2018).

Thomsen, L. (2012, Eylül). *Violin tips: How to improve your violin or viola shifting (how to play the violin or viola)* Video file, September 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ZIS7JC0Xmxo> (Erişim tarihi:15 Aralık 2017).

ŞEKİL KAYNAKLARI

Dont, J. (1916). *24 Preparatory exercises op. 37*. L. Svecenski (Ed.). New York: G. Schirmer, Inc.

Fisher, S. (1997). *Basics 300 exercises and practice routines for the violin*. London: Peters Edition Limited.

İSLAM MİTOLOJİSİ VE ESTETİĞİ BAĞLAMINDA TÜRK MANZARA RESMİNDE DENİZ/ SU METAFORU

Dr. Öğr. Üyesi Erdal ÜNSAL*

ÖZET

Türk Resmi manzarayla başlar. Manzaralar, ressamın yaşamlarını sürdürdükleri yer olan İstanbul'un görünümüdür. Doğal olarak bu manzaralar, deniz görünümünü de içermektedir. Araştırmanın amacı, bu görünümdeki deniz ögesinin bir metafor olarak, hangi anlam kaymalarını içerdiği üzerine odaklanmaktadır. Türk Manzara Resmi Batı resmi kaynaklı bir birikimden nasıl etkilendiği, örneğin Romantizm gibi çoşumcu bir manzara anlayışıyla deniz/ suya karşı nasıl bir tavır oluşturduğu önem kazanmaktadır. Manzara resimlerinde deniz ya da su görünümü insan ve ressam üzerinde tinsel boyutta yarattığı duygular nedeniyle etkileyici olmaktadır. Bu etkileyciliğin oluşumu, kültürel birikimin ve deneyimin bileşkesi sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu araştırma Türk Manzara Resminde deniz ya da su metaforlarına yönelik olarak kurgulanmıştır. Bu nedenle de İslam estetiği ve İslam mitolojisi, Batı mitolojisi ve resmiyle beraber ağırlıklı olarak araştırma içerisinde incelenmiştir. Çünkü Türk Manzara Resminin bu anlamda ki nedenselliğine ilişkin veriler, kültür kurumlarının biçimlendirdiği ve belirli bir süre etkin olan geleneksel inanç bağlarından kaynaklı olarak ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Türk Manzara Resmi, Metafor, İslam Mitolojisi, İslam Estetiği, Batı Resmi

*Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, eunsal@aku.edu.tr

SEA / WATER METAPHOR IN TURKISH LANDSCAPE PAINTING IN THE CONTEXT OF ISLAMIC MYTHOLOGY AND AESTHETICS

Assist. Prof. Erdal ÜNSAL*

ABSTRACT

Turkish painting begins with landscapes. Landscapes are views of Istanbul where painters live. Naturally, these landscapes also include sea views. The aim of the research is to focus on which meaning shifts that the marine element includes in these views as a metaphor. It is of importance that how Turkish Landscape Picture is influenced by Western art, as in the example of how it creates an attitude towards the sea / water with an exuberant view of romance. The views of the sea or water in the landscape paintings are impressive because of the emotions in the spiritual dimension it creates on the human and the painter. The formation of this influence is the result of a combination of cultural accumulation and experience. This research was designed for metaphors of sea or water element in Turkish Landscape Painting. For this reason, Islamic aesthetics and Islamic mythology have been studied in research with Western mythology and painting because the data on the causality of the Turkish Landscape Painting in this sense emerge and are formed by the cultural institutions and the traditional belief ties that are effective for a certain period of time.

Keywords: *Turkish Landscape Picture, Metaphor, Islamic Mythology, Islamic Aesthetics, Western Picture*

*Afyon Kocatepe University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, eunsal@aku.edu.tr

1.GİRİŞ

19. yüzyıl sonlarıyla 20. Yüzyıl başlarında batılı anlamda resim yapma etkinliğinde en önemli tema manzaradır. Batılı anlamda resmin başlangıcında, manzara seçimi toplumun bulunduğu konum ve geçirdiği değişimler doğrultusunda bilinçli bir tercihtir. Manzara temasının yanında, bir diğer tercihse iç mekân betimlemeleridir. Bu iki temada başlangıçta figürsüz ve boş, bunun yanı sıra insana ilişkin belirtilerin manzaralarda ev ya da bahçe olarak, kapalı mekânlarda ise insanın biçimlendirdiği mimari yapılar ya da mimari iç mekân elemanları olarak gerçekleşmiştir. Cumhuriyetten sonra manzara ve iç mekân temasına figürler eklenmeye başlar. Devam eden süreçte, figürün resmin ana temasını oluşturduğu görülmektedir.

Konumuz gereği manzara resmine tekrar dönersek, araştırma Türk Manzara Resminin özellikle deniz ve suyla olan ilişkisinin, aynı tarih aralıklarında ve öncesinde Batı Manzara Resminde su ya da deniz teması temel alındığında, ne tür etkenler tarafından biçimlendiği üzerine yürümektedir. Kısaca Türk Manzara Resmi su ya da denizle olan ilişkisini Batı Resminin doğrultusunda mı ya da uzağında mı biçimlemektedir? Türk Resminin başlangıcını, manzaralar oluşturduğu ve bu manzara geleneğinin Cumhuriyetin ilanından sonraki süreçte de devam ettiği düşünülürse, ressamların büyük çoğunluğunun ikamet ettiği İstanbul gibi yarımada olan bir kentin manzaralarında denizin önemli bir oranda ağırlıklı olarak yer alması beklenmektedir. Öyle de olmuştur. Suyun hem biyolojik, hem ulaşım, hem de bir beslenme kaynağı olarak gerekliliği ve insan yaşamında ki büyük oranda ki yeri, Türk Manzara Resmini ne oranda etkilemiştir? Bu gerekliliklerin dışında suyla olan ilişkiyi doğrudan belirlemeyen kültür kurumları da bunda etken midir? Daha özelde kültür kurumlarını ağırlıklı belirleyen, coğrafya, inanç sistemleri, geleneksel ilişkiler ve teknoloji gibi etkenlerdir. İstanbul'un konumu gereği suyla içli dışlı bir yaşamın birikimlerini üzerinde taşıması ve sanat bağlamında bunun belirtilerini dışa vurması gerekmektedir. Bu dışavurumun niteliklerini belirleyebilmek için Batı mitolojisi, Hristiyanlık ve İslam inancı, İslam mitolojisi ele alınmıştır. Batı Resminin özellikle Romantikleri, ressam ve manzara arasındaki ilişkinin duygulanımları üzerine sembolik anlamları yoğun olarak üretmiştir. Batı resminin deniz ve suyla ilişkisinin mitolojik ve kültürel boyutu, bu iki kavrama bakışı biçimlemiş ve metaforlarını da üretmiştir. Bu anlamda, İslam inancı ve mitolojisinin özellikle minyatürleri ele alınarak, suya atfedilen anlamlar üzerine çıkarımlar yapılmaya çalışılacaktır.

2. METAFOR

Araştırmamızın konusu olan manzara temasında, ilksel bir tamamlayıcı ve etkileyici bir nesne olan su, başka anlamlara ve çağrışımlara dönüşürken, bu dönüşümü geleneksel bağlara, entelektüel yapıya ve yaratıcılığa borçlu olmaktadır. Kişisel seçimler, bir nesnenin, kavramın ve olgunun metafora dönüşmesinde, etkin bir rol üstlenmesine karşın kimi zamanda moda yönetimine bağlı olabilmektedir.

Edebi-bilimsel inşalar olarak metaforlar bir çağın, bir kültürün, bir ortamın yansımalarıdır aynı zamanda. Metaforlar, onları kullananların faaliyetlerini ve düşüncelerini ifade eder. Ni-

yetleri bu olmasa da metaforlar, bir entelektüel iklim yakalar ve bizatihi kendileri de bir bellek biçimidir (Draaisma, 2014: 21).

Görüntüyü ya da imgeyi kişisel bakış açısıyla bir işleme, kendine dönüştürme ve anlamlandırma yöntemi olan metaforun, çağın görgül ya da moda yönelimi niteliği bizi ilgilendirmektedir. Bizi ilgilendiren, imgenin işlenip başka anlam kaymalarına yönlenmesi ve resim sanatında yarattığı zenginliğin geleneksel ve kültürel bağlarına olabildiğince yaklaşmaya çalışmaktır. Metaforun iletişim anlamında, sanatçının yarattığı alımlayıcıyla beraber karşılıklı anlam çeşitliliği, resim ya da herhangi bir sanat ediminde ortaya koyduğu dilsel ve biçimsel zenginliği bu araştırmanın konusu olmaktadır. Bu anlamda metafor, araştırmanın seyrini takip etmektedir ve sadece resim sanatı alanında geçerli olduğu biçimiyle kullanılmaktadır. Romantik ressamlarınki bu ressamların manzaraları- resim ve manzara arasındaki ilişki üzerine ortaya koydukları yapıtlar manzaraya atfedilen metaforik söylemlere iyi örneklerdir.

Doğada her şey (bir bitkinin yaşam döngüsü, bir boranın başlayıp sona ermesi, mevsimlerin değişmesi, her şey) büyüme, tamamlanma, inişe geçme ve yok olma şeklindeki dört aşamaya göre gelişirdi. Ruhunun derinliklerine bakan herkes gözünün önünde canlandığı imgelerde bu dört aşamayı algıladı: Önce bir imgenin oluştuğunu, sonra tamamlanmış imgenin durulduğunu fark eder, ardından imgenin silinmeye başladığını görür ve nihayet fikrin tamamen yok olduğuna tanık olurdu. Doğadaki süreçlerin geçtiği bu aşamalar benzer aşamaların insan zihninde yankı bulmasına neden olurdu. Manzarayla karşı karşıyayken doğa ile iç benlik yekvücut olurdu. Güneşli bahar sabahları insana şevk, yazları masmavi gökyüzüyle gür yapraklı bir ağacı seyretmek sükûnet ve iç aydınlığı verirdi. Sonbaharın renksizliğiyle kasveti insanı melankoliye sürükler, “kış gecelerinin örtüsü” ölüm duygusuna kapılmamıza neden olabiliirdi (Draaisma, 2014: 109).

Manzara tabloları söz konusu olduğunda, ağaçların ve tarlaların, taşların ve ırmakların, tümünün izleyiciler için bilinçli veya bilinçdışı çağrışımları vardır.” Bunların farklı dönemlerde farklı yerlerden izleyiciler olduğunu vurgulamak gerek. Bazı kültürlerde vahşi doğadan hoşlanılmaz ve hatta korkulurken, bazılarında ise vahşi doğaya büyük hürmet gösterilebilir. Tablolar, aralarında masumiyet, özgürlük ve doğaüstü gibilerini de sayabileceğimiz pek çok farklı değerini toprağa yansımış olduğunu ortaya serer (Burke, 2003:47).

Tema manzara olsa dahi, sanatçının bu tema bağlamında seçtiği mekânlar, mekânlara ilişkin resim yüzeyi üzerinde ki alan tercihleri, renkler ve biçimsel veri kaynakları, bulunduğu sosyo ekonomik düzlem ve kültürel birikimle örtüşmektedir. Buradaki anlam kaymaları, metaforlara öncülük eden, hatta metafor olarak da adlandırılabilir, geleneksel bellekten bağımsız gelişebilme olasılıkları düşük resimsel niteliklerdir. Bu nedenle, inanç sistemleri ve mitolojileri özellikle deniz ve suyla ilgili olanları incelenmelidir.

3. BATI MİTOLOJİSİ, HİRİSTİYAN İNANCI VE RESİM SANATINDA SU/ DENİZ

Suyun yaşamsal önemine uygun olarak, suyla ilgili tüm mitolojilerde ortak olan, suyun bu dünyada cezalandırıcı, öbür dünyada bir ödül olduğudur. Örnek olarak, Hristiyan ve İslam mitolojisinin ortak mitosları diyebileceğimiz, cezalandırma için Nuh Tufanı ve ödül için de Ab-ı Hayat verilebilir. Bir yerden bir yere gidebilmek ve besin kaynağı elde etmek için deniz suyu ile yaşamın kaynağı ve bugünde belirleyici olan tatlı su, Batı Mitolojisinde tanrı, yarı tanrı ve tanrı olmayan mitos öğelerinin ortak mekânıdır. Batı mitolojisinde, suların ve denizlerin hâkimi Poseidon'dur. Denizle içli dışlı olan, denizi ulaşım, keşif ve ticaret anlamında en erken ve iyi kullanan Batı toplumu, doğal olarak bu denizle içli dışlığın bir gereği olarak, denizin öfkesini ve sakinliğini bir ulu güce atfetmiştir. Bu gücün hem bu dünyayla bağı, hem de bir tanrı olarak ulu güçle bağlantısı öyle kurgulanmıştır ki, bunla ilgili mitoslar bu nedenle her iki niteliği de kapsayacak biçimde etkileyici bir biçime bürünmüştür.

Poseidon Yunan mitolojisinin en büyük tanrılarında birisidir. O denizlerin tanrısıdır. Suların hâkimiyeti onun elindedir. Her ne kadar nehirlerin farklı tanrıları olsa da, yağmuru yağdırmak Zeus'un hüneri kabul edilse de engin denizlere, akarsulara, göllere hükmeden, dev dalgalara söz geçiren, azgın fırtınalar yaratan, bir sözüyle yerden kaynaklar fişkırtan daima Poseidon olmuştur. Poseidon, Krenos ve Reia'nın oğludur (Gezgin, 2016: 11).

Sadece Poseidon değil, mitoslarda tüm tanrılar, yeryüzü ile yakından ilgilidirler ve sadece hâkimi oldukları yaşamsal kaynakların güçlerinden değil, yeryüzüyle ilgili sıradan insanların yaşamlarına müdahil oluşlarından dolayı tanrılar, insanlar arasında korku ve saygı karışımı bir duyguyla karşılanmaktaydılar. Poseidon, hırçın ve geçit vermez dalgaların yaratıcısı ve sert mizaçlı bir tanrı görünümündedir. Yağmur yağdırma ve tatlı sulara hükmetme gücüne de sahiptir.

Poseidon imgesinin gücünü göstermesi açısından Rubens'in "Kardinal Prens Ferdinand'ın Barselona'dan Cenova'ya Neptünle seyahati" isimli resim, bu konuda iyi bir örnek olabilir (Görsel 1). Resimde denizin egemen olduğu ve olan biteni belirlediği bir görüntünün desteklediği uzun beyaz saçlı ve sakallı, büyük, kaslı Poseidon, su atlarının koşulduğu istiridye arabasına binmiş, üzerinde durduğu denizde ilerlemekte, hiyerarşi ve konum olarak merkeze yerleşmektedir. Kol hareketiyle yukarıda insansılaştırılmış fırtına simgelerine müdahale ederek, diyagonal yapıyı güçlendirerek, desteklemekte, hareketi ileri doğru taşıyarak denizi yarmakta ve gemi filosuna yol açmaktadır. Önde kuyruğunun bir bölümü dışarıda Triton boru çalmakta, arkada Poseidon'un kızları ya da Sirenler onlara eşlik etmektedirler. Yukarıda da bulutlar arasında, fırtınalı havayı öteleyen ve gemilerin önünü açan, bu dünyanın önemli bir kişiliğini İspanya prensi, Portekiz prensi, Avusturya arşidükü gibi ünvanları olan bir kişiyi koruyan, heybetli cüsesiyle onu baskılayan resmin egemeni Poseidon. Bu resim denize atfedilen gücün ne kadar etkileyici, şaşalı, güçlü ve insanların yaşamını derinden kuşatıcı nitelikte olduğunun bu anlamda iyi bir örneğidir. Resim üzerinden gitmeye devam edersek, Poseidon kavramının, İspanya prensi Ferdinand'la kişileştirilmesine de tanık olmaktadır. Ferdinand burada Poseidon kavramı kullanılarak güç metaforunu temsil etmektedir. Bunun dolaysız olarak, resimde Ferdinand'ın olmayışıyla, temsilin Poseidon üzerinden somutlaştırılmasıyla fark edebiliyoruz.

Suların tanrısı Poseidon, su söz konusu olduğunda en önemli tanrı figürüdür. Poseidon'un yanı sıra daha az önemli suyla ilişkilendirilmiş yarı tanrı mitos figürleri vardır. Naiaslar ya da nymphalar, Glaukos, Pontos gibi. Yaratılış mitosları ve kutsal kitaplar, genelde yaşamı suyla başlatır, yer ve havayı daha sonra suyun yanına eklemeyerek bütünü oluştururlar. Bu nedenle su yaşamın başlangıcında ve sonunda hep vardır. Su, Batı Mitolojisinde yaşamı öylesine kuşatmıştır ki, ölüm de suyla olan bağın bir parçası haline gelmiştir.



Görsel 1. Peter Paul Rubens, "The Voyage of the Cardinal Infante Ferdinand of Spain from Barcelona to Genoa In April 1633 with Neptune Calming the Tempest", 48,9X 64,1 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1635, Fogg Art Museum, Cambridge.



Görsel 2. J. M. William Turner, "The Deluge", 143X 236 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1805, Tate Gallery.

Semavi dinlerde ve mitolojilerde yer alan bir diğer suyla ilgili olay Nuh Tufanıdır. Nuh Tufanının olay örgüsünün büyük bir bölümü birbirine yakındır. Bu ortak anlam örgüsünde tanrı insanları cezalandırmak için tufan yaratır. Bu tufan sırasında Nuh, bir bölüm insanı ve tüm hayvanlardan bir çift olmak üzere gemi inşa ederek kurtarır. Mitos da tufan tanrının güçlerinden biri ve cezalandırmak ya da ödüllendirmek için kullanılmaktadır. Denizin bu gücünü iyi betimlemesi açısından, Turner'ın resmi örnek gösterilebilir (Görsel 2). Turner' a özgü dairesel hareketli fırtınalı gökyüzü, kabaran dalgalar ve üzerine ışık huzmesi yansıyan Nuh'un gemisi, resmin merkezinde yer almaktadır. İzleyiciye yakın olan bölümde, insanlar dev dalgalarla mücadele etmektedir. Nuh'un gemisiyle aralarında dev dalgalar olmasına karşın, Nuh'un gemisi dalgalardan etkilenmemekte ve deniz yüzeyinde sakin bir biçimde durmakta ya da yol almaktadır.

Turner'ın resminde tam bir kaos, bir can pazarı ve tüm görkemiyle esen fırtına ve deniz söz konusudur. İnsanların fırtına ve kabaran deniz karşısındaki fiziksel büyüklükleri, eğilmiş vücutları, hayatta kalmak için mücadele edişleri bütünüyle tanrının büyüklüğü konusunda bunu dinsel bir mesaj olarak almak, ayrıca deniz'in bu betimlemesi içinde "tanrının eli ve nefesi" metaforunu kullanmak sanırım uygun olacaktır. Semavi bir dine mensup biri için ufuk çizgisinin ortada bırakılması, gök ve deniz için eşit bir alan, eşit bir ağırlık ayrılması, denizdeki bir fırtınanın ufuk çizgisi olmasına karşın büyük oranda suyu gövdesinde taşıdığı da unutulmamalıdır ve bu nedenle gökyüzüne ilişkin belirti, tanrının belirtisi olarak yukarıdan gelen, resmin bütünüyle karşıt olan ışık huzmesini merkez yapmasına yol açmaktadır.

Oysa hiç kimse, Turner'ın bir tablosundan, XIX. Yüzyılın bir gemisinin nasıl olduğunu çıkaramaz. O bize koyu teknenin, direğin ucunda korkusuzca sallanan bayrağın, tehlikeli dalga vuruşları içinde, çılgin denizin ortasında kalmış bir geminin izlenimini vermekle yetiniyor. Rüzgârın furcasını, dalgaların şiddetini nerdeyse duyar gibi oluyoruz. Parlayan ışığın ve fırtına

bulutunun koyu gölgelerinin yuttuğu ayrıntıları arayacak vaktimiz bile yok. Bilmem, Turner'ın kendisi acaba böyle bir fırtına görmüş müdür ya da bir deniz fırtınası gerçekten böyle bir görüntüye mi sahiptir? Ama şunu kesinlikle biliyorum ki, romantik bir şiir okuyarak veya romantik bazı müzik parçalarını dinleyerek, bunun gibi, baş döndürücü ve ürkünç bir fırtına düşleyebiliriz. Turner'de doğa her zaman, insanın heyecanlarını yansıtır ve dile getirir. Özdenetimimiz dışına çıkan güçler karşısında küçük ve yenik duyarız kendimizi. Öyleyse doğanın güçlerini avcunun içinde tutmasını bilen sanatçıya da hayran kalmak zorundayız (Gombrich, 1980: 390).

Hristiyan inanışında mitolojiden ayrı olarak, su kültü çok önemli yer tutar. Yazımızda söz ettiğimiz gibi dinsel yaratılış inancında, yaşamın başlangıcını su oluşturmaktadır. Deniz suyu ve tatlı su arasındaki tada ilişkin niteliklerin yansımaları sulara verilen anlam biçimlerinde de görmekteyiz. Hristiyan inanışında tuzlu su, büyüklüğünden kaynaklı bilinemezlik duygusuyla korkulan, mesafeli durulan, hakkında çok fazla söylentinin olduğu bir sudur.

Hem mitolojik hem dinsel inanışların paralelinde olsun, Batı kültüründe deniz ve insan, özelde de deniz ve ressam arasında ki bağ etkileyicidir. Bu etkileycilik, denize her türden anlam ve metaforun yüklenmesinden kaynaklandığı düşünülebilir. Bu ressam ve nesne arasındaki organik ve iletişim temelli bir bağın zamanla güçlenmesinden kaynaklanmaktadır. Deniz, batılı için besin kaynağı, ulaşım ve uzak diyarların hammadde kaynaklarını keşfetmede önemli bir kavram oluşunun, yaşama nüfuz edişinin resim sanatında bir gösterimi biçimine dönüşmüştür. Özellikle 18. ve 19. Yüzyılları etkilemiş Romantizm akımında, manzara resimlerinin çoşumcu bir biçime bürünmesinde deniz imgesi bu tür anlam kaymaları arasında oldukça etkileyici biçimde sunulmuştur. John Constable (1776- 1837) ve J. M. William Turner (1771- 1851) İngiliz resminin Romantik ressamı olarak bu anlamda öne çıkmaktadırlar. Yukarıda The Deluge isimli daha çok konu paralelinde denetimi yitirmediği resmine yer verdiğimiz Turner, diğer resimlerinde daha savruk, dairesel temelli kompozisyonlarıyla dikkat çeker. Seçilmiş görüntü nedeniyle, durağan olmasını beklediğimiz kompozisyonları bile resmin kendi yapısına karşıt bir hareketle durağansızlığın hareketini kompozisyonda kurmaktadır. Sakin gibi görünen bir denizin bu sakinliği konusunda kuşkuya düşüren büyük bir gemiyi çeken mavnanın yarattığı küçük deniz dalgaları, gökyüzü lehine büyüklüğü belirlenmiş ufuk çizgisinin yarattığı geniş ve engin gökyüzü, sakin bir atmosferin görüntüsünü yansıtır gibi görünmesine rağmen, gemilerin ve mavnanın limana doğru hareketleri, sığınma gereksinimini izleyiciye duyumsatmaktadır. Fırça vuruşlarıyla hareketlendirilen gökyüzüne doğru bizi yönelten ve gökyüzünün hareketleneceği konusunda bizi uyaran ufuk çizgisi bu duyumsamayı kat be kat artırmaktadır (Görsel 3).

John Constable ise Turner'dan farklı olarak, iç ve dış gözlem gücünü bir arada dengede tutan ve analitik tavrı ön plana çıkan, çoşumcu karakterini olay ve olguların lehine bozabilen bir ressamdır. Yapıtları incelendiğinde devingenliğin yanı sıra trajik ve dramatik kurguyu da göz ardı etmez. Bunu ressamın resimlerinde biçimi ağırlaştıran ve hâkim olan renk paletinden anlarız. Turner'da bir fırtınaya yakalansak dahi sanki bu fırtınadan kurtulabiliriz düşüncesi bizde ağır basar. Constable da ise bu biraz kuşkuludur ve fırtınayı ya da havayı tüm benliğimizle duyumsarız (Görsel 4).



Görsel 3. J. M. William Turner, "The Fighting Temeraire", 91 x 122cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1838, National Gallery.



Görsel 4. John Constable, "Rough Sea", 32 x 50 cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1824, Victoria and Albert Museum.

Diğer manzaralarında ressam, kimi zaman paletindeki koyu renkleri bırakmakta, gözlem gücünü öne almakta, kimi zamanda deniz resimlerinde ki kadar olmasa da renklerini koyulaştırmakta, ama analitik gözlem gücünü hiç bırakmamaktadır. Constable, mevcut durumun anlam ve biçim arasındaki ilişkisi üzerinde durmaktayken Turner, mevcut durumun devingenliği üzerine yapıtlarını kurmaktadır. Birisi hareketin ağırlığını baskılayıcı biçimde duyumsatırken, diğeri Turner, hareketin doğrudan etkisini bize duyumsatmaktadır. Her iki ressam da bir manzara karşısında, tarafsız değil taraf olmakta ve duygu durumlarının iyi bir görüntüsünü bize aktarmaktadırlar. Batı resminde bu türden örnekleri çoğaltmak olanaklıdır.

4. İSLAM MİTOLOJİSİ, İSLAM İNANCI VE RESİM SANATINDA SU/ DENİZ

4. 1. İslam Estetiği

İslam inancının bir gereği olarak, edebi anlatıları, mimariyi ve sanatı, kutsal kitap Kur'an ve hadisler biçimleyecektir. Söz konusu olan İslam estetiği, evrendeki bütünlüğün bu sanatlar üzerindeki takipçisi ve düzenleyicisidir. Tanrının tekliği ve tek yaratıcı olduğu inancı üzerine temellenen inancın sanat üzerindeki yansımalarını oluşturan İslam estetiği bir sanat eseri söz konusu olduğunda aynen evren tasarımında olduğu gibi bütünlüğün ve genelleştirimin yakınında varlık bulur. Dünya ve evren üzerinde yer alan varlıkların kutsal kitap nezdinde, kişileştirimi ve hareketi duyumsatan biçimsel niteliklerinin sanat eseri üzerinde yer aldıkları neredeyse görülmemektedir.

Elbette din sanat değildir, ama duyarak, düşünerek ve zevk alarak yaşamak bir sanattır. Bu da İslam'ın "ihsan" boyutunu, yani imanın güzellik, incelik ve derin algılayışla ilgili yönünü bütün boyutlarıyla hayata geçirerek "muhsinlerden" biri olmakla mümkündür. Bu bağlamda İslam estetiğini, metafizikle ilgisini asla kesmeyen bir estetik olarak görmek durumundayız (Koç, 2017: 17).

Tüm semavi dinlerin büyük bölümünde inanç sistemleri, inananların bu dünyayı inanç sistemlerinin doğrultusunda içselleştirerek ve olanak elverdiğince bezeyerek, öbür dünya kavramını güçlendirerek, dolaylı olarak bu dünyaya göndermede bulunurlar. İslam estetiği nesnelere, olayları ve olguları formüleştirecek tek tipe dönüştürmektedir. Bunu suret üzerinden sureti temsilleştirerek ve genelleştirerek yapmaktadır.

İslam estetiği tanrının tekliği ve evrenin ya da kâinatın bütünlüğü üzerine kurulmakta ve bu doğrultu da kendi sanatını kurmaktadır. Bu tevhid ve tenzih olarak adlandırılmıştır. Tevhid Allah'ın varlığına, tekliğine iman etme, tenzih ise Allah'ın yaratılmış özelliklerini taşımadığına inanma ve ifade etme anlamında terimlerdir. Bu terimlerin ortaya koyduğu anlam doğrultusunda, sanatları oluşturan biçim ve renk, sanat eserini oluştururken sınırlandırılmaya çalışılmıştır. İslam estetiği doğrultusunda ortaya konmaya çalışılan sanat eserlerinin ezber bozan türde, bu kurala uymayan yaklaşımları içeren örnekleri de vardır. Müslüman sanatçı, yaptığı bezemelerde ya da minyatürlerde, öğrendiği biçimde inancının evren tasarımında ortaya koyduğu gibi, tek tanrı tarafından yaratılmış, hataya yer verilmeyecek biçimde tasarlanmış, bütünlük gösteren kendi dünyasını, ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu anlayışta ortaya koyduğu yapıtlarına imza bile atmamaktadır. Görünen dünyaya, duylara ve dünyevi zevklere yönelmeyen, tam aksine öbür dünya anlayışını yücelten bir estetikten söz etmekteyiz.

4.1.2. İslam Mitolojisi

Edebi anlatılar bölümüne katabileceğimiz mitoloji, İslam estetiğini biçimlendirmiş en önemli etkin güçlerdendir. Mitolojinin sanatçıların ilgisini çekmesi, okuma yazma oranları, dönemsel tutumlar ve hamilerin talepleri gibi nedenlerden dolayı gerek Hristiyan inanisında, gerekse İslam inanisında resimlenmesine ya da betimlenmesine olanak vermiştir. İslam öncesi Türk mitolojisinde yer, su kültlerine rastlamaktayız. Bu kültlerden özellikle içilebilir su kaynakları, iyi ruhlara sahip, buldukları kaynakların ya da göllerin niteliklerine sahiptirler. İslam öncesi mitolojide, suyun açık bir biçimde mitolojik önemi, gücü ve ağırlığına, yaratılış mitolojisinde rastlanılmaktadır.

En eski devirlerden beri Türklerin tabiat kültüründe su önemli bir unsur olmuştur. Orhon yazıtlarında “yer – su” Türklerin koruyucu ruhları olarak zikredilir. Ongin yazıtında “yer – sub tengri” sözü geçmektedir. . . Çağımızdaki Altay – Sayan Türkleri tabiat kültüne tıpkı eski Türkler gibi, “yer – su” demekte ve muhteşem âyinler yaparak “yer – su” ya hitaben ilâhiler söyleyerek “bereketli hayvan sürülerimizin canlarını yaradan yer – suyumuz” derler (İnan, 1976: 40- 41).

İslam öncesi mitolojinin günümüze ulaşan sözlü ve yazılı kaynaklar ışığında, su kültüne ilişkin ayrıntılı bir bilgi ulaşamamıştır. Bu nedenle, yaratılış ve Tufan mitosları dışında suya ilişkin bir birikime sahip olunamamıştır.

Büyük devlet kuran Türklerde mitoloji, eski inceliklerini kaybetmiş ve kutsal ırmaklar hakkındaki inançlar da, ancak birer belirti gibi kalmışlardı (Ögel, 1971: 310).

İslam mitolojisi, Hristiyan inanisında olduğu gibi, kutsal kitaplar da yer alan olayların betimleme biçimine dönüşerek zenginleşen, mitoslardan oluşmaktadır. İslam mitolojisinde de doğa olaylarının, doğal nesnelerin gücüne ilişkin kutsal öyküler bulunmaktadır. Kutsal kişiliklerin bu doğa olayları ve doğal nesnelerle her zaman ilişkisi vardır. Bu mitolojik elemanların, inançları güçlendirici etkisini, her mitosun kutsal bir varlığa bağlanışını görmekteyiz. Diğer mitolojilerden farklı olarak bunlar, tanrının var olduğuna dair bir sonuç çıkarımı dâhilinde yürümekte ve bunlara tapılmamakta, saygı gösterilmektedir. Dağ yüksek bir nesne olarak bunlardan biridir.

Dağ ilk vahiyin gerçekleştiği, Allahın Hz. Muhammed'e ilk buyruklarını bildirdiği bir mekândır. Bundan ötürü dağ kavramına mitoslarda derin saygı gösterilir. Bu kavramlar, genel inanış bütünlüğünü bozmadan, tam aksine bütünlüğü destekleyen, yan elemanlarla beslenir ve zenginleştirilir.

... Dağların tepesinde devler yaşar. İslam kültüründe en önemli mitologya dağı Kaf Dağı'dır. Düz olduğu kabul edilen ve dünyayı çevreleyen dağın varlığını pek çok kaynakta buluyoruz. Dünyanın çevresinde Bahr-i Muhit (Okyanus) bulunur, bu pis kokulu bir sudur. Burası kapkaranlık olup, kimse kıyısını göremez. İşte Kaf Dağı bu suyu çevreler, böylece dünyayı da sınırlar. Taberî, bu dağın çok karanlık olduğunu, onu aşmak için dört aylık bir yürüyüş gerektiğini belirtir (And, 2010: 34).

İslam öncesi Türk mitolojisinde de tek tanrı inanışına benzer bir inanışın izlerine rastlanmaktadır. Gerçi dünya üç katmana bölünmüştür ama bunlarda gök tanrısı en güçlüsü ve etkilisidir. Sudan hareket edersek, diğer mitolojilerde olduğu gibi İslam mitolojisinde su, önemli ve inanç doğrultusunda kendinde önemli etkiler barındıran bir kavram olarak karşımıza çıkar. Daha önceden sözünü ettiğimiz gibi, tatlı ve tuzlu sulara karşı İslam inancı paralelinde gelişen mitoslara rastlamaktayız. Bunlardan biri de neredeyse diğer mitolojilerle ortak mitos olan ölümsüzlük kaynağı Ab- 1 Hayat'tır.

Kaf Dağı'nın yakınında Zulmet denilen karanlık bir bölge vardı, burada Âb-1 Hayât bulunuyordu, burası garip öykülerin kaynağı olan bir yerd. Bu batıdaydı, güneş pınara batıyordu, hiçbir aydınlık yoktu. Yer çok sıcaktı, ancak özel ayakkabılar giyerek yürünebilirdi. Hz. Hızır bu sudan içen birkaç kişiden biriydi. Hz. Hızır ayrıca buranın koruyucusuydu, onun izni olmadan kimse yaklaşamazdı (And, 2010: 34).

Pınarlar, kutsal sular mitologyada önemli bir yer tutar. Bu suyun ortaya çıkması, kutsal bir olaya dayanır genellikle. Hastalıkları iyi ettiğine, insanları günahlarından arındırdığına, kötü etkileri yok ettiğine inanılmıştır. Yunan ve Roma mitologyası kişileştirilmiş ırmaklar, pınarlar, çeşmelerle çok çeşitlilik gösterir. Ab-1 Hayat yaşam suyudur. Bu su, içenlere ölümsüzlük verir (And, 2010: 42).

İslam inanç sistemi, suyu hem bu dünya da hem de öbür dünya da varlığını öne çıkararak, suyla ilgili bağlantısını tam anlamıyla kurmaktadır. Bu dünya için İslamiyet "her şeyi sudan yarattık" kelamıyla suya atfettiği önemi belirtir. Öbür dünya kavramı içinse su inanan ve iyi Müslümanlar için ödül anlamındadır.

Bazı âyetlerde Allah'ın insanı ve bütün canlıları sudan yarattığı (el-Enbiyâ 21/30; en-Nûr 24/45; el-Furkân 25/54), gökten fizik, rızık sebebi ve temizlik aracı olarak temiz ve bereketli su indirdiği, böylece insanlara ve hayvanlara temiz ve tatlı sular içirdiği ve su ile yeryüzünü ölümden sonra diriltip insanlar ve hayvanlar için her türlü yeşil bitki, ekin ve meyveyi çıkardığı belirtilerek suyun yeryüzündeki varlıkların hayatı açısından önemine dikkat çekilmektedir (Günay, 2016: 432).

Ancak en yaygın görüşe göre önce su yaratılmış, bu arş için temel olmuştur. Her şey sudan

yaratılmıştır. Önce yaratılanlar sıvı iken ertesi günü katılaşmışlardır. Suyun eski dinlerde de çok önemli bir yeri vardır. Ancak suyun Tufan olayında olduğu gibi bir de Tanrı'nın cezalandırma aracı olduğunu da unutmamak gerekir. Bu kimine göre inci gibi beyaz, kimine göre ise yakut gibi kırmızıdır. Gök ve yeryüzünün boyutlarındadır. Yedi bin dili vardır, bu dillerle Tanrı'yı yüceltir. Öylesine büyük gözleri vardır ki, bunun üzerine büyük dağlar konsa bunlar bir okyanusta bir sinek kadar küçük kalır. Tanrı'nın buyruğu üzerine akışkan ve hareketli olmuştur. Kısa bir süre için her şey durmuş, yalnız su depremi, hareketi ile Tanrı'ya övgülerini sürdürmüştür. Bunun için de Tanrı bütün canlıları yaratmak için suyu seçmiştir (And, 2010: 77).

Hız. Âdem'in yaratılmasında da önemli bir kavramdır su. Balçık Hız. Âdem'in yaratılmasında bir öz maddedir. Su yapısı gereği bir fiziki bütünlük ve katılık niteliklerinden uzak olduğu için dolaylı olarak araya toprağın girme zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Yaratma süreci ve yaratma tanrının kontrolü altında olmakta olup, insan, tanrının su ve topraktan yarattığı ve evreninde hammaddesini oluşturan, bir merkezi konuma yükselmektedir. Suyun evren ve insanın yaratılmasındaki önemli rolü üzerine İslam inancı doğrultusunda bir yargıya vardığımızı göre, mitosların İslam betimlemelerindeki örneklerine yönelmek daha doğru olacaktır.

Görsel 5'de Nuh'un gemisi adlı minyatür görülmektedir. Hız. Nuh, önemine uygun olarak büyük boyutlu çizilmiş ve resmin solunda, başında halesiyle, dümenin başında yer almaktadır. Gemi üç kattan oluşmakta, katların pencerelerinden türlü hayvanların gemide yer aldığını görmekteyiz. Denize odaklandığımızda, renk ve biçim olarak ortaya konan denizin, gerçekte bildiğimiz denizin ötesine taşındığını farklı bir betimleme ortaya konduğunu görürüz. Gök, su gibi tufan temasının geçtiği bir betimlemede, kompozisyon fırtına lehine bozulmuştur. Denizi büyüklük ve kütle kavramlarının uzağında, koyu bir renkle ve dalgalarını da, dalga formunun dışında, cezalandırıcı, öfkeli ve canavar gibi gösterilmeye çalışıldığını görmekteyiz. Gökyüzü ve fırtına teması helezonlar, bulutlar gibi geleneksel sanatlara özgü bezeme formuna dönüştürülmüş, sempatik bir görüntü sunmaktadır. Kuşkusuz bu bezeme tavrı tanrı kavramının göksel bir sembolle birleştirmekten kaynaklı olmalıdır.



Görsel 5. Zübde'tü-Tevârih, "Nuh'un gemisi", Minyatür, Türk İslam Eserleri Müzesi.

Suyu içirmek için rüzgâr yaratılmıştır. Bir hadise göre bulut ve hava sudan öncedir. Rüzgârı yaratmış, ona sayısız kanatlar vermiştir. Ona suyu taşımaması buyurmuştur. Canlıların yaratılmasına gelince, rüzgâr su üzerinde etkilidir. Bu etkiyle su dalgalarla kabarır, köpürür, üzerinde buhar oluşur, bu da göğü yaratır (And, 2010: 77).

Bir diğer minyatürde (Görsel 6), Hız. Yunus'un balığın karnından çıkması sahnesi görülmektedir. Daha önce Görsel 5'de gördüğümüz gibi, su yine koyu leke biçiminde boyanmıştır. İçinde mitolojik ve düşsel yaratıklar dolaşmaktadır. Bu yaratıkların bezemeci bir tavırla ayrıntılı biçimde

betimlendiği görülmektedir. Su ve suyun dışı arasındaki fark, bilinenle bilinmeyen arasındaki fark gibidir. Suyun dışı, yani kara bulutlarla, dağlarla ve çiçeklerle bezenmiş, çoğu minyatürde olduğu gibi Cebrail de kara da betimlenerek, karaya ve bulutlara ayrı değer atfedilmektedir. Bu konuyla ilgili minyatürlerde, suyun olduğu bölümün daha ayrıntılı ve daha çeşitli düşsel yaratıklarla betimlendiğini, kaplumbağa ve kurbağa gibi bilindik canlıların dışındakilerin duyulduğu ya da öğretildiği gibi resimlendiklerini görürüz. Gereksinime dayalı tatlı su kaynakları ile olan iletişimin dışında, deniz gibi farklı büyük su kütleleriyle karşılaşmadığının ya da çok fazla bilinemezliğe sahip olduğu için düşsel bir kimlik biçimine dönüştürüldüğünü görmekteyiz. Ayrıca suyla ilgili olan minyatürlerin, kompozisyonları incelendiğinde kompozisyonlarda su kaynaklarının yer düzleminin aşağısında ve çevresinin de yüksek toprak yığınlarıyla çevrelendiği, su kaynağının kuyu kavramı biçimine dönüştüğü anlaşılmaktadır.



Görsel 6. "Cebrail'in Hz. Yunus'u Balığın Karnından Çıkarması", Minyatür.

İslam inancında, cennet tasvirlerinde suyla ilgili çok sayıda hadis bulunmaktadır. Bu hadislerde Cennetin belki de en önemli özelliği, soğuk suların aktığı nehirlerdir. Tatlı su halk inanışlarında da saygı görmektedir. Hepimizin bildiği gibi tatlı su kaynaklarına kirlenmiş suyun ya da herhangi bir kirleticinin karıştırılması hoş karşılanmaz ve kirletenin cezalandırılacağı inancı hâkimdir. Eski Türk inanışlarında ve İslamiyet'te su hem yaratılışta hem de cezalandırma amaçlı bir kavram olarak yer almaktadır.

5. TÜRK MANZARA RESMİNDE KAVRAM YA DA METAFOR OLARAK SU

18. yüzyılın son çeyreğinde askeri amaçlı eğitim olarak başlayan batılı anlamda resim kavramı, kendinden geleneksel sanatlar kaynaklı biçim ve renk mirasını başlangıçta özellikle renk duyarlılığı anlamında, sürdürmüş, Cumhuriyetin ilanından sonraki süreçte bu biçim ve renk mirası kimi zaman öne çıkmış kimi zaman da geri planda kalmıştır. Askeri amaçlı resim eğitiminden önce, Türk nakkaşlarının saraya gelen Batılı sanatçılar yoluyla resim tekniğiyle tanıştıkları, son dönem minyatürlerinin bu anlamda bu etkileri yansıttıkları görülmektedir. İlk batılı anlamda manzara örneklerinin sadece pitoresk bir görüntü üzerine odaklandığı figürü dışladığı görülmektedir. Bu dönemde Batıda hüküm süren ya da yakın tarihe kadar hüküm sürmüş resim akımlarına karşın kendi duyarlılıkları doğrultusunda bu manzara görüntülerini sürdürmüşlerdir. Minyatürden batılı anlamda resim tekniğine geçişte ilginç özellikler gösteren ve fotoğraftan çalışan bir grup ressam, manzaralarında figürü dışlamakta, ne kadar da nesne gerçekliğine yaklaşmaya çalışsalar da bu manzara ve birey arasındaki mesafeyi bir türlü kapatamamaktadır. Bu resimler de kişiye ilişkin imza gibi herhangi bir emare de görülmez. İmza söz konusu olsa bile kulları ekiyle imza atmaktadırlar. Bu manzaralar, sükûnetli, sakin ve ortamı bozacak hiçbir etkiye müsaade etmeyen bütünlük göstergesi olarak yerleri almaktadırlar.

“Figürsüz, sakin, değişmez ve saf bir dünyayı resmeden ve doğaüstü bir atmosfer içinde doğalcı imgeler kullanan bu sanatçılar, Türk resminin minyatürden gerçekçiliğe geçişini temsil ederler. Resimlerinin, onları ilk geleneğe yaklaştıran birçok yönü vardır. Mesela, bu sanatçılar nesnelere hareket eğilimlerini öngörmek ve onlardan belli uygun armoniler çıkarmak yerine, düzenli veya yan yana konmuş nesnelere değişmezliğini tercih etmişlerdir ki, bu Doğu minyatürlerine özgü bir özelliktir. Sonuçta, ağaçlar, tıpkı evler ve kuşlar gibi yerlerine mihlanmışlardır; kısacası hiçbir şey hareket etmek veya yerini değiştirmiş gibi görünmek istemez. Kompozisyonda herhangi bir insan figürünün olmayışı veya varsa bile çok zayıf oluşu bu dönemin eserlerinin genel özelliğidir. Işık, gölgenin dramatik etkilerinden yararlanmaksızın kullanılır ve içeriden yayılan, bütün resim yüzeyini türdeş bir yoğunlukla kaplayarak bir sükûnet havası yaratan bir unsur olarak ele alınır. Resimlerin çoğu fotoğraflardan kopya edilmiş olmalarına rağmen, gerçekçi bir mekânsal yapıdan ve doğru bir perspektif anlayışından yoksundurlar. Onları gerçekçi resmin öncüleri haline getiren faktör, tıpkı ilk Türk romanlarında olduğu gibi, minyatürün ve halk resimlerinin fantastik, doğaüstü içeriğini ve mekânsal anlayışını kısmen dışlamalarıdır. Bir başka deyişle, bu sanatçılar “fotoğraf kopyalama” yoluyla doğayı taklit etmeye çalışırken kendi psikolojik gerçekliklerini resmetmişlerdir. Primitifler, bilincinde olmadan Batı üslubunu tasavvuf ruhuyla yazmaya çalışmışlardır; bu resimlerin yarattığı evren bütünüyle geleneksel ahlaki ifade ediyordu” (Buğra, 2007: 78- 79).

Görsel 7’de, fotoğraftan çalışan bir sanatçının manzarası görülmektedir. Su kütlelerinin manzaranın büyük bir bölümüne egemen olduğu ve suyun gökyüzü ve ağaçların yansımalarını üzerinde taşıdığı görülmektedir. Su, yapısı gereği içerisinde kendi kimyasal bileşimi dışında herhangi bir madde bulundurmadığı sürece, renksiz bir akışkandır. Büyük su kütleleri, inanç sisteminin oluşturduğu geleneksel kültür birikimi ve geleneksel öğrenme doğrultusunda riskli bir yapıyı, yani düşsel kışkırtmayı resmi yapana duyumsatmaktadır. Çünkü büyük su kütleleri, içerisinde barındırdıkları canlıları, yaşamı tehdit edici tehlikeleri ve derinlik gibi nitelikleri konusunda, su kütlelerini yatay doğrultuda gözlemleyene herhangi bir ipucu vermezler. Bu ve geleneksel kültür nedenleriyle, su kütlelerini somutlamak adına yansımaları yer vermek gerekecektir. Bu somutlama çabası aynı zamanda, karşısında tavır alınmak durumunda olan nesneyi kavramsallaştırmaya doğru bir tavır geliştirecektir. Tüm görüntüleri sabitlemek inanç sistemi ve geleneksel kültür içerisinde öğrenilen ve oluşan tanrı kavramına karşı gelme riskini ortadan kaldırmak demektir. Renk konusuna gelince, egemen olan açık koyu renk ilişkileri bu dengeyi ve bütünlüğü kurmada ve aslında gizem yaratma da- ki burada gizem, inanç ve mistik ilişkilerin ortaya çıkardığı huşuya işaret eder- asli unsur



Görsel 7. Ahmet Ragıp, “Yıldız Sarayı Bahçesinden”, 72,5 X 91,5cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, İstanbul Resim Heykel Müzesi.

olarak yer almaktadır. Fotoğrafın temel niteliklerinden biri olan görüntülerin anlık saptanması ve belge niteliğinin, bu resimlerde sanatçı tarafından başka bir biçimde, belki de figürsüzlükten, sert, gölgeli açık koyu ilişkilerinden kaynaklı, ona tekinsiz bir hava kattığı görülmektedir.



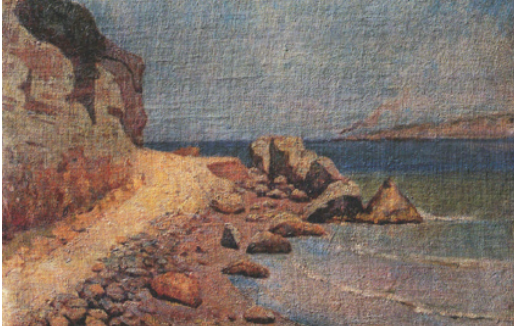
Görsel 8. İsmail Hakkı Bey, "Mecidiye III, Hafif Krıvazörü Seyir Halinde", 60 X 37cm., Suluboya, 1907, Deniz Müzesi.

Subay kökenli ve resim eğitimini askeri okulda almış İsmail Hakkı Bey (1863- 1926) , mesleki alanıyla ilgili gemi ve deniz temalarını kullanmıştır (Görsel 8).

Bu resimlere konu olan ve resmin geneline göre geniş alan işgal eden, merkezi konumda olan askeri gemilerin, özelliklerinin doğrultusunda çizilmiş oldukları, onları vurgulamak ve belgelemek amacıyla yapıldıkları anlaşılmaktadır. Denize karşı duyumsanan kişisel bir tavırdan daha çok, dalgalara karşı, dimdik duran ve tüm heybetiyle ilerleyen askeri gemilerin gerçekçi betimlemeleri vardır ve askeri, özellikle bahriyeli bir askerin heyecanıyla yapılmış oldukları izlenimini vermektedirler.

Asker bahriyeli ressamın resimleri genel olarak savaş gemileri ve onların katıldığı savaşlar üzerine yetkin betimlemelere sahip resimlerdir. Asker ressamı arasında, bahriyeli olmayıp manzara temasına yönelmiş, örnekleme yapılabilecek, birbirlerinden etkilenen ressamlar, Hoca Ali Rıza (1864-1939), Halil Paşa (1857-1939) ve Diyarbakırlı Tahsin (1874- 1937) 'dir.

Her üç sanatçının da doğa karşısında manzaralar yaptığını belgelerden öğreniyoruz. Bu ressamlar, Batıya eğitime gönderilen 1914 kuşağıyla, minyatürden kopma, Batılı resim tekniğiyle karşılaşma arasındaki süreci temsil etmektedirler. Pitoresk görüntüler üzerine odaklanan Halil Paşa ve Hoca Ali Rıza'nın dışındaki Diyarbakırlı Tahsin, daha çok denizin resimlerinin bütününe işgal ettiği ve denizle ilgili savaşları konu edinen ressamdır. Ama üç ressamda doğal gerçekçiliğe kendi duyarlıklarını katabilmiş, nadir Türk ressamlarından. Doğa karşısında çalışılan Manzaralar çoğunlukla İstanbul üzerine olmuştur. Görsel 9' da Halil Paşa'nın bir manzarası görülmektedir. Batı resim tekniğine tam anlamıyla egemen olan ressam, Batı resminden farklı olarak, ışık ve rengin kullanımının da zengin duyarlılığı ile dikkat çeker.



Görsel 9. Halil Paşa, "Deniz Peyzajı", 50X 80cm., Tuval Üzerine Yağlıboya.



Görsel 10. Hoca Ali Rıza, "Boğaziçi", 43,5X 61cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1919, Sakıp Sabancı Müzesi.

Tüm tuvali saran bu yalnızlık, Deniz Peyzajı resminde de gözlemlenir. Sanatçının, renk doku araştırmalarının izlerini taşıyan çalışmalarına katılan ışık oyunları ve bunların yarattığı izlenimler, görsel bir başarı kazanırken; doğulu düşünce yapısının, doğa karşısında yaratıcıya duyulan dokunulamaz hayranlık, Halil Paşa'nın resimlerinde ağırlıklı olarak hissedilir (Giray, 1999: 154).

Görsel 10'da Hoca Ali Rıza'nın manzarası görülmektedir. Halil Paşa'da olduğu gibi, manzaranın temel unsurları; gökyüzü, yer düzlemi ve deniz kompozisyonunda eşit dağılımlarıyla yer almaktadır. Ufuk çizgisi, temelde resimlerinde ya eşit ya da gökyüzü lehine kompozisyonlarında yer almaktadır. Her şey yerli yerinde ve bütünlüğü bozucu hiçbir resimsel eleman resimde yer almamaktadır. Geleneksel görsel birikimin bozulduğu yer, aslında bu bozulma resmi zenginleştiren ışık ve rengin etkin ve duyarlı biçimde resme katılımıdır.



Görsel 11. Diyarbakırlı Tahsin, 105X 170cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1922.

1800 ve 1850 yılları arasında Batı resminde görülen Romantizm akımından etkilendiği kompozisyonlarında görülebilmektedir (Görsel 11).

1845'lerde Türkiye'de bulunmuş, deniz temalı resimler yapan İvan Ayvazovski'nin resimleriyle de karşılaşmış olmalıdır. Ressamın deniz temalı resimleri, savaş gemileri ve deniz arasındaki ilişkiyi askeri amaçlı irdeleyen ve İsmail Hakkı Bey gibi Bahriyeli Ressamlar grubunun resim türüne daha yakındır. Çünkü ressam İstanbul manzaraları da yapmış ve bu manzaralarındaki tavrı, Halil Paşa ve Hoca Ali Rıza'ya daha yakındır. İstanbul manzaralarında, görsel elemanlar arasındaki dengeyi ve bütünlüğü öne çıkardığı görülmektedir.

Diyarbakırlı Tahsin Bey'in ele aldığı konuların ikinci grubuna İstanbul manzaraları oluşturur. Bu manzaralardan kentin farklı bölgeleri günün farklı saatlerinde, farklı ışık altında gösterilmiştir. Sanatçının Ortaköy Camii'ni konu edindiği resimlerinde genellikle gün batımı manzarası ve cami teması ön plana çıkar. Batan güneşin yarattığı geniş gölgeli alanlarla ışığın



Görsel 12. Diyarbakırlı Tahsin, "Ay ışığında Engin Denizlerde", 36,5X 46,5cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1919.

aydınlattığı alanlar arasındaki keskin karşıtlık izleyiciye dingin bir görüntünün devinim içinde bir heyecan yansıması yaratabileceğini gösteren başarılı örneklerdir (Gürçağlar, 2019).

Diyarbakırlı Tahsin'in bir diğer resmi farklı bir tavra örnek olarak gösterilebilir (Görsel 12). 1919 yılına ait resim, daha coşkulu, yüzey üzerinde daha çok boyaya olanak verici ve duygulara çok yoğun olmasa da dokunucu bir nitelik göstermektedir.

Görsel 11'den daha önce yapılmasına karşın, tahminimizce mekânın gece oluşu, resmin boyutlarının küçük oluşu ve ışık etkeninin daha az kullanılması boyanın kıvamını ve savrukluğunu perdelemesi nedeniyle, ressamın kendine böyle bir hareket alanı yarattığı olanak dâhilinde gibi gözükmektedir. Ressamın, resimlerinin bütünü toplamında akademik resmin niteliklerini ve yetkinliğini içselleştirdiği, resimlerini daha kendine dönük, özgün bir biçimde ortaya koyabilecek beceriye sahip olduğu anlaşılmaktadır. Nesneyle ya da görüntüyle iletişimi, dolaylı bir biçimde mesafesini koruyarak sağlamaya çalıştığı için konumuz gereği suyla olan iletişimi atmosfer oluşturmak, bütünü kaçırmamak adına resminin bir ögesi haline dönüştürmüştür.

Yurtdışıyla iletişimde bulunmuş, eğitim almış bir kuşak sonrası ressamalarda manzara teması yine sürekli işlenmektedir. Manzara teması bu dönemde bireyselliklerin doğrultusunda kendine dönük boya ve renk kullanımı yoluyla ressamın kimliğini oluşturmaya başlamaktadır. Bu ressamalarda da manzara teması, resmin bütünlüğü içerisinde parçaların uyum oluşturması için kişileştirilmemiş bir genel atmosfer oluşturulmuştur. Görsel 13'de Nazmi Ziya Güran'ın izlenimci teknikle oluşturulmuş, doğal olarak hıza dayalı manzarası görülmektedir. Hızın ortaya koyduğu ve tekniğin kendiliğinden ortaya çıkardığı amaç dışı ifadeci görünen resim, bütününde, tekniğin tüm yüzeyde egemenliği nedeniyle, oldukça kararlı, dengeli ve bütünü gözetten bir resim durumuna gelmektedir. Su yansımaları, renkleri ve fırça vuruşlarıyla beraber, su dışındaki kara manzarasının dengeleyicisi durumundadır. Renk duyarlılığı anlamında ressam Türk Resim tarihi içerisinde ayrıcalıklı bir yere sahiptir.

Nazmi Ziya'nın resimleri bile "Şark"tan izler taşır; onun Osmanlı tarzı İzlenimciliği ışığın nesnelere üzerindeki etkilerini bilimsel olarak analiz etmeye çalışan Avrupalı eşdeğerlerinin dinsiz tavrını paylaşmıyordu, "Doğulu renkçilik geleneğinin, sıradan bir doğa sevgisinden destek alan bir uzantısı"ndan ibaretti. Plastik sanatlar konusunda dekoratif bir anlayışa sahip olan Namık İsmail ve kariyerinin son dönemlerinde ısrarla çiçek resimleri yapan Feyhaman Duran da eserlerinde yerli kültürün etkisini taşırlar. Bütün bunlar şu tezi doğrulamaktadır: Her ürün, biçimi ve üslubuyla, onu üreten kültürün zaman ve mekân koordinatlarını yansıtır (Arsal, 2000: 89) .



Görsel 13: Nazmi Ziya GÜRAN, "Peyzaj", 46,5X 55,5cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1932.

SONUÇ

Yaşamın kaynağı olan bu akışkan, renksiz sıvı insanların yerleşim yerleri seçiminden yaşam biçimlerini belirleyen inanç sistemlerine kadar tüm yaşamı kuşatmıştır. Bu doğal olarak içilebilen ve türlü amaçlarla kullanılabilen tatlı su kaynakları için geçerlidir. Batı Mitolojisinde ve İslam Mitolojisinde tam da bu nitelikleri dolayısıyla tatlı su kaynakları mitoslarla bezenmiştir. Örneğin batı Mitolojisinde tatlı su kaynaklarının koruyucusu su perileridir. İslam Mitolojisinde, diğer mitolojilerde olduğu gibi Ab- 1 Hayat, ölümsüzlük suyu vardır. Denize gelince, Batı Mitolojisinde, denizle içli dışlı bir yaşamın gereği olarak iletişim ve anlamlandırma sorunludur. Bu sorun deniz ve insan arasındaki besin elde etme, bir yerden bir yere deniz yoluyla ulaşma kaynaklı büyük su kütesinin ortaya koyduğu güçlüklerle ilgilidir. İslam mitolojisi, denizle olan ilgisini Tufan olayı ile kurar ve sonraki mitoslar genelde deniz ile ilgili bağıni koparmaktadır. Bu bağ, su kaynakları olan tatlı sularla ilgili olarak sürmeye devam eder. Denizin, yeryüzünün yaklaşık olarak yüzde seksenini kaplaması, denizi fırtınalara ve rüzgârlara açık hale gelmesine yol açmaktadır. Doğal olarak da insan yaşamı bundan olumsuz etkilenmektedir. Denizin bu niteliği onun cezalandırıcı, bilinemezlik, doğurganlık, üretkenlik ve sınırlandırma gibi metaforlarını üretmektedir. Bu metafor üretimi gerek resim sanatında gerekse minyatür sanatında düş gücünü anlamlı biçimde artırmış ve zenginleştirmiştir. Türk Manzara Resminde ise su kavramı genel olarak hareketsiz ya da hafif kıpırtılarla genel bütünlüğü bozmayacak biçimde betimlenmiştir. Durgun ya da durağan su, zaten şekilsiz ve saydamdır, içinde riski, tehlikeyi barındırmamaktadır. Genel bütünlüğü tehlikeye atmamaktadır. Türk insanının sürekli iç bölgelerde yaşayan ve yerleşmiş olması, denizle karşılaşmasını geciktirmiş bunun yanı sıra İslam anlayışında, yaratılanın- su da buna dâhildir- Allah'ın teklifi karşısında boyun eğmesi gerektiği, ona anlam yüklememek, kişilikleştirmemek ve düzenin bütünlüğü için Türk manzara Resminde bütüncül ele alınmasına yol açmış olmalıdır. Suyla karşılaşma Türklerde ilk önce askeri amaçlı gerçekleşmiş ve donanmaya sahip olma düşüncesini ortaya koymuştur.

Bu gecikmiş suyla karşılaşma ve İslam inancı, manzara yapılacak alanların seçiminden, manzaraya anlam yüklemeye ya da simgeleştirmeye kadar tüm resim sanatını etkilemiştir. Seçilen görünümde, manzaranın elemanları eşit bir biçimde resim yüzeyini kaplar ve her eleman bulunduğu bölgeye itaat etmektedir. Manzaralar zarif, dinlendirici ve sakinleştiricidir. El değmemiş, vahşi bir görünüme yer verilmemektedir. El değmemiş, vahşi manzara görünümleri, düzen ve insana ilişkin belirtileri dışlamakta, özgür ve demokratik bir tavrı öne almaktadır. Manzaralar her ne kadar, bir figürlü resim gibi çözümlemeye izin vermiyor görünse de yine de manzaralarda seçilen görüntülerden duyuş ve yaşayışın kültürel betimlemelerini bulmak olanaklı olabilmektedir. Türk Manzara Resmi İslam inanışının, sosyal ve kültürel ortamın bir uzantısı olarak sürdürülmüş, iyi bir resimsel görünümün ortaya konulması yolunda manzara resimleri yapılmıştır. Batı da sürdürülen izlenimciliğin kültürel belirlenimlere göre yeniden dönüştürülerek kendi iç duyarlığını ve zenginliğini ortaya koymaktadır.

Kesin olan bir şey varsa, bu manzaraların büyük çoğunluğu, İstanbul görünümünün renk ve biçim duyarlığı anlamında iyi birer örnekleridir. Resim sanatı dışında sanatçıların ve mevcut kültürel ortamın kendi iç mantığının gerekliliği olarak bu resimlerde ki su/ deniz metaforu düzen ve huşuyu imlemektedir. Bu anlamda Batı resminden farklı bir yol izlemekte, manzarayı oluşturan görünüme ilişkin öğeler mevcut yapıyı kararlı dengede tutmak için taraf olmamaktadır.

KAYNAKÇA

- And, M. (2010). *Minyatürlerle Osmanlı- İslam Mitologyası*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arsal, O. (2000). *Modern Osmanlı Resminin Sosyolojisi (1839- 1924)*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Buğra, H. B. (2007). *1914'lerden 1940'lara Türk Resim ve Romanında Gerçekçilik*. Ankara: Ötüken Neşriyat.
- Burke, P. (2003). *Tarihin Görgü Tanıkları (Çev: Z. Yelçe)*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Draaisma, D. (2014). *Bellek Metaforları (Çev: G. Koca)*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Gezgin, D. (2016). *Su Mitosları*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Giray, K. (1999). *İstanbul Resim Ve Heykel Müzesi Koleksiyonu'ndan Örneklerle Manzara*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Gombrich, E. H. (1980). *Sanatın Öyküsü (Çev: B. Cömert)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Günay, H. M. Su, <https://cdn.islamansiklopedisi.org.tr/dosya/37/C37023571.pdf>. (Erişim Tarihi: 01. 01. 2019).
- Gürçağlar, A. *Denizin ve gemilerin romantik yorumcusu: Diyarbakırlı Tahsin*, <http://www.antikalar.com/diyarbakirli-tahsin>. (Erişim Tarihi: 16.02.2019).
- İnan, A. (1976). *Eski Türk Dini Tarihi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Koç, T. (2017). *İslam Estetiği*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı.
- Ögel, B. (1971). *Türk Mitolojisi II*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/The_Voyage_of_the_Car_dinal_Infante_Ferdinand_of_Spain_from_Barcelona_to_Genoa_in_April_1633%2C_with_Neptune_Calming_the_Tempest%2C_by_Peter_Paul_Rubens%2C_1635_Fogg_Art_Museum_DSC02322.JPG, (Erişim Tarihi: 05. 02. 2019).
- Görsel 2: https://www.tate.org.uk/art/images/work/N/N00/N00493_10.jpg, (Erişim Tarihi: 28. 12. 2018).
- Görsel 3: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fighting_Temeraire#/media/File:The_Fighting_Temeraire,_JMW_Turner,_National_Gallery.jpg, (Erişim Tarihi: 02.01.2019).
- Görsel 4: <https://bestarts.org/ba/wp-content/uploads/2014/12/John-Constable-Rough-Sea-1024x660.jpg>, (Erişim Tarihi: 12. 12. 2018).
- Görsel 5: And, M. (2010). *Minyatürlerle Osmanlı- İslam Mitologyası*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s. 105.
- Görsel 6: And, M. (2010). *Minyatürlerle Osmanlı- İslam Mitologyası*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s.218
- Görsel 7: Erol, T. ve Renda, G. (1981), *Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi, Cilt 1*, İstanbul: Tıglat Basımevi, s. 103
- Görsel 8: Özdeniz, E. (2000), *Türk Deniz Subayı Ressamları, 2000*, Viya Tanıtım, İstanbul, s. 49.
- Görsel 9: Giray, K. (1999). *İstanbul Resim Ve Heykel Müzesi Koleksiyonu'ndan Örneklerle Manzara*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. S.154
- Görsel 10: <https://www.modaritetuel.com/wp-content/uploads/2018/04/Ressam-Hoca-Ali-R%C4%B1za.jpg>. (Erişim Tarihi: 25.11. 2018).
- Görsel 11: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2013/european-paintings-l13101/lot.269.html?locale=en>, (Erişim Tarihi: 21. 12. 2018).
- Görsel 12: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2013/european-paintings-l13102/lot.115.html?locale=en>, (Erişim Tarihi: 17. 11. 2018).
- Görsel 13: Giray, K. (1999). *İstanbul Resim Ve Heykel Müzesi Koleksiyonu'ndan Örneklerle Manzara*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, S.225.

CUMHURBAŞKANLIĞI SİSTEMİNDE YENİLENEN BAKANLIK LOGOLARININ SEMBOLLER AÇISINDAN ESKİLERİ İLE KIYASLAMALI ANALİZİ

Dr. Öğr. Üyesi Engin UĞUR*

ÖZET

Kurumsal kimliğin görsel boyutunu oluşturan logo ve logotype, kurumların bilinirliği açısından önemli bir misyona sahiptir. Son yıllarda her alanda artan çok sayıdaki işletme çeşitliliği ve fazlalığı arasında ön plana çıkabilmek adına logo ve logotype konusu ciddiye alınmaktadır. Bundan dolayı son yıllarda yoğun bir şekilde logo yenileme ve revizyon çalışmalarının yaşandığı görülmektedir. Bu değişime devlet kurumları da katılmıştır. Hizmet alanı kurumsal yapısı değişikliğe uğrayınca birçok devlet kurumu buna paralel olarak ismi aynı kalsa bile logo yenileme yoluna gitmektedir.

Ülkemizde 24 Haziran Cumhurbaşkanlığı seçimi sonrasında yönetim yapısında gerçekleşen değişimin bir sonucu olarak bakanlık sisteminde değişim yaşanmıştır. Bu değişimle birlikte tüm bakanlık logolarında da değişikliğe gidilmiştir. Değişimin en belirgin yönü tüm bakanlık logolarının form olarak tek tip bir yapıya dönüştürülmesidir. Bu tek tip yapıda sadece iç kısımda yer alan semboller bakanlığı görsel açıdan tanımlamaktadır.

Bakanlık isminin değişmesi veya birleşmesinden kaynaklanan veya sadece yeni sistemin bir gerekliliği olarak yenilenen bakanlık logolarında eski logoda yer alan sembollerin revize edildiği veya yeni sembollerin kullanıldığı görülmektedir. Makalede yeni bakanlık logoları arasından rastgele seçilenlerde yer alan sembollerin geçirdiği evrim ve sonuçları değerlendirmeye alınmıştır.

Anahtar Sözcükler: Logo, Sembol, Bakanlık, Yenileme

*İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Teknik Bilimler MYO., İstanbul/TÜRKİYE engines@istanbul.edu.tr

A COMPARATIVE ANALYSIS OF MINISTRY LOGOS RENEWED IN PRESIDENTIAL SYSTEM WITH THE OLD ONES IN TERMS OF SYMBOLS

Assist. Prof. Engin UĞUR*

ABSTRACT

Logo and logotype, which form the visual dimension of corporate identity, have an important mission for the recognition of institutions. In recent years, the subject of logo and logotype has been taken seriously in order to emphasize the importance of the increasing number of enterprises in all areas. Therefore, it has been observed that there have been extensive renewals and renovations of the logo in many corporations and state institutions are no exception. When the organizational structure of a service area has been altered, many government agencies have started the process of logo renewal, even if their name remains the same.

As a result of the change in the structure of the administration after the presidential election on June 24, Turkey experienced a change in the Ministry system, hence the change in all the ministerial logos. The most obvious aspect of change is the transformation of all ministerial logos into a single-type structure as a form. In this single-type structure, only the symbols in the middle represent the ministry visually.

When two ministries are merged or the name of a ministry is changed or it is mainly the requirement of the new system, the old logo symbols are revised or new symbols are used. In this article, the evolution and results of the symbols in the random selection of the new ministerial logos were evaluated

Keywords: Logo, Symbol, Ministry, Renovation

*Istanbul University Cerrahpaşa technical sciences vocational school, İstanbul/TURKEY engines@istanbul.edu.tr

1. GİRİŞ

Son yıllarda çok yoğun yaşanan rekabetin bir sonucu olarak işletmeler bilinirlik açısından çok yönlü atılımlar yapmaktadırlar. Özel kuruluşlar gibi belediyeler, devlet bankaları, devlet üniversiteleri, vb. kamu kurumları da kurumsal kimlik çalışmasına önem vermektedirler. Kurumsal kimliğin önemli bir aşamasını günün koşullarına cevap verecek logo tasarımı oluşturmaktadır. Artan bu önemden dolayı logo tasarımının çok profesyonel ellerden çıkması gerekmektedir.

Logo tasarımında kullanılacak tasarım elemanlarının (tipografik unsur, renk, görsel ve vb.) kurumu en üst düzeyde ifade edecek yapıya sahip olması gerekir. Logo tasarım elemanlarının taşıdığı bu ağır sorumluluktan dolayı en uygun seçim yapılmalıdır. Günümüzün çok zengin çeşitliliği içinde doğru seçimi yapabilmek bilgi beceri ve konuya vakıf olmayı gerektirmektedir. Logo tasarım elemanları arasında geniş bir yelpazeyi semboller oluşturmaktadır. Semboller ifade gücü yüksek tasarım elemanları olarak tasarımcının işini kolaylaştıran bir yapıya sahiptir. Logo tasarımında önemli olan kuruma en uygun sembolün tasarlanması veya hazır semboller arasından en uygun olanın seçilmesidir.

2. SİMGE/SEMBOL NEDİR?

Simge en geniş anlamıyla “kendinden başka bir şeyi yansıtarak ya da temsil ederek görünür kılan im” diye tanımlanmıştır. Bu imleme bir figür, nesne, beti, gösterge, sözcük biçiminde olabilir. Bu nedenle, simge “toplumsal, kültürel, uzlaşımalsal im” diye de tanımlanmıştır (Bobaroğlu, 2014: 3). Sembol kavramı üzerine çalışmalarıyla bilinen Necmettin Ersoy, sembol kavramını şöyle tanımlamaktadır: “Belirli bir insan, nesne, grup ya da düşünceyi veya bunların birleşimin temsil eden ya da bunların yerine geçen iletişim ögesidir. Bir başka deyişle, bir nesnenin imajı olan veya soyut bir şeyi göz önüne seren bir nesne veya canlıdır. Örneğin köpek sadakatin, terazi adaletin sembolüdür.” (Ersoy, 2000: 12). Sembol belirli bir nesnel olay ya da olgunun, düşünsel kaynaklı bir kavram veya kendi kavramının açılımları ve çağrışımlarıyla karşılaştırılmasından doğar.

Bir yaklaşıma göre de semboller “evrenselleşmiş sessiz bir dildir”. Sözcüklerle ifade etmek yerine bu şekilde görseller ve semboller kullanarak hedeflediğimiz anlatımın daha dikkat çekici olarak iletilmesini sağlayabilir (Okur 2014: 117). Simge/sembol, Frolov’un ifadesiyle; ‘hem işareti(im) hem de imgenin gizil güçlerini(potansiyellerini) bir araya getirir; bunları iletişim bağlamında gerçekleştirir’(Frolov 1990:131). Dolayısıyla en basit simgesel bir ifadenin bile aslında geniş ve derin bir içeriğe sahip söylenebilir. Modern psikolojinin kurucusu J.Lacan da semboller için böyle der: ‘Semboller yapılaşmış bir dildir. Sembollerin nereden geldiğini değil, ne anlatmak istediklerini çözmek gerekir’(J.Lacan,Laplace J.,Pontalis J.B.1 967:474).

Semboller işaretlere göre çok daha derin bir anlam ve içerik zenginliğine sahiptir. İşaretler genelde bir şeyi işaret etmek gibi bir işleve sahipken, semboller bu iletişim boyutunun çok ötesinde anlamlandırmaya çalışana yeni kapılar açar. Yaygın ve etkin iletişimi hedefleyen işaretlerin aksine semboller daha kapalı, izleyenin niteliklerine, bilgi ve kültürüne, deneyimlerine

ve algı gücüne göre şekillenirler (Ersoy 2016: 258). Sembolü anlamak için, içinde var olduğu çevreyi ve dünyayı bilmek gerekir. Sembollerle yaşam olguları arasında, düşlerde yaşanan olaylarla, daha önce tanık olduğumuz ya da bizzat yaşadığımız sahneler arasında gizli bağlantılar vardır (Durand 1998: 9). Bir kimliğin şekille ifadesi olan semboller, aynı zamanda onun insan belleğinde oluşturduğu görüntülerin tamamıdır (Livingston 1994: 187).

Semboller, evrensel anlam ve algı boyutlarına sahip bir iletişim biçimidir. Sembollerin iletişim hızının, diğer tür iletişim biçimlerine, örneğin yazılı iletişime göre son derece hızlı olduğunu söylemek mümkündür. Sembollerin kapalı, izleyeninin niteliklerine, bilgi ve kültürüne, deneyimlerine ve algı gücüne göre şekillenen bir yapısı vardır. (Uçar 2004: 31)



Görsel 1. Sembol/simgeler örnekleri

2.1. Logo Tasarımında Sembol Kullanımı

İnsanlık tarihi boyunca sembolün, grafik alanında ise amblemin (logo) ayrı bir önemi vardır. “Grafik tasarım bir bakıma semboller sanatıdır. Grafik tasarımcısı bu dalın özünde yer alan, kısa sürede yoğun ve kavramsal bir iletiyi iletme işlevini, görsel bir yapıda tasarlarken sembolik yaklaşımlardan faydalanır. Amblem tasarımında soyutlaştırılmış görsel nesnelere yani sembollerden sıkça yararlanılmaktadır. Amblemlerde kullanılan sembollerin, gösterileni, anlamı ve yansıtılabilirliği noktası amblem tasarımında dikkat edilmesi gereken önemli bir konu olduğu söylenebilir. Detaylardan arındırılmış ve sadeleştirilmiş bu görsel iletişim örnekleri, pek çok toplumda dolaylı iletişim öğeleri olarak etkin şekilde kullanılmıştır. Çevremizi kuşatan sembollerin iletişimi kolaylaştıran ve algılamayı sağlayan önemli elemanlar olduğunu söylemek mümkündür. Uçar (2004: 92), “grafik tasarım ve tasarımcının kökenlerinin, hissettiklerini, korkularını, mesaj ve beklentilerini çizimle anlatmaya çalışan ilkel insana kadar uzandığını, bu iletişim boyutunu keşfeden insanın, sembolik yapıyı keşfettiğini ve bu yapının gösterdiğinden çok şey ifade edebildiğini öğrendiğini” söylemiştir.

Çoğu zaman sembolleşmiş nesnelere, stilize edilip sadeleştirilerek kullanılır. Bu, detaylardan arındırma süreci biçim oluşturma aşamasında gerek kavramın aktarılması, gerekse kullanım açısından kolaylık sağlar. Günümüze ulaşan çoğu soyut sembol, başlangıçta resimsel bir biçime sahip çizimlerin stilizasyonunun ve zaman süzgecinden geçmiş bir arındırmanın sonucudur. Görsel belleğin sadeleştirilmiş biçim ve formları daha rahat algılayabildiği ve daha kolay hatırlayabildiği olgusu ise, bilimsel ve fizyolojik bir gerçektir.



Görsel 2. Sembolün kullanıldığı grafik tasarım örnekleri

3. YENİ BAKANLIK LOGOLARINDA YER ALAN SEMBOLLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ VE BULGULAR

24 Haziran 2018 Tarihinde yapılan seçimle Cumhurbaşkanlığı sistemine geçilmiştir. Yeni yönetim sistemi ile birlikte bakanlıklarda önemli değişiklikler yaşanmıştır. Bu yapısal değişimle birlikte kurumsal kimliğin önemli bir parçasını oluşturan logo değişikliğine gerek duyulmuştur. Birleşen veya görev alanları değişen bakanlıklardan başlayarak tüm bakanlıkların logoları yenilenmiştir. Bazı bakanlık logolarında eski logolara bağlı kalınarak bunların yenilenmesi yoluna gidilirken bazı bakanlıkların logoları eski logolardan tamamen bağımsız bir yapıda oluşturulması yoluna gidilmiştir. Bazı bakanlıklar birleştikleri için iki bakanlığı tanımlayan yeni logolar oluşturulmuştur. Değerlendirme işlemi, sadece yenilenen bakanlık logolarında yer alan sembollerin tanımlamasından oluşmaktadır. Yapılan değerlendirme, yenilenen logoların grafik tasarım/görsel iletişim tasarımı açısından veya estetik açıdan performansının ortaya konulması değildir.

Buradaki değerlendirme işlemi; eski bakanlık logosunda yer alan sembollerin tanımlanmasını konu almaktadır. Değerlendirmede yeni logoda yer alan simgenin ortaya çıkış prosesinin anlaşılabilmesi için, eski bakanlık logoları ile karşılaştırılması yapılmıştır.

24 Haziran sürecini takiben tüm bakanlık logoları form olarak standart hale getirilmiştir. En dışta dairesel zincir formu mevcuttur. Dış zincir daire içinde Cumhurbaşkanlığı temsil eden 16 tane yıldız (bugüne kadar kurulan 16 Türk Devletini temsili olarak) bir çember oluşturacak şekilde eşit aralıklarla dizilidir. İçteki ince daireler arasında bakanlığın ismi yer alır. Ortadaki boş alan bakanlığı tanımlayan sembellere ayrılmıştır.



Görsel 3. Bakanlık logolarının standart formu

3.1. Birleşen Bakanlıkların Logoları

3.1.1. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı - Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı

Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ile Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı birleştirilerek, Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'na dönüştürülmüştür. Eski bakanlıkların birbirinden çok farklı faaliyet alanlarının yanı sıra logoları da çok farklı görsel yapıya sahipti. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı logosu bakanlığın faaliyet alanını tanımlayan ev ve el çağrışımı yapan çizgiler ile aile bireylerini ifade eden sembollerden oluşan bir tasarıma sahip. Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı logosu bakanlığın baş harflerini çağrıştıran çizgilerin yer aldığı bir tasarıma sahip. Yeni Bakanlığın logosu eski bakanlık logolarından bağımsız olarak güvence diğer bir ifade ile kuşatmayı ifade eden iki yana açılmış el sembolleri ile ortada ay yıldızın yer aldığı bir tasarıma sahip. İki bakanlığın logosunda yer alan sembollerden bağımsız olarak tasarlandığı görülmektedir. Logoda yer alan semboller;

1. Yukarıya doğru açılmış ellerin profil silüeti
2. Dikey konumda ay ve yıldız



Görsel 4. Eski Bakanlık Logoları

Görsel 5. Yeni Bakanlık Logoları

3.1.2. Gıda Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı - Orman ve Su İşleri Bakanlığı

Gıda Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı ile Orman ve Su İşleri Bakanlığı birleştirilerek, Tarım ve Orman Bakanlığı'na dönüştürülmüştür. Gıda Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı logosu faaliyet alanına uygun olarak başak ve ayçiçeği sembolleri yer almaktaydı. Orman ve Su İşleri Bakanlığı logosunda ise yine faaliyet alanına uygun akasya ağacı, kuş ve su damlası sembolleri yer almaktaydı. Yeni Bakanlığın logosunda faaliyet alanları veya bakanlığın baş harflerini tanımlayan bir

sembolün kullanılmadığı görülmektedir. Soyut bir anlam taşıyan geometrik bir tasarım tercih edilmiştir. Logoda yer alan semboller;

1. Yatay konumda küçük oranlarda ay yıldız
2. Ay yıldızın hemen üzerinde ise aynı kaynaktan çıkan üç yay şekli(şeklin sembolik anlamı hakkında kamuoyuna henüz bir bilgi verilmemiştir)



Görsel 6. Eski Bakanlık Logoları



Görsel 7. Yeni Bakanlık Logosu

3.2. Sembolleri Revize Olan Bakanlık Logoları

Bu bölümde yer alan bakanlık logolarında, semboller açısından büyük değişiklikler yapılmıştır. Genelde temel semboller korunarak sınırlı değişiklikler (revizyonlar) yapılmıştır.

3.2.1. Milli Eğitim Bakanlığı

Eski Milli Eğitim Bakanlığı logosu, eğitimi ve aydınlanmayı sembolize eden kitap ve meşale sembolleri ve bu sembolleri dairesel kuşatan yaprak tacı ve bakanlık yazısından meydana gelmekteydi. Yeni Milli Eğitim Bakanlığı logosunda, kitap ve meşale sembolleri aynen kalırken yarım dairesel yaprak tacı ve T. C. kısaltması yerine tam açılımlı bakanlık yazısı daire şekline dönüştürülmüştür. Logonun dış kısmı ise tüm bakanlıkların standart yapısına sahip



Görsel 8. Milli Eğitim Bakanlığı eski ve yeni logosu

3.2.2. Adalet Bakanlığı

Eski Adalet Bakanlığı logosunda kırmızı zemin üzerine siyah gövdeli ve beyaz kefli terazi, adaleti temsil eder. Evrensel sembollerin başında gelen terazi sembolü, adalet karşısında herkesin eşit haklara sahip olduğunun bir simgesidir. Kılıç, adalet dağıtımındaki yaptırım gücünü sembolize etmektedir. Kitap ise hukuk kurallarının yer aldığı yazılı kaynakları sembolize etmektedir. Yeni Bakanlık logosunda yine kırmızı zemin üzerine tüm semboller dışı(beyaz) olarak tasarlanmıştır. Böylece kırmızı zemin üzerinde semboller daha belirgin (görülür) hale gelmiştir. Eski logoda terazinin ortasında yer alan açık kitap sembolü kaldırılarak yeni uygulamada

terazinin altında profil konumunda açık kitap sembolü yerleştirilmiştir. Ayrıca eski logoda kılıcın ucu terazinin yatak kısmını geçerken yeni logoda terazinin yatay kısmında sonlandırılmıştır.



Görsel 9. Adalet Bakanlığı eski ve yeni logosu

3.2.3. Enerji ve Tabii Kaynaklar Bakanlığı

Eski Enerji ve Tabii Kaynaklar Bakanlığı logosu, iki tarafı köşeli iki tarafı oval dikkörtgen yapıya sahip alan içine yerleştirilmiş mavi ve yeşil katmanların arasında dışarıya doğru genişleyen beyaz alanın yer aldığı bir tasarıma sahipti. Mavi ve yeşil katmanların arasındaki dışa doğru genişleyen beyaz alan tabii kaynakları tasvir etmektedir. Yeni logoda, eski logodan esinlenilerek yine iki katman arasındaki yerin altından çıkan alev simgesi kullanılmıştır. Eski logo ile kıyaslandığında yeni oluşturulan simgenin anlam açısından başarılı bir görsellik ortaya koyduğu görülmektedir.



Görsel 10. Enerji ve Tabii Kaynaklar Bakanlığı eski ve yeni logosu

3.3. SEMBOLLERİ DEĞİŞEN BAKANLIK LOGOLARI

3.3.1. Ticaret Bakanlığı

Eski Ticaret Bakanlığı logosunda mavi, lacivert ve yeşil renklere sahip pervaneye benzer şeklin ortasında ay yıldız yer almaktadır. Farklı renklere sahip pervaneye benzer görsel, ticaret hayatındaki hareketliliği, çeşitliliği ve döngüyü ifade etmektedir. Yeni Ticaret Bakanlığı logosunda, üzerine üç adet dişi (beyaz), iç içe geçmiş ay simgesi ve bu simgenin içinde de yine dişi ay yıldız yer almaktadır. Eskisinden çok farklı şekilde tasarlanan yeni bakanlık logosu, Tarım ve Orman Bakanlığı logosu gibi verdiği mesajın ne olduğu konusunda öngörülebilir bulunmak mümkün görülmemektedir.



Görsel 11. Ticaret Bakanlığı eski ve yeni logosu

3.3.2. Sağlık Bakanlığı

Eski Sağlık Bakanlığı logosunda, ay yıldız içinde elini yıldızla doğru uzatan insan sembolü yer almaktadır. Açık mavi renkli elini yukarıya doğru uzatan insan figürü ile sağlıklı olma sembolize edilmekteydi. Yeni Sağlık Bakanlığı logosunda Hermes'in kadusesi olarak bilinen ve Hipokrat'tan bu yana kullanılan evrensel tıp simgesine geri dönüldüğü görülmektedir. Günümüzün enformasyon imkânları ile tüm dünyadaki özel ve kamu kurumlarına ait her türlü görsele çok kolay ulaşılabilmektedir. Böyle zengin bir yapıda Sağlık Bakanlığının kendine özgü ve günümüzün modern yapısı ile harmanlanmış sembollerden meydana gelen bir görsel kimliğe sahip olması daha uygun olabilirdi.



Görsel 12. Sağlık Bakanlığı eski ve yeni logosu

SONUÇ

24 Haziran Cumhurbaşkanlığı seçimi ile yeni yönetim yapısı hayata geçmiştir. Bu yeni yönetim sistemi ile birlikte bakanlıklarda önemli değişiklikler olmuştur. Bakanlıklardaki değişikliklerle birlikte kurumsal kimlik yapılarında standart bir yapıya geçilmiştir. Yeni sistemde bakanlıklar Cumhurbaşkanlığına bağlı olmalarından dolayı, tüm bakanlık logoları, Cumhurbaşkanlığı forsunan yola çıkılarak tasarlanan standart bir formun içinde yer alan sembollerden oluşmaktadır. Tüm bakanlık logoları, dairesel dışta yer alan 16 yıldız logoların ortak yapısını oluşturmaktadır. Görsel algı açısından fark oluşturan tek unsur logoda yer alan simgeler olmaktadır. Bazı bakanlık logolarında eski semboller revize edilerek kullanılırken bazı bakanlık logolarında yeni sembollere yer verilmiştir. Tüm sembollerin kırmızı beyaz olmaları da görsel algı açısından optik farklılığı büyük oranda azaltmaktadır. Bakanlıklara ait logo tasarımlarında, devlet ciddiyetinin ön plana geçtiği, özerkliğe dair dikkat çekiciliğince geri plana çekildiği görülmektedir.

Bakanlık logolarında yaşanan değişimin en önemli kısmını standart forma geçiş oluşturmuş. Sembol/simgelerde yapılan değişiklik ve revizyonlar ikinci planda kalmış. Logoların toplumun tüm katmanları tarafından kolay algılanması amacıyla yaygın ve klasik simge/semboller seçilmiş.

Ülkelerin dünyadaki diğer ülkeler arasında görsel bilinirliğini sağlayan temel unsur bayraklardır. Bayraktan sonra görsel açıdan o ülkenin en üst devlet kurumlarının amblem ve logoları ön plana çıkmaktadır. Çok uzun yıllar değişmeden tüm dünyada klasikleşmiş bir logoya sahip olmak önemli bir değerdir. Bakanlık logolarındaki değişikliklerin bir fırsat olarak değerlendirilerek evrensel bir yaklaşım tarzı ile tasarlanmış olması gerekirdi. Fakat semboller açısından yapılan değerlendirmede, değişimin başarılı olduğu logolar yanında çok önemli bir fark arz etmeyen logoların olması ülkemizin tanıtımı ve bilinirliği açısından bir kayıp olarak düşünülebilir.

KAYNAKÇA

- Bobaroğlu, M. (2014) "Simge Kavramı ve Simgesel Düşünme", Anadolu Aydınlanma Vakfı, İstanbul
- Çoroğlu, Ç. (2002) *Modern İşletmelerde Pazarlama ve Satış Yönetimi*, Alfa Yayınları, İstanbul
- Durant, G. (1998) *Sembolik İmgelem, İnsan Yayınları, İstanbul*
- Ersoy, E. (2016) "Anadolu Kültürlerinin Sembol Olarak Modern sanata Yansımaları", *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 4, Sayı: 27
- Frolov, B. (1990) "Tarih Öncesi Sembolizmin İlkeleri", *Felsefe Dergisi*
- Lacan, J, J, Laplace, J. Pontalis. B. (1967) *Vocabulaire de laPsychoanalyse* . Paris
- Lunt, P. and Livingstone, S. (2013) "Media studies' fascination with the concept of the public sphere: critical reflections and emerging debates", *Media, culture & society*, 35 (1)
- Okur, Ç.(2014)"Bilimsel Sembollerin ve Grafik Denklemlerin Tasarımda Kullanılması", *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 6 (6)
- Rand, P. (1994) *Looking Closer Critical Writings on Graphic Design*, Allworth Press,
- Tepecik, A. (2002) *Grafik Sanatlar, Tarih Tasarım Teknoloji*, Detay Yayınları, Ankara
- Uçar F. T. (2004) *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İnkilap Yayınevi, İstanbul

İNTERNET KAYNAKLARI

- <https://fatihhayrioglu.com/font-face> (Erişim, 05.02.2019).
- <https://tr.freeimages.com/premium/cargo-shipping-symbols-> (Erişim, 05.02.2019).
- <http://www.logoloji.com.tr/66-> (Erişim, 04.02.2019).
- <https://www.dr.com.tr/Kitap/Kahya-Ve-Klara> (Erişim, 07.02.2019).
- <https://www.mediatick.com.tr/blog/logo-> (Erişim, 06.02.2019).
- <http://vektorelcizim.net/turkiye-cumhuriyeti-bakanliklari-vektorel-yeni-logolari>(Erişim, 10.02.2019).
- <http://buyukkeyif.com/savas-cekile-sait-maden-uzerine/>(Erişim, 06.07.2019).
- <http://savascckicdesign.com/> (Erişim, 06.07.2019).

ANİMASYON FİLM SENARYOSU ÜRETİMİNDE BİR YÖNTEM OLARAK: VLADİMİR PROPP “MASALIN BİÇİMBİLİMİ”

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem TAŞ ALİCENAP*

ÖZET

Karakterleri ve olayları anlatıya dönüştürmek, onlarla ilgili hikâyeler anlatmak insanoğlula yaşittir. Hikâye anlatmanın yüzyıllardır süregelen genel olarak kabul görmüş kuralları vardır. Zaman içinde en iyi şekilde işleyen bu kurallardan ve anlatı yapısından öğrenci filmleri için materyal geliştirmede yararlanılabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada kültürel mirastan yola çıkarak çizgi film senaryosu oluşturma sürecinde Propp'un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasında yer alan yapısal çözümleme yöntemini bir anlatı geliştirme yöntemi olarak kullanmak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde “Öykü Tasarımı” dersi kapsamında öğrencilerden kültürel mirastan (anlatılar, inanışlar, ritüeller vb.) faydalanarak buldukları konuları, Propp'un olağanüstü masalların yapısını çözümlemek için kullandığı 31 işlevli yapıyı yöntem olarak kullanarak bir çizgi film senaryosu olarak hikâyeleştirmeleri istenmiştir. Böylece Propp'un yapısal çözümleme yönteminin masalları çözümlemek dışında görsel ortamlar için yeni bir anlatı yaratmakta kullanılabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Masal, Anlatı, Senaryo, Animasyon Film, Vladimir Propp.

*Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE, ctas@anadolu.edu.tr

VLADIMIR PROPP'S "MORPHOLOGY OF THE FOLKTALE" AS A METHOD FOR ANIMATION MOVIE SCENARIO CREATION

Assist. Prof. Çiğdem TAŞ ALİCENAP*

ABSTRACT

Turning characters and events into narration as well as telling stories about them date back to the beginning of humanity. Storytelling has generally accepted rules being used for centuries. It is thought that these rules and narration structures can be used for material development for student movies. Here in this study it was aimed to use Propp's structural analysis method, defined in his work named "Morphology of the Folktale", as a narration development method based on cultural heritage. Within this framework, students taking the "Narration Design" course were asked to create a narration as an animation movie scenario by using Propp's 31 narrative functions, used for analyzing extraordinary tales, on the subjects they decided based on cultural heritage (narrations, beliefs, rituals, etc.). Therefore, it was focused on putting forth that Propp's structural analysis method can be used to create new narrations for visual mediums in addition to analyzing tales.

Keywords: *Tale, Narration, Scenario, Animation Movie, Vladimir Propp*

*Anadolu University Faculty of Fine Arts Animation Department, Eskişehir/TURKEY, ctas@anadolu.edu.tr

1. GİRİŞ

Hikâye anlatmak ve dinlemek insanoğlunun geçmişten bugüne en çok ihtiyaç duyduğu eğlence biçimlerinden biridir. İlk insanın mağara duvarına bıraktığı resimden, ağızdan ağıza aktarılan sözlü kültür geleneği anlatılara, babaannelerimizin, ananelerimizin anlattığı masallardan, sinema salonlarında izlediğimiz filmlere kadar pek çok farklı ortamda hikâye anlatmaya ve dinlemeye olan açlığımız devam etmiş ve edecektir. Anlatı, insanoğlu için ruhsal bir gerekliliktir. Korkularımızı, beklentilerimizi, umutlarımızı, karamsarlıklarımızı kısacası hayata dair baş edemediğimiz ya da baş etmeye uğraştığımız ne varsa hepsini deneyimleme ve bizim dışımızdaki dünyaları keşfetmenin en etkili yoludur. Joseph Campbell “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı kitabında insanın hikâye ve daha fazla hikâyeye olan isteğini şu sözlerle açıklar; (Campbell, 2010, s.13).

“İster Kongo'nun gözleri kan çanağına dönmüş bir büyücü-hekiminin düşe benzer zıvalamalarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse'nin sonelerinin düz çevirilerini hararetle bir coşkuyla okuyalım; ister Aqinas'ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister bir Eskimo masalının görkemli anlamını birdenbire yakalayalım: bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan o hikâye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kıskırtıcı derecede ısrarlı bir histir.”

Hikâye, “bir olayın anlatılması” olarak tanımlanmaktadır (http-1). Bir hikâye karakter, olay örgüsü, zaman ve mekân gibi temel öğelerden oluşturmaktadır. Hikâye etme biçimi ise anlatı olarak tanımlanmaktadır. Anlatı, “edebiyat, roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma, hikâye etme biçimidir” (http-2). Anlatı ve anlatının incelenmesi 20. yüzyıl ortalarından itibaren bilimin inceleme konusu haline gelmiştir. Anlatıbilim alanında çalışmalar klasik ya da yapısalcı dönem (1966-1980) ve klasik sonrası dönem (1980-1990) olmak üzere iki dönemde değerlendirilir. Yapısalcı diye adlandırılan ilk dönemde, anlatıbilim edebî anlatılarla sınırlı kalırken, klasik sonrası dönemde disiplinlerarası bir nitelik kazanmıştır (Dervişcemağlı, 2014, s.12-14). Diğer bir deyişle anlatıya yönelik iki farklı yaklaşım söz konusudur. İlk yaklaşımda sadece yazılı metinler anlatı olarak kabul edilirken, ikinci yaklaşımda öykü anlatan tüm metinler (roman, oyun, film, opera, senaryo vb.) anlatı olarak kabul edilir (Jahn 2012'den aktaran İlerialkan vd., 2015, s.25). Bu çerçevede Algirdas Julien Greimas, Tzvetan Todorov ve Vladimir Propp gibi anlatı bilimcilerin anlatıda biçim ve işlev üzerine geliştirdikleri çalışmaları, görsel metinler üzerinde de bir yöntem olarak kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle Rus masal bilimci Vladimir Propp'un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışması bu konuda öncü olmuştur.

Vladimir Propp masalarda kişilerin eylemlerinden yola çıkarak belirlediği 31 işlevli yapı üzerinden tüm masalarda ortak kabul edilebilecek bir çözümleme yöntemini “Masalın Biçimbilimi”(1928) isimli çalışması ile ortaya koymuştur. Propp, halk masallarının iki özelliğinin etkisinde kalarak halk masallarının yapılarını incelemeye başlamıştır. Bunlardan ilki masalların çok renkliliği ve olağanüstü çeşitliliği; ikincisi ise bu çeşitlilik altında yatan tek biçimciliğidir. Propp masalların bu özelliğinden yola çıkarak yüzlerce masalda ortak olabilecek bir dizi işlevler

belirlemiş ve bu yolla tüm masalların anlatı yapısının çözümlenebileceğini ortaya koymuştur. Propp'a göre masallardaki kişilerin eylemleri, işlevleri ortaya çıkartır. Böylece halk masallarında ortak olabilecek 31 adet işlev belirlemiştir. Bunlar; uzaklaşma, yasaklama, yasağı çiğneme, soruşturma, bilgi toplama, aldatma, suça katılma, kötülük, aracılık, karşıt eylemin başlangıcı, gidiş, bağışçının ilk işlevi, kahramanın tepkisi, büyümlü nesnenin alınması, uzamsal yer değiştirme, çatışma, özel işaret, zafer, giderme, geri dönüş, izleme, yardım, kimliğini gizleyerek gelme, asılsız iddialar, zor görev, zor görevin yapılması, tanınma, ortaya çıkarma, biçim değiştirme, cezalandırma, evlenmedir (Rifat, 2001, s.10-11).

Propp'un masalların anlatısındaki ortak yapıyı araştırdığı çalışmasına benzer çalışmaları sonrasında Algirdas Julien Greimas "Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şema" isimli çalışmasında, Joseph Campbell da "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adını verdiği çalışmasında gerçekleştirmiştir. Greimas önce beşli sonra ise dörtlü şema ile açıkladığı Anlatının Sözdizimi Modeli'nde hikâyeyi eyleyenlerin (karakterlerin) dönüşümleri üzerinden açıklamıştır. Ve edebi metinler üzerinde gerçekleştirdiği çalışmasında hikâye gelişiminin pek çok çalışmada; başlangıç, edinç, edim ve sonuç bölümlerini kapsayacak şekilde ortak bir yapıyı takip ettiğini ortaya koymuştur. Bu süreçte hikâyeye dâhil olan karakterleri ise gönderici, alıcı, özne, yardımcı ve engelleyici karakterler olarak adlandırmıştır. Greimas'ın modelinde "...her anlatı başlangıç ve bitiş durumu arasında bir geçiş, bir dönüşüm gerçekleştirir. Bu dönüşüm sürecinde eyleyenler değişik işlevler ya da roller üstlenirler. Eyleyenler bu iki uç arasında başka eyleyenleri dönüştürürken kendileri de dönüşür ve değişirler." (Kıran ve Kıran, 2003, 245).

Bir başka çalışma da ise Joseph Campbell, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" (1949, The Hero With Thousand Faces) adlı kitabında monomitler olarak adlandırdığı kahramanın yolculuğunu ve bu yolculuk sırasındaki dönüşümünü; yola çıkış (Maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması, balinanın karnı), erginleme (Sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma, nihai ödül) ve dönüş (dönüşün reddedilişi, büyümlü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü) üç bölüm altında 17 maddeli bir süreçle anlatmaktadır. Campbell kahramanın yolculuğu mitinin pek çok kültürde ortak olduğunu ortaya koymuştur (Campbell, 2010, s. 48-49). Bu çalışması sırasında Carl Jung'un ortak bilinçdışı ve arketip çalışmalarından etkilenmiştir. Jung'a göre ortak bilinçdışı bilinçaltından önemlidir. Tüm insanlarda bulunur ve kalımsal olarak atalardan gelmektedir. Ortak bilinçdışı arketiplerden oluşur. "Jung'a göre arketipler en eski imgelerdir. Bu en eski imgeler insanoğlunun tarihsel geçmişinin ürünüdür. Jung tarafından herkeste görülen "özdeş psişik yapılar" olarak kabul edilen arketipler "insanlığın en eski mirasını" oluştururlar." (Yeşildal, 2018, 421). Mitlerde ve masallarda bu ortak bilinçdışını oluşturan arketiplere rastlanır ve bu nedendir ki dünyanın pek çok farklı yerinde benzer anlatılara rastlanır. Campbell bu arketiplerden, kahraman arketipini çalışmasına taşımıştır. Farklı kültürlerle ait çeşitli kahraman mitlerini inceleyerek aralarındaki benzerlikleri söz edilen üç bölümde toplamıştır. Campbell'in çalışması, kendinden önce masalların ortak yapıları üzerinde çalışan Propp'un Masalın Biçimbilimi eserinde yer verdiği 31 işlevli yapıyla da benzer öğeler içermektedir. Her iki çalışmada da hikâyeyi başlatan yolculuk; Campbell'in deyimiyle "...uzak

bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali olarak; fakat her zaman tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir” (Campbell 2010; 72). Bu yolculuk serüveninde kahramanın dönüşümüne ve değişimine şahit oluruz.

Anlatılardaki ortak yapıyı araştıran bu çalışmaların ve bu tür çalışmaların öncülerinden olan Propp’un halk masallarının yapısında belirlediği işlevsel yaklaşımın zamanla diğer yazılı ve görsel anlatılar için de kullanılabileceğini ortaya koyan araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Asa Berger, Propp’un Rus masallarında bulduğu pek çok işlevin bugün modern polisiye, bilimkurgu, western ve benzeri popüler kültür türlerinde de bulunduğunu söylemektedir (Berger, 1992, s. 21-22). Bir film ya da bir dizinin anlatısının Propp’un biçimsel yaklaşımı üzerinden çözümlendiğinde benzer işlevleri barındırdığını ortaya koyan çalışmalara rastlamak da mümkündür. Bu konuda hem yurtdışında hem de yurtiçinde çalışılan tez ve makaleler bulunmaktadır. Bu çalışmalarda farklı kültürlerde üretilen farklı türde anlatıların Propp’un masallarda belirlediği işlevleri barındırdığı görülmektedir. Çalışmaların çoğu bir filmin anlatı yapısını Propp’un 31 işlevine uygunluğu çerçevesinde incelemiş ve senaryolarda işlevlerin çoğuna rastlandığı sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmada Propp’un yapısal analizini bir animasyon film anlatısını çözümlemek dışında bir animasyon film anlatısı başka bir deyişle senaryosu geliştirmek için kullanmak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde şu sorulara yanıt aranmıştır. Propp’un yöntemi öğrencilere animasyon senaryosu yazımı sırasında karakter oluşturma, çatışmayı ortaya koyma, olay örgüsünü kronolojik olarak düzenleme noktasında bir işlevi sunar mı? Propp’un yöntemi ile yazılan bir senaryo evrenselliği yakalama noktasında öğrencilere fayda sağlar mı? “Öykü Tasarımı II” dersi kapsamında öğrencilerden yerel mirastan (anlatılar, inanışlar, ritüeller vb.) faydalanarak buldukları konuları, Propp’un olağanüstü masalların yapısını çözümlemek için kullandığı 31 işlevli yapıyı yöntem olarak kullanarak bir animasyon film senaryosu olarak hikâyeleştirmeleri istenmiştir. Böylece Propp’un “Yapısal Çözümleme Yöntemi”nin masalları çözümlemek dışında görsel ortamlar için yeni bir anlatı yaratmada yöntem olarak kullanılabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.

2. VLADİMİR PROPP’UN YAPISAL ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ

Propp 20.yüzyıl başlarında Afanasiev’in derlediği Rus halk masallarından 100 tanesi üzerine karakterin eylemleri olarak anlaşılan karakter işlevleri açısından sistematik bir analiz gerçekleştirmiştir. Çalışmanın sonucunda seçilen masallar için, karakterlerin işlevlerinin sayısının sınırlı olduğu, işlevlerin sırasının her zaman aynı olduğu ve tüm bu masalların tek bir yapının örnekleri olduğunu ortaya koymuştur (Gervas, 2013, s.106). Propp’un analizinde masalın temel ögesi masaldaki kişilerin işlevleridir. İşlevler olmazsa anlatı da olmaz. İşlevin tanımına baktığımızda “... Bir kişinin eylemi, olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemi...” olarak tanımlanmaktadır (Propp, 2001, s.40). Bu noktadan hareketle Propp Rus halk masallarında ortak gördüğü 31 adet işlevi sıralamıştır. Bunlar sırasıyla şu şekildedir; (Propp, 2001, s. 45-89)

1. Aileden biri evden uzaklaşır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi β)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Tanımı: yasaklama, simgesi γ)
3. Yasak çiğnenir. (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ)
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ)
5. Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ)
6. Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener. (Tanımı: aldatma, simgesi η)
7. Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur. (Tanımı: suça katılma, simgesi θ)
8. Saldırgan aileden birine zarar verir. (Tanımı: kötülük, simgesi A)
- 8a. Aileden birinin bir eksiği vardır, aileden biri bir şeyi elde etmek ister (Tanımı: eksiklik, simgesi α)
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir. (Tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. (Tanımı: karışıt eylemin başlangıcı, simgesi C)
11. Kahraman evinden ayrılır. (Tanımı: gidiş, simgesi \uparrow)
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (Tanımı: bağışçının ilk işlevi, simgesi D)
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir. (Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (Tanımı: büyülü nesnenin alınması, simgesi F)
15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)
16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. (Tanımı: çatışma, simgesi H)
17. Kahraman özel bir işaret edinir. (Tanımı: özel işaret, simgesi I)
18. Saldırgan yenik düşer. (Tanımı: zafer, simgesi J)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (Tanımı: giderme, simgesi K)
20. Kahraman geri döner. (Tanımı: geri dönüş, simgesi \downarrow)
21. Kahraman izlenir. (Tanımı: izleme, simgesi Pr)
22. Kahramanın yardımına koşulur. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır. (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. (Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)
25. Kahramana güç bir iş önerilir. (Tanımı: güç iş, simgesi M)

26. Güç iş yerine getirilir. (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)
27. Kahraman tanınır. (Tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)
28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. (Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. (Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. (Tanımı: cezalandırma, simgesi U)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. (Tanımı: evlenme, simgesi W°O)

Propp, çok sayıdaki işlevin mantıksal olarak bazı alanlara göre kümelenildiğini ortaya koyar. Bu alanlar, işlevleri yerine getiren kişilere uygun düşen eylem alanlarıdır. Propp yedi eylem alanı belirlemiştir. Bunlar; (Propp, 2001, s.105-106)

1. Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı
3. Yardımcının eylem alanı
4. Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı
5. Gönderenin eylem alanı
6. Kahramanın eylem alanı
7. Düzmece kahramanın eylem alanı

Bu çerçevede Propp'un incelediği masallarda anlatı bir kötülükle başlar. Bir eksiklik ortaya konur. Kahraman bu eksikliği gidermek için eyleme geçer. Ona bu süreçte eşlik edecek olan yardımcı ve engelleyici karakterler devreye girer. Kahraman birçok sınamadan geçer. Sonunda amacına ulaşır ödüllendirilir. Aslında Propp tarafından ortaya konan bu anlatı yapısı bugün güncel yazılı ve görsel anlatılarda da varlığını sürdürmektedir. Örneğin hem kitapları hem de filmleri ile geniş kitlelere ulaşan ve sevilen "Harry Potter", "Narnia Günlükleri", "Yüzüklerin Efendisi" gibi seriler Propp'un ortaya koyduğu bu yaklaşım ile kolaylıkla çözümlenmekte ve bu 31 işlevli yapıyı barındırdıkları görülmektedir. Sonuç olarak Rus Halk masalları için bir anlatı metodolojisi oluşturan Propp'un çalışması kendinden sonraki pek çok çalışma için de uygulanabilirliğini ortaya koymuştur.

3. TÜRK ANİMASYON FİMLERDE SENARYO SORUNSALI

Türkiye'de son yıllarda ilginin giderek arttığı animasyon film, hem akademik hem de sektörel anlamda yapılan çalışmalarla desteklenmektedir. Animasyonun sinema, televizyon, video oyunları, reklamcılık gibi farklı alanlarında kullanımı giderek artmaktadır. Alanda lisans, yüksek lisans, doktora programlarında yetişen donanımlı insanların sayısı giderek artarken, üretilen tezler ülkemizde animasyonun kuramsal, teknik ve estetik özellikleri ile ilgili akademik veriler sunmaktadır. BEBKA (Bursa-Eskişehir-Bilecik Kalkınma Ajansı) gibi kuruluşlar devlet desteğiyle animasyon camiasını desteklemekte, festival ve etkinliklerle bir araya getirmektedir.

TRT Çocuk kanalının yerli yapımlara desteği sektörü hareketlendirmektedir. Tüm bu süreç Türkiye’de animasyon sektörünün köklerini sağlamlaştırmak ve daha başarılı işler elde etmek için gerçekleştirilmektedir.

BEBKA tarafından hazırlanan “2017 Animasyon Sektörü Raporu”nda Türkiye’de animasyon sektöründeki canlanmaya dair şu görüşlere yer verilmiştir; (2017, s. 17).

“Ülkemizde animasyon sektörüne ilişkin veriler çok dikkat çekici olmasa da son on yıllık süreçte sektörel bir ekosistemin oluştuğunu söylemek mümkündür. Sektöre ait küresel pazar hacminin cezbediciliği, sektörel işletmelerin sayısının artması, Türk yapımı çizgi dizilerin TRT Çocuk kanalı tarafından talep görmesi, uzun metrajlı filmlerin yapılması ve son dönemde sektörün üst strateji belge ve dokümanlarında yer almaya başlaması ile ülkemizde animasyon sektörü temelinde bir canlanma gözlemlenmektedir.”

Türkiye’de animasyonun durumu ve geleceği üzerine hazırlanan bu raporda Türk animasyon sektörü adına yapılan anket sonuçlarına göre Türkiye’de animasyon sektörünün güçlü ve zayıf yönlerine yer verilmiştir. Buna göre; genç nüfusun yoğun olması, Türkiye’nin zengin tarihi ve kültürel geçmişinin olması, Anadolu Üniversitesi gibi animasyon geleneğine sahip bir eğitim kurumunun olması, çizgi dizilere olan ilgi, işgücü maliyetinin düşüklüğü, nitelikli yapımcı, yönetmen animatörlerin varlığı... gibi nedenler güçlü yönleri ortaya koyarken; teknolojik altyapı eksikliği, devlet fonlarının yetersizliği, animasyon bilincinin henüz olgunlaşmaması, nitelikli iş gücü azlığı, şirketlerin markalaşma konusunda henüz yetersiz olmaları, efektif talep yetersizliği... gibi maddelerle de zayıf yönlerini ortaya koymaktadır (2017, s. 146).

BEBKA raporunda da yer verilen ve 22 Mart 2016 tarihinde Eskişehir Dedepark Otelinde Anadolu Üniversitesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü öğretim elemanlarının, animasyon stüdyolarının, sektör çalışanlarının, freelancerlar ve ilgili kuruluşların temsilcilerinin katıldığı bir çalıştay düzenlenmiştir. Çalıştayda moderatörler tarafından Türkiye ve Eskişehir özelinde animasyonla ilgili sorular yöneltilmiş, çalıştay sonunda çıkan yorumlar ve öneriler bir rapor halinde sunulmuştur (2017, s. 118-119). Çalıştay sonunda ortaya çıkan temel eksikliklerden bir tanesinin de animasyon yapımlarda senaryo sorunu olduğu ortaya konmuştur. Raporda şu ifadeler yer almaktadır: (2017, s. 121)

“Yapımların içerik ve senaryo altyapılarına bakıldığında kalitenin düşük olduğu göze çarpmaktadır.” (2017: 115) ve “...Senaryo için ayrı bir ekip çalışmalı ancak ekibin içinde bir animatör mutlaka bulunmalıdır, çizgi filme uygun senaryo üretilmelidir. Animasyon sanatçılarının senaryo geliştirme anlamında desteklenmesi gerekmektedir...”

Türk yapımı animasyon projelerin ihracatının yapılması ve dünya çapında dolaşıma girmesi önem arz etmektedir. Bu noktada zengin ve evrensel içerikte senaryo çalışmaları yapılmalıdır önerilerine sıklıkla rastlamakla birlikte bu evrenselliği yakalama noktasında nasıl bir yol ve yöntem izlenmeli sorularına tam da cevap verilemediği görülmektedir. Türk kültürünün içerik anlamında zengin bir kaynak olduğu ortadadır. Fakat bu kaynaktan yararlanırken evrenselleşme sorunu nasıl çözülebilir? sorusu akla gelmektedir. Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasının bu soruya karşılık bir yöntem sunabileceği düşünülmektedir. Rus halk masallarının

incelenmesi sonucu 100 masalda ortak olduğu görülen 31 işlevli yapının daha sonrasında dünya genelinde pek çok anlatıda (masalda, edebiyat eserinde, televizyon ve sinema anlatılarında, çizgi filmlerde) da ortak olduğunu görmek evrensel bir senaryo anlatmak için bu yöntemin senaryo anlatısı oluşturma sürecinde takip edilebileceğini göstermektedir.

“Animation Writing and Development” adlı kitabında Jean Ann Wright, bir hikâyenin evrensel çekiciliğe sahip olmasının, her yaştan insanın her yerde anlayabileceği türden bir hikâye anlamına geldiğini ve bu hikâyelerin kendi hayatlarımızın farklı şekillerde yeniden yankılanmış halleri olduğunu söyler. Bu hikâyelerdeki temel insani ihtiyaç ve duygular mitlerde, efsanelerde, dini hikâyelerde bulunur ve insanlar halk hikâyelerini, peri masallarını geçmişten beri çok sevmişlerdir (Wright, 2005, s. 278). “Masallar bir karmaşa ile başlar. Çünkü bizler de hayatlarımıza bir karmaşa ile adım atarız. Hepimiz bu dünyaya uyumsuz şekilde doğarız ve bir şekilde dünya içinde kendimize bir yer ediniş diğerleri ile uyumlu hale gelmemiz gerekir. Bu nedenle de birbiri ile çatışan arzular ve içgüdüleri iletişim yoluyla tatmin etmek ve çözüme kavuşturmak için birtakım yollar icat etmeli ya da bulmalıyız” (Zipes, 2012, s. 2). Bu noktada hikâye anlatma geleneğini farklı medyumlarda devam ettirmeliyiz.

İyi bir hikâye yazabilmek için temel anlatı yapıları bulunmaktadır. Film ya da kısa televizyon serileri için senaryolar en basit haliyle giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur. Anlatının merkezinde bir karakter ya da kahramanın amacı, motivasyonu vardır ve birisi veya bir şey onun bu hedefe ulaşmasına karşı gelir. Animasyon film senaryoları için de durum benzerdir. Ancak hikâyenin uzunluğuna göre bu yapı değişir. Uzun metraj bir anlatıda hikâye içerisinde daha fazla karakter, sahne ve olaya yer verildiği için daha karmaşık bir senaryo yapısı vardır. Karakterin etrafında basamak basamak hikâye yapısını kurmak gerekir. Karakter/kahraman kim? Karakterin/kahramanın zayıflığı, hatası ya da amacı nedir? Amacına ulaşmak için edinmesi gereken kazanımlar nelerdir? Karaktere/kahramana süreçte yardımcı/engelleyici olan karakterler kimlerdir? Karakter/kahraman bu süreçte ne yaşar? Çözüm yolları nelerdir? Sonuçta amacına ulaşabilir mi? gibi sorulara cevap verebilecek paralel öykülerin iç içe geçtiği daha karmaşık bir yapıyı kurgulamak gerekir. Bu noktada Propp’un “Masalın Biçimbilimi” çalışmasında yer alan 31 işlevli yapı bu sorulara yanıt verecek şekilde uzun metraj bir animasyon filmde ya da animasyon dizide anlatı yapısını kurgulamada kolaylık sağlayan bir yöntem sunabilir. Uzun metraj bir animasyon filmde, bu süreci Propp’un işlevlerini takip ederek tamamlamak mümkün olabilir. Çünkü bu karmaşık süreçte izleyicinin kafasındaki sorulara ve senaryonun temel akışına cevap verebilecek, takip edilebilir bir anlatı yöntemi sunmaktadır.

4. BİR ANİMASYON FİLM SENARYOSU ÜRETİMİNDE “VLADİMİR PROPP’UN MASALIN BIÇİMBİLİMİ ÇALIŞMASI”

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümünde yürütülen “Öykü Tasarımı II” dersinde temelde konu edinilen yerelden evrensel hikâye anlatma ve senaryolaştırma sorunu üzerine Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasında yer alan yapısal çözümleme yöntemini, görsel ortamlar için yeni bir anlatı oluşturmak için kullanmak amaçlanmıştır. Propp’un yapısal çözümleme yöntemi animasyon film senaryosu üretmek için “Öykü Tasarımı II” dersinde öğrencilere sunulmuştur. Ders sonunda 35 farklı uygulamada bu yaklaşım ile geliştirilen senaryolar ortaya çıkartılmıştır. Öğrenciler tarafından senaryo ile birlikte konsept ve karakter tasarımları da hazırlanmıştır. Bu yöntem ayrıca yerel unsurlar kullanılarak evrensel bir anlatı yakalamak noktasında öğrencilere bir formül olarak sunulmuştur. Önce öğrencilere Propp’un çalışması ayrıntılı olarak anlatılmış, ardından “Harry Potter Felsefe Taşı” (2001) filmi sınıfta izletilerek çözümlenmiştir. Böylece yöntemin pekiştirilmesi amaçlanmıştır. Ardından öğrencilerle birlikte dönem boyunca aşağıda yer verilen süreçler takip edilerek çalışmalarını tamamlanmıştır. Bu süreçler sırasıyla;

- Senaryo yazmak için üzerine çalışmak istedikleri yerel unsurlarla ilgili araştırma yapmak,
- Yazılı ve görsel kaynak taraması,
- Fikir,
- Fikrin sunumu,
- Olgunlaşan fikrin Propp’un Masalın Biçimbilimi Yöntemi ile geliştirilmesi
- Treatment olarak yazılması
- Karakter ve konsept tasarımlarının hazırlanması, olarak tanımlanabilir.

Bir dönem süren çalışma sonunda ortaya çıkan öğrenci projelerinden bir tanesine çalışma içinde ayrıntılı olarak yer verilmektedir. “KAĞANLIK” isimli Proje (öğrenci Ömer KOCA), Oba kültürü, Türk mitolojisindeki tanrılar ve tanrıçalar, Şahmeran, Tepegöz, Anka Kuşu, Tulpalar, Gökbörü vb., Tengrizm, Asena Destanı, şaman inanışları (ruhlarla iletişime geçme, kutsal hayvan miti, hayvan donuna girme vb.) gibi kültürel kaynaklardan faydalanarak hazırlanmıştır. Ortaya çıkan fikir Propp’un ortaya koyduğu 31 işlev takip ederek geliştirilmiştir.



Görsel 1. Ömer Koca, Hikâye Taslağı

Propp'un yapısal çözümleme yöntemindeki 31 işleve göre geliştirilen uygulama aşağıdaki gibidir;

Kağanlık (Khaganate)

0. Başlangıç Durumu: Kağanlığın 400 yıl öncesine dayanan kökleri tanıtılır. Gümüşay boyu ve Çiğdem tanıtılır. Gümüşay soyunun lideri büyükanneanne Ayana Gümüşay aynı zamanda bir şamandır. Anneleri ölmüş babaları ise 8 yıl önce savaşçı tümeniyle birlikte çıktığı seferden hiç dönmemiş 4 kız torunuyla Gümüşay'ı yönetir. Ayana Gümüşay, rüyalarından birinde Çiğdem'in geleceğine dair bir rüya görür. Rüyasında Çiğdem bir ruh şamanıdır. Eğer Çiğdem yüzyıllardır gidilmemiş olan Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına 10 yaşını doldurmadan ulaşamaz ise, ömrü boyunca ruhani formundan materyal formuna geri dönemeyip, bir hayalete dönüşecektir. Bu Çiğdem'in ruh şamanı olduğunda üzerinde kalan, kırılması gereken lanettir. Çiğdem'in 10 yaşına girmesi ve lanetin kırılması için geriye sadece 13 ay kalmıştır, Uzakdiyar-Kuzeybatı Tapınağı uygun olmayan hava koşulları nedeniyle göç eden Kuzeybatı halkından sonra yaklaşık on yıldır hiç kullanılmamıştır.

1. Uzaklaşma: Çiğdem bu laneti Ayana anneannesinin sayısız testlerinden biri olduğunu sanıp ciddiye almasa da, uzun süredir sınırların ötesini görmek istediği yolculuğa nihayet çıkma şansı yakalamıştır. Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına yolculuğa çıkar.

2. Yasaklama: Ayana Çiğdem'den yolculuk sırasında bağlı oldukları kağanlıktan ona eşlik edecek olan en iyi kılıç ustası Demir'in yanından ayrılmamasını ve kehanetten kimseye söz etmemesini ister. Ve böylece Çiğdem ve Altay'lı Demir'in tehlikeli canavarların yakınlarından ve unutulmuş diyarların içlerinden geçerek, zamanında tamamlamaları gereken maceraları başlamış olur.

3. Yasağın Çiğnenmesi: Yoculuk başlangıcında Demir'le anlaşamayan ve devamlı çatışan Çiğdem, fırsatını bulup Demir'den ayrılıp kendi gücünü sınamak ister. Bu sırada tapınağa gidişini engellemek isteyen düşman ilk kez karşısına çıkar. Bu düşman önceden Şamanken, karanlık güçlere dahil olan "Sessiz Vadi Cadısı"dır.

4. Soruşturma: Şekil değiştirme özelliğine sahip olan Sessiz Vadi Cadısı Çiğdem'in karşısına faklı formlarda çıkar. Onu Demir'den uzaklaştırmaya çalışırken, amacı hakkında bilgi edinmeye çalışır.

5. Bilgi Edinme: Sessiz Vadi Cadısı Çiğdem'in tapınağa neden gitmek istediğiyle ilgili bilgi edinmeye çalışır. Kehaneti öğrenir.

6. Aldatma: Sessiz Vadi Cadısı şekil değiştirme yeteneğiyle yolculuk süresince yanlarında olmak için yaralı bir hayvan formunda Çiğdem'in karşısına çıkar. Ve Çiğdem aldanarak onu da yanlarına alır.

7. Suç Ortaklığı: Demir ve Çiğdem yolculuğa devam ederken, hayvan formundaki cadı onları yollarından saptırmak için uğraşır. Çiğdem hayvanın peşinden gider. Yolları uzar, engellerle karşılaşır vb. Çiğdem farkında olmadan cadıya suç ortaklığı yapar.

8. Kötülük: Sessiz Vadi Cadısı, şamanlıktan atılmadan önce şaman konseyinin önemli şamanlarından biridir. Karanlık tarafa (cadıların tarafı) geçmeye karar verdiğinde kurban olarak boylarının savaşçı tümenlerinden birini kurban vermesi gerekir. O da Çiğdem'in yıllardır haber alınmayan babasının olduğu tümeni seçer. Bundan 8 yıl önce savaşa giden baba ve tümeni bir daha geri

gelmez. Cadı tarafından ortadan kaldırılır.

9. Aracılık Geçiş Dönemi: Yolculuk sırasında cadının da aldatmacalarıyla birçok engelle karşılaşılır (tepegözler, çetin coğrafi koşullar vb.). Kahraman bu aşamada arayıcı kahraman rolündedir. Tapınağı laneti kaldırmak için arar.

10. Karşı Eylem: Çiğdem yolculuk sırasında karşılaştığı engeller karşısında farkında olmadığı kendi güçlerini keşfetmeye başlar (simyacı yönünü keşfeder, kadim büyülerini keşfeder, bazı doğa olaylarına hükmeder...).

11. Gidiş: Ruhlar konseyi şamanlarından Tonyukuk başışçı olarak çıkar. Şekil değiştirerek yaşlı bir dede kılığında Çiğdem'e yol gösterici şaman taşını verir. Taş yolculuk sırasında en çok istedikleri şeyi gösterir.

12. Bağışçının İlk İşlevi: Bağışçının verdiği taş Çiğdem'e kulenin içinde babasını gösterir.

13. Kahramanın Tepkisi: Çiğdem babasının yaşadığı düşüncesine kapılıp asıl amacından sapar. Demir'in uyarılarını hiçe sayar. Kuleye ulaşmak için vakit giderek daralır.

14. Büyülü Nesnenin Alınması: Büyülü nesne verilmiştir: Şaman taşı

15. Uzamsal Yer Değiştirme: Aranılan, ulaşılacak istenen Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına ulaşılır.

16. Çatışma: Kuleye varıldığında Sessiz Vadi Cadısı gerçek kimliğini gösterir (hayvan formundan çıkar). Çiğdem ve Demir'le karşı karşıya gelir.

17. Özel İşaret: Çiğdem vakit giderek daraldığı için bedenden silinerek ruhsal âleme geçmeye başlar.

18. Zafer: Cadı, Çiğdem'in zayıflığından faydalanarak onu yok edecekken, Demir tarafından kurtarılır. Demir, cadılar için yok edici olan kendi soyundan gelen hanlara verilen kılıcını kullanarak Çiğdem'i kurtarır. Çiğdem ve Demir ilk defa bir takım olurlar, birbirlerine yaklaşırlar.

19. Giderme: Sessiz Vadi Cadısı ortadan kalkar. Çiğdem bedenini geri kazanır. Şaman taşı gücünü kaybeder.

20. Geri Dönüş: Çiğdem ve Demir Gümüşay'a geri dönmeye karar verir.

21. İzlenme: Geri dönüş yolunda Çiğdem ve Demir doğaüstü bir güç tarafından izlenir. Bu kurt formundaki Tonyukuk'tur.

22. Yardım: Kurt Çiğdem'e şaman taşının gücünü yeniden verir. Çiğdem şaman taşında babasının yaşadığını yeniden görür ve yerini görür.

23. Kimliğini Gizleyerek Gelme: Çiğdem Demir'le kılık değiştirerek kuleye geri döner.

24. Asılsız İddialar: Kuleye dönüş yolunda orman cinleri tarafından uyarılırlar. Babasının kapalı tutulduğu son kat açılırsa dünyada kıyametin kopacağı söylenir. Gümüşay boyunda Çiğdem ve Demir'in öldüğü haberleri duyulur. Ayana rüyasında gördüğü Çiğdem'in ölmediğini bilir.

25. Zor Görev Kahramana Verilir: Ayana Çiğdem'in rüyasına girerek babasını kulede bulup, kurtarmasını ister.

26. Görevin Yapılması: Kuleye gelen Çiğdem ve Demir kuledeki gizli son katı bulurlar. Bu katı açmak için şaman taşına ihtiyaç vardır. Taşın gücüyle kat açılır ve babasıyla tümeni üzerindeki büyü kalkar.

27. Tanınma: Babası Çiğdem'i tanır ve kızıyla gurur duyar.

28. Ortaya Çıkarma: Sessiz Vadi Cadısının eski bir şaman olduğunu ve karanlıklar âlemine geçmek için onları büyülediği öğrenilir. Çiğdem'in ruh şamanı olması ve laneti kaldırmak için Uzak-diyar-Kuzeybatı tapınağına gelmesi rastlantısal değildir.

29. Biçim Değiştirme: Çiğdem yolculuk sırasında kendi güçlerini keşfeder ve kontrol altına almayı öğrenir. O artık bir ruh şamanıdır.

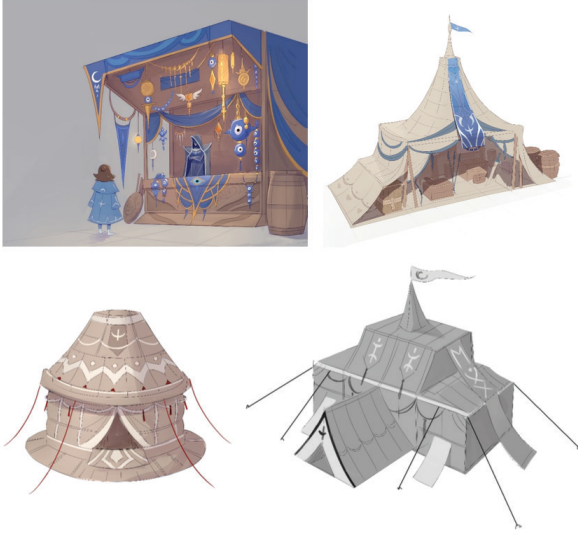
30. Cezalandırma: Sessiz Vadi Cadısı öldürülür.

31. Evlenme: Bu maddede Çiğdem beklendiği gibi evlenmez. Ödüllendirilir. Babasını kurtardıktan sonra Gümüştay'a döner. Kendi maddi bedenine dönüşür ve bedenini kurtaran bir şaman olarak şaman konseyinde kendisine bir yer verilir.

Çalışmada Propp'un yaklaşımı anlatının temel öğelerini belirlemede, hikâyenin hangi sıralamada, nasıl, ne şekilde anlatılacağı konusunda öğrenciye önemli ipuçları sunmuştur. Bu basamakları takip ederek öğrenci karakterin eksikliği, eyleme geçişi, karaktere yolculuğunda eşlik eden yardımcı ve engelleyici karakterler, geçtiği sınavlar vb. konularda izleyeceği bir yol bulmuştur. Anlatı geliştirildikten sonra karakter ve konsept tasarımları hazırlanmıştır. Karakter tasarımlarında Orta Asya ve Türk kültürüne ait görsel veriler ve kaynaklardan elde edilen bilgiler yeniden yorumlanmıştır. Kostüm ve aksesuar tasarımları bu veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Çalışma sırasında genel olarak kaynak anlamında Prof. Bahaeddin Ögel'in "Türk Kültürünün Gelişme Çağları" (2001) ve Prof. Dr. Harun Güngör'ün "Türk Bodun Bilimi Araştırmaları" (1997) kitaplarından faydalanılmıştır.



Görsel 2. Ömer Koca, Kağanlık Proje Karakter Tasarımları



Görsel 3. Omer Koca, Kağamlık Proje Mekân Tasarımları

Mekân tasarımları konusunda da araştırılan çeşitli kaynaklardan elde edilen verileri yorumlama yoluna gidilmiştir. Nazar boncuğu gibi Türk kültürüne ait objeler kullanılmıştır. Ayrıca Türklerin göçebe tarihinden yola çıkışla oba kültüründeki yerleşimleri mekân tasarımında kaynak alınmıştır. Ancak çalışma esnasında temel olarak anlatı yapısında odaklanıldığı için karakter, mekan ve konsept çizimlerinin hepsi dönem süresince tamamlanamamıştır.

Bu çalışma sonucunda Çizgi Film (Animasyon) Bölümü öğrencileri için de temel sorunlardan biri olan uzun metraj animasyon film senaryosu yazmak noktasında karşılaştıkları sıkıntıları azaltmak ve izleyecekleri bir yöntem sunmak adına önemli kazanımlar sağlamıştır. Çalışma öğrencilere hikâye tasarlama ve hikâye yazımı sırasında karşılaşılan sorunları giderme yolunda bir kılavuz sunmaktadır. Ayrıca bu yöntem yerel kültürel konuları evrensele taşıma noktasında da öğrencilere birtakım açılımlar sunmuştur. Pek çok evrensel anlatı çözümlemesinde rastlanan 31 işlevli yapı yerel bir konuyu evrenselleştirme çabası içinde olan genç animasyon sanatçılarında kolaylık sağlamıştır.

SONUÇ

Sonuç olarak uzun, masraflı, meşakkatli bir süreç sonucunda üretilen animasyon filmlerde içerik ve biçimin birbirini destekler nitelikte tasarlanması ve üretim sürecindeki zaman, emek ve para kaybindan kaçınılması gerekliliği bir gerçektir. Bu noktada bir animasyon filmin fikir aşamasından, son kurgu aşamasına kadar tüm süreçlerinin büyük bir titizlikle çalışılması gerekmektedir. Senaryo üretim sorunu Türkiye’de umut vadeden animasyon sektörünün temel sorunlarından biri olarak Türkiye “2017 Animasyon Sektörü Raporu”nda da yerini almıştır. Karakter, konsept tasarımı, sahneleme, kurgu tüm bu süreçleri etkileyen senaryonun, doğru, eksiksiz ve temel anlatı yapısına uygun üretilmesi büyük önem taşımaktadır. Büyük maliyetlerle üretilen işlerin dünya çapında izleyiciye ulaştırılması konusu da düşünüldüğünde süreç daha karmaşık bir hal alabilmektedir. Bu noktada hem uzun metraj bir animasyon film senaryosu hazırlamak için izlenecek bir yöntem olması hem de evrensel anlatılarda kabul görmüş kuralları ve içeriği sağlaması nedeniyle Vladimir Propp’un yapısal çözümleme yönteminin süreçte fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışma sonucunda şu sonuçlara ulaşılmıştır;

- Animasyon sanatçıları Propp’un yöntemini senaryo yazmak için kullanabilir.
- Propp’un yöntemi öğrencilere animasyon senaryosu yazımı sırasında karakter oluşturma,

çatışmayı ortaya koyma, olay örgüsünü kronolojik olarak düzenleme noktasında bir akış sunar. Böylece anlatının temel yapısını eksiksiz kurgulamak anlamında yardımcı olur.

-Propp'un yöntemini kullanmak, yazılan hikâyelerin Dünyaya açılması konusunda faydalı olabilir. Çünkü genel kabul gören kuralları vardır.

Bu çalışmada Propp'un yöntemi senaryo yazacak öğrenciler için adım adım ayrıntılı işlevler dizisi sunduğu için tercih edilmekle birlikte, A.J. Greimas'ın "Eyleyenler Örnekçesi" ve J. Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" gibi çalışmaları ile de benzer uygulamalar gerçekleştirilebilir. Böylece genel kabul gören anlatılar oluşturmak ve Jung'un deyimiyle ortak bilinçdışına ulaşmak için farklı yöntemleri senaryo üretiminde kullanmak yoluna gidilebilir.

KAYNAKÇA

BEBKA, Bilecik, Eskişehir, Bursa Kalkınma Ajansı (2017). "2017 Animasyon Sektörü Raporu". Eskişehir: Eskişehir Yatırım Destek Ofisi.

Berger, A. (1992). "Popular Culture Genres: Theories and Texts". USA: Sage Publications

Campbell, J. (2010). "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu". İstanbul: 2. Basım, Kabalcı Yayınları.

Dervişcemaloğlu, B. (2014). "Anlatıbilime Giriş". İstanbul: Dergâh Yayınları.

Gervas, Pablo (2013). "Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation". <http://drops.dagstuhl.de/opus/volltexte/2013/4156/pdf/p106-gervas.pdf>. (Erişim Tarihi: 10.09.2018)

Güngör, H. (1997). "Türk Bodun Bilimi Araştırmaları". İstanbul: Kum Saati Yayınları.

İleriakan, D. ve R. Yılmaz (2015). "Senaryo Nasıl Yazılır? Nasıl Yazılıyor?". İstanbul: Alfa Yayınları.

Kıran, A. ve Z. Kıran, "Yazınsal Okuma Süreçleri". Ankara: 2. Basım, Seçkin Yayınevi, 2003.

Ögel, B. (2001). "Türk Kültürünün Gelişme Çağları". İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.

Propp, V. (2001). "Masalın Biçimbilimi", Çeviri: Mehmet Rifat, Sema Rifat. İstanbul: 2. Basım, Kuram Yayınları.

Taş, Ç. (2006). "Bir İstanbul Masalı" Televizyon Dizisinin Anlatı Çizgesi". Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yeşildal, Ü. Y. (2018). "Bir Arketip Olarak Yılan". AVRASYA Uluslararası Araştırmalar Dergisi.

Wright, J. A. (2005). "Animation Writing and Development". UK: Focal Press.

Zipes, J. (2012). "The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics". *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. USA: Princeton University Press.

İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: TDK, Türk Dil Kurumu Sözlüğü, "Hikâye". <http://www.tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.07.2018).

http-2: TDK, Türk Dil Kurumu Sözlüğü, "Anlatı". <http://www.tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.07.2018).

FİLM KAYNAKÇASI

David, H. (Yapımcı) ve Chris C. (Yönetmen) (2001). "Harry Potter and the Philosopher's Stone" [Film], United States: Warner Bros.

Johnson, M. (Yapımcı) ve Andrew A. (Yönetmen) (2005). "The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe" [Film], United States: Walt Disney Pictures.

Walsh F., Jackson, P., Osborne B. M. (Yapımcı) ve Peter J. (Yönetmen) (2001). "The Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring" [Film], United States: New Line Cinema.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, www.aetstation.com/kagan. (Erişim Tarihi: 15.11.2018).

Görsel 2. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, www.aetstation.com/kagan. (Erişim Tarihi: 15.11.2018).

Görsel 3. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, www.aetstation.com/kagan. (Erişim Tarihi: 15.11.2018).

DOKUNUN DUYUMSANMASI

Arş. Gör. Yasemin ARIMAN*

ÖZET

Bu araştırma temel tasarım ilke ve elemanlarından biri olan 'doku' kavramının anlamı, doku çeşitleri ve doğal-yapay dokuları kullanan bazı sanatçı resimlerinin incelenmesi ve dokunun duyumsanması konusunu açıklamaya yönelik bir çalışmadır. Literatür taraması sonucu elde edilen verilerde doku-yüzey, birim-bütün ilişkisine değinilerek, dokunun duyumsanması konusu Worringer ve Deleuze'nin "duyumsama" tanımlarına dayanarak açıklanmaya çalışılmıştır. Doğal- yapay, sert-yumuşak yüzeyler ile dokunun insan üzerindeki yarattığı genel duygusal etkiler işlenmiştir. Gerçek dokuyu daha iyi anlamak için Anselm Kiefer'in çalışma tekniği ile, yapay dokuyu daha iyi anlamak için hipergerçekçi sanatçı Ralph Goings ve trompe l'oeil resimleri, mozaikler ya da dijital doku örnekleri verilerek incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Doku, Doku çeşitleri, Duyumsamak, Temel Tasarım, Sanat.

*Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi ABD. Eskişehir/TÜRKİYE, yaseminariman@anadolu.edu.tr

PERCEPTION OF TEXTURE

Rec. Asst. Yasemin ARIMAN*

ABSTRACT

This research aims to explore the meaning of 'texture', as one of the basic design principles and elements, and the texture types. It also aims to investigate the paintings of some artists' using natural - artificial textures, and to explain touch sensation. Texture-surface is tried to be explained on the basis of the definition of "sensation" of Worringer and Deleuze, emphasizing the relation of unit-whole by using the data obtained after the literature search. The natural-artificial, hard-soft surfaces and the general emotional effects created by the touch on the human are processed. In order to better understand the real texture, the work technique of Anselm Kiefer is examined. As for the artificial texture, the hyper-realist artist Ralph Goings and trompe l'oeil paintings, mosaics or digital textures are examined.

Keywords: *Texture, Texture Types, Sensation, Basic Design, Art.*

*Anadolu University Faculty of Education Department of Fine Arts Education Program in Arts and Crafts Education
Eskişehir/TURKEY yaseminariman@anadolu.edu.tr

1. GİRİŞ

Doku, görme ve dokunma duyularıyla kavranabilen, homojen bir yüzeysel etki ögesidir (Sözen ve Tanyeli, 2014, s.96)). Görsel sanatlarla ilgili yerli kaynaklarda doku, etimolojik açıdan genellikle dokunma fiiline dayandırılrsa da yabancı kaynaklar “texture” terimini kullanmaktadır. Texture dokum, dokunuş (Türkçedeki dokunmak fiilinden değil dokumak fiilinden hareketle) kumaş, teşekkül, bünye, yapı anlamına gelmektedir. Kökenine inildiğinde Fransızca “text” sözcüğünden türetilmiş texture (doku), yapı (constuct), bağlam (context), inşa etme (construct), dokuma (weave) anlamlarına gelmektedir. Türkçedeki dokunma kelimesi ise İngilizce’de “touch” kelimesiyle ifade edilmektedir. Buradan doku kavramının aslında dokunsallıkla ilgili değil doğrudan yapı ile ilgili olduğu sonucuna varılabilir. Dolayısıyla dokunun yalnızca yüzey değil, nesnenin yüzey karakteristiğine bağlı olarak nesneden yansıyan ışık ile ilişkili olduğunu anlayabiliriz (Seylan, 2005, s. 120). Bu kelime anlamları da bizi dokuyu çeşitlerine göre incelemeye götürecektir. Ancak öncelikle yüzeyi anlama çabası ile dokuyu ele almak yerinde olacaktır.

Her cismin yüzeyi dokunulduğunda sert ya da yumuşak pürüzler içerir. Bu pürüzlere o cismin dokusu denir (Divanlıoğlu, 1997, s. 58). Her cismin kendi yapısını yansıtan bir dokusu olsa da bir düzenin bir araya gelen elemanlarının kendi kişiliklerini, yapılarını yitirip birlikte bir etki uyandırmaları ile de ayrı bir doku meydana gelebilmektedir. Bu doğanın yapısal bir özelliğidir. Objelerin dış görünüşlerindeki ayrıcalıkları sağlayan, üzerlerindeki dokusal yapı farklılıklarıdır. Yani doku bir yüzey değerlendirmesidir (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 149).

Yüzey, çizgilerin uzayda aralıksız tekrarı ile oluşur. Matematik tanımı ile “bir cismi uzaydan ayıran dış ve yaygın bölüm” olarak tanımlanmaktadır. Kendi kuruluş yasalarına göre oluşan herhangi bir formun en dışta kalan niteliği olan yüzey; insanın algılamasında, nesnel dünya ile temasında nesnenin yapısı hakkında bilgi veren, nesne ile ilişki kurabilen en dış katmandır (Seylan, 2005, s.120). Yüzey nasıl olursa olsun dokuya dair parça ile bütün arasında bazı temel bağlantılar bulunabilir. (Gökaydın, 2002, s. 89), dokunun parça bütün ilişkisi üzerine bunun bir yığılma değil, bütünleşme olduğunu, bu ilişkilerin bütünleşmenin bağlantıları ile anlam kazanan bir elemanlar bütünlüğü olduğunu söyler. Çünkü elemanların birimlerin görev ve belirginliğini bu durum bütüne koşullandırır. Bu eylem birimin ve bütünün bir karşılık içermesidir. Dokunun tanımı ve parça-bütün ilişkisi şu maddeler ile ele alınabilir;

- Doku, birbirine eş ya da birbirini tamamlayan birim biçimlerin belli sistemlerle yan yana gelmesinden oluşur,
- Doğal dokularda dokuyu oluşturan birim biçimleri matematiksel bir yapılanma- bir eşlik göstermemesine karşın bütün içinde birbirlerini tamamlayarak yapısal sistemi oluştururlar,
- Dokulardaki yapısal karakterler, işlevleriyle ilişkilidir. Dokusal yüzeylerin oluşumunu sağlayan birim biçimleri ve bunların yan yana geliş sistemleri daima farklılıklar gösterir (Çellek ve Sağocak, 2014, s.150).

Mekân kavramının bir ögesi olarak yüzey, görme ve dokunma duyularımız ile algılanabilir.

Görsel algılarımız sırasında sertlik, esneklik, pürüzlük gibi niteliklerine verdiğimiz anlamlar genellikle geçmiş yaşantımızda dokunma duyumuzla edindiğimiz deneyimlere dayanarak vardığımız öznel yargılardır. Özellikle görsel sanatlarda yüzeye ait önemli bir özellik olarak kullanılan doku, dokunma duyumuzla edindiğimiz deneyimin görsel ifadesi olarak düşünülmesi yaygın bir görüştür. Ancak, her nesnenin bütünü örgütleyen bir iç yapı maddesi, kendini dış yüzeylerle, kabukla, doku ile kendini görünür kıldığı unutulmamalıdır. Bir kemiğin, süngerin yüzeyini diğer nesnelere daha pürüzlü kılan tamamen bu nesnelere içsel kuruluş nitelikleridir (Seylan, 2005, s. 120).

Her malzemenin kendi özelliğini gösteren bir dokusu vardır. Doku temel anlamı ile parçaların birliğinden, varlıkların birleşmesinden meydana gelmiş bir bütünlüktür. Bu bütünlükler, umulmadık sonuçlara neden olur. Bu olgu Fuller'e göre "enerjetik" yani insan ve evren ilişkisi anlamına gelir (Gökaydın, 2002, s.90).

Güngör (1983), dokuyu pürüzlülük ile açıklarken, pürüzlülüğü bir kutup, yumuşaklığı bir kutup olarak kabul ettiğimiz taktirde, arada pek çok doku kademesi bulunacağını söylemiş, fakat eğitim çalışmalarından bahsederken ifadelerin kolaylıkla anlaşılabilmesi için doku çeşitlerini kabaca üç grupta toplamıştır. Bunlar; sert (kaba) dokular, orta sert dokular ve yumuşak dokulardır. Ancak konu ile ilgili pek çok kaynak incelendiğinde dokunun şu şekillerde de çeşitlendirildiği görülmektedir;

- Doğal doku,
- Gerçek doku,
- Yapay doku,
- Görsel doku,
- Dokunsal doku,
- Organik doku,
- Kimyasal doku,
- Dinamik doku,
- Geometrik yapı doku,
- Kristal yapı doku,
- Optik doku,
- Güncel doku,
- Soyut doku,
- İcat edilmiş doku.

Burada şunu belirtmek gerekir ki (özellikle dokunun Türkçe ve diğer dillerdeki anlamları ile düşünüldüğünde), doku ile desen başka başka şeylerdir. Bir malzemenin yüzeyinde doğal olarak mevcut olan ya da sonradan yapılmış ve malzeme yüzeyinde pürüzlülük hissi yaratmayan boyama, baskı, resim ve motifler hiç bir zaman doku (doğal) sayılmazlar. Ancak bir malzemenin dokusu o malzemeye gözü kapalıyken bile el sürüldüğünde hissedilen pürüzlülük duygusudur. Elle hissedilen sıcaklığın, soğukluğun ve bastırınca duyulan yumuşaklık ve sertliğin dahi doku ile alakası yoktur. Burada doku kelimesi ile, hafifçe bir cisme dokunulup üzerinde el gezdirildiğinde hissedilen pürüzlülük kastedilmektedir. Üzerinde pek çok küçük delik ve gözenek bulunan bir lastik sünger aslında yumuşak bir madde olmasına rağmen, elle hafif dokunulduğunda bu gözenekler pürüzlülük hissi yarattığı için sert dokulu bir cisim sayılır (Güngör, 1983, s.26). Burada Güngör'ün bahsettiği yapay/görsel doku değil, gerçek dokudur.

2. DOĞAL DOKU / GERÇEK DOKU / DOKUNSAL DOKU

Cisimlere dokunmakla hissedilen dokulardır. Doğal doku işlevsellikle ilgilidir ve dış yapı ile dış yapı arasında uyum vardır (Çellek ve Sağocak, 2014). Hem dokunma ve hem de görsel idrakle algılanan doğal dokular, sert ve yumuşak dokular olarak ikiye ayrılırlar. Bu iki doku birbirinin zıttıdır. Bu iki zıt doku arasında bir seri orta sertlik ya da orta yumuşaklıkta ara doku türleri vardır. Sert dokulu bir yüzey (işlenmemiş granit yüzeyi gibi), gözle algılandığında olduğundan daha yakında ve büyük görünür. Yumuşak dokulu bir yüzey (işlenmiş mermer yüzeyi gibi), ya da cisim ise diğerinin zıttı olduğundan etkisi de zıttır (Divanlıoğlu, 1997). Doğal doku, işlevsellikle ilgilidir ve iç yapıyla dış yapı arasında uyum vardır. Doğadan kaya, ağaç kabuğu, yaprak, tahta, balık, portakal, kozalak, deri gibi örnekler verilebilir (Çellek ve Sağocak, 2014). Doğada en yaygın bulunan doku türü gerçek dokulardır. Karanlık bir odada, elimizi cam veya duvara sürsek, etki farkını ve ne olduklarını anlarız. Çok farklı dokunsal değerler oluştururlar. Bu dokunsal değerler de, objenin yüzey kalitesidir. Bunu algılama dokunma yolu ile olur. İşte dokunma duyumuza seslenen bu dokulara gerçek ya da doğal dokular diyoruz. Üzerimizde kabarıklık, yumuşaklık, kayganlık, soğukluk, rahatlık, pürüzlü, pütürlü gibi çeşitli duygular meydana getirirler. Kumaşı alan kişi, malzemeyi parmakları ile yoklayarak yüzey kalitesi hakkında bir fikir edinebilir. Malzemenin elimizde bıraktığı etkiye göre yünlü, pamuklu veya karışık biçiminde bir sonuca varırız (Gökaydın, 2002).



Resim 1. Doğal doku / Gerçek dokuya örnek; ağaç kabuğu dokusu.

Ressamlar da malzemenin gerçek dokusunu işlevsel hale getirebilir ve bu çalışmalar sıklıkla iki boyutluluk sınırını aşip üç boyutluluğa yönelmiş gibi görünür. Sanatçılar tuval yüzeyi üzerinde çizmeye ve boyamaya başladığında yüzeyin dokusal niteliğini değiştirirler. Bazı durumlarda, füzün veya grafitle olduğu gibi, değişim hafiftir ve yüzey hissinde çok az bir değişiklik yapılmıştır. Diğer taraftan impasto (yoğun boya tabakası) resimlerde uygulanan boyanın kalınlığı

ve dokusu oldukça ağır ve kalıplanmış olabilir. Bu yığılmış malzeme yüzeyin dokunuş hissini değiştirir ve genellikle boya kendi keskin ışık ve gölgelerini yaratacak şekilde dokulanır. Dokusal zenginleştirme belirli konunun oluşturulmasında kullanılabilir, ama çoğu zaman sadece ilginç görsel detaylı bir alanı canlandırmak için kullanılır (Ocvirk, vd. , 2015, s. 169).

Doku sanatta bilinen ilk mağara resimlerinden itibaren her zaman kullanılmıştır. Nitekim Paleolitik dönem insanının mağara duvarlarının dokusunu izomorflar halinde, yani çıkıntuları bazı şeylere (bizon ve benzeri hayvanlara) benzeterek kullandığını ya da düz yüzeylerde motif kullanımını tercih ettiğini biliyoruz. Ancak gerçek anlamda bilinçli olarak ilk kez 20. Yüzyılda kullanıldı. Kum, kağıt vs. Malzemenin gerçek dokusu sezildiğinde, fiziki doku, sanatın bir parçası oldu. İlk kullanımında formlara çok değişik bir estetik anlam getireceği düşünülüyordu. Doku öğesini eserlerinde ilk kullananlar; Picasso, Braque, Jackson Pollock, Marc Toby, Debuffe ve Burri'dir. Seura ışık titreşimini, Van Gogh ise doğanın ritmini kullanmıştır. Emprestyonistler doğanın geçici hallerini fırça vuruşları, fizik, renk, vizüel doku olarak kullanmışlardır (Gökaydın, 2002). Van Gogh'un Yıldızlı Gece (Starry Night) resminde olduğu gibi, diğer sanatçılar da pigmenti ağır şeritler halinde doğrudan boya tüpünden sürerek boyanın açtığı izlerle resmin konusunu güçlendirir. Her iki durumda da gerçek dokunun oluşumu, resim materyallerinin kendine has karakteri olan boya kalitesi ile güçlendirilir. Sanatçı boya kalınlığını, parlaklığını, ve dokusal zenginliği, çeşitli vernikler, bağlayıcıların kum ve mermer tozu ile birarada tutulması aracılığıyla kontrol eder. 1908'de Picasso çizimine bir parça kağıt yapıştırdı. Bu bilinen ilk papier colle örneğidir. Daha sonra bu uygulama gazetelerin parçaları, menüler, biletler ve benzerlerinin kullanımını içerecek biçimde genişletilmiştir. Papier colle kısa zamanda gerçek nesnelere kullanan bir sanat formu olan kolaj tekniğine yol açtı. Halat, sandalye hasırı ve kağıttan daha büyük cisimler olan başka eşyalar kullanıldı. Bu nesnelere gerçek doku ve taklit doku deneyimini yanyana getirmek için, baskı dokuların olduğu fotoğraflarla birlikte kullanıldı (Ocvirk vd., 2015, 170). Buna verilebilecek en iyi örneklerden biri Alman sanatçı Anselm Kiefer'in çalışmalarıdır. Kiefer 1980'lerde ortaya çıkan Yeni Dışavurumcu sanat akımının en önemli sanatçılarından biridir. Alman tarihi ve kültürünün trajik görüntüleri üzerine yorumlar, simgesel manzaralar yapmıştır. Sanatçı, "büyük boyutlu tuvallerinde harap manzaraları, savaş sonrası ortamları dile getiren geniş ufuklu görünüşleri, abartılmış bir perspektifin kullanıldığı iç mekanları konu alır... Resimlerinde figür kullanmamasına karşın kompozisyonları, psikolojik baskıları, ölümü ve yalnızlığı çağrıştırmaktadır" (Ötgün, 2000). Bu çağrışımlarda oldukça başarılı olmasının bir nedeni belki de dokuyu kullanıyor olmasıdır. Kiefer, boyayı kat kat sürerek, sık sık saç, saman gibi farklı materyaller kullanır. Böylesi katmanlı çalışmalar yaparken bazen kazıması bazen yakması gerekmiş ve bu eserlerinde kullandığı yöntemleri 1974 yılında yayımlanan Malen-Verbrennen (resim yapmak) adlı yapıtında anlatmıştır (Genç, 2015). Malzeme kullanımına Beuys'tan etkilenerek başlayan sanatçı, bu ağır malzemeleri büyük boyutlu tuval yüzeyleri üzerinde kullanmaktan çekinmez. Yalnızca boya ya da beton-harç ile değil gerçek malzemeleri de yüzey üzerine yapıştırarak resimlerine üçüncü boyutu ekler. Resimlerine uzaktan bakıldığında iki boyutlu ve yalnızca görsel doku görülürken, yakından ya da farklı açılardan bakıldığında dokunsan gerçek doku oldukça etkili biçimde hissedilir. Renk kullanımına önem verse bile kuşkusuz çalışmalarında en öne çıkan tasarım elemanı dokudur. Sanatçının rahatsızlandığı ve büyük boyutlu tuvaler üzerinde çalışmadığı bir dönemde 70x100 cm boyutlarında duralitler üzerine yaptığı "defterler" adını verdiği bir dizi doku çalışmaları da bulunmaktadır.



Resim 2. Gerçek dokunun resimde kullanımına örnek, Anselm Kiefer'in çalışmalarından bir detay.

3. YAPAY DOKU / GÖRSEL DOKU

Herhangi bir cismin resmini yaparken onun yüzeyinin pürüzlük derecesi bir takım taramalar ve noktalar yardımıyla belirtilir ki kağıt üzerine resmedilen bu doku bir yapay dokudur. Çünkü resme elle dokunulursa, elde hiçbir zaman o cismin yüzeyinde gerçekte hissedilen doku etkisi oluşmaz. Buna karşılık gözle bu resme bakıldığında o cismin yüzeyindeki pürüzlülük derecesi oldukça iyi anlaşılabilir. Bu bakımdan yapay doku resimde, kumaş desenlerinde ya da gerçekte malzemeye vermek istediğimiz pürüzlülüğü anlatmak üzere tasarımda ve ayrıntı detay resimlerinde çok kullanılır. Yapay dokulara görsel doku da denilebilir (Güngör, 1983). Görsel dokular, renkler, tonlar, çizgiler, motiflerden oluşur. İki boyutlu elemanlardır. (Gökaydın, 2002). Her yüzey kendi karakteristik açık, koyu ve yansıtma özelliğine sahiptir. Sanatçının malzemesiyle ustaca yeniden üretildiklerinde bu taklitler, nesnelerin gerçek yüzeyleriymiş gibi yanılgısına sebep olabilir. Gerçek gibi görünen ama aslında gerçek olmayan yüzeyin niteliğinin taklit doku olduğu söylenir. Taklit dokular, şeyleri tanınabilir yapmak için kullanılırdılar, daha da ötesi bizler onları izlerken zengin bir dokunsal haz deneyimleriz. Hollandalı ve Flaman ressamlar mükemmel doğal etkilere sahip natürmortlar ürettiler. Eserleri taklit dokuya duydukları adanmışlık ve tutkuyu gösterir. İç mimarlar bu tekniği, taklit taş veya damarlı mermer gibi sahte yüzey boyama işlemleri yaparken kullanır. Taklit doku genellikle, fotoğrafik detaylar kullanıp gerçekliğine ikna ederek göz aldatmacası yapmaya çalışan trompe l'oeil resimleri ile ilişkilendirilir. Simülasyon, kendi başına oldukça etkileyici bir beceri olabilen bir kopyalama tekniğidir. Ancak bir izleyici kompozisyonun sunduğu her şeyi deneyimleyebilmek için detay zenginliğini aşmak zorundadır (Ocvirk vd., 2015, s. 172).

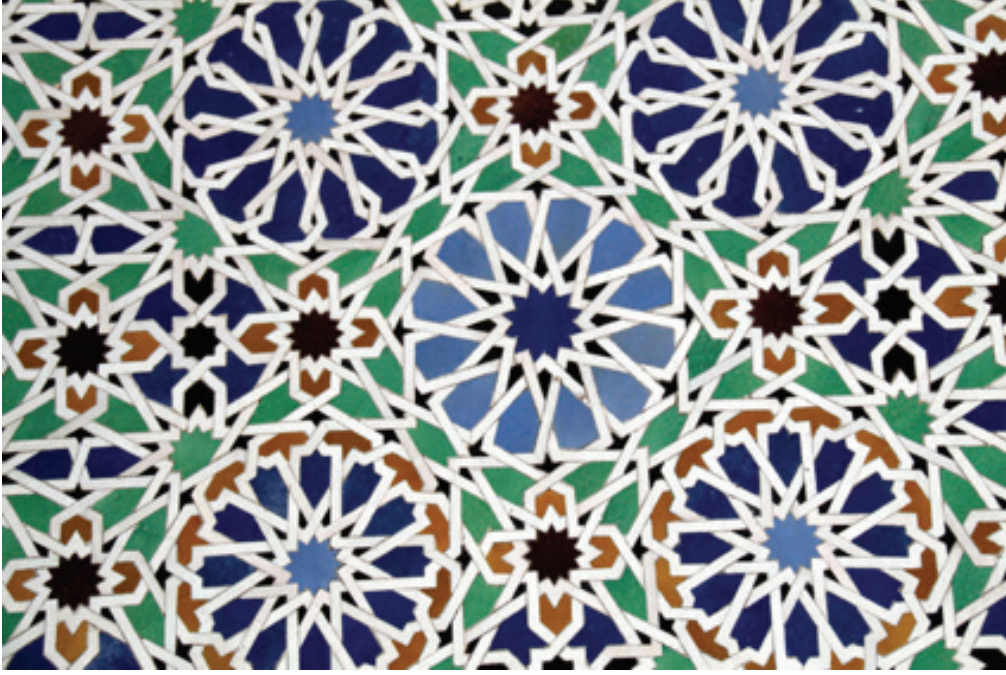


Resim 3. Yapay doku / Gör el dokuya örnek; Ralph Goings, Cream Pie, 1979, oil on canvas.

Resim 3'te hiperrealist sanatçı Ralph Goings'in "Cream pie" isimli çalışmasını görüyoruz. Hiperrealist sanatçılar çalışmalarında görsel dokuyu en detaylı biçimde kullanmaya çalışırlar. Fırça izleri görünmemesine rağmen yansıttıkları objenin dokusu neredeyse gerçek denilebilecek şekildedir. Fotoğrafik görüntüler ile iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu bir yanılsama oluştururlar. Goings'in bu çalışmasında; parlak pürüzsüz bir zemin üzerinde bir dilim pasta ve bir fincan kahve görüyoruz. Kullanılan tabak ve fincan için porselen diyebiliriz, çünkü maddenin dokusu oldukça gerçek denebilecek şekilde yansıtılmış. Kahve fincanının yanında duran kaşık için, aynı yüzey üzerinde aynı boya malzemeleri kullanılarak yapıldığı halde metal diyebiliriz. Tüm resim yağlı boya ile yapılmış olmasına rağmen, tüm objelerin dokusu birbirinden farklı görünmekte; pastanın kreması, metal kaşık, porselen tabak ve fincan, daha geride duran cam bardak, peçete ve çatal. Oysa tuval yüzeyi üzerinde elimizi gezdirecek olsak hiç bir pürüz hissetmeyiz. Bu doku sadece görsel olarak algılanabilen yapay dokuya iyi bir örnektir.

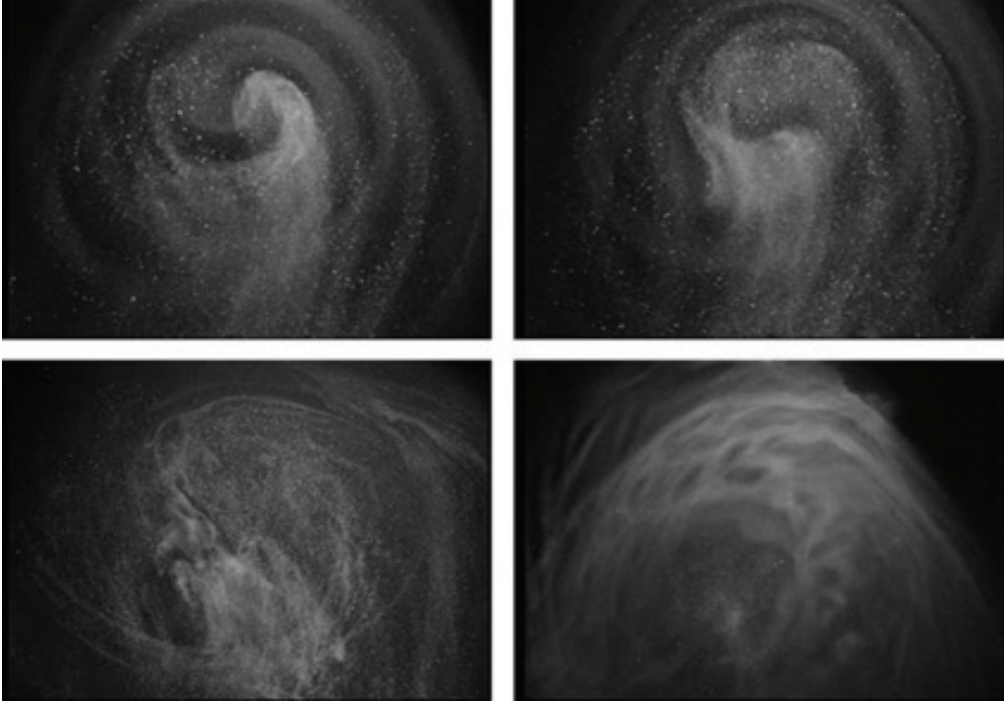
Doku diğer sanat elemanları arasında belki en özgün olanıdır, çünkü hızlıca iki duyu sürecini harekete geçirir. Dokunma duyusu yoluyla daha yakından ve daha dramatik olarak kavranır, ama aynı zamanda dokuyu görebilir ve buna bağlı olarak hissini tahmin edebiliriz. Bir resmi ya da heykeli seyrederken, sanatçının şekil, renk ve değer örüntülerini kullanım karakteristiği yoluyla objeleri tanıyabiliriz. Ama aynı zamanda sanatçının bu nesnelerin yüzey karakterini işleyişine de tepki verebiliriz. Böyle bir durumda, hem görsel hem de dokusal deneyimler ediniriz (Ocvirk, vd, 2015, s. 172). Yani görsel ve gerçek dokular ayrı ayrı olabileceği gibi, bir arada da bulunabilirler. Halı yüzeyi gerçek ve görsel doku birlikteliğine güzel bir örnektir. Halı yüzeyi hem gerçek hem görsel doku ile örtülüdür (Gökaydın, 2002).

Halıya değinmişken görsel dokulara verilebilecek en iyi örneklerden biri olan örüntüden bahsetmek yerinde olacaktır. Doku ile örüntü arasındaki fark boyutluluktur. Örüntü tekrarlarından oluşur ve yüzeyin dokusu ile ilgili değil görüntüsü ile ilgilidir. Ancak görsel dokusu bulunur ve çoğunlukla süsleme olarak hizmet verir. Bunlara geometrik doku da denir.



Resim 4. Görsel doku (geometrik yapılu doku) ya da örüntü örneği, El- Hamra Sarayı'ndan mozaik örneği.

El- Hamra mozaik örneğinde de gördüğümüz gibi böyle bir yüzeyde gördüğümüz ve dokunduğumuzda hissettiğimiz şey birbirinden oldukça farklı olacaktır. Dokunduğumuzda düz bir yüzey hissederken, gördüğümüzde renklerin açık-koyu olması, şekil ve motiflerin içiçe geçmesinden kaynaklı optik illüzyon denebilecek bir hisle karşı karşıya kalırız. Bu his troemp l'oil resimlerindeki gerçeklik yanılsaması olmasa da bir sonsuzluk döngüsü hissine işaret edebilecek bir histir. Kaleydeskoplar gerçek minik cisim parçaları kullanarak bir mercek yardımıyla bakmamızı sağlayarak benzer bir his yaratabilirler. Böyle düşünüldüğünde farklı bir açıdan da olsa halılar da olduğu gibi kaleydeskoplar da hem gerçek hem de görsel dokuya örnek olabilirler. Dokuları sınıflandırmak bazen zor olsa da bu tip dokulara bir örnekte icat edilmiş dokulardır. Çoğunlukla dekoratif zenginleştirme ve görelî üstünlük veya vurgu ve hareket için kullanılırlar. Sanatçılar genellikle bir deneyime ya da sıradan gerçekliğin dışında bir yere çağrışım yapmak, izleyiciyi şaşırtmak için icat edilmiş dokuları kullanırlar. Brian Fridge'nin "Ardışık Kubbe" isimli çalışması buna örnek olarak gösterilebilir. Ardışık kubbe, sanatçının buzdolabı dondurucusunun içinin 7 dakikalık videosudur. Videonun malzemesiyle sanatçı icat edilmiş ya da oluşturulmuş bir doku yaratır. Bu malzemenin zaman bazlı boyutu normalde görülemeyecek imgeleri ortaya çıkarır ve mini evrenler yaratır (Ocvirk, vd, 2015).



Resim 5. İcat edilmiş doku örneği, "Vault Sequence (Ardışık Kubbe)", Brian Fridge.

5. DOKUNUN DUYUMSANMASI

Duyumsamak, (-i) duyular aracılığıyla bir şeyi algılamak demektir (tdk). Felsefe ve sanat alanında Willhelm Worringer'in yazdığı "Soyutlama ve Duyumsama /Özdeşleşim (Abstraction und Einfühlung)" ve Gilles Deleuze'nin Francis Bacon üzerine yazdığı "Duyumsamanın Mantığı" konu ile ilgili ele alınabilecek iki önemli eserdir. Ancak ikisinde oldukça geniş bir içeriğe sahiptir ki burada yalnızca ikisinin de duyumsama tanımlarına kısaca yer verilecektir. Worringer duyumsamayı soyutlama ile yanyana getirerek iki kavramı da kendi içinde ve birbirleriyle ilişkilendirerek sanatın düşünsel boyutuna önemli açıklamalar getirmiştir. Ona göre duyumsama eyleminin şartı, genel kavrayıcı bir etkinliktir. "Her duyulur obje, benim için var olduğu sürece, daima iki ögenin, duyulur veri ile benim kavrayıcı etkinliğimin bileşkesidir. Estetik haz, bir obje'de kendi kendimizden duyduğumuz bir hazdır" der (Worringer, Çev. Tunalı, 1985, s. 16). Araştırmanın temelini oluşturan bu cümleler, doku ile duyumsama kavramlarını yanyana getirme ihtiyacını açıklar niteliktedir. Doku ister dokunsal ister görsel olsun bir nesneyle olan aradaki bağı kılan bir unsurdur. Böylelikle belki de kendimizden duyduğumuz hazza bir objeyi aracı kılmış oluruz. Yani doku bize ayna olacak varlıkla aramızda bir bağ oluşturur. Varoluşçu psikolog Rollo May de " bir nesneyi ona duygulanımsal bağlanışımız olmadan göremeyiz" der (May, Çev. Oysal, 2016). Worringer duyumsamanın özü itibarıyla soyut sanatta vucüt bulduğuna vurgu yapsa da Deleuze Cezanne ve Bacon'ın sanatını ele alarak konuyla ilgilenmiştir. Cezanne figure giden yola basit bir ad verir; duyumsama. Figure, duyumsamayla ilişkili duyulur biçimdir; doğrudan doğruya sinir sistemine etki eder, yani tene. Soyut biçim ise beyin dolayısıyla işlediğinden beyne hitap eder. Duyumsama kolay olanın, önceden yapılmışın, klişenin tersidir, aynı zamanda sansasyonel olanı, kendiliğinden olanın da tersidir. Duyumsamanın bir

yüzü özneye bir yüzü nesneye çevrilidir (Deleuze,Çev. Batukan ve Erbay, 2009,s 40). Dokuda böyle değil midir? Varolan nesnenin kendi yapısını yansıtıırken ona dokunan ya da gören kişinin de kendi geçmiş deneyimlerine bağlı olarak hissettiği şeydir. Bacon söyleşilerinde sık sık “duyumsamanın düzenleri”, “duyumsal düzeyler”, “duyulur alanlar”, ve “hareketli sekanslar”dan söz ederken ne demek istiyordur. Başta her düzene düzeye veya alana spesifik bir duyumsamanın karşılık geldiği sanılabılırdi; Bu durumda her duyumsama bir sekansın ya da bir dizinin içinde bir terim olacaktı. Resmin özellikle de Bacon’inkinin dizilerle ilerlediği kesindir. (Papa dizisi, portre dizisi, ağız dizisi gibi). Her bir duyumsama çeşitli düzeylerde, farklı düzenlerde ya da çoklu alanlardır (Deleuze,Çev. Batukan ve Erbay, 2009, s. 41). İzleyiciye vermek istediği duyuyu gruplara ayırıyor ve diziler halinde konuyu işliyor olabilir mi?

Dokuyu duyumsamak adına onu da kendi içinde bir diziyeye ayırmak mümkündür. Çünkü dokular da duyumsayan kişi için farklı alanlarda farklı etkiler yaratır. Güngör (1983) bunu üç başlıkta toplamıştır. Bunlar;

- **Dokunun kendi etkisi;** İnsanlar hayatları boyunca elle dokunarak hissettikleri dokuları aynı zamanda da pürüzleri görerek öyle keskin alışkanlıklar edinmişlerdir ki, artık elle dokunmadan cisimlerin dokusu hakkında söz söyleyebilirler. Bu alışkanlık sayesinde görsel idrak bir nevi doku organı gibi görev yapar. Örneğin; sert dokulu cisimler olduğundan daha yakında, yumuşak dokulu cisimler olduğundan daha uzakta görünür.

- **Dokulu malzemenin renk etkisi;** sıcak renkler adı altında toplana sarı, kırmızı ve turuncu renklere sahip cisimler olduklarından daha yakında, yeşil , mavi ve mor gibi soğuk renkler olduklarından daha uzakta görünürler.

- **Dokulu yüzeylerin parlaklığının etkisi;** parlak cisimler olduğundan daha yakın, mat cisimler daha uzakta görünürler.

- **Nasıl gördüğümüzden çok nasıl hissettiğimiz konusuna değinecek olursak;** yumuşak dokulu cisimler insanda sükunet ve rahatlık duyguları uyandırırken, sert cisimler dinamik duygular oluşturur. Sert dokular insanı uyanık tutar, azim ve iradesini destekler, keza insana heyecan verir (Güngör, 1983, s. 27). Bu sebeple, resimde doku kullanımı yansıtmak istenilen duyuyu izleyiciye ulaştırmak adına hayli önem taşır. Aynı şekilde mekan tasarımlarında, endüstriyel tasarımlarda, moda tasarımında da önemi yadsınamaz.

SONUÇ

Temel tasarım elemanlarından biri olan doku, özellikle resim sanatında, yalnızca organik bir değer olarak doğal-dokunsal değil, yapay-görsel olarakta yer almaktadır. Her ne kadar resim sanatında 20. Yüzyılda biliçli olarak kullanılmaya başlansa da, geriye dönüp bakıldığında mağara resimlerinden itibaren tüm sanat tarihinde dokunun etkisi görülmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte doku çeşitleri de artmış, hatta artık güçlkle sınıflandırma yapılmaktadır. Bu araştırmada, doku yalnızca bir görsel tasarım elemanı olarak ele alınmamış, felsefi derinliği de göz önünde bulundurulup, duyumsamak kavramı ile ilişkilendirerek açıklanmaya çalışılmıştır. Sanat eğitiminin her düzeyinde yapılabilecek doku çalışmaları olsa da (gerçek dokulu cisimlerle yüzey üzerinde tasarımlar, kağıt üzerine çini mürekkebiyle doku uygulamaları yada geometrik örüntülü motif tasarımları gibi) lisans ve lisans üstü düzeyinde sanat eğitimi ile birlikte, felsefe ve psikoloji alanları da işe koşularak yapılacak araştırmalar da alana önemli katkılar sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Çellek, T., Sağocak, A. M. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık. (1. bs.)*. İstanbul: Grafik Kitaplığı.
- Deleuze, G. (2009). *Francis Bacon Duyumsamanın Mantiği. (1. bs.)*. İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Divanlıoğlu, H. D.. (1997). *Temel Tasar Tasarı'nın Öge ve İlkeleri*. İstanbul: Birsen Yayınevi.
- Genç, K. (01, 01 2015). *mimarcasananat.com*. 11 26, 2015 tarihinde *mimarcasananat.com*: <http://www.mimarcasananat.com/resim/anselm-kiefer.html> adresinden alındı
- Gökaydın, N. (2002). *Temel Sanat Eğitimi Sanat Eğitimi Öğretim Sistemi ve Bilgi Kapsamı*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Güngör, İ.H., (1983). *Temel Tasar. (2. bs.)*. İstanbul: Kipaş Yayınları.
- Ocvirk, O.G., Stinson, R.E., Wigg, P.R., Bone, R.O., Cayton, D.L. (2013) *Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Öğün, C. (2000, 10 01). *Çizgi Dışı Sanatçılar: Anselm Kiefer*. İ.S.K. Aylık Bülten , s. 97.
- Seylan, A. (2005). *Temel Tasarım*. Ankara: Dağdelen Basın Yayın.
- Sözen, M., Tanyeli, U. (2014). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Worringer, W. (1985). *Soyutlama ve Özdeşleşim*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Resim 1- Doğal doku / Gerçek dokuya örnek; ağaç kabuğu dokusu. Fot.yazara ait, 2016.
- Resim 2-Gerçek dokunun resimde kullanımına örnek, Anselm Kiefer'in çalışmalarından bir detay. Fot.yazara ait, Albertina Museum, Viyana, Avusturya, 2016.
- Resim 3- Yapay doku / Görsel dokuya örnek; Ralph Goings, Cream Pie, 1979, oil on canvas. (Erişim Tarihi: 17.11.2016)
<http://flavorwire.com/130740/10-works-of-art-that-look-good-enough-to-eat>
- Resim 4 - Görsel doku (geometrik yapılu doku) ya da örüntü örneği, El- Hamra Sarayı'ndan mozaik örneği (Erişim Tarihi: 03.01.2017)
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c5/60/da/c560daaa3a8114364443d45238b5f2f1.jpg>
- Resim 5 - İcat edilmiş doku örneği, "Vault Sequence (Ardışık Kubbe)", Brian Fridge. (Erişim Tarihi: 16.12.2016)
https://media.mutualart.com/Images/2015_04/25/15/150634204/037fbde0-416a-41b8-b589-caf636da0b1e_570.Jpeg
- Duyumsama tanım (Erişim Tarihi: 05.01.2017)
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_btse&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5876da856e9f09.74026355