



journal
of arts

International Peer-Reviewed and
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve
Açık Erişimli Elektronik Dergi



ratingacademy.com.tr/ojs

Volume / Cilt : 3

Issue / Sayı : 2

Year / Yıl : 2020

E-ISSN : 2636-7718

DOI : 10.26809



journal of arts

E-ISSN: 2636-7718

*International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal
Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi*

**Volume / Cilt: 3
Issue / Sayı: 2
April/Nisan 2020**

WEB: <https://ratingacademy.com.tr/ojs/index.php/arts>

E-mail: arts@ratingacademy.com.tr

Address: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 119, Merkez-Çanakkale/TURKEY

ABSTRACTING & INDEXING

ERIHPLUS

Dergipark

CROSSREF

iThenticate

Google Scholar

ASOS Index

Scientific Indexing Services

ISSN

Academic Research Index: ResearchBib

DOI

International Services For Impact Factor and Indexing (ISIFI)

Türk Eğitim İndeksi

Infobase Index

ROOT Indexing

Journal TOCs

ROAD

Society of Economics and Development

Budapest Open Access Initiative

Directory of Resarch Journals Indexing (DRJI)

PKP Index

Science Library Index

Bielefeld Academic Source Engine: BASE

Academic Journal Index (AJI)

OCLC WorldCat

Scipio-ro

SI Factor

International Institute of Organized Research (I2OR)

EZB (Electronic Journals Library)

Idealonline

Semantic Scholar

CNKI Scholar

Euro Pub

MIAR

ABOUT THE JOURNAL / DERGİ HAKKINDA

Journal of Arts (E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566) is an international peer-reviewed and periodical journal. It aims to create a forum on arts. It brings together the views and studies of academicians, researchers and professionals working in all branches of arts. The Journal publishes research papers in the field of arts.

Articles published in the journal; It can be freely accessed, readable, downloaded, copied, distributed, printed, scanned, linked to full text, indexed, transmitted as data to the software, and used for any legal purpose without financial, legal and technical barriers.

*The publication language of the journal is **Turkish and English.***

The articles are sent electronically via the Article Tracking System.

Journal of Arts (E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566), uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Dergi, sanatın temellerinin tartışıldığı bir forum oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Sanat alanlarında çalışan akademisyenler, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmalarını Dergide bir araya getirilmektedir. Journal of Arts, bütün sanat alanlarında yapılmış çalışmalara yer vermektedir.

Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dizinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.

Derginin yayın dili **Türkçe ve İngilizce'dir** Yazılar, Makale Takip Sistemi üzerinden elektronik ortamda gönderilmektedir.

Owner/ Sahibi

RATING ACADEMY
Ar-Ge Yazılım Yayıncılık Eğitim Danışmanlık ve Organizasyon Ticaret
Limited Şirketi

Editors/Editörler

Assoc. Prof. Dr. Evren KARAYEL GÖKKAYA
Çanakkale Onsekiz Mart University
(Chief Editor)

Assoc. Prof. Dr. Delila ÖZBAY
Namık Kemal University
(Co Editor)

Assist Prof. Dr. Tuba KORKMAZ
Çanakkale Onsekiz Mart University
(Co Editor)

iv

Managing Editor/Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cumali YAŞAR
Çanakkale Onsekiz Mart University

Contact / İletişim Bilgileri

Adress : Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 119,
Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
Tel: +90 555 477 00 66
WEB : <https://ratingacademy.com.tr/ojs/index.php/arts>
E-mail : arts@ratingacademy.com.tr

EDITORIAL BOARD / EDİTORYAL KURUL

Arzu PARTEN, Kocaeli University, TURKEY

Çağlar DOĞRU-Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Deniz KÜRŞAD, Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

H. Esra ÇİZMECİ AVCI, Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Jerzy WYPHC, Adama Michiewicz University, POLAND

Juan Bernardo PINADA, Zaragoza Universty, SPANISH

Luigi COLOPIETRO, Academy of Frolance, ITALY

Milos DJORDJEVIC, University in Kragujevac, SERBIA

Tim HOLTABIDDLE, Salem State University, USA

Velimir VUCICEVIC, Art University of Belgrade, SERBIA

Yeşim ZÜMRÜT, Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Yıldız GÜNER, Mimar Sinan Fine Arts, TURKEY

REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ

Prof. Dr. Ali SEYLAN, *Ondokuz Mayıs University, TURKEY*

Prof. Dr. Canan ATALAY AKTUĞ, *Çanakkale Onsekiz Mart University, TURKEY*

Prof. Dr. F. Deniz KORKMAZ, *Eskişehir Osmangazi University, TURKEY*

Assoc. Prof. Dr. Güzin AYRANCIOĞLU, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

Assoc. Prof. Dr. Tarık YAZAR, *Ondokuz Mayıs University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Arzu PARTEN, *Kocaeli University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Ayşe KURŞUNCU, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Ceren Ayşenur ASMAZ, *Arkin University of Creative Arts and Design (ARUCAD), CYPRUS*

Assist. Prof. Dr. Ceyda GÜLER, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Fidan TONZA HELVACIKARA, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

vi

Assist. Prof. Dr. Halil Cenk BEYHAN, *Çanakkale Onsekiz Mart University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Hande BÜYÜKATLI, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

Assist. Prof. Dr. Sedat BALKIR, *Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY*

THE AIM AND SCOPE OF THE JOURNAL

Journal of Arts is an **international peer-refereed journal** which started to be published in 2018. The journal aims to include works in different art fields. In this framework, high quality theoretical and applied articles are going to be published. The views and works of artists, academicians, researchers and professionals working in all fields of arts are brought together. The articles in the journal is published 4 times a year; **WINTER (January), SPRING (April), Summer (July), AUTUMN (October)**. The **DOI number** is assigned to all the articles published in the journal.

Journal of Arts is an **electronic and open access** journal. The journal's articles have "free availability on the public internet, permitting any users to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of these articles, crawl them for indexing, pass them as data to software, or use them for any other lawful purpose, without financial, legal, or technical barriers other than those inseparable from gaining access to the internet itself."

Manuscripts submitted to *Journal of Arts* should be in line with **the following publication policies and writing rules**. The evaluation process is not started for articles that are not prepared in accordance with the publication principles and the writing rules.

PUBLICATION POLICIES

1. *Journal of Arts* has begun its publishing life in April 2018. It is an internationally peer-reviewed and periodical journal published regularly in four issues per year (**January, April, July and October**), in the fields of **music, sculpture, paint, ceramic, graphic, photography, architecture, tile, cinema, theatre, opera, ballet, literature and etc.** All articles submitted for publication are evaluated by the editors in chief, editorial board and referees.
2. The journal accepts the studies written in **Turkish** and **English**. Original research papers, technical notes, letters to the editor, discussions, case reports and compilations are published in the journal.
3. Only the original scientific researches are included. It is essential that the information created in scientific study needs to be new, suggest new method or give a new dimension to an existing information
4. *Journal of Arts* is an **open access electronic journal**. All articles published in the journal are assigned the **DOI number**. Researchers worldwide will have full access to all the articles published online and can download them with zero subscription fees.
5. The editor-in-chief and the relevant editors have the authority not to publish the articles, to make regulations based on the format or to give back to the author for correction that do not comply with the conditions of publication within the knowledge of the editorial board. All studies submitted to *Journal of Arts* are sent to at least **two referees** after the initial review of the editors in chief, and editors related to the study issue with respect to formatting and content. After having positive feedbacks from both of the referees, the manuscripts are published. In case of having one positive and one negative feedback from the referees, the

manuscript is sent to a **third referee**. Identities of authors are kept in the posts to be sent to the referees (Double-blind peer review). In addition, the authors are not informed about the referee

6. The referee process is carried out by the **editors in chief**. A study that the editors in chief does not find suitable or does not accept is not included in the journal, even though the referee process is positive. In this regard, authors can not create a liability for the journal and other boards of the journal.
7. The editor in chief have **7 days** for the appointment of the referees after the arrival of the manuscript . While they appoints the referees, they take the views of the other editors related to the study issue. The studies sent to the referees for evaluation are expected to be answered within **30 days**. In case this is overcome, the editor makes a new referee appointment and withdraws the request from the former referee.
8. Required changes must be made by the author within **15 days** after the decision of "Correction required" given in article acceptance decision.
9. The studies submitted for publication in the journal must have **not been published elsewhere** or have **not been sent another journal to be published**. The studies or their **summaries which were presented in a conference or published can be accepted** if it is indicated in the study. In addition, if **the work is supported by an institution or is produced from a dissertation**, this should be indicated by a footnote to the title of the work. Those who want to withdraw their publications for publication for some reason must apply to the journal management with a letter. The editorial board assumes that the article owners agree to abide by these terms.
10. All responsibility of the studies belong to the authors. Studies should be prepared in accordance with international scientific ethics rules also mentioned in the journal. Where necessary, a copy of the ethics committee report must be added.
11. The articles submitted to the *Journal of Arts* are sent to the referees after they have been checked with the "iThenticate" plagiarism scanning program to see if they are partially or completely copied (plagiarism) from another study. Regulation is demanded from the author for the articles which are high in the plagiarism result (**20% and over**). If the required regulation is not made within **60 days**, the study is rejected.
12. Copyright of all published studies belongs to the *Journal of Arts*.
13. **No copyright payment** is made.
14. No study has differentiation or superiority from another study. Each author and study has the same rights and equality. No privileges are recognized.
15. Studies submitted for publication in our journal must be prepared according to the rules of spelling of journal. Spelling and template are included in are included in the "Author Guidelines" heading
16. Articles submitted for evaluation must not exceed 25 pages after they are prepared according to the specified template. Article summary should not exceed 300 words and minimum 3 and maximum 7 keywords should be written.

STYLE REQUIREMENTS

1. The text must be written **single spaced** by using standard Microsoft Office Word format. Margins should be 2,5 cm for all sides of the page.
2. The total length of any manuscript submitted must not exceed **25 pages** (A4).
3. The manuscript, which does not show the names of the authors, must include the followings: Title, Abstract, Keywords under the abstract, introduction, main text, conclusion, references and appendix.
4. No footer, header or page numbers required.
5. The manuscript language can be **Turkish** or **English**
6. Each manuscript must include abstract, no more than **150 words**.
7. At most **5 key** words must be written below the abstract.
8. **Abstracts** and key words must be written in Times New Roman 10 font size and single spaced. It also should be in italic letters.
9. **The main text** should be written in Times New Roman 12 font size and single spaced. The first line of the paragraph should be shifted by 1,25 cm from the left margin. Paragraph spacing after a single paragraph (6 nk) should be given.
10. All the headlines, set in the midst, should be written in bold, in Times New Roman 12 font size and 1,5 spaced.
11. Headings and subheadings must be numbered 2., 2.1., 2.1.1. as etc decimally with bold letters. All headings should be written in bold but only the first letters of the subtitles should be capital. Spacing before and after a heading (6 nk) should be given.
12. **All the tables, figures and graphs** must beheadlined and sequentially numbered. The titles of the tables and figures should be placed above the table or figures, and references belonging to table or figure should be under them. The headline must be written in Times New Roman 12 font and with bond letters. References for the tables (figure of graph) must be below the table (figure or graph) with a font size of 11 font.
13. Equations should be numbered consecutively and equation numbers should appear in parentheses at the right margin.
14. Citations in text must be done according to the HARWARD REFERANCE TECHNIQUE. In text citations, the author's last name and the year of publication (and page number of the publication if necessary) for the source must appear in the text
 - i. If the last name of the author is used , the publication date should be written in parenthesis.

Gürkaynak (2002) agree that chemical solutions ...

- ii.** If the last name of the author is not used, the last name of the author, the publication year and page number of the publication must appear .

The last studies (Pınar 2003: 12)...

- iii.** If there are two authors, last names of both of the authors should be written.

Cinicioglu and Keleşoğlu (1993) mention about the soft paddings...

- iv.** If there are more than two authors, cite only the surname of the first author followed by “et al.”

...asserted by Öztoprak et al.. (1999)

- v.** If an author has more than one publishment in the same year, different symbols (i.e. a,b,c..) must be used with the years.

...result of the studies made by Bozbey et al (2003a)

- vi.** If the resource is anonymous the word “anon” must be used.

...the realities spoken in recent times (Anon 1998: 53) ...

- vii.** if a newspaper article with an unknown writer is used, name of the newspaper, date of publication, page number should be written.

x

The floods occured in the region effect the structural features (Atlas, 1998: 6)

- viii.** The studies made use of thesis, alphabetically ordered according to the surnames of the writers. The name of the magazine, book or booklet , etc. should be in italic and bold letters.

- ix.** For Internet resources, the name of the writer should be shown as mentioned before. If no writers name, the name of the resources and the date must be given

Some knowledge takes place about the bazaar (İMKB, 23.06.2003)

- x.** For the internet resources with unknown writers URL-sequence number and year should be written as follow:

(URL-1, 2003), (URL-1 and URL-2, 2003), According to URL-1 (2003)

15. References must be prepared as below:

Books :

SURNAME, NAME, Publication Year, Name of Book, Publishing, Place of Publication, ISBN.

MERCER, P.A. and SMITH, G., 1993, Private Viewdata in the UK, 2

Journals:

SURNAME, NAME , Publication Year, Name of Article, Name of Journal, Volume Number and Page Numbers.

EVANS, W.A., 1994, Approaches to Intelligent Information Retrieval, Information Processing and Management, 7 (2), 147-168.

Conferences:

SURNAME, NAME , Publication Year , Name of Report, Name of Conference Bulletin, Date and Conference Place, Place of Publication : Publishing , Page Numbers

SILVER, K., 1991, Electronic Mail: The New Way to Communicate, 9th International Online Information Meeting, 3-5 December 1990, London, Oxford: Learned Information, 323-330.

Thesis :

SURNAME, NAME , Publication Year, Name of Thesis, Master's Degree/Doctorate, Name of Institute

AGUTTER, A.J., 1995, The Linguistic Significance of Current British Slang, Thesis (PhD), Edinburgh University.

Maps:

SURNAME, NAME , Publication Year, Title, Scale, Place of Publication: Publishing.

MASON, James, 1832, Map of The Countries Lying Between Spain and India, 1:8.000.000, London: Ordnance Survey.

Web Pages:

SURNAME, NAME, Year, Title [online], (Edition), Place of Publication , Web address: URL

HOLLAND, M., 2002, Guide to Citing Internet Sources [online], Poole, Bournemouth University,
[http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide_to_citing_internet_sour
c.html](http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide_to_citing_internet_sources.html), [Date Accessed: 4 November 2002].

DERGİNİN AMACI VE KAPSAMI

Journal of Arts, 2018'te yayın hayatına başlayan **uluslararası hakemli ve süreli** bir dergidir. Dergi, farklı sanat dallarında yapılmış çalışmalara yer vermeyi amaçlar. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Her tür sanat alanında çalışan akademisyenler, sanatçılar, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmaları bir araya getirilmektedir. Dergideki makaleler; **KIŞ (Ocak)**, **BAHAR (Nisan)**, **YAZ (Temmuz)** ve **GÜZ (Ekim)** dönemleri olmak üzere yılda dört kez yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan tüm makalelere **DOI numarası** atanmaktadır.

Journal of Arts, **ücretsiz-açık erişimli elektronik** bir dergidir. Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dizinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.

Değiye gönderilecek yazılarda yazarların **yayın ilkeleri ve yazım kurallarına uyması gerekmektedir**. Yayın ilkeleri ve yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmayan yazılar için değerlendirme süreci başlatılmaz.

YAYIN İLKELERİ

1. *Journal of Arts*, Nisan 2018'te yayın hayatına başlamıştır. **Müzik, resim, heykel, seramik, grafik, fotoğraf, mimari, çini, sinema, tiyatro, opera, bale ve edebiyat** gibi tüm sanat alanlarında düzenli olarak, **Ocak, Nisan, Temmuz ve Ekim** aylarında yılda dört sayı halinde yayımlanan uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Yayınlanmak üzere gönderilen bütün makaleler, baş editörler, editöryel kurul ve hakemlerce değerlendirilir.
2. Dergi dili **Türkçe ve İngilizce** olup, orijinal araştırma makalesi, teknik not, editöre mektup, tartışma, vaka takdimi ve derleme türünde bilimsel çalışmalar yayınlanır.
3. Yalnızca özgün niteliği olan bilimsel araştırma çalışmalarına yer verilir. Bilimsel çalışmada üretilen bilginin yeni olması, yeni bir yöntem öne sürmesi ya da daha önce var olan bilgiye yeni bir boyut kazandırmış olması gibi niteliklerin aranması esastır.
4. Açık **erişimli elektronik** bir dergi olan *Journal of Arts*'ta yayınlanan tüm makalelere **DOI numarası** atanmaktadır. Dergide yayınlanan makalelere dünya çapında tüm araştırmacılar, tam erişime sahip olmakta ve herhangi bir abonelik ücretleri ödemededen indirebilmektedir.
5. Baş editör ve ilgili editörlerin bilgisi dahilinde, yayın koşullarına uymayan yazıları yayınlamamak, düzeltmek üzere yazarına geri vermek, biçimce düzenlemek yetkisine sahiptir. Yayınlanmak üzere gönderilen yazılar, baş editörler ve konuyla ilgili olan editörlerin uygun gördüğü en az **iki hakem** tarafından değerlendirildikten sonra yayınlanması uygun görülürse dergide basılır. Bir hakemin olumlu diğer hakemin olumsuz görüş verdiği makaleler üçüncü bir hakeme gönderilir. Hakemlere gönderilecek yazılarda yazarın kimliği saklı tutulur. **Kör hakemlik** uygulaması geçerlidir. Ayrıca,

hakemler hakkında da yazarlara bilgi verilmez. Çalışmalar sıraya alınmak koşulu ile yayınlanır.

6. Hakem sürecine dair işleyiş baş editörlerin kontrolünde gerçekleştirilir. Hakem onayından geçse bile, baş editörlerin uygun bulmadığı ya da kabul etmediği bir yayın dergide sürece dahil edilmez. Bu konuda yazar ya da yazarlar dergi ile diğer organlar üzerinde bir yükümlülük oluşturamaz.
7. Baş Editör konuyla ilgili olan diğer editörlerin görüşünü alarak hakem ataması için verilen süre 7 gündür. Değerlendirilmek üzere hakemlere gönderilen makalelere 30 gün içinde hakem tarafından yanıt verilmesi beklenir. Bu sürenin aşılması durumunda editör yeni hakem ataması yaparak eski hakemden isteği geri çeker.
8. Makale kabul kararında verilen "Düzeltilme gerekli" kararından sonra **15 gün** içinde gerekli değişiklikler yazar tarafından yapılmalıdır.
9. Dergide yayınlanmak üzere gönderilen yazıların daha önce **başka bir yerde yayınlanmamış olması veya yayınlanmak üzere gönderilmemiş olması** gerekir. Daha önce **konferanslarda sunulmuş ve özeti yayınlanmış çalışmalar**, bu durum belirtilmek üzere kabul edilebilir. Ayrıca, çalışma **bir kurum tarafından destek görmüşse veya tezden üretilmişse** çalışmanın başlığına verilecek dipnotla bu durumun belirtilmesi gerekir. Yayın için gönderilmiş çalışmalarını herhangi bir nedenle dergiden çekmek isteyenlerin bir yazı ile dergi yönetimine başvurmaları gerekir. Yayın kurulu, gönderilmiş yazılarda makale sahiplerinin bu koşullara uymayı kabul ettiklerini varsayar.
10. Eserlerin tüm sorumluluğu ilgili yazarlarına aittir. Eserler dergimizde belirtilen uluslararası kabul görmüş bilim etik kurallarına uygun olarak hazırlanmalıdır. Gerekli hallerde, Etik Kurul Raporu'nun bir kopyası eklenmelidir.
11. *Journal of Arts'a* sunulan makaleler, başka bir çalışmadan kısmen ya da tamamen kopyalanmamış (plagiarizm) olup olmadıkları "iThenticate" intihal yazılım tarama programı ile kontrol edildikten sonra hakemlere yollanır. Plagiarizm sonucu yüksek çıkan makaleler (**%20 ve üzeri**) için yazardan düzenleme talep edilir. Gerekli düzenlemenin **60 gün** içerisinde yapılmaması durumunda makale reddedilir.
12. Yayınlanan her türlü çalışmanın yayın hakkı dergiye aittir.
13. Dergiye gönderilen yazılara **teelif hakkı ödenmez**.
14. Hiçbir çalışmanın bir başka çalışmadan farklılığı veya üstünlüğü yoktur. Her bir yazar ve çalışma aynı hak ve eşitliğe sahiptir. Her hangi bir ayrıcalık tanınmaz.
15. Dergimizde yayımlanmak üzere gönderilen eserler dergi yazım kurallarına göre hazırlanmalıdır. Yazım kuralları ve ilgili şablon "Yazım Kuralları" başlığı içerisinde yer almaktadır.
16. Değerlendirilmek üzere gönderilen makaleler belirlenen şablona göre hazırlandıktan sonra 25 sayfayı geçmemelidir. Makale özeti 300 kelimeyi aşmamalı ve en az 3 en fazla 7 olmak üzere anahtar kelime yazılmalıdır.

YAZIM KURALLARI

1. Makalelerin, A4 kâğıt boyutunda ve standart Word formatında, kenar boşlukları; üst:2,5 alt: 2,5 sol: 2,5 ve alt: 2,5 cm **tek satır** aralıklı ve **iki yana yaslı** şeklinde yazılması gerekir.
2. Makalelerde sayfa sınırlaması olmamakla birlikte, üst limit olarak **25 sayfanın** aşılmaması beklenmektedir.
3. Yazar bilgilerinin yer almadığı makale dosyası; Türkçe başlık, Türkçe özet, İngilizce başlık, İngilizce özet, özetlerin yanında anahtar kelimeler ve devamında giriş, ana metin, sonuç, kaynakça ve eklerden oluşmalıdır.
4. Üstbilgi, altbilgi ya da sayfa numarası eklenmemelidir.
5. Makaleler, **Türkçe ya da İngilizce** olarak hazırlanabilir.
6. Yazının başına **150 sözcüğü geçmeyen özet** (abstract) eklenmelidir. Yazı dili Türkçe ise, mutlaka İngilizce özet ve İngilizce Başlık eklenmelidir.
7. Özetten sonra makalenin içeriğini belirten **en fazla 5 anahtar kelime** (Türkçe ve İngilizce) belirtilmelidir.
8. Özetler ve anahtar kelimeler Times New Roman 10 Punto, italik, tek satır aralığında ve iki yana yaslı şekilde hazırlanmalıdır.
9. Ana Metin, Times New Roman, 12 Punto, tek satır aralığında, iki yana yaslı şekilde hazırlanmalıdır. Her bir paragraf aralığı (sonra 6 nk) boşluk bırakılmalıdır. Paragrafların ilk satırları 1,25 cm içeriden başlamalıdır.
10. Türkçe ve İngilizce başlıklar, Türkçe ve İngilizce özet bölümlerinin üzerine büyük harfle, ortalanarak, 1,5 satır aralıklı, Times New Roman, 12 punto ve kalın (bold) olarak yazılmalıdır. Makalenin ana başlık ve alt başlıkları ise 2., 2.1., 2.1.1. gibi ondalıklı şekilde, giriş başlığından başlayarak (Kaynakça hariç) numaralandırılmalı ve kalın (bold) yazılmalıdır. Ana başlıklar büyük harfle yazılmalı, alt başlıkların ise yalnızca ilk harfi büyük olmalıdır. Başlıklardan önce ve sonra 6 nk boşluk bırakılmalıdır.
11. **Tüm şekil, tablo ve grafiklere** bir başlık verilmeli ve başlıklar ardışık olarak numaralandırılmalıdır. Başlık tablo, şekil veya grafiğin üstünde sayfaya ortalı Times New Roman, 12 punto, kalın (bold) olarak yer almalıdır. Tablo, şekil veya grafik yazısı no'su ile birlikte verildikten sonra tek nokta konularak tablo, şekil veya grafik ismi yazılmalıdır. Kaynak bildirimleri tablo, şekil veya grafiklerin altında 11 punto olarak verilmelidir.
12. Dipnotlar (açıklama içeren) metin içinde numaralanmalı, ayrı bir sayfada numara sırasına göre "Notlar" başlığı altında Times New Roman 11 punto ile yazılmalı ve metnin arkasına konmalıdır.
13. Makalede matematiksel denklem ve formüller numara verilerek sıralanmalıdır. Numaralandırma satırın en sağında parantez içinde yapılmalıdır.
14. Metin içinde atıfları belirtmek için **Harvard referans tekniği** kullanılmalıdır. Bu tekniğe göre metin içinde geçen atıflar, yazar soyadı ve parantez içinde yer alan yayın yılı ile belirtilir. Konuyla ilgili örnekler aşağıda sırasıyla verilmiştir.

i. Yazar adı cümlenin doğal bir parçası olarak kullanılmışsa yayın yılı parantez içinde;

Gürkaynak (2002) kimyasal çözeltiler üzerinde yapmış olduğu ...

ii. Yazar adı cümlenin doğal bir parçası olarak kullanılmamışsa yazar adı, basım yılı ve sayfa sayısı şeklinde olmalıdır;

En son çalışmalar (Pınar, 2003: 12) uygulamanın ...

iii. İki yazarın bulunması durumunda, her iki yazarın soyadı da kullanılır.

Cinicioglu ve Keleşoğlu (1993) yumuşak dolgular üzerinde ...

iv. İkidenden fazla yazar olması durumunda ilk yazarın soyadını “ve diğ.” ifadesi takip eder.

Öztoprak ve diğ. (1999) tarafından öne sürülen ...

v. Eğer aynı yazarın aynı yılda basılmış birden fazla yayını kullanılmışsa basım yıllarının sonuna alfabetik bir karakter ilave edilir.

Bozbey ve diğ. (2003a) tarafından yapılan çalışmalar bu sonucu ...

vi. Eğer anonim bir kaynak kullanılmışsa “anon” ifadesi kullanılır.

Son zamanlarda konuşulan gerçekler (Anon 1998: 53) ...

vii. Eğer yazarı belirsiz bir gazete yazısı kullanılacaksa gazete adı, basım yılı ve sayfa no;

xv

Bölgede görülen sel baskınları yapısal özellikleri etkilemektedir (Atlas, 1998: 6)

viii. Tez çalışmasında faydalanılan yayınlar yazar soyadlarına göre alfabetik sırayla sıralanır. Yayının basıldığı derginin, kongre kitapçığının, kitabın vb. adı eğik (italik) olarak gösterilir

ix. İnternette alınan kaynaklara atıf yapılırken, yazar adı varsa daha önce belirtildiği şekilde gösterilir. Yazar adı yoksa kaynağı sunan kurumun adı ve tarih kullanımını aşağıdaki şekilde gösterilir.

Pazar hakkında bilgiler yer almaktadır (İMKB, 23.06.2003) veya

Yazarı belli olmayan internet kaynaklarına atıf yapılırken, büyük harflerle URL-sıra numarası, yıl şeklinde yazılmalıdır. Örneğin:

(URL-1, 2003), (URL-1 ve URL-2, 2003

URL-1'e (2003) göre ...

15. **Kaynakça** *Times New Roman*, 12 punto şeklinde yazarların soyadları göz önüne alınarak alfabetik sırayla ve asılı biçimde çalışmanın sonunda bulunmalıdır. Her kaynak arasındaki paragraf aralığı (sonra 6 nk) olmalıdır. Eğer yazarın/ların aynı yıl içerisinde birden fazla çalışmasına atıf yapılmışsa ise bu çalışmaların yayın yılı sonuna (a,b,c,..) gibi semboller verilerek sıralanmalıdır. Makale ve bildirilerde dergi ve sempozyum/Kongre adı, kitap ve tezlerde ise kitap ve tez adı italik olarak yazılmalıdır. Kaynakça aşağıda gösterildiği şekilde düzenlenmelidir.

Kitap referansı için gösterim

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), *Kitap adı*, Yayınevi, Basım Yeri, ISBN.

MERCER, P.A. and SMITH, G., (1993), *Private Viewdata in the UK*, 2

Dergilerdeki makaleler için gösterim

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), Makalenin adı, *Derginin Adı*, Cilt no ve (bölüm)

EVANS, W.A., (1994), Approaches to Intelligent Information Retrieval, *Information Processing and Management*, 7 (2), 147-168.

Konferans bildirileri için gösterim

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), Bildiri Adı, *Konferans Kitapçığının Adı*, Tarih ve Kongre Yeri, Basım Yeri: Yayınevi, sayfa numaraları

SILVER, K., (1991), Electronic Mail: The New Way to Communicate, *9th International Online Information Meeting*, 3-5 December 1990 London, Oxford: Learned Information, 323-330.

xvi

Tezler için gösterim

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), *Tezin Adı*, Yüksek Lisans/Doktora, Enstitü Adı

AGUTTER, A.J., (1995), *The Linguistic Significance of Current British Slang*, Thesis (PhD), Edinburgh University.

Haritalar için gösterim

SOYADI, ADI., (Yayın Yılı), *Başlık*, Ölçek, Basım Yeri: Yayınevi.

MASON, James, (1832), *Map of The Countries Lying Between Spain and India*, 1:8.000.000, London: Ordnance Survey.

Web sayfaları için gösterim

Yazarın SOYADI, ADI., (Yıl), *Başlık [online]*, (Edition), Yayın Yeri, Web adresi:URL

HOLLAND, M., (2002), *Guide to Citing Internet Sources* [online], Poole, Bournemouth University,
http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide_to_citing_internet_sourc.html [Erişim Tarihi: 4 Kasım 2002].

ETHICAL GUIDELINES

Journal of Arts is committed to meeting and upholding standards of ethical behaviour at all stages of the publication process. It strictly follows the general ethical guidelines provided by the Committee on Publication Ethics (COPE) and the Open Access Scholarly Publishers Association (OASPA). Depending on these principles and general publication requirements, editors, peer reviewers, and authors must take the following responsibilities in accordance to professional ethic and norms. The proper and ethical process of publishing is dependent on fulfilling these responsibilities.

1. The Responsibilities of Editors

1.1. The General Responsibilities

- Editors should be accountable for everything published in their journals.
- The editor should make the efforts to improve the quality of and contribute to the development of the journal.
- The editor should support authors' freedom of expression.

1.2. Relations with Readers

- Readers should be informed about who has funded research or other scholarly work and whether the funders had any role in the research and its publication and, if so, what this was.
- The editor should ensure that the non-peer-reviewed sections of the journal (letters, essays, announcements of conferences etc.) are clearly identified.
- The editor should make efforts to ensure that the articles published align with the knowledge and skills of the readers.

1.3. Relations with Reviewers

- The editor should match the knowledge and expertise of the reviewers with the manuscripts submitted to them to be reviewed ensuring that the manuscripts are adequately reviewed by qualified reviewers.
- The editor should require reviewers to disclose any potential competing interests before agreeing to review a submission.
- The editor should provide necessary information about the review process to the reviewers about what is expected of them.
- The editor must ensure that the review process is double blind and never reveal the identities of the authors to the reviewers or vice versa.
- The editor encourage reviewers to evaluate manuscripts in an objective, scientific and objective language.
- The editor should develop a database of suitable reviewers and update it on the basis of reviewer performance and timing

- In the reviewer database; It should be attentive to scientists who evaluate the manuscripts objectively, perform the review process on time, evaluate the manuscript with constructive criticism and act in accordance with ethical rules.

1.4. Relations with Authors

- The editor should provide clear publication guidelines and an author guidelines of what is expected of them to the authors and continuously review the guidelines and templates.
- The editor should review the manuscript submitted in terms of guidelines of the journal, importance of the study, and originality and if the decision to reject the manuscript is made editor should explain it to the authors with clear and unbiased way. If the decision is made that the manuscript should be revised by the authors in terms of written language, punctuation, and/or rules in the guidelines (spacing, proper referencing, etc.) the authors should be notified and given time to do the corrections accordingly.
- The authors should be provided with necessary information about the process of their review (at which stage is the manuscript at etc.) complying with the rules of double blind review.
- In the case of an editor change, the new editor should not change a decision taken by the previous editor unless it is an important situation.

1.5. Relations with Editorial Board Members

- Editor should provide publication policies and guidelines to the editorial board members and explain what is expected of them.
- Editor should ensure that the editorial board members have the recently updated publication guidelines and policies.
- Editor should review the editorial board members and include members who can actively contribute to the journal's development.
- Editorial board members should be informed about their roles and responsibilities such as
 - Supporting development of the journal
 - Accepting to write reviews in their expertise when asked
 - Reviewing publication guidelines and improving them consistently
 - Taking responsibility in journal's operation

2. The Ethical Responsibilities of Reviewers

- The reviewers must only agree to review manuscripts which align with their expertise.
- The reviewers must make the evaluation in neutrality and confidentiality. In accordance with this principle, they should destroy the manuscripts they examine after the evaluation process, but use them only after they are published. Nationality, gender, religious belief, political belief and commercial concerns should not disrupt the neutrality of the assessment.

- The reviewers must only review manuscripts which they do not have any conflict of interests. If they notice any conflict of interest they should inform the editor about it and decline to be a reviewer to the related manuscript.
- Reviewers must include the Manuscript Evaluation Form for the manuscripts they evaluate without indicating their names to protect the blind review process. And they should include their final decision about the manuscript whether or not it should be published and why.
- The suggestions and tone of the reviews should be polite, courteous and scientific. The reviewers should avoid including hostile, disrespectful, and subjective personal comments. When these comments are detected they could be reviewed and returned to the reviewer to be revised by the editor or editorial board.
- The reviewers should respond in time when a manuscript is submitted to them to be reviewed and they should adhere to the ethical responsibilities declared hereby.

3.The Ethical Responsibilities of Author(s)

- Submitted manuscripts should be original works in accordance with the specified fields of study.
- Manuscripts sent for publication should not contradict scientific publication ethics (plagiarism, counterfeiting, distortion, republishing, slicing, unfair authorship, not to mention the supporting organization).
- The potential conflicts of interest of the author(s) should be stated and the reason should be explained
- The bibliography list is complete and should be prepared correctly and the cited sources must be specified.
- The names of the people who did not contribute to the manuscript should not be indicated as an authors, they should not be suggested to change the authors order, remove the author, or add an author for a manuscript that is submitted for publication. Nevertheless, they should identify individuals who have a significant share in their work as co-authors. A study cannot be published without the consent of all its authors.
- Author(s) are obliged to transmit the raw data of the manuscript to the editor upon request of journal editors.
- The author(s) should contact the editor to provide information, correction or withdrawal when they notice the error regarding the manuscript in the evaluation and early view phase or published electronically.
- Author (s) must not send manuscripts submitted for publication to another journal at the same time. Articles published in another journal cannot be resubmitted to be published in the Journal of Arts.
- In a manuscript that has reached the publication stage, the authors should fill in the "Copyright Transfer Form" and forward it to the editor.

4. The Ethical Responsibilities of Publisher

- The publisher acknowledges that the decision making process and the review process are the responsibility of the editor of Journal of Arts
- The publisher is responsible for protecting the property and copyright of each published article and keeping a record of every published copy.
- The publisher is obliged to provide free access to all articles of the journal in electronic environment.

Plagiarism and unethical behavior

All manuscripts submitted to Journal of Arts are reviewed through [iThenticate](#) software before publishing. The maximum similarity rate accepted is **20%**. Manuscripts which exceed these limits are analyzed in detail and if deemed necessary returned to the authors for revision or correction, if not they could be rejected to be published if any plagiarism or unethical behavior is detected.

Following are some of the behaviors which are accepted as unethical:

- Indicating individuals who have not intellectually contributed to the manuscripts as authors.
- Not indicating individuals who have intellectually contributed to the manuscripts as authors.
- Not indicating that a manuscript was produced from author's graduate thesis/dissertation or that the manuscript included was produced from a project's data XX
- Salami slicing, producing more than one article from a single study.
- Not declaring conflicting interests or relations in the manuscripts submitted.
- Unveiling double blind process.

YAYIN ETİK KURALLARI

Journal of Arts, yayın sürecinin her aşamasında etik davranış standartlarını benimsemeyi ve bunları yerine getirmeyi taahhüt etmektedir. Yayın Etik Komitesi (Committee on Publication Ethics - COPE) ve Açık Erişim Akademik Yayıncılar Derneği (Open Access Scholarly Publishers Association - OASPA) tarafından sağlanan genel etik yönergelerine sıkı bir şekilde bağlıdır. Bu yönergelerde belirtilen ilkelere ve genel yayın şartlarına bağlı olarak, mesleki ve etik standartlara göre editörler, hakemler ve yazarlar aşağıdaki sorumlulukları almalıdır. Yayın sürecinin düzgün ve etiğe uygun şekilde işlemesi bu sorumlulukların yerine getirilmesine bağlıdır.

1. Editörlerin Sorumlulukları

1.1. Genel Sorumluluklar

- Editör, dergide basılan tüm makalelerden sorumludur.
- Editör derginin niteliğinin iyileştirilmesine katkıda bulunmak için çaba sarf etmekle yükümlüdür.
- Editör, yazarların ifade özgürlüğünü desteklemelidir

1.2. Okuyucularla İlişkiler

- Okuyucular, eğer varsa, araştırmaya veya diğer bilimsel çalışmalara kimin finansman sağladığını ve fon sağlayıcıların araştırmada ve yayınlanmasında herhangi bir rolü olup olmadığı ve rolün ne olduğu hakkında bilgilendirilmelidir.
- Editörün, dergide hakem değerlendirmesinin gerekli olmadığı bölümlerin (editöre mektup, davetli yazılar, konferans duyuruları vb.) açıkça belirtildiğinden emin olması gerekmektedir.
- Editörün yayımlanan makalelerin dergi okuyucularının bilgi ve becerileriyle uyumlu olmasına dikkat etmelidir.

1.3. Hakemlerle İlişkiler

- Editör, hakemlere bilgi ve uzmanlıklarına uygun makaleleri göndermelidir. Böylece makalelerin alanında uzman kişilerce uygun bir şekilde değerlendirilmesi sağlanmalıdır.
- Editör, hakemlerin bir makaleyi değerlendirmeden önce makaleye ilişkin çıkar çatışmaları bulunmadığının onayını almakla yükümlüdür.
- Editörün hakem değerlendirme sürecine ilişkin gerekli tüm bilgileri ve hakemlerden yapması beklenenleri hakemlere iletmesi gerekmektedir.
- Editör, hakem değerlendirme sürecinin çifte körleme ile devam ettiğinden emin olmalı ve yazarlara hakemleri, hakemlere de yazarları ifşa etmemelidir.
- Hakemleri tarafsız, bilimsel ve nesnel bir dille çalışmayı değerlendirmeleri için teşvik etmelidir.
- Editör, hakemlere ilişkin bir veri tabanı oluşturmalı, hakemlerin zamanlama ve performansına göre veri tabanını güncellemelidir.

- Hakem veri tabanında; makaleleri objektif değerlendiren, hakemlik sürecini zamanında yerine getiren, makaleyi yapıcı eleştirilerle değerlendiren ve etik kurallara uygun davranan bilim insanlarının olmasına özen göstermelidir.

1.4. Yazarlarla İlişkiler

- Editör, yazarlara kendilerinden ne beklendiğine ilişkin yayım ve yazım kuralları sürekli güncellemelidir.
- Editör dergiye gönderilen makaleleri dergi yazım ve yayım kuralları, çalışmanın önemi, özgünlüğü, anlatım dili açısından değerlendirerek olumlu ya da olumsuz karar vermelidir. Eğer, makaleyi ilk gönderim sürecinde reddetme kararı alırsa, yazarlara bunun nedenini açık ve yansız bir şekilde iletmelidir. Bu süreçte, makalenin dilbilgisi, noktalama ve/veya yazım kuralları (kenar boşlukları, uygun şekilde referans gösterme, vb.) açısından tekrar gözden geçirilmesi gerektiğine karar verirse, yazarlar bu konuda bilgilendirilmeli ve gerekli düzeltmeleri yapabilmeleri için kendilerine zaman tanınmalıdır.
- Yazarların makalelerinin durumuna ilişkin bilgi talebi olduğunda çifte körleme sürecini bozmayacak şekilde yazarlara makalelerinin durumuna ilişkin bilgi verilmelidir.
- Editör değişikliği durumunda, yeni editör önceki editör tarafından alınan bir kararı önemli bir durum olmadığı sürece değiştirmemelidir.

1.5. Editörler Kurulu ile İlişkiler

- Editör, yeni editörler kurulu üyelerine derginin yayım ve yazım kurallarını iletmeli ve kendilerinden beklenenleri açıklamalıdır.
- Editör, editörler kurulu üyelerini değerlendirmeli ve derginin gelişimine aktif olarak katılım gösterecek üyeleri editörler kuruluna seçmelidir.
- Editör, Editörler kurulu üyeleri ile sürekli iletişim halinde bulunmalı ve gelişmelerden haberdar etmelidir.
- Editör, editörler kurulu üyelerini aşağıda yer alan rolleri ve sorumluluklarına ilişkin bilgilendirmelidir
- Derginin gelişimini desteklemek
- Kendilerinden istendiğinde uzmanlık alanlarına ilişkin derlemeler yazmak
- Yayım ve yazım kurallarını gözden geçirmek ve iyileştirmek
- Derginin işletiminde gerekli sorumlulukları yerine getirmek

2.Hakemlerin Etik Sorumlulukları

- Hakemlerin yalnızca uzmanlık alanlarına ilişkin makalelere hakemlik yapmaları gerekmektedir.
- Hakemler, değerlendirmeyi yansızlık ve gizlilik içinde yapmalıdır. Bu ilke gereğince inceledikleri makaleleri değerlendirme sürecinden sonra yok etmeli, ancak yayımlandıktan sonra kullanmalıdırlar. Uyruk, cinsiyet, dinsel inanç, siyasi inanç ve ticari kaygılar, değerlendirmenin yansızlığını bozmamalıdır.

- Hakemler, çıkar çatışması-çıkarcı birliği olduğunu anladıklarında, makaleyi değerlendirmeyi reddederek, editörlere bilgi vermelidir.
- Hakemlerin değerlendirdikleri makalelere ilişkin Hakem Değerlendirme Formunu doldurmaları gerekmektedir. Hakemlerin değerlendirdikleri makalenin yayımlanabilir olup olmadığına ilişkin kararları ile kararlarına ilişkin gerekçelerini de bu formda belirtmelidirler.
- Hakemler, değerlendirmeyi akademik görgü kurallarına uygun biçimde, yapıcı bir dille yapmalı; hakaret ve düşmanlık içeren kişisel yorumlardan kaçınmalıdır. Hakemlerin bu tür bilimsel olmayan yorumlarda buldukları tespit edildiğinde yorumlarını yeniden gözden geçirmeleri ve düzeltmeleri için editör ya da editörler kurulu tarafından kendileriyle iletişime geçilebilmektedir.
- Hakemlerin kendilerine verilen süre içerisinde değerlendirmelerini tamamlamaları gerekmekte ve burada belirtilen etik sorumluluklara uymaları beklenmektedir.

3.Yazar(lar)ın Etik Sorumlulukları

- Gönderilen makaleler belirtilen çalışma alanlarına uygun özgün çalışmalar olmalıdır.
- Yayımlanmak amacıyla gönderilen makaleler bilimsel yayın etiğine (intihal, sahtecilik, çarpıtma, tekrar yayın, dilimleme, haksız yazarlık, destekleyen kuruluşu belirtmemek) aykırı olmamalıdır.
- Yazar(lar)ın potansiyel çıkar çatışmaları belirtilmeli ve nedeni açıklanmalıdır
- Kaynakça listesi eksiksiz olup doğru hazırlanmalı ve alıntı yapılan kaynaklar mutlaka belirtilmelidir.
- Makaleye katkı sağlamayan kişilerin adı, yazar olarak yazılmamalı, yayımlanmak üzere başvurusu yapılan bir makalenin yazar sırasını değiştirme, yazar çıkartma, yazar ekleme önerilmemelidir. Bununla beraber, Çalışmalarında önemli derecede payları olan şahısları ortak yazar olarak belirtmelidirler. Bir çalışma, yazarlarının tümünün rızası olmadan yayımlanamaz.
- Yazar(lar) dergi editörleri talep ettiği takdirde makalenin ham verilerini editöre iletmekle yükümlüdür.
- Yazar(lar), değerlendirme ve erken görünüm aşamasındaki ya da elektronik ortamda yayımlanmış makalesiyle ilgili hatayı fark ettiklerinde bilgi vermek, düzeltmek ya da geri çekmek için editörle iletişime geçmesi gerekir.
- Yazar(lar) yayımlanması amacıyla gönderilen makalelerini aynı anda başka bir dergiye gönderemezler. Başka bir dergide yayınlanan makaleler **Journal of Arts'**e yayımlanmak amacıyla tekrar gönderilemez.
- Yayın aşamasına gelmiş bir makalede yazarlar "Telif Hakkı Devir" formunu doldurmalı ve editöre iletmelidir.

4.Yayıncının Etik Sorumlulukları

- Yayıncı, makale yayınlama sürecinin tüm aşamalarında karar merciinin editörün sorumluluğunda olduğunu kabul etmelidir.
- Yayıncı, yayınlanmış her makalenin mülkiyet ve telif hakkını korumakla ve yayınlanmış her kopyanın kaydını saklamakla yükümlüdür.
- Yayıncı, derginin tüm sayılarındaki makalelere ücretsiz olarak elektronik ortamda erişimini sağlamakla yükümlüdür.

İntihal ve Etik Dışı Davranışlar

Journal of Arts 'a gönderilen tüm makaleler basılmadan önce [iThenticate](#) yazılım programı ile taranmaktadır. Kabul edilen en yüksek benzeşim oranı **%20'dir**. Bu oranı aşan makaleler ayrıntılı olarak incelenir ve gerekli görülürse gözden geçirilmesi ya da düzeltilmesi için yazarlara geri gönderilir, intihal ya da etik dışı davranışlar tespit edilirse yayımlanması reddedilebilir.

Aşağıda etik dışı bazı davranışlar listelenmiştir:

- Çalışmaya fikren katkıda bulunmayan kişilerin yazar olarak belirtilmesi.
- Çalışmaya fikren katkıda bulunan kişilerin yazar olarak belirtilmemesi.
- Makale yazarın yüksek lisans/doktora tezinden ya da bir projeden üretilmişse bunun belirtilmemesi.
- Dilimleme yapılması yani, tek bir çalışmadan birden fazla makale yayımlanması.
- Gönderilen makalelere ilişkin çıkar çatışmalarının bildirilmemesi.
- Çifte körleme sürecinin deşifre edilmesi.



journal
of arts

E-ISSN: 2636-7718

Volume / Cilt: 3
Issue / Sayı: 2
April/Nisan 2020

CONTENT / İÇİNDEKİLER

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNİN ÇAĞIN GEREKLERİNE UYGUNLUĞUNA İLİŞKİN ÖĞRETİM ELEMANLARININ GÖRÜŞLERİ

OPINIONS OF FACULTY MEMBERS ON THE SUITABILITY OF GRAPHIC DESIGN EDUCATION FOR THE REQUIREMENTS OF THE AGE

Ramazan KARAGÖL & Şeniz AKSOY 67-84

SAFAVID CERAMICS THROUGH THE EYES OF EUROPEAN TRAVELLERS

Vafa AFSHAR 85-96

RAHMİ AKSUNGUR'UN HEYKELLERİNDE GRİD [IZGARA FORMU] OLGUSU

GRID PHENOMENON IN RAHMI AKSUNGUR'S SCULPTURES

Ömer Emre YAVUZ 97-116

PLATON'UN SANATÇILARI VE ZANAATKÂRLARI: MİMESİS ÜZERİNE BİR İNCELEME
PLATO'S ARTISTS AND ARTISANS: A REVIEW ON MIMESIS
Melih Deniz İŞCEN 117-128

KÜLTÜREL DEĞİŞİMLER İLİŞKİSİNDE POST-DİJİTAL SANAT: SINIR İHLALLERİ
POST-DIGITAL ART IN THE RELATIONSHIP BETWEEN CULTURAL CHANGES: BORDER VIOLATIONS
Engin GÜNEY 129-142

WHAT'S IN A NAME? EXPERIMENT ON THE AESTHETIC JUDGMENTS OF ART PRODUCED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE
Khalil ISRAFILZADE 143-158

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNİN ÇAĞIN GEREKLERİNE UYGUNLUĞUNA İLİŞKİN ÖĞRETİM ELEMANLARININ GÖRÜŞLERİ

OPINIONS OF FACULTY MEMBERS ON THE SUITABILITY OF GRAPHIC DESIGN EDUCATION FOR THE REQUIREMENTS OF THE AGE

Ramazan KARAGÖL* & Şeniz AKSOY**

* Doktora Öğrencisi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü,
TÜRKİYE E-mail: rmznkaragol@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2991-7061>

** Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
TÜRKİYE, E-mail: seniz@gazi.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5101-2691>

Geliş Tarihi: 8 Nisan 2020; Kabul Tarihi: 24 Nisan 2020
Received: 8 April 2020; Accepted: 24 April 2020

ÖZET

Günümüzde bilgiyi üreten ve ileten konumu ile bilgisayarlar birçok alanı doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemiştir. Bu durumdan doğrudan etkilenen alanlardan biri de grafik tasarım olmuştur. Bu sebeple grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygun yürütülmesi önemli bir hal almıştır. Bu araştırmanın amacı da grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygunluğuna ilişkin öğretim elemanlarının görüşlerini öğrenmektir. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseninde ve amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem yöntemi ile kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. Grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygunluğuna ilişkin öğretim elemanlarının görüşlerini öğrenmek amacıyla yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu kullanılarak dokuz öğretim üyesi ile birebir görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın amacına uygun olarak görüşme formları ile akademisyenlerden toplanan veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi sonucunda ulaşılan temalar ve kodlar araştırmacı tarafından NVİVO 12 programı ile belirlenmiş ve uzmanlara kontrol ettirilmiştir. Analizi yapılan verilerden elde edilen bulgular anlam bütünlüğü gözetilerek yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Yeni medya, Görsel iletişim

ABSTRACT

Today, computers have influenced many areas directly or indirectly, with their location producing and transmitting information. One of the directly affected areas was graphic design. For this reason, it has become important to conduct graphic design education in accordance with the requirements of the age. The aim of this research is to learn the opinions of the lecturers about the compatibility of graphic design education with the requirements of the age. The research was formed by using the case study method, one of the qualitative research methods, and the criterion sampling method, which is one of the purposeful sampling methods, and the easy sampling method. One-on-one interviews were held with nine lecturers using a semi-structured and unstructured interview form in order to learn the opinions of the instructors about the suitability of graphic design education to the requirements of the age. In accordance with the purpose of the research, the data collected from the academics with the interview forms were analyzed using the content analysis technique. The themes and codes reached as a result of the content analysis were determined by the researcher with the NVIVO 12 program and checked by the experts. The findings obtained from the analyzed data were interpreted considering the integrity of the meaning.

Key Words: *Graphic design, New media, Visual communication*

1. GİRİŞ

Tarih boyunca insanlar hayatlarını sürdürebilmek için iletişim yolları geliştirmiş, seslere karşılık gelen şekiller oluşturarak günümüzdeki alfabelerin temellerini atmıştır. Bu bağlamda iletişimde görseller, yazıdan daha eskidir. İlk insanların mağara duvarlarına yaptıkları figürler, soyut işaret ve simgeler bunun kanıtıdır. Zaman içinde görsellik hayatın her alanında olduğu gibi iletişimde de etkin duruma gelmiştir. Mesajları kelime ve sözcüklerle iletmenin mümkün olmadığı durumlarda, ya da daha kalıcı olması nedeniyle tercih edilen görsel iletişimde grafik tasarım kullanılmaktadır. Görmeyle gerçekleşen bir iletişim yöntemi olan görsel iletişim, teknolojinin getirdiği olanaklarla iletişimin tüm boyutlarında yoğun ve etkin kullanım alanına sahip olmuştur (Güngör, 2011: 106; Lazar, 2009; Mısırlı, 2016: 42; Uçar, 2017: 92).

Evrensel iletişim boyutu ile görsellerle kurulan iletişimde tasarımcıların rolü büyüktür. Çünkü tasarım ile iletişimin ikisi de karşı tarafa mesaj iletme çabası içinde olduğundan aynı amaca hizmet eden iki olgudur (Ambrose & Aono-Billson, 2013: 26). İletişim ve görsel iletişimin grafik tasarımın temelini oluşturan kavramlar olarak düşünüldüğünde, grafik tasarımcılar daha kolay ve etkili bir şekilde hedef kitleye ulaşabilmektedirler (Ertan & Sansarı, 2017: 88). Bu bağlamda grafik tasarım, görsellerle varlığını sürdüren bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarımcı genel olarak, okunan ve izlenen görüntülerin tasarımından sorumludur. Görsel öğelerle yazıyı bir arada kullanarak izleyiciye belirli bir mesaj iletme amacıyla tasarım yapar. Afişler, kitaplar, broşürler, bilgi ve uyarı işaretleri vb. grafik tasarımın etkinlik alanı içindedir. Grafik tasarım terimi ilk defa 1900'lerin ilk yarısında metal kalıplara oyularak çizilen ve daha sonra çoğaltılarak basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle bu terimin anlamı ve hizmet alanı oldukça genişlemiştir (Becer, 2015: 33-35; Odabaşı, 2006: 17).

Grafik tasarımcı ve tasarımcının kökenleri, hissettiklerini, uğraşlarını, korkularını, mesaj ve beklentilerini çizimlerle anlatmaya çalışan elini kullanma becerisi kazanmış ilk insana kadar dayanmaktadır (Uçar, 2014: 21). Grafik tasarım bu sebeple insanlık tarihi kadar eskidir diyebiliriz. Grafik tasarımın bilinçli bir tasarım etkinliğine dönüşmesi ise 19. yy ve 20. yy başlarında ortaya çıkan sanat hareketleri ve teknolojik gelişmelerin getirdiği yeniliklerle olmuştur. Tasarım eğitimi 1920'lerde Almanya'da Bauhaus okulunda ilk defa bilinçli olarak

öğretilmeye başlanmıştır. Bauhaus; “1919 yılında Weimar’da Walter Gropius öncülüğünde temel amacı sanat ve zanaat alanlarını birleştirerek Alman endüstriyel tasarımını geliştirmek için kurulmuştur” (Armstrong, 2012: 47). Grafik tasarım eğitiminin istendik bir eğitim olarak görülmesi ise 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika'da görülmektedir. 1925'te Almanya'da gördüğü eğitim sonrası yurda dönen İhap Hulusi Görey ile Türkiye’de çağdaş anlamda grafik tasarımın ilk örnekleri görülmektedir. İhap Hulusi Ludwing Hohlwein'in atölyesinde eğitim alarak onun tasarım anlayışı ile tasarımlar üretmiştir (Aydın, 2008: 33).

Teknoloji, 1980'li yıllarda bir önceki yüzyıldan çok daha hızlı gelişmiştir. 1960'ta Letraset'in, ofset baskısını buluşu gibi gelişmeler grafik tasarımda köklü değişikliklere yol açmıştır ancak görsel tasarım oluşturma aracı olarak bilgisayarın gelişi gerçek bir devrim niteliğindedir. Bilgisayarın hayatımıza girmesiyle grafik tasarım programlarının ortaya çıkması, verilerin aktarımından baskısına kadar olan geleneksel zincirde doğrudan köklü değişiklikler oluşturmuştur (Weill, 2007: 118-119).

Grafik tasarımcı teknolojinin ilerlemesiyle birlikte grafik dilini zenginleştirme olanağı bulmuştur. Ancak teknolojik gelişmelerle grafik tasarımcının değişen nitelikleri onu bir yandan, farklı özelliklerdeki medyaya iş üretmek anlamında özgürleştirirken diğer taraftan yeni iletişim teknolojilerini iyi tanıma, daha çok konuda bilgi sahibi olma gibi sorumlulukları da beraberinde getirmiştir. Baranseli (2009)'nin de belirttiği üzere artık grafik tasarımcı çok yönlü düşünme ve analitik problem çözme yeteneklerine sahip olmak ve kendisini sürekli olarak güncellemek durumundadır. Bu bağlamda grafik tasarımcının alanında uzman konuma gelebilmesi için bir takım sanatsal eğitimler alması gerekmektedir.

Akçadoğan (2006) teknolojik gelişmelerle birlikte tasarımcılar için bir şey yapmaktan ziyade düşünebilmenin önemli bir hal aldığına dikkat çekmektedir. Tasarım eğitimi alan bireylerin, çağımızın teknolojik gelişmelerine paralel düşünce üretebilmeleri için teknik bilgilerin yanında dijital ortamdaki teknolojik gelişmelerle donatılması gerekmektedir. Çünkü teknolojik gelişmelerin çok büyük devrim içinde olduğu günümüzde dijital dünya, teknik bilgi ile yaratıcılığın buluşmasıyla sınırsız üretim olanakları sağlamaktadır.

Teknolojik gelişmeler bilim dallarını olduğu gibi sanat dallarını da geliştirmektedir. Bu sanat dalları içerisinde belki de teknolojiden en çok etkilenen alan grafik tasarım olmuştur. Türkiye’de bilgi ve teknoloji çağına uyum sağlayabilmek için birçok eğitim kurumunda olduğu üzere sanat eğitimcisi yetiştiren eğitim fakültelerinin resim-iş eğitimi bölümlerinde de bilgi çağı verileri ile anlamlandırılan çağdaş bir sanat eğitiminin uygulanması gerekir. Bu bağlamda birçok alanda olduğu gibi sanat eğitiminin de vazgeçilmez bir parçası durumunda olan bilgisayar teknolojisi özellikle grafik anasanat atölye dersleri için öğrencilerin görsel tasarımlar oluşturmada önemli bir konumdadır (Bölükoğlu, 2002: 254). Buradan hareketle bu araştırma grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları inceleyen yayınlanmamış doktora tezinin bir bölümünden önemli görülen bir konu olarak ayrıca ele alınmıştır.

1.1. Problem Durumu

Nesiller boyunca toplumlar, yaratmak, tasarlamak, ifade etmek, iletişim kurmak gibi düşüncelerini değişik ifade biçimleri ile somutlaştırmaya çalışmışlardır. Öyle ki tasarım eylemi elini kullanma becerisi edinen ilk insanın ortaya çıktığı günden günümüze kadar insanla birlikte her çağda var olmuştur. İlk insanın mağara duvarlarına yaptığı resimlemelerden, avlanmak için şekil verdiği ilkel aletlere, ısınmak için üzerine kestiği hayvan kürklerine kadar elini atıp düzenlediği her şey bir tasarım ürünüdür. Bu bağlamda tasarım olgusu insanoğlunun ihtiyaçları, doğada bulabildikleri ve hâkim oldukları malzemeler aracılığıyla zaman içerisinde zevk ve beğenisiyle şekillenmiştir. Böylece insanın tasarım düşüncesi ve tasarlama yeteneği bir şekilde

insan hayatının her noktasında yerini almaya başlamıştır. Teknolojik gelişmeler ve toplumsal ihtiyaçlar ise tasarım eğitiminin verilmesine zemin hazırlamış ve süreç içerisinde bunu zorunlu kılmıştır. Tasarım eğitimi doğrultusunda öğrenciler, potansiyel yaratıcı güçlerini ortaya çıkararak maddeye biçim vermeyi ve farklı malzemelerle bunu yapmayı, ilişkilendirme yapmayı öğrenir. Bununla birlikte öğrencilerin kendinde var olan yeteneğini keşfetmesini sağlayan tasarım eğitimi, öğrencilere tasarım ilke ve öğelerini çalışmalarında uygulayabilme becerisi kazandırmayı da amaçlar (Mercin, 2019: 3; Ertan & Sansarcı, 2017: 89; Tepecik & Toktaş, 2014: 18).

Türkiye’de tasarım eğitimi ilk görüldüğü zamanlara baktığımızda Nigarhane ve Nakkaşhanelerde usta-çırak ilişkisine dayalı plansız bir öğrenme olduğu söylenebilir. Bu durum bugünkü eğitim sisteminden oldukça farklı olarak sanatçı ve zanaatkarların estetik duyarlılıkları çerçevesinde birçok esere el işçiliklerini yansıtmaları ile varlığını sürdürmüştür (Gökay, 2019: 13-15). Modern anlamda tasarım eğitiminin verildiği zamanlar ise Cumhuriyet sonrasında görülmektedir. 1923 yılında ülkemizde yeni bir yönetim biçimi olan Cumhuriyet kurulmuş; 1928 yılındaki harf devrimiyle de Latin harflerine geçilmiştir. Bu köklü değişim, Kurtuluş Savaşı’ndan çıkan Türkiye’nin önceki kültürel birikimi üzerinde kaçınılmaz bir şok etkisi yaratmış ve bunun sonucunda da belirli bir duraklama dönemine girilmiştir. Ama devlet politikalarının eğitimdeki başarısıyla İhâp Hulusi Görey, Münif Fehim ve Ali Suavi gibi sanatçılar Cumhuriyet dönemi Türk grafiğine yeni bir ivme kazandırmayı başarmıştır. Türkiye’deki modern grafik eğitiminin ilk kez 1933 Yılında Güzel Sanatlar Akademisi’nde Mithat Özer öncülüğünde açılan afiş atölyesinde başladığı görülmektedir (Becer, 2006: 112-115).

Gazi Eğitim Enstitüsü, Cumhuriyet’in eğitim kadrosunu yetiştirmenin yanında, 1883’ten beri tek güzel sanatlar okulu olan Sanay-i Nefise’ye alternatif çağdaş bir okul olarak ön plana çıkmaktadır. Günümüzde Marmara Güzel Sanatlar Fakültesi’nin temelini oluşturan Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu’nun açılması da Gazi Enstitüsünde gündeme gelmiştir. Bu amaçla okulun ilk mezunlarından üç öğrenci 1935 yılında Almanya’ya eğitime gönderilmiştir ancak savaşın yol açtığı gecikmeler nedeniyle Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu’nun açılışı 1957’de olmuştur. Yönetimde Hayrullah Örs ve Sait Yada’nın yanı sıra Stuttgart Güzel Sanatlar Akademisi’nden Prof. Schneck ile yedi kişilik kadrosu da yer almaktadır. Okulun amaçlarında hepsinin esin kaynağı Bauhaus olmuştur. Ülkemizdeki sanat eğitimini kökten etkileyen Bauhaus, 1919’da Almanya’da kurulmuş bir okuldur. Okulun anlayışı, uygulamalı sanatlar ile güzel sanatların karşılıklı etkileşimine uygun bir ortam sunmayı amaçlamaktadır. Okulun eğitim-öğretim esası ise becerileri geliştirecek atölye sistemi üzerine oluşturulmuştur (Artun, 2011: 17-20). Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu’nun varlığı ile o dönemde özellikle de basın ve reklam sektöründe istihdam sağlanırken kişilerde bu okuldan eğitilmiş olma koşulunun aranmaya başlanması grafik tasarım eğitimine olan ilgi ve değeri de artırmıştır (Balcı, 2016: 34). 1960’lardan itibaren Türk grafik sanatlarında Akademi ve Tatbiki’de grafik eğitimi almış bir kuşağın çalışmaları görülmektedir. Böylece bu alanda daha nitelikli ve sanatsal örnekler ortaya çıkmaya başlamıştı. Bu tasarımcılar arasında Mengü Ertel, Sait Maden, Yurdaer Altıntaş, Erkal Yavi, Aydın Erkmen, Bülent Erkmen, İlhan Bilge, Murat Egemen ve daha birçok isim sayılabilir (Becer, 2006: 78).

1982 yılında Yüksek Öğrenim Kanunu ile güzel sanatlar ve tasarım alanlarında eğitim veren Güzel Sanatlar Akademisi değişik alanlarda eğitim veren bazı kurumları da bünyesine alarak Mimar Sinan Üniversitesi adını almıştır. Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu da Marmara Üniversitesi bünyesinde Güzel Sanatlar Fakültesine dönüşmüştür. Böylelikle lisans düzeyinde temel eğitim veren bu bölümlerde lisansüstü düzeyde akademik eğitim almanın da önü açılmıştır. İstanbul’da gerçekleşen bu gelişmelerin dışında Ankara’da

Hacettepe Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi'nde, Eskişehir'de Anadolu Üniversitesi'nde, İzmir'de ise Dokuz Eylül Üniversitesi'nde Güzel Sanatlar Fakülteleri bünyesinde grafik bölümleri açıldığı görülmektedir (Becer, 2015: 114). Türkiye'de grafik eğitiminin yaygınlaşmasıyla özgün, yaratıcı özelliklere sahip nitelikli tasarımcılar yetiştirilmeye başlanmış, küçük ve büyük ölçekli şirketlerin mesajlarının iletilmesinde başarılı çalışmalar yapılmıştır.

Çağın gereksinimleri doğrultusunda birçok üniversitede önlisans, lisans ve lisans üstü düzeyde görsel iletişim tasarımı ya da grafik tasarımla ilişkili bölümler açılmış, bu durum ülke geneline yayılmıştır. Bunlardan birini de Eğitim Fakültelerinin Resim-iş öğretmenliği bölümlerinde lisans düzeyinde 2. sınıftan itibaren sunulan grafik anasanat atölye dersleri oluşturmaktadır. Öncelikli amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümlerde herkesin atanıp öğretmen olamayacağı günümüzün bir gerçeğidir. Bununla beraber bireylerin aldıkları eğitim sonrası fikirlerinin değişmesi ve yaşantılarında gelişen olaylar sebebiyle farklı iş alanlarına yönelebileceği gerçeği de unutulmamalıdır. Bu bağlamda resim-iş öğretmenliği bölümlerinde grafik anasanat atölye dersi olarak yürütülen dersin niteliğinin çağın koşullarına uygun olması öğrenme açısından olduğu kadar meslek seçimi konusunda da önemlidir. Bu sebeple Bölükoğlu (2004)'nin da vurguladığı üzere; anasanat atölye eğitiminde, tasarımın çağdaş, dinamik, toplumsal özelliklerini ortaya çıkarabilecek sorgulayıcı, eleştirel, araştırmacı bir eğitim amaçlanmalıdır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı grafik anasanat atölyelerde yürütülen grafik tasarım eğitiminden hareketle grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygunluğu konusunda öğretim elemanlarının görüşlerini öğrenmektir. Genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlar belirlenmiştir;

- Grafik anasanat dersinin niteliğine ilişkin öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?
- Kazanımların yeterliliğine ilişkin öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?
- Anabilim dalının teknik donanımlarının yeterliği konusunda öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?

1.3. Önem

Bilgi çağındaki dünyada, en büyük amacı iletişim kurmak olan grafik tasarım disiplini ve bu disiplinin eğitimini temel alan lisans düzeyi bölümlerden biri olan resim-iş öğretmenliği kapsamındaki grafik ana sanat dalı çağın dijital çeşitliliğine uyum sağlamak durumundadır. Bu sebeple grafik tasarım alanı Türker ve Özdemir (2014)'in de belirttiği üzere içerik ve kullandığı malzemeler açısından, değişimi ve gelişimi en fazla takip etmesi gereken ana sanat dallarından biri olarak görülmektedir. Bu bağlamda eğitim fakültelerinin öncelikli amacı her ne kadar öğretmen yetiştirmek olsa da resim-iş öğretmenliği bölümlerinin grafik anasanat atölye uygulamalı derslerinde bilgisayarların öğrenme amaçlı kullanımı kaçınılmaz duruma gelmiştir. Çünkü bilgisayar teknolojisi tasarımın işlevsel hale dönüşmesinde ilginç olasılıklara zemin hazırlayarak daha etkili daha hızlı tasarımlar yapılmasına olanak sağlamaktadır. Bilgisayarlar el yöntemi ile başarılması zor olan ve oluşturulması zaman alan şekil, doku, renk, perspektif, hacim ve animasyonların çeşitlilik içerisinde oluşmasına imkân sağlamaktadır (Bölükoğlu, 2002: 255, 2003: 142). Aynı zamanda geleceğin görsel sanatlar eğitimcisi olarak yetiştirilen bireylerin gelecek çağın teknolojik gelişmelerine uyum sağlayabilmesi için bilgisayar teknolojisini en iyi şekilde ve en son gelişmelerden haberdar olarak tanımaları gerekmektedir. Bununla birlikte grafik tasarımcı, Becer (2015)'in de belirttiği üzere basılı iletişim dünyasında tutunabilmek için tasarım ve üretim sürecini bütünüyle anlamak zorundadır.

2. YÖNTEM

Grafik anasanat atölyenin çağın gereklerine uygunluğuna ilişkin öğretim elemanlarının görüşlerini inceleyen bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseninde yapılmıştır. Olgubilim gündelik hayatta karşılaşılan ancak ayrıntılı olarak anlam veremediğimiz kavramlar, deneyimler, olaylar ve yönelişlere odaklanan bir araştırma desendir. Olgubilim araştırmalarında veri kaynaklarını, araştırmanın odaklandığı araştırmayı deneyimleyen ve olguyu dışa vurabilecek bireyler ya da gruplar oluşturmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018: 71). Bu bağlamda araştırmanın verilerinin toplanmasında ve analizinde başvurulan yöntem niteldir. Bir problem veya konunun keşfedilmesi gerektiği durumlarda nitel araştırma tercih edilebilmektedir. Nitel araştırmacılar, dokümanları inceleyerek, davranışları gözlemleyerek ve katılımcılarla görüşerek kendileri veri toplarlar (Creswell, 2013: 45).

2.1. Çalışma Grubu

“Nitel araştırmalarda evrene genelleme amacıyla seçkisiz örnekleme yöntemi ağır basarken nitel araştırmalarda aktarılabilişliği artırmak için amaçlı örnekleme yöntemleri kullanılır” (Yıldırım & Şimşek, 2018: 282). Bu sebeple araştırmada, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi ve kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi uygulanmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2018)’e göre, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan tüm durumların çalışılmasını amaçlayan ölçüt örnekleme ölçüt araştırmacı tarafından oluşturulmaktadır. Araştırmada ölçüt olarak, en az 5 yıl süredir Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde Resim-iş Öğretmenliği bulunan ve grafik anasanat atölye dersi olan bölümler baz alınmıştır. Bu durum bölümün mevcut sorunlarının deneyimlenmiş olması açısından da önemli bir ölçütü oluşturmaktadır.

Grafik anasanat programında ders veren öğretim üyeleri çalışmanın amaçlı örneklemini oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme, çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin grupların seçilmesiyle derinlemesine araştırma yapılmasına olanak sağlar (Büyüköztürk vd., 2013: 67). Bu bağlamda Gazi Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi ile birlikte resim-iş öğretmenliği grafik anasanat programında öğretim elamanı olarak görev yapmış akademisyenlerin bulunduğu Başkent Üniversitesi, Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) Üniversitesi bu araştırmada uygulama yapılan üniversitelerdir. Araştırma dahilinde görüşme yapılan öğretim elemanlarına ilişkin bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğretim Elemanlarına İlişkin Bilgiler

Görüşülen Katılımcı	Cinsiyet	Lisans Mezuniyeti	Akademik Unvanı	Mesleki Deneyim
U1	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	30 yıl
U2	Kadın	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	30 yıl
U3	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	14 yıl
U4	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Doç. Dr.	10 yıl
U5	Erkek	Grafik Sanatlar Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	24 yıl
U6	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Öğr. Gör.	10 yıl
U7	Kadın	Grafik Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	22 yıl
U8	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Doç. Dr.	30 yıl
U9	Kadın	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	20 yıl

Not: U= Öğretim Elemanı

2.2. Verilerin Toplanması ve Analiz

Olgubilim araştırmalarında başlıca veri toplama aracı görüşmedir. Olgulara ilişkin deneyimleri ve anlamları derinlemesine araştırmak için uzun görüşmeler olacağından örneklemin sınırlı kalması normal bir durumdur. Bu sınırlılık bazen araştırılan konuda uzman sayısının az olmasından da kaynaklanabilir (Yıldırım & Şimşek, 2018: 71). Verilerin toplanmasında görüşme tekniklerinden yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu kullanılmıştır. Karasar (2009) görüşmeyi sözlü iletişim yoluyla verilerin toplandığı bir teknik olarak tanımlamıştır.

Görüşme sorularının hazırlanmasında Yıldırım ve Şimşek (2018)'in üzerinde durduğu kolay anlaşılabilir sorular yazma, odaklı sorular hazırlama, açık uçlu sorular ve sondalar hazırlama, yönlendirmekten kaçınma, çok boyutlu soru sormaktan kaçınma, alternatif sorular ve sondalar hazırlama, farklı türden sorular yazma ve soruları mantıklı bir biçimde düzenledikten sonra soruları geliştirme olarak sıralanan ölçütler dikkate alınmıştır. Bu ölçütler doğrultusunda hazırlanan görüşme formları uzman görüşlerine sunulmuştur. Görüşme formları araştırmacı dışında, toplam 3 uzman tarafından değerlendirilmiştir. Alınan öneriler doğrultusunda görüşme sorularının içeriklerinde ve yerlerinde gerekli değişiklikler yapılmıştır.

Görüşme sorularının geçerliğinin sınanması amacıyla bir öğretim elemanı ile pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama verileri doğrultusunda yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formları yeniden düzenlenmiş ve gerekli izinler alındıktan sonra uygulama süreci başlamıştır.

Araştırmanın amacına uygun olarak görüşme formları ile akademisyenlerden toplanan veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Arıkan (2013) içerik analizini, yayınların, söylemlerin veya kayıtların anlaşılması ve karşılaştırılması için kullanılan ve konuyu derinlemesine inceleyen bir yöntem olarak tanımlamıştır. İçerik analizinde amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu bağlamda, içerik analizi yoluyla verileri tanımlamaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışılır (Yıldırım & Şimşek, 2018: 242). Bu amaçla öncelikli olarak görüşmelerle elde edilen ses kayıtlarının içinden seçilen kayıtlar başka bir nitel araştırmacı tarafından da gözden geçirilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde bir başka nitel araştırmacıdan da görüş alınmış ve bilgilerin doğruluğu teyit ettirilmiştir. Daha sonra elde edilen veriler içerik analizine tabi tutularak betimsel olarak incelenmiştir. Analiz için NVİVO 12 paket programı kullanılmıştır. İçerik analizi sonucunda ulaşılan temalar ve kodlar araştırmacı tarafından NVİVO 12 paket programı ile belirlenmiş ve uzmanlara kontrol ettirilmiştir.

Araştırmaya katılan görüşmecilerin kimlikleri ve ses kayıtları gizlilik esasına bağlı olarak öğretim elemanlarını ifade eden “U” şeklinde kodlanmış ve numaralandırılmıştır. Analizi yapılan verilerden elde edilen bulgular alt amaçlarla ilişkili olan görüşme soruları ile anlam bütünlüğü gözetilerek yorumlanmıştır. Çalışmanın daha iyi açıklanabilmesi için görüşmecilerin ifadeleri tırnak içerisinde, doğrudan ifadeler şeklinde ve italik olarak belirtilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Grafik anasanat atölyenin çağın gereklerine uygunluğuna ilişkin öğretim elemanlarının görüşlerini ortaya koyan çalışmanın bu bölümünde, araştırmanın amaçlarına yanıt bulmak üzere, araştırmacı tarafından gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu ile elde edilen bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerin bulguları alt amaçlara göre incelenerek tema ve kodlara ayrılmıştır. Bu çalışmada grafik anasanat atölyenin çağın

gereklarına uygunluğuna ilişkin öğretim elemanlarının görüşleri ana temasında ortaya çıkan alt temalar ve kodlar tablo 2'de bir bütün olarak verilmiştir.

Tablo 2 Bu Çalışmada Öğretim Elemanları ile Gerçekleştirilen Görüşmeler Sonucu Ortaya Çıkan Temalar ve Kodlar

Ana Tema	Alt Temalar	Kodlar
Grafik Anasanat Atölyenin Çağın Gereklarına Uygunluğuna İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri	Çağın Gereklarına Uygunluğu	Nitelik, Teknoloji
	Kazanımların Yeterliği	Ders İçerikleri, Güncellik
	Teknik Donanımın Yeterliği	Öğretilen Dijital Tasarım Programları, Dijital Programları Kullanma Olanakları, Teknik ve Donanım,

3.1. Grafik Anasanat Dersinin Niteliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Grafik anasanat dersinin çağın gereklarına uygunluğuyla ilgili olarak dersin niteliğine ile ilişkin veriler elde etmek için öğretim elemanlarına; “Nitelikli bir grafik anasanat dersini nasıl tanımlarsınız?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 3’de yer almaktadır.

Tablo 3 Nitelikli Bir Grafik Anasanat Dersini Nasıl Tanımlarsınız? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Alt tema	Kod	Örnek ifade
Çağın Gereklarına Uygunluğu	Nitelik	...İlk olarak anasanat programlarında çok iyi bir ders programı yapılması gerekiyor. (U2)
		Güncel medyaya uygun ve tasarım özelliklerine uygun ders içeriği uygulanmalıdır. (U5)
	Teknoloji	...Teknolojik desteğin bilgisayar alt yapısının tablet vs. gibi teknolojik cihazların altyapısının varlığı da dersin niteliğini artırıyor. (U3)
		...Teknolojinin getirdiği yenilikleri de güncel bir şekilde takip ederek ancak nitelikli bir grafik tasarım eğitiminin mümkün olacağını söyleyebilirim. (U4)
		Teknolojik donanım olarak iyi durumda olmalı. Hocalar ve öğrenciler yetkin durumda olmalı. Uygun çalışma masan olmayınca nasıl çizim yapabilirsin. Hem manüel hem de bilgisayar donanımıyla öğrencilere olanaklar sunmak lazım. (U7)
	Nitelik	Öncelikli bir alt yapı problemi, sonrasında öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyi ve ders içeriklerinin atölyeye uygun hale getirilmesi gibi süreçler yapılandırıldığında grafik tasarım atölyeleri daha etkili sürdürülebilir. (U9)

Tablo 3'deki öğretim elemanlarının görüşlerine baktığımızda U2, U5 ve U9 ders içeriklerinin önemini vurgulamaktadır. Ders içeriklerinin doğru planlanmasının yanında öğretim elemanlarının tamamı tarafından dersin nitelikli olabilmesi için piyasanın genel koşulları içinde günceli yakalaması ve teknolojik gelişmelerin takip edildiği bir ders olması gerekliliği vurgulanmıştır. Bu ifadelerin yer aldığı U1'e ait görüşme verileri ise şöyledir;

“Grafik anasanatların içerisinde daha çok piyasa ağırlıklı baskı teknikleri, baskı teknolojisi, dijital ortamlar ondan sonra internet tasarımları bunun gibi alanlar öğrencilerin çok da hoşuna giden teknik ve sanatı bir arada buluşturan alanlar olduğu için çok fazla rağbet görür. Yani grafik anasanat atölye dersinin nitelik kazanması için tüm bu alanların içerisinde bulunması lazım.” (U1)

“... Temel tasarım eğitimi üzerine gelişen dijital dünyaya uygun bir görsel iletişim tasarımı programı desen, illüstrasyon, bilgisayara giriş dersleri olacak, görsel iletişim tasarımına giriş dersinde hazırlayacaksınız. Öğrenci bir göle atlayacak ve atlayacağı gölü bilmesi lazım. Çünkü öğrenci bilmeden geliyor.” (U2). U2 buradaki ifadesinde öğrencilerin hazır bulunuş düzeylerinin yetersizliğinden dolayı ders içeriklerinin ardışık bir düzen içerisinde belirlenmesi gerektiği üzerine görüşler belirtmiştir. Tüm ifadelerle birlikte U6 ve U8'de grafik tasarımın güncel tutulmasıyla ilgili şu ifadeleri belirtmiştir;

“Grafik tasarım yaşayan bir alan olduğu için bunun günlük olarak takip edilmesi lazım. Alt yapı tabi ki bütün alanlarda olduğu gibi olmalı ama yeniliklere çok daha açık olmak lazım. Yani uyum yeteneğinin yüksek olması lazım. Yani özel olarak istenmiyorsa belli dönemlerde kalmışsa eğer hoca da öğrenci de günceli takip etmiyorsa güncel olmadığı takdirde başarısızsın.” (U6)

“Tanımlama yapmak zor bir şey. Tanımla yaparken işlikleriyle, atölye bilgileriyle hocanın kendi programıyla, milli eğitimin müfredatını öğrenmek, YÖK'ün kendi programıyla öğretmen yetiştirmek için de uyumlu olmasını sağlamak amacıyla yapılır. Bir de piyasanın genel koşulları içinde günceli yakalamak aslında olması gerekir.” (U8)

Öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerde grafik anasanat dersinin nitelikli bir hal alabilmesi için ortaya çıkan kavramlar; ders içeriklerinin iyi belirlenmesi (U2, U3, U4, U5, U6, U8, U9), teknolojik gelişmelerin güncel bir şekilde takip edilmesi (U1, U2, U3, U4, U5, U6, U7, U8, U9), öğrenci hazır bulunuşluk durumlarının istenen düzeyde olması (U1, U2, U7, U8, U9) ile piyasaya uygun yöntemlerin yer alması (U1, U2, U7, U8) gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

3.2. Grafik Anasanat Dersi Kazanımlarının Yeterliliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Ders programının yeterliliğine ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesi ile görüşme yapılmıştır. Öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 4'de verilmiştir.

Tablo 4 Ders Programları Konusunda Eklemek İstedığınız Genel Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Alt tema	Kod	Örnek ifade
Kazanımların Yeterliği	Güncellik	Dijital dünya görsel iletişim tasarımının tasarım eğitimin sürekli değişmesini gerektiriyor... (U2)
		Bizim alanımız neredeyse her sene tasarım ve tasarım eğitimde bir trende şahit olduğundan sürekli güncel tutulmalı. (U3)
	Ders içerikleri	Anasanat ders süresinin artırılması müfredatının daha geniş tutulması gerekir. (U5)
		Yeni programda ders saatlerinin azalmasının bir handikap olduğunu düşünüyoruz normal olarak ben de düşündüm. (U6)
	Herhangi bir sorun yok. (U8)	

Tablo 4'e baktığımızda U2 ve U3 grafik tasarım alanının sürekli güncel tutulması gereken bir alan olduğu üzerine ifadelerde bulunmuştur. U5 ve U6 ise anasanat ders sürelerinin kısıtlı olmasının sorun olduğunu belirtmiştir. Dokuz öğretim üyesi ile yapılan görüşmelerde sadece U8 bu konuda herhangi bir sorun olmadığı yönünde açıklamada bulunmuştur. Ancak U1 bir ifadesinde "Görsel iletişim tasarımının kapsadığı alanlar dijital dünyanın gelişmesiyle beraber çok çeşitlendi. Bu diğer mimari ve endüstriyel tasarım alanlarında da oldu fakat görsel iletişim tasarımında çok daha fırladı." yorumunda bulunarak ders programlarının güncel tutulması gerekliliğine işaret eden başka bir öğretim elemanı olmuştur.

Ders programlarının güncel tutulmasının yanında U2 ders programları konusunda ardışıklığın öneminden bahsetmektedir; "Dersler ve programlar arasında ardışıklık çok önemli. Şimdi öğrenci birinci basamağı yaptıktan sonra ikinci basamağa geçmeli..."

U2'nin bu ifadelerine benzer şekilde U4'de kendi eğitim programı çerçevesinde adım adım ilerleyen ardışık bir düzen izlediğinden bahsetmektedir;

"...Kendi eğitim programım çerçevesinde ikinci sınıfın başında grafik anasanat atölyeye yeni gelen öğrencilere temel sanatla geçiş oluşturacak tarzda çalışmalar yaptırıyorum. Daha çok temel tasarım derslerinde alışık oldukları renk kullanımı, şekiller, metamorfozlar vb. ile başlıyorum. Bu süreç içerisinde de grafiğin plastik sanatın diğer alanları arasında fark gösteren yanlarını da kavramsal olarak anlamış oluyorlar daha sonra da spesifik olarak grafik tasarım çalışmalarına eğiliyoruz." (U4)

U9 alt yapı ve donanım eksikliğinin bir problem oluşturduğunu belirtmekle birlikte "...Aslında grafik tasarım atölyeyi seçecek hale gelen öğrencinin birazcık daha tasarım programlarıyla ilgili yeterliliklerinin hazır hale gelmesi gerekiyor." İfadesi ön plana çıkan diğer bir ifadedir. U2 ve U7'de öğrencilerin dijital tasarım programlarını öğrenme noktasında hazır bulunuş düzeylerinin yetersiz olduğu ve bunun için takviye yapılması gerektiği üzerinde durmuştur.

Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde ders programlarının öncelikli sorunu olarak gerek içerik gerekse donanımsal olarak sürekli güncellenmesi gerekliliğine yönelik ifadeler (U1, U2, U3, U4, U9), sürecin hoca yetkinliğinden alınması gerekliliği ve konuların

programda ardışık bir düzen içerisinde verilmesi gerekliliğine yönelik ifadeler (U2, U3, U4, U9), anasanat ders sürelerinin az olduğunu belirten ifadeler (U4, U5, U6, U7, U9), ve kavram sorununun olduğunu belirten ifadeler (U2) ön plana çıkmaktadır. Tüm bu sorunlar ders içeriklerinin sağlıklı bir ortamda öğretilmesine engel olacaktır. Ders programları konusunda tüm öğretim elemanlarının ders programına yönelik eleştirileri varken sadece U8'in bu konuda sorun belirtmemiştir.

3.3. Grafik Anasanat Dersinde Teknik Donanımın Yeterliliği İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin çağın gereklerinden biri olarak dijital tasarım programlarını kullanma olanaklarını ve karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler teknik donanımın yeterliliği alt temasında dijital programları kullanma olanakları kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Bu konuyla ilgili öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler Tablo 5'de verilmiştir.

Tablo 5 Öğrencilere Kullandığınız Grafik Tasarım Programlarını Nasıl Belirlemektesiniz? İle Öğrencilerin Grafik Tasarım Programlarını Dersten Sonraki Vakitlerinde de Kullanabilme Olanakları Ne Durumdadır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Alt Tema	Kod	Örnek ifade
Teknik Donanımın Yeterliliği	Dijital Programları	Zaten kendi bilgisayarlarıyla çalıştıkları için evde ya da yurtda da grafik tasarım programlarını kullanabilmekte... (U3)
	Kullanma Olanakları	Öğrenci kendi dizüstü bilgisayarını çantasında sürekli taşıyabilmekte okul dışında da sürekli kullanabilmektedir. (U5)
	Öğretilen Dijital Tasarım Programları	... Diğer anasanat hocamızla da konuşarak eğitimde devamlılık açısından da Adobe firmasının programlarını kullanmanın daha doğru olduğuna karar verdik. (U6)
		En yaygın olarak kullandığımız Photoshop ve Illustrator programları. (U9)

Tablo 5'e baktığımızda ifadeleri bulunan U3 ve U5 öğrencilerin zaten kendi kişisel bilgisayarlarını kullandıkları için istedikleri yerde çalışmalar yapabildiklerini belirtmektedir. Bununla birlikte U6 ve U9 Adobe firmasının programlarını tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Bu ifadelerle benzer şekilde diğer öğretim elemanları da öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarlarını ders dışında da kullanabildiklerini ve kullanılan dijital tasarım programlarında da genel anlamda Adobe programlarını tercih ettiklerini söylemektedirler. Ancak U2'nin "...Kişisel bir bilgisayar olsa da iyi bir bilgisayar alamadıklarında bazen zorlanabiliyorlar. Ancak zorlandıkları noktada bilgisayar atölyesindeki bilgisayarları kullanabilmeliler. Ancak eğitim fakültelerinde olanaklar bu konuda yetersiz..." (U2) yorumu okullardaki donanımların gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Yukarıdaki ifadelerle birlikte öğretim elemanlarının tamamı öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarlarıyla çalıştıklarından olanakları olduğu görüşündedir. Bununla birlikte U1, U2, U4, U6 ve U7 ders dışındaki vakitlerde atölyelerin de öğrencilerin kullanabilmeleri gerekliliği üzerine ifadeler belirtmiştir.

Kullanılan dijital tasarım programları noktasında U3'ün bu konuda "...tasarım fikri hangi programa ihtiyaç duyuyorsa onu öğretmeye gayret ediyorum." şeklinde ifadesi öğrencilerin kullandığı programlar konusunda sert bir kuralın olmadığını göstermektedir. Kullanılan dijital tasarım programlarının seçilmesinde bir zorunluluğun olmadığına dair U1'in "...tamamen öğrencinin işini kolaylaştıran teknik araçlardır. Öğrencinin bütün yaratıcılığı kafasının içerisinde..." ifadesi benzer şekildedir. Bununla birlikte öğretim elemanların tamamı piksel tabanlı ve vektör tabanlı en az iki program üzerinden derslerini yürüttüklerini belirtmektedirler.

Öğretim elemanlarına yöneltilen; "Bölümün, teknik donanımı (atölye, bilgisayar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.) ile ilgili sorunlar nelerdir?" sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6 Bölümün, Teknik Donanımı (Atölye, Bilgisayar, Grafik Programları, İnternet Sağlayıcıları, vb.) ile İlgili Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Alt Tema	Kod	Örnek ifade
Teknik Donanımın Yeterliği	Teknik ve Donanım	... Eğitim fakültesinde çalıştığımda buradan bahsederek çok fazla sorunu olan bir bölüm değildi. (U1)
		Bizim o dönemlerde dijital ortamla ilgi çok da şansımız olmadı. ...Laboratuvar kurduk ama daha sonra ayrılmıştık. (U2)
		Gençler programlara tamamen kaçak yollarla internet üzerinden indirip ulaşıyor... Bu da zaman zaman dosya kayıplarına bilgisayarların çökmelerine vb. sorunlara da yol açıyor... (U3)
		Çocukların lisanslı program kullanamıyor olmaları büyük bir sorun. Teknik destek alınamıyor olması büyük bir sorun. İnternet kampüs içerisindeki kablosuz ağdan sağlanıyor. Onun da çok verimli çalıştığını söyleyemiyoruz... (U4)
		Öğrenciler ekonomik güçleri doğrultusunda en uygun ilgili programları deneme sürümü olarak kullanabilmektedir. Okul interneti yeterlidir. Teknik olarak bilgisayarlar ise yeterli değildir. (U5)
		Sorun yoktur. (U8)

Tablo 6 incelendiğinde önceki senelerde eğitim fakültesinde grafik anasanat programında eğitim vermiş öğretim elemanları olarak U1 ve U2 o dönemlerde sorun yaşamadıklarını belirtmektedirler. Eğitim fakültelerinin grafik anasanat programında ders vermekte olan U3 ve U4 ise programların orijinal olmaması ve yeterli teknik donanımın olmaması sorunlarında hemfikirdirler. Diğer öğretim elemanlarından farklı olarak U8 "*sorun yoktur*" ifadesi ve diğer açıklamalarında da bu konuda sorun yaşanmadığını belirtmektedir.

U6 ise U8'den farklı olarak teknik ve donanımsal konularda eğitim fakültelerinin güzel sanatlar fakültelerinden farklı olmaması gerektiğine yönelik ifade belirtmiştir. "...Hiçbir fark yok bence diğer donanımların hepsinin eksiksiz olması gerekiyor. Çünkü yine buraya geliyor ve belki de bilgiyi aktaracak kişinin donanımı bir sanatçıdan daha fazla olması bile gerekebilir. Onun için her şey eksiksiz bir şekilde olmalı." (U6). Aynı zamanda U6 görevde

bulunduğu bölümün fiziksel şartlarını sorun olarak görmekte iken bilgisayar laboratuvarlarının durumlarının ise iyi olduğundan şu şekilde bahsetmektedir; “Fiziksel şartlarımız biraz kötü ondan memnun değilim. Ama diğerleri arasında çok kötü olduğumuzu sanmıyorum. Sadece resim anabilim dalına ait öğrencilerin bilgisayar kullanabileceği iki tane atölyemiz var.” (U6)

Teknik ve donanımsal konularda birtakım sorunları belirten diğer öğretim elemanlarının (U3, U4, U5) ifadeleri ise şu şekildedir;

“...Bilgisayar atölyemiz yok öğrencilere sunabileceğimiz bir bilgisayar altyapısı yok bir internet altyapısı var ama sağlıklı çalışmıyor. Kimi öğrenci giriyor ama kimi giremiyor. Tablet vs. program desteği herhangi bir şey yok. Hocalara dahi yok. Dolayısıyla biz bile orijinal yazılım kullanıyoruz ama kendi paramızı kendimiz veriyoruz. Bu şekilde bir ortam var. Bilgisayar desteği de yıllar önce ilk asistanlık dönemimde olduğunu gördüm. 10 bilgisayarlık bir atölye kuruldu. Bir sonraki gelen yönetim var olan bilgisayarları asistanlara dağıttı. Okulda doğru düzgün bir bilgisayara atölyesi olmadı benim öğrenciliğimden beri. Tamamen öğrenciler kendi imkanlarıyla laptoplarını getirerek teknolojik donanımı sağlamaya çalışıyorlar. Grafik tasarım programlarının çalışabileceği bir bilgisayar laboratuvarı yok. Sadece grafikçiler için demiyorum bina içerisinde böyle bir laboratuvar yok.” (U3)

“Burası eğitim fakültesi olduğu için görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farklı yanlarından birisi de bu teknik donanımsal unsurlardır. Aslında okulda böyle bir imkân yok. Ayrı bir bilgisayar laboratuvarı, servis sağlayıcılar, donanımlı bir grafik tasarım atölyesi idarenin sağladığı imkanlarla oluşturulmuş değil. Olması gereken seviyeye çıkartmasak da kendi imkanlarımızla belki meslek aşkıyla kendi ders verdiğimiz atölyeleri nitelikli bir hale getirmeye çalışıyoruz ama bu idarenin yaptığı yatırımlarla falan olmuyor. Kendi gayretlerimiz ve kendi harcamalarımızla olduğunu açıkça söyleyebilirim.” (U4)

“Bölümün öğrencilere teknik donanımı sağlaması gerekir ancak ilgili grafik tasarım programlarının belirli bir düzeyde gerekliliği donanım maliyetlerini yüksek tutmaktadır. Bununla birlikte programlar konusunda farklı tercihlerim bulunması gerek öğrenci gerek akademisyen açısından sorun teşkil etmektedir. Bölümün öğrenciye program ve donanım desteği ile ilgili bir yardımda bulunması gerektiğini düşünmekteyim ekonomik destek verilmelidir. Güncellik açısından da güncel programları çalışabileceği bilgisayar programlarını iş maliyetli oluşu öğrenci açısından dezavantaj. Bununla birlikte yazılım fiyatları öğrenci bütçesini zorlamaktadır. Öğrenciler genellikle deneme sürümü ile deneysel tasarımlar yapmaktadır.” (U5)

Yukarıda ifadeleri bulunan öğretim elemanlarından U3, U4 ve U5 bölümlerindeki teknik ve donanımsal sorunlara dikkat çekerken, bu konudaki en büyük sorunun bölümde bir bilgisayar laboratuvarı bulunmadığına yönelik olmuştur. Bununla birlikte yapılan açıklamalarda grafik anasanat atölyelerinde de bilgisayar desteğinin bulunmadığı anlaşılmaktadır. Bölümde 10 senedir tecrübesi olan U3 bu durumun boyutunu “...Benim asistanlık zamanımdan beri durum böyle...” diyerek ifade etmektedir. U3, U4 ve U5’ten farklı olarak U9 bilgisayar atölyesine sahip olduklarını ancak yeterli verim alınamadığını şu şekilde açıklamaktadır;

“Bizim çok uzun zaman önce kurulmuş bir laboratuvarımız vardı. Onda da çok ciddi problemler vardı. O dönem bilgisayarlara bakan hoca ekran kartsız getirtmiş sonradan ilave edildi onlar falan. Neyse çok ciddi problemler oldu. Onları şimdi atölyelere paylaştırdık. Çok eski bilgisayarları kullanıyoruz ki genelde çocuklara laptoplarını getirmelerini söylüyoruz. Yani donanımsal anlamda çok ciddi sıkıntılar, farklılıklar var.”

“...Yine hali hazırda kullanılabilir bir bilgisayar laboratuvarımız yok. Atölyelerde sadece beşer yedişer tane bilgisayar var. Bunlardan ikisi aktif bilgisayarları kullanan atölyeler ve hocalar. Onun dışında gereksinim duydukça kullanan bir hocamız var. Birde bilgisayarların kapasitesi yeterli olmadığı için süreç daha da uzayabiliyor. Biz bunları tolere etmeye çalışıyoruz elimizden geldiğince ama önemli bir problem olarak karşımıza çıkıyor.” (U9)

Bilgisayar donanımı olarak aşağıda ifadesi yer alan U7 ise U3, U4, U5 ve U9’un aksine bölümlerindeki imkanların şu an iyi olduğunu ifade etmektedir.

“MAC çok pahalı öğrencilerin alabilmesi için. Bunu ancak böyle okullarımızda çocuklarımıza gösterebilirsek ne mutlu oluyor. Onu da 22 senedir oldu arada bilgisayarlarımız ama hiç bu kadar olmamıştı. Gerçekten bu sene iyi oldu. Ama bizim pek çok teknik donanıma ihtiyacımız var. Tarayıcılar yazıcılar Wacom Pad’ler. Çocuklar onları burada görecekler.” (U7)

Yukarıdaki ifadelere baktığımızda bazı öğretim elamanları U3, U4, U5, U9 atölyelerinde bilgisayar desteğinin olmadığına ya da sınırlı olduğuna dikkat çekmektedir. Bilgisayar donanımları dışında bölüm tarafından dijital tasarım programı desteğinin sunulmaması da ön plana çıkan başka bir sorundur. Bu konuda U9’un ifadeleri dikkat çekmektedir;

“Gün geçtikçe biraz daha geriye gidiyor. Mesela geçen yıla kadar Creative Cloud kullanabiliyorken bu sene cs6 ile yetiniyoruz. Çünkü lisansların yenilenmesinde bir takım zora koşmalar oldu. Firma adına da eskiden bir lisans ya da birkaç lisans aldığımızda üniversitede birçok bilgisayarda kullanabiliyorken şu an sadece bir bilgisayar başına lisansları alabiliyorsunuz. O da çok ciddi bir maliyet. Öyle olduğu için çok sınırlı sayıda Creative Cloud kullanılabiliyorlar. Bana sorarsanız bu programları kullandıran bir hoca olarak. Arada çok ciddi farklar var. Çünkü bir öncekinde olmayanlar yeni versiyonunda var. Aynı zamanda sürecin içerisinde yeni medya ve etkileşim boyutları girdiğinde daha üst versiyonlar her zaman daha avantajlıdır. Bu anlamda bir dezavantajımız var.” (U9)

Teknik ve donanımsal sorunları sorgulayan bu bölümde bilgisayar donanımlarının yetersizliği (U3, U4, U5, U9), orijinal dijital tasarım programların kullanılmaması (U3, U4, U5, U9), fiziksel şartların uygun olmaması (U6) gibi sorunlar ön plana çıkmaktadır. Özellikle bölümde öğrencilerin kullanabileceği bir bilgisayara laboratuvarı olmadığını belirten U3, U4 ve U5 bu büyük eksikliği açıklamalarında belirtmektedirler. Ortaya çıkan tüm sorunlar grafik anasanat dersinin çağın gereklerine uygun şekilde yürütülmediğine yöneliktir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknoloji çağında bilgisayarlar bilgiyi üreten ve ileten konumu ile evrensel bir iletişim ağının oluşmasını sağlamıştır. İletişimin gerçekleşmesinin koşulu olan insan, günümüzde doğal olarak bu ağ ile kuşatılmıştır. Görsel iletişim böylece bilgisayarlarla geliştirilen dijital çeşitlilik içerisinde bilginin aktarılmasında etkin bir rol üstlenmiştir. Artık tasarımcılar teknoloji ve sanatın bir arada olduğu bir çalışma alanında görsel iletişim tasarımları oluşturmaktadır (Tepecik & Çelik, 2015: 18). Dijital ortam çeşitliliğin artması ile oluşan zengin yeni medya olanakları, grafik tasarım eğitiminin çağın niteliklerine uygun olması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Yeni medya, dijital platformlarda etkili olmakla birlikte her zaman aktif durumda olabilen, kullanışlı ve her yerden erişilebilir bir iletişim ağı olması gibi tanımlayıcı özelliklere dayanmaktadır (Hennig-Thurau vd., 2010: 312). Bu bağlamda yeni iletişim teknolojilerinin devinim içinde olduğu dijital çağda grafik tasarım eğitiminin de çağın gereklerine uygun olması önemli görülmektedir. Ancak öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerde grafik anasanat dersinin yürütülmesinde anabilim dalının teknik donanımlarının yetersiz olduğu ve üniversiteden üniversiteye bu durumun farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır.

Resim-iş öğretmeni yetiştiren eğitim fakültelerinden mezun olan herkesin atanıp öğretmen olamayacağı günümüzün bir gerçeğidir. Bununla beraber bireylerin aldıkları eğitim sonrası fikirlerinin değişmesi ve yaşantılarında gelişen olaylar sebebiyle farklı iş alanlarına yönelebileceği gerçeği de unutulmamalıdır. Bu sebeple resim-iş öğretmenliği bölümlerinde grafik anasanat atölye dersi olarak yürütülen dersin niteliğinin çağın koşullarına uygun olması öğrenme açısından olduğu kadar meslek seçimi konusunda da önemlidir. Bu bağlamda öğretim elemanlarıyla grafik tasarım eğitiminin niteliği ile ilgili yapılan görüşmeler de gösteriyor ki yeni iletişim teknolojilerinin çoğaldığı bir ortamda grafik tasarım eğitiminin bilgisayar teknolojilerinden soyutlanmış bir şekilde yürütülmesi düşünülemez. Bu bağlamda eğitim fakültelerinin resim iş öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programında yeterli dijital donanımın sağlanmadığı sonucuna varılmıştır. Görüşme yapılan tüm öğretim elemanları grafik anasanatı seçen öğrencilerin kişisel bilgisayar alması gerektiğini ifade etmiştir. Ancak bu durum grafik tasarıma yetenekli öğrencilerin farklı bir anasanata yönelmelerine sebep olabilmektedir. Bu nedenle de öğrencilerin gerek ders vakitlerinde gerekse dersten sonraki vakitlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayar laboratuvarının oluşturulması önerilmektedir.

Grafik tasarımcı artık yaratıcı fikirler geliştirmenin yanında yeni dijital iletişim platformlarını tanımak durumundadır. Ancak bu şekilde başarılı görsel iletişim tasarımları yapabilecek yetkinliği erişilebilir. Bu sebeple grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygun olması gerekmektedir. Grafik tasarım eğitimi verilen bölümlerden biri olan resim-iş öğretmenliği bölümlerindeki grafik anasanat atölye dersleri de grafik tasarım alanında güncel ders içeriklerinden oluşmalı teknik ve donanımsal gelişmişliği çağın gereklerine uygun olmalıdır. Çünkü öğrencilerin ilgi alanlarına göre anasanat atölye seçimleri birtakım sebeplerle meslek tercihlerinde değişikliğe gidebilmelerinin de önünü açmaktadır. Bu yönelme bazen zorunlu olsa da bazen de kişisel tercih olarak gözlemlenmektedir. Öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerde de öğrencilerin alternatif meslek olarak grafik anasanat atölyeyi seçtikleri sonucu ortaya çıkmıştır.

Grafik anasanat dersi kapsamında öğretilen kazanımların yeterliliği hakkında öğretim elemanlarının görüşlerine bakıldığında ders içeriklerinde birtakım sorunların olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Ders içerikleri kapsamında öğretilen dijital tasarım programlarının öğretilmesi aşamasında ek bir dersin yer alması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Dijital tasarım programlarının öğrencilerin tasarım yapmalarını kolaylaştıran teknik araçlar olduğu üzerinde durularak onların yaratıcılıklarının daha önemli olduğu görüşü de ortaya çıkan sonuçlardandır. Ancak dijital programlarda yetkin olamayan öğrencilerin tasarımlarında istediklerini uygulayamadıklarında

onların yaratıcılıklarını sınırlandıracağı bir gerçektir. Günümüzde dijital ortam çeşitliliğinin artması ile oluşan rekabet ortamında artık tasarımcılar çok farklı platformlarda görsel iletişim tasarımları oluşturabilen donanımlı bireyler olmak durumundadır. Bu sebeple grafik tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygun olması önemli görünmektedir.

KAYNAKÇA

- AKÇADOĞAN, I. İ. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Epsilon.
- AMBROSE, G., & AONO-BİLLSON, N. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. (M. Taşçıoğlu, Çev.) içinde (s. 26). İstanbul: Literatür.
- ARIKAN, R. (2013). *Araştırma yöntem ve teknikleri*. Ankara: Nobel.
- ARMSTRONG, H. (2012). *Grafik tasarım kuramı tasarım alanında okumalar*. (M. E. Uslu, Çev.) içinde (s. 47). İstanbul: Espas Sanat Kurumu.
- ARTUN, A. (2011). *Bauhaus: modernleşmenin tasarımı Türkiye'de mimarlık, sanat, tasarım eğitimi ve Bauhaus*. İstanbul: İletişim.
- AYDIN, E. D. (2008). *Görsel iletişim tasarımı temel ders notları*. İstanbul: Yorum Sanat.
- BALCI, K. S. (2016). *Değişen paradigmlar ekseninde görsel iletişim tasarımının lisans ve lisansüstü eğitim programlarına yansımaları*. Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- BARANSELİ, S. E. (2009). *Gelişen iletişim teknolojileri ile grafik anlatım dili ve grafik tasarımın yeni uzantıları*. Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- BECER, E. (2006). Kısa tarihinden görsel örnekler eşliğinde Türk grafik tasarımı üzerine düşünceler. *Türkiye'de Tasarım Tarihi ve Söylemi Sunumlar 1*, 27-38.
- BECER, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost.
- BÖLÜKOĞLU, İ. H. (2002). Bilgi çağında eğitim fakültelerinde resim-iş eğitiminin genel bir değerlendirmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22 (3), 247-259.
- BÖLÜKOĞLU, İ. H. (2003). *Eğitim fakültelerinde grafik tasarım eğitiminde bilgisayar kullanımının değerlendirilmesi*. 3. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı'nda sunulmuş bildiri.
- BÖLÜKOĞLU, İ. H. (2004). Grafik tasarım eğitiminin toplumsal sorunların kavranmasındaki rolü. *Resim-İş Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar II. Sanat Eğitimi Sempozyumu*. 75-79.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., ÇAKMAK, E. K., AKGÜN, Ö. E., KARADENİZ, Ş., & DEMİREL, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- CRESWELL, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev.) içinde (s. 45-47). Ankara: Siyasal.
- ERTAN, G., & SANSARCI, E. (2017). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. İstanbul: Alternatif.
- GÖKAY, M. (2019). Sanat eğitiminde tarihsel süreç. A. O. Alakuş & L. Mercin (Eds), *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi* içinde (s. 13-18). Ankara: Pegem.
- GÜNGÖR, N. (2011). *İletişime giriş*. Ankara: Siyasal.
- HENNİG-THURAU, T., MALTHOUSE, C. E., FRIEGE, C., GENSLER, S., LOBSCHAT, L., RANGASWAMY, A., & SKİERA, B. (2010). The impact of new media on customer relationships. *Journal of Service Research*. 13 (3), 311-330. <http://dx.doi.org/10.1177/1094670510375460>
- KARASAR, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- LAZAR, J. (2009). *İletişim bilimi*. (C. Anık, Çev.) içinde (s.80-81). Ankara: Vadi.

- MERCİN, L. (2019). Sanat nedir? A. O. Alakuş & L. Mercin (Eds), *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi* içinde (s. 1-12). Ankara: Pegem.
- MISIRLI, İ. (2016). *Genel ve teknik iletişim*. İstanbul: Detay.
- ODABAŞI, A. H. (2006). *Grafikte temel tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat.
- TEPECİK, A., & TOKTAŞ, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- TEPECİK, A., & ÇELİK, N. (2015). Görsel iletişim tasarımı eğitiminde sosyal tasarımın gerekliliğine dair araştırma ve bir ders önerisi, *Başkent University of Journal Education*, 2 (1), 77-88. <http://buje.baskent.edu.tr/index.php/buje/article/view/26> sayfasından erişilmiştir.
- TÜRKER, H. İ., & ÖZDEMİR, F. (2014). Resim-iş eğitimi programları grafik ana sanat ders içerikleri ve işleniş biçimleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (1). 360-379.
- UÇAR, F. T. (2017). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılâp.
- YILDIRIM, A. & ŞİMŞEK, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- WEILL, A. (2008). *Grafik tasarım*. (O. Türkay, Çev.) içinde (s. 118-119). İstanbul: Yapı Kredi.

SAFAVID CERAMICS THROUGH THE EYES OF EUROPEAN TRAVELLERS

Vafa AFSHAR*

* Department of Ceramic, Faculty of Fine Arts, Hacettepe University,
TURKEY e-mail: afshar@hacettepe.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2070-8167>

Received: 8 March 2020; Accepted: 30 April 2020

ABSTRACT

The ceramic industry of Safavid Iran (1501-1732) represents one of the high points of the production of pottery in the world, and especially in the Islamic World. The present study aims to investigate Safavid ceramics from the accounts of European travellers and study their accounts about various aspects of Safavid ceramics. In this regard, dozens of travelogues of the Europeans who travelled to Iran during the Safavid era were studied. Travellers' accounts on Safavid pottery that reflected in their travelogues, not only describes pottery as one of the distinguished Iranian industries, sometimes they also provide remarkable unique information about the pottery industry, the centers of manufacturing, trade, and export of pottery which are discussed in detail during the paper. This paper shows that travellers' accounts are significant to the study of Safavid ceramic arts history.

Key Words: *Safavid Ceramics, European Travellers, Pottery Industry, Safavid Iran*

1. INTRODUCTION

At the beginning of the sixteenth century, the Safavid took power in Iran and they remained in power for two centuries. Safavid period was the golden age for arts in Iran. In these periods, various cities such as Tabriz, Qazvin, and Isfahan were selected as the capitals. The city of Isfahan, in terms of architectural aesthetics and architectural decorations, shows the growth of arts and creativity, attention to the arts and artists in those periods.

The interests of the sultans of this dynasty, especially Shah Abbas I, were in arts and artists. Iranian craftsmen and artists were been encouraged to engage into the production of a cornucopia of cloths, ceramics, silks, carpets, porcelain, metal works, and brocades. The importance of art during this period has brought artistic flourishing and the pottery industry was influenced by this artistic boom. Safavid pottery is considered as a turning point in the history of Iranian art from various aspects. Although, our findings and information from Safavid pottery are based on archaeological remains, the written and textual information about this art from the Safavid era and even the later era is very insignificant.

The Safavid period is the golden age of Europeans traveling to Iran. As Iran opened up to the world during the reign of the Safavid, the country became a favourite destination for Europeans. Diverse in motives and mandates, visitors ranged from diplomats, missionaries eager to save souls, merchants keen to make their fortune. Those who wrote down their impressions offer a multifaceted panorama of Iran, elevating our knowledge about the Safavid realm to an unprecedented level. Therefore, one possible source for studying the ceramic industry in Safavid Iran is the travelogues and notes that European travellers have left behind. The concern of the present study is to investigate ceramic industry in Safavid Iran with accounts provided by contemporary European travellers of the Safavid period. On the other hand, travellers account will give us more insight into the pottery industry of this age and provide us with more useful information on different aspects of pottery art. It is undoubtedly necessary to emphasise that it shouldn't be presumed that such works are without mistakes or even misleading analyses. Writers sometimes due to private or political reasons and many at times as a result of mistakes in misinterpretations have recorded incorrect information in their reports. With the approach in this paper, the travelogues related to the Safavid period and the status of the pottery of the era from the viewpoint of European travellers' studies.

2. ACCOUNTS OF TRAVELLERS

As we said, the Safavid pottery industry from different aspects is a turning point in the history of Iranian art. Considering that the main purpose of this research is to show the Safavid ceramics art in a precise look and impartial views of foreign travellers. In this regard, accounts of dozens of that age's travellers was studied. Most contemporary European travellers of the Safavid period devoted little attention to the ceramic industry of Iran. Some of them wrote a few pages on the subject, others wrote no more than a paragraph or two, and still, others made their remarks in one short sentence. Yet, when we combine the accounts of all the travellers, we can create a representative accurate report of both how much and how little these travellers actually knew about ceramics art in Iran. My objectives in the following paragraphs are to introduce the travellers and their accounts, to describe briefly specific details from the travellers' accounts about Iranian arts. And in order to clarify the issue and examine more precisely the approach of the travellers to the Safavid pottery and a better understanding the pottery industry of the period from the perspective of foreign travellers, the abstract and the main references of travellers are presented in a comparative way.

2.1 Don Garcia de Silva Figueroa

Don Garcia de Silva Figueroa was a Spanish diplomat. “In 1612 Philip III, King of Spain chose de Silva Figueroa as his ambassador to the court of Shah Abbas I, the Safavid monarch” (Loureiro, 2016: 179). During his stay in Persia, Figueroa extensively travelled throughout Persia. He visited the cities of Shiraz, Qom, Isfahan and many others. He also went to see the ruins of Persepolis (Ishraqi, 2000: 62).

He wrote a full account of his travels. His memory contains a great deal of detailed information relating to Persian history, culture and society. He also wrote about the ceramic arts in Safavid Iran. When he visited Isfahan, The Royal Mosque of Isfahan (Picture 1) wasn't completed yet, but the rare colours and designs of the tiles that were being mounted in the building were so stunning that it made the Western traveller to write. He wrote:

“The building of this mosque is not over yet, but it can be guessed from what is already evident that it will be so beautiful and luxurious. Its entrance, which has a very tall dome, is completely decorated with plant motifs and with the best tiles. The mosque covers the entire end of the square, and workers are cutting and tiling pieces of different colours ceramics. These tiles have designed rare motifs that have never been seen like them across the East.” (Figueroa, 1984: 213)

In his visit to Shiraz, Figueroa also described the mosque's tiles works in Shiraz. This beautiful mosque, built on the command of the ruler of Shiraz, has its interior part adorned with magnificent and elegant designs and has a magnificent view of the outside. The beautiful and delicate tiles of this mosque compete with the finest and most beautiful examples in Asia (Figueroa, 1984: 161).

Picture 1. Main entrance to Royal Mosque, Safavid Period, Isfahan, Iran



Reference: [https://en.wikipedia.org/wiki/Shah_Mosque_\(Isfahan\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Shah_Mosque_(Isfahan))

2.2 Adam Olearius

“In 1637 Frederick II, Duke of Holstein sent a delegation of one hundred men to the court of Shah Safi in Isfahan. The official mission of the envoy, led by Philip Crusius and Otto Bergman, was to secure silk trade relations with Iran across Russia.” (Bel, 1978: 11) Adam Olearius accompanied the embassy in the capacity of secretary, and during his stay in Iran, he produced an account of the embassy's travels. Olearius has been in Iran for one and a half years and has spent a large part of this period traveling to different regions of Iran and has studied the

cities of Iran, especially Esfahan, Shah Safi court and the community, traditions and customs of Iran (Olearius, 2006: 6).

In his travelogue, Olearius wrote: “The ceramic industry in Iran has developed well during the Shah Safi era and he explains that during the Shah Abbas I period in Ardabil, two Chinese businessman had ceramic shops, and many Iranian potters were imitating their work. They tried, but they did not succeed until Shah Abbas I brought Chinese artists to Iran. Under their supervision, Iranian blue and white dishes, which were very similar to the original (Picture 2) competed with the dishes of the principle of making China with almost the same acceptance.” (Savory, 2007: 142).

Picture 1. Plate with underglaze painting inspired by Chinese blue and white porcelain, Safavid period, Metropolitan Museum



Reference: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/451804>

In his visit to Qom, Olearius considers the city as one of the Iranian pottery centers and writes that the most important handicrafts here are sword-plating and pottery. Different pottery dishes are produced in this city and these ceramic dishes are exported to all cities of the country (Olearius, 2006:163).

2.3 Jean Baptiste Tavernier

“Jean Baptiste Tavernier, a French Protestant jewel merchant and inveterate traveler made six journeys to Persia between 1632 and 1668. He was on the move again to Iran when he died in Moscow at the age of eighty-four” (Williamson, 2013: 66). The purpose of his six journeys to Asia, mainly to Iran and India, was to buy uncut gems in Asia, cut and set them in Europe, and return to Asia and sell the finished products at handsome profits (Tavernier, 2004: 9 -7).

Tavernier wrote on several travelogues in the description of his travels. All these travelogues are full of valuable information that cannot be found in other books similar to them. Tavernier’s account is a valuable treatment of Safavid Iran. He described, in minute detail, the various routes he travelled and provides interesting descriptions of Iranian culture and life. For our purposes, ceramic industry in Safavid Iran. Tavernier provided a valuable information about Safavid pottery industry. Tavernier described pottery as one of the most distinguished Iranian

industries and believed that the ceramics made with Kerman's clay were superior to the Nevers ceramics produced in France, because Iranian ceramics appears to be whitish outside when broken and they do not heat up when hot liquids are poured into them as the Nevers ceramics do. And this is considered an important privilege for Iranian ceramics (Tavernier, 2004: 270).

In his travelogue, Tavernier also referred to ceramic manufacturing centers and wrote: “Iranian dishes are made of red copper, which is often whitened with a layer of tin because they do not use silverware that is forbidden in Islam. The king’s dishes are made of gold with great quality. Iranians have some beautiful ceramic dishes for their own use, which are being built in their country, especially in Kerman (picture 3) and Shamakhi” (Tavernier, 2004: 309).

Picture 2. Plate with underglaze painting, Safavid period, Kerman, Aga Khan Museum



Reference: <https://www.agakhanmuseum.org/collection/artifact/dish-akm588>

2.4 Raphael du Mans

Father Raphael du Mans, a French Capuchin, spent fifty-one years in Iran beginning in 1647. In 1645 he was sent on his first foreign mission. He stayed first at the Capuchin monastery in Cairo, then, in May 1647, he joined the French Capuchins at Isfahan. On the basis of Minorsky's evaluation of du Mans, “The author was one of the best Persian scholars of the time,” wrote Minorsky, “and was employed by the Shah as an interpreter in the more important negotiations. His book is remarkable as a first-hand account of the situation, covering as it does a whole range of Persian topics and using an exact terminology.” (Minorsky, 1943:7)

Raphael du Mans, whose decades-spanning residence in Isfahan made him exceptionally knowledgeable Safavid society and culture, wrote about pottery in the Safavid period: The work of Iranian pottery artists is better than the Nevers and Orléans pottery artists in French because the interior and exterior of the pottery vessels made in Iran are made whitish. They are decorated with Venetian azure. Ceramics which made in Kerman can hardly be distinguished from original Chinese ceramics. Only the ceramics made in Kerman crack, when a hot liquid is poured into it, while original Chinese ceramics are resistant to it (Du Mans, 1890: 196).

2.5 Jean Chardin

“The Frenchman who spent the most time, and gained the most insight, into Persian life and customs was Jean Chardin. Chardin spent the equivalent of ten years in Persia between 1665 and 1677, Chardin was a Protestant and a jewel merchant who travelled independently to Persia for commercial purposes” (Williamson, 2013: 68). During his first visit, he began his study of Persian and Turkish language and rapidly attained fluency in both. Throughout his residence in Iran, Chardin studied Iran's politics, literature, history, arts, customs and resources with minute thoroughness (Penzer, 1972).

Chardin has described in detail about the Persian Empires in the Safavid period, describing the pottery of this period as follows:

The earthenware, or chinaware, as they call it, is likewise one of the most curious manufactures; they make it all over Persia but the finest earthenware produced in Shiraz, the metropolis of Persia; at Mashhad, the capital of Bactriana; at Yazd and Kerman, and especially in a village of Kerman, called “Zarand”. The Earth, whereof that ware is made, is pure enamel, both within and without, like the chinaware: The grain of it is as fine and transparent as that is; whereby it happens that one is often deceived in that earthenware and that one cannot distinguish it from chinaware: you meet sometimes with some Persian Ware that exceeds the chinaware so beautiful and lively is the varnish of it: I speak still of the new chinaware, and not of the old. The pieces which the Persian potters called Cacoiper, or earthenware bakers, make best, are the enamel tiles painted and cut out in imitation of Moresk work. Indeed, nothing can be seen livelier and brighter in that kind or drawn finer and more regular. The Persian earthenware is fire-proof; so that, they not only boil water in it without breaking, but they even make cooking pots of them. It is hard enough also to make mortar for grinding colours and other materials. The materials of that fine enamel is glass, and little river pebbles pounded very small, together with a little mold mixed with them (Penzer, 1972: 267-268).

Chardin has stayed in Qom for a few days in order to reach the city of Isfahan. He wrote in the description of the markets of Qom: Although this city is not commercially valid, it has good markets in which everything is available. The large amounts of soap, white and glazed pottery, the sword blade is the most important exporter of this city (Chardin, 1993: 521).

In his travelogue, Chardin wrote about the gifts of the Dutch company's representative to Shah Abbas II:

“In the year, 1666, an ambassador of the Dutch company, called, Hubert de La Haye, having brought the king a present of a great many valuable things, and amongst the rest, fifty six pieces of old chinaware, The king, as soon as he saw it, began to smile, and asked scornfully: what are these things? I heard that the Dutch mix Persian ware with the chinaware and import it into Holland. In his accounts, Chardin, wrote in support of the words of The king: This certainly shows that the Dutch have improved themselves much in Persian, in the way of making earthenware, and they would make it still better if they had the same clear water, and the same clear air they have in Persia. The skillful workmen in earthenware, ascribe to the water the gloss of the colour, as has been already observed, and say that there are some waters that dissolve the colours and make them spread, whereas there are others that contract and fix them” (Penzer, 1972: 267-268).

During the reign of Shah Abbas II, the pottery industry was so thriving that potters competed in the pottery industry to showcase their artistic perfection. Chardin wrote in his account that:

“There is a story that the potters of the town of Yazd in Kerman, sent once, by way of challenge, to the potters of Isfahan, an earthen dish that held twelve pound weight of water, and weighed itself but a Dram; and potters of Isfahan sent them back a dish of the same bigness and form, which held but a Drachm of water, and weighed twelve pound weight. There are some tradesmen in Persia whose employment is to mend Earthen Ware and glass. They join the pieces together, and sew them with very small tin wire, and rub the seam over with a kind of chalk or small lime: A dish so mended, holds waters as well as before.” (Penzer, 1972: 268)

Ceramics produced in Persia during the Safavid period were very beautiful and high quality. According to the descriptions of Chardin, these ceramics were not used only in the life of ordinary people but these Persian Wares were used alongside gold and silver containers in court banquets. For example, Chardin wrote in the description of the luncheon of the ruler of Shiraz:

“All the dishes used in great banquet are silverware or ceramic ware. Some of these ceramics are more valuable than silverware, and some of them are green. Eating in these ceramic wares is really great and fresh and they are very brilliant that seem to be they were produced on the same day, but there is no such glow and refreshing in European ceramic wares.” (Chardin, 1993: 1358)

Chardin was very interested in the architecture of Isfahan. One of the buildings that he wrote about is Isfahan Royal Mosque. In his explanation of this mosque, Chardin described it and its tiles. According to the records, Chardin’s writings on tiles are as follows:

The group of craftsmen who are called Kashi-Paz make the tiles from special clay and mold them very beautifully with attractive designs. These designs are unique in their kind. For example, the decoration of the Royal Mosque is truly magnificent and it’s alike cannot be found in European buildings. These decorations include thousands of Mogharnas, which are golden and azure. The walls are covered with beautiful enamel tiles. These tiles are decorated with flat flowers motifs and margins on which verses of Quran have been involved. After this explanation, it must be said that the Persians are truly miraculous in the art of flowers and plants design, and both on plaster and on enamel tiles and ceramics wares and they are much ahead of Europeans (Chardin, 1993:1434-1431).

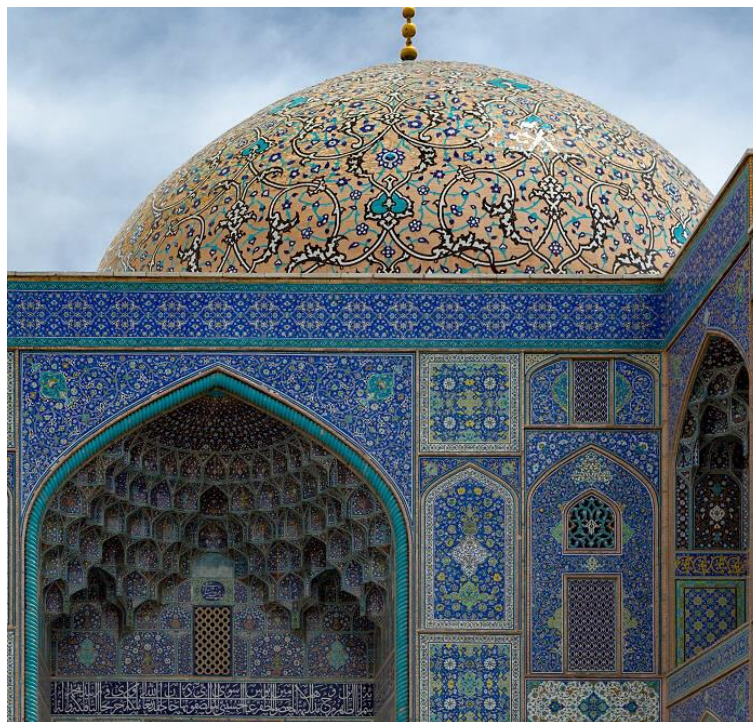
2.6 Engelbert Kaempfer

“Kaempfer, a German physician, and traveller was born in 1651. He was appointed as secretary of a Swedish embassy to the Persian courts in 1683” (Bowers,1966: 238-239). The purpose of the Swedish legation was to gain direct access to the much coveted Oriental goods and raw materials, thereby avoiding the added costs of the Dutch carrying trade off the long sea routes of South Africa. He was one of the keenest observers of foreign cultures of his time. Although his observations while in Persia did much to enhance Western knowledge of the Safavid period. When Kaempfer arrived in Isfahan he followed his inquiries while employed at the Swedish Legation. During his stay in Isfahan he carried out a methodological survey of the town. He walked several times through it, visited various places, and completed a comprehensive investigation of its structure (Ishraqi, 2000: 220-221).

The tomb of Haroon Velayat originated from the early Safavid period is one of the places that Kaempfer has been exploring and describing it. He wrote in his descriptions about its tiles: this mosque is covered with clean and charming blue tiles. As the viewer thinks, it is made of a piece of stone. Their tiles are called "patchwork stone". Because they imagine that the grave of the Great Haroon is in this mosque, this mosque occupies the name of Haroon (Kaempfer, 1981: 192).

Another place that Kaempfer described its tiles in his travelogue was the Sheikh Lotfollah Mosque (picture 4). Kaempfer wrote: “On the eastern side of the Great Square, the Sheikh Lotfollah Mosque attracts everyone's attention with its super magnificent tiles. These tiles, all decorated in different ways, are so beautiful that it is difficult to describe them.” (Kaempfer, 1981: 193)

Picture 3. Sheikh Lotfollah Mosque, Safavid period, Isfahan, Iran



Reference: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sheikh_Lotfollah_Mosque_\(39440128050\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sheikh_Lotfollah_Mosque_(39440128050).jpg)

2.7 Nicolas Sanson

“Sanson was the French missionary who went to Iran as an Apostolic missionary in 1683 and stayed in the country for almost a decade. He spent three years in Isfahan” (Bel, 1978: 15). In his travelogue, he fully described the manners, customs, government, religion and arts of Safavid Persian.

Sanson wrote about the beautiful tiles of The Sheikh Lotfollah Mosque and Royal Mosque in Isfahan: On the East side of this place, and over-against the King's Palace, appears a stately Mosque, a fine mosque. Whose dome is a very bold work, by reason of its largeness. The outside of it is painted like porcelain, and its tiles encompassed round with a white list of two foot broad, within it are carved number of great Persian characters. In one of the corners of this place, on the west-side, was another great mosque, The Great Royal Mosque. The gate of this mosque is a piece of art that might very well amaze the most skilful architects of Europe. These tiles have extraordinary height, and composed of marble of many colours, and have also a white list above it at the top, which continues all over the porticoes and body of the mosque. The front is painted with varnished azure and sometimes intermixed with many leaves and festoons of gold (Sanson, 1967: 35-36).

During his stay in Isfahan, Sanson also visited The Royal Art Studios and wrote about them. The king has a large number of foreign workmen in The Royal Studios and the King personally chooses workmen. The French watchmakers and highly skilled Chinese potters worked at the studios of the King of Iran, but he respects the French most, of whom he has at present many skilful and excellent watchmakers and jewellers. He gives them very magnificent

salaries and there are some of them that receive 2500 Livres per month, and together with it all necessary provisions, amounts to a great sum (Sanson, 1967: 52).

2.8 Gemelli Carreri

“In 1693, the Italian lawyer Giovanni Francesco Gemelli Careri set out on a five-year journey around the world. Gemelli Carreri was in Iran in the 1690s” (Colburn, 2017: 181). Carreri came to Iran during the reign of Shah Suleiman and participated in the coronation of Sultan Hoessein. During his stay in Iran, he visited the cities of Jolfa, Tabriz, Qom, Isfahan, and Shiraz wrote in his notes a valuable commentary on these cities. In his accounts, he gives a short description of the ceramics and tiles in Safavid Iran. In a report from a visit to Tabriz, Carreri makes a very interesting description of the mosque's tiles in Tabriz, and Iranian tiles seem to have been very interesting and admirable for all European travellers. In his travelogue, Carrie wrote:

“In Tabriz, I went to the mosque next to the garden. This mosque was one of the most beautiful mosques in Tabriz. At the entrance of this mosque was a magnificent example of Iranian architecture and mosaics and tiles art. These tiles were made in blue, violet, white and black colours. Inside the mosque, like the entrance, was covered with colourful and exquisite tiles, and several geometric lines gave them a special effect. The dome of the mosque, which was thirty-four feet in diameter, has been decorated with colourful gold and lazuli tiles and mosaics and exquisite paintings. Out of the dome, green tiles were covered with white and black flowers, which made them outstanding and stunning” (Gemelli Careri, 1969: 28-30).

Carrey has provided valuable information about Iranian handicrafts and arts in his travelogue:

In Isfahan, the gold and silver industry and silk production are prevalent. The ceramic industry also has been further developed in Iran, especially in Kerman, making fine ceramic dishes. These ceramic dishes are often white colour. And these enamels are very durable, strong and valuable (Gemelli Careri, 1969: 148).

2.9 La Belle Brelandiere

Louis XIV, King of France was determined to establish a solid relationship with Iran, based on the official trade agreement, and in order to reach this agreement and provide the necessary preparations, a journey was arranged. Marie Petit, known in history as La Belle Brelandiere, has been appointed Louis XIV's first official envoy to the Safavid Shah Sultan Hosein. During this trip, Marie Petit wrote a full account of her travels. Petit's accounts contain detailed information relating to Persian history, culture and society.

In her visit to Tabriz, Marie Petit referred to the ceramic factory in Tabriz and wrote: In Tabriz was a factory that produced ceramics in different colours (picture 5) but the dominant colour in all of them was blue. Meanwhile, flower designs such as rose and tulips have greatly added the beauty of these products. The Iranian people see the products of this factory as mere artworks, and Tabriz ceramic wares have a special place for foreign customers (Grès,1991: 178).

Picture 4. Earthenware with underglaze painting, Northwestern Iran, Safavid Period, Cincinnati Art Museum



Reference: https://en.wikipedia.org/wiki/Kubachi_ware#/media

As noted above, according to the accounts of Marie Petit at the end of the Safavid period in Iran, beautiful ceramic wares were not only used in practical purpose and the Iranians considered these dishes as artworks. In affirmation to this, Marie Petit in her travelogue wrote about the beautiful and stunning decorations of chancellor's house:

The decor of that house was really beautiful and stunning. The ceilings of all the halls were made of gold. The walls were covered with beautiful tiles or colourful and precious rugs. She wrote that:

"I watched carefully the art objects in that house. These objects were arranged on very large silver tables in the large halls, among them were bronze sculptures, ceramic dishes, and Enamel jewellery. All the rooms were full of silk, velvet and leather cushions and pillows. On the tables there were fine glasses, golden jars, vessels, and ceramics brought from China, and other many beautiful artistic objects. The chancellor was fond of art and was interested in collecting artistic pieces to his house. For example, he had beautiful ceramic plates bearing painted image of a sphinx with a human face. Most of these ceramic works were previously produced in Kashan, and their production dates back to the fourth and eighth centuries. Of course, Kashan was a city that was always central to attracting artists. In the year 1200, Seyyed Shams al-Din al-Hasani with the beautiful tiles he created, became well-known in this field in Kashan" (Grès, 1991:198-215).

3. CONCLUSION

The study of these travelogues, that most of them belong to French during the Safavid era, shows that during the Safavid period, the pottery industry in Iran was very advanced. During this period, the potters began to make excellent works and as it appears in travelogues of travellers who have travelled to Iran on that date. The production of pottery in all parts of Iran has been common. Like Mashhad in the east, Tabriz and Shemikhi in the northwest and

many of the central cities of Iran such as Kerman, Zarand, Qom, Shiraz, Isfahan, Kashan, and Yazd.

The most important fact about the history of pottery during the Safavid period was the extensive exchange of techniques and designs that took place between Iran and China. And in some way blended with the taste of Iranian potters and caused the production of durable pottery. Noted in the accounts of most foreign traveler Ceramic Tiles and other pottery works have attracted the attention of most foreign travellers. In their travelogues, they have expressed their amazement at the rare designs of the tiles. And they also emphasize the superior quality of Iranian pottery and tiles on European samples. Ceramic tiles and calligraphic application in the decoration of tiles of Royal mosque and Sheikh Lotfollah mosque in Isfahan and numerous geometric designs in the interior tiles of Tabriz Mosque have attracted our traveler's attention. In general, Iran's pottery relations with China's pottery have become more competitive and its main objective has been to win the world market. As we mentioned earlier, according to Chardin's account, in European markets, Iranian ceramic products were sold in the name of the Chinese product.

In terms of the quality of the Iranian ceramics works, most travellers point to the superiority of Iranian ceramics on Chinese ceramics and European samples. And also, in their accounts, travellers emphasis on the brightness of the tiles, the gloss of the azure used in them, the elegance of Iranian ceramics and their resistance to heat, and finally the whiteness of both inside and outside of them.

Iranians have their native and foreign styles in their regions in the 15th and 16th centuries, taking advantage of their pre-existing cultural heritage for producing their ceramics.

In the field of pottery materials, while referring to the technical principles of making tiles and ceramic dishes, the quality of soil around Kerman has been emphasized. They also have been mentioned to the production of Venetian azure from blue glass bottles imported from Italy.

In the field of trade and export of Safavid pottery, there is a definitive record of European travellers. Based on this information, we find out that not only ceramics produced in some Iranian cities such as Qom were exported to other Iranian cities, but also products from Kerman and Mashhad based on Chardin's account were exported to Europe. According to the account of Marie Petit, Tabriz ceramic wares have a special place for foreign customers. Also, the same account indicates that Chinese ceramics were not imported only by Iranian merchants or through foreign traveler gifts, and according to Olearius observations in Ardabil, the Chinese themselves also traded Chinese ceramics in Iran.

By exploring travelogues, European travellers have seen the art of pottery and tiles artfully adapted. In most cases, they compare the works of Iranian pottery with Chinese and even European samples. And the result of this comparison, as reflected in their accounts, indicates the advancement of the pottery industry and the production of superior ceramics in the Safavid era. Not only in the travellers' point of view, Persian ceramic wares are not different from the chinaware also the works of Iranian pottery artists are superior to the works of European pottery artists. As Du Mans and Tavernier mentioned in their accounts to the superiority of Kerman's pottery on the pottery of Nevers and Orléans in French. It should be noted that travellers who have had a business trip to Iran, such as Olearius, Tavernier, Chardin, La Bella Brelandiere, wrote the most and accurate information from the centres of pottery production, techniques, quality of pottery art and compared it with Chinese and French samples and even to extent of Persian wares export in Safavid Iran. But other travellers generally described the pottery art, especially tiles and its use in the architecture of the Safavid era.

REFERENCES

- BEL, R. J., 1978, Traveler's accounts as a source for the study of religion in Safavid Iran, Master Thesis, Department of Oriental Studies, The University of Arizona.
- BOWERS, J. Z., 1966, Engelbert Kaempfer: Physician, explorer, scholar, and author, *Journal of the history of medicine and allied sciences*, 237-259.
- CHARDIN, J., 1993, Sir John Chardin's Travels in Persia [سفرنامه شوالیه شاردن], Entesharate Tus, Tehran.
- COLBURN, H. P., 2017, Gemelli Careri's Description of Persepolis, *Getty Research Journal*, 9(1), 181-190.
- DU MANS, R., 1890, Estât de la Perse en 1660, par le P. Raphael Du Mans, Supérieur de la Mission des Capucins d Isfahan, ed, Ch. Schefer, Paris.
- FIGUEROA, G.d.S., 1984, L'ambassade de D. Garcias de Silva Figueroa en Perse [سفرنامه دن گارسیا دسیلوا فیگوروا], Nashre Nou, Tehran.
- GEMELLI CARERI, G.F., 1969, Voyage du tour du monde [سفرنامه کارری], Edareye Kole Farhang ve Honare Eslami, Tabriz.
- GRÈS, Y., 1991, La belle Brelandière ambassadeur en Perse [سفیر زیبا], Entesharate Tehran, Tehran.
- ISHRAQI, F., 2000, Isfahan, in foreign travelers' viewpoint, Atriat, Tehran.
- KAEMPFER, E., 1981, Am Hofe des persischen Grosskönigs [سفرنامه کمپفر], Kharazmi, Tehran.
- LOUREIRO, R. M., 2016, The History of Tamerlan in Don García de Silva y Figueroa's *Comentarios The Spanish Monarchy and Safavid Persia in the Early Modern Period: Politics, War and Religion*, 177-198.
- MINORSKY, V., 1943, *Tadhkirat Al-Muluk: A Manual of Safavid Administration*, Luzac and Co, London.
- OLEARIUS, A., 2006, Vermehrte neue beschreibung der muscowitischen und persischen reyse so durch gelegenheit einer Holsteinischen gesandschafft an den russischen zaar und könig in Persien geschehen [سفرنامه آدام اولناریوس], Ebtakare Nou, Tehran.
- PENZER, N.M., 1972, Sir John Chardin's Travels in Persia, AMS Press, New York.
- SANSON, F., 1967, Voyage ou relation de l'état present du royaume de Perse [سفرنامه سانسون], Ebnesina, Tehran.
- SAVORY, R., 2007, *Iran under the Safavids*, Cambridge University Press.
- TAVERNIER, J.B., 2004, Tavernier's Travelogue [سفرنامه تاورنیه], Niloofar Publisher, Tehran.
- WILLIAMSON, C., 2013, *Safavid Persia Through the Eyes of French Travellers*, The La Trobe.

RAHMI AKSUNGUR'UN HEYKELLERİNDE GRID [IZGARA FORMU] OLGUSU

GRID PHENOMENON IN RAHMI AKSUNGUR'S SCULPTURES

Ömer Emre YAVUZ*

* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE, e-mail: oejavuz@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1404-4739>

Geliş Tarihi: 26 Şubat 2020; Kabul Tarihi: 6 Mayıs 2020
Received: 26 February 2020; Accepted: 6 May 2020

ÖZET

Rahmi Aksungur'un heykellerinin, yüzeyin taşıyıcı sisteminin bir sonucu olarak görülen geleneksel heykel dilinin grameri ile tanımlanması oldukça zordur. Bu durum yüzeylerinin ardında yatan inşa sisteminin ve heykeltıraşın onları ele alış yönteminin analizini, onları temellendirebilmek için gerekli kılar. Böylesi bir temellendirme de ancak grid olgusunun Aksungur'un heykellerinde nasıl ele alındığının kavranması ile mümkün olabilir. Dolayısı ile bu çalışmada, 1970'lerin sonlarından itibaren sanatçının, yapıtlarında sıkça karşılaşılan grid olgusunu ele alış biçimi, Rosalind E Krauss ve Hannah B Higgins'in kitapları ve denemeleri ışığında incelenmiştir. Bu bağlamda, Aksungur'un heykellerindeki grid yapılarına ve örüntülerine net bir şekilde odaklanarak, onun heykelinde sürekli tekrar eden bu olgunun, modernist grid'in mekânsal-zamansal ve merkezci-merkezkaç argümanları bağlamındaki gelişimi tanımlanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grid, Tekrar, Mekânsallık, Zamansallık, Heykel

ABSTRACT

The sculptures of Rahmi Aksungur are difficult to identify by the grammar of the traditional sculptural language, which is seen as a result of the bearing system of the surface. This makes it necessary to analyze the structuring system that lies behind their surface and the way the sculptor handles them, in order to identify their grounding principle. Such a justification can only be possible by understanding how the grid phenomenon is handled in Aksungur's sculptures. On account of this study, handling of the phenomenon of grid by the artist which frequently encountered in his sculptures since late 1970's, examined in the light of Rosalind E Krauss and Hannah B Higgins's books and essays. By focusing clearly on grid structures and patterns of Aksungur's sculptures, we try to define the progression of this consistently repeating phenomenon in his sculptures in the context of spatial-temporal and centripetal-centrifugal arguments of modernist grids.

Key words: Grid, Repetition, Spatiality, Temporality, Sculpture

1. RAHMİ AKSUNGUR'UN HEYKELLERİNDE GRID [IZGARA FORMU] OLGUSU

Bu çalışmanın amacı, 1970'li yılların sonundan günümüze kadarki süreçte, Rahmi Aksungur'un heykellerinde sanatçının ele aldığı konu ne olursa olsun sürekli tekrar eden grid'in [onun deyişiyle karelej'in] modernist heykel bağlamında konumunu incelemektir. Aksungur'un heykellerinde ilk kez 1970'lerin sonunda gözlemlenen bu uygulama 1990'lı yıllarda malzeme seçimindeki değişimle farklı bir boyut kazanmıştır. Heykellerinde grid ilk başta, heykel sanatının kadim tarihine gönderme yapan¹ dekoratif bir unsur olarak ortaya çıkmış, ancak sonrasında tamamen işlevinin bir göstergesi haline gelmiştir. Ancak bugüne kadar ne bu dönüşüme ne de onun heykelinde grid olgusuna dair bir çalışma yapılmamış olması dolayısıyla bunun tanımı konusunda bir temellendirmeye gereksinim olduğu açıktır. Araştırmamızın, onun heykelleri hakkında bugüne kadar yazılan onca yazıda gözardı edilen bu hususu aydınlatması amaçlanmaktadır. Öyle ki; grid olgusu, özellikle de 2004 yılında Milli Reasürans Sanat Galerisi'nde gerçekleştirdiği kişisel sergi nedeniyle basılan ve Rahmi Aksungur'un heykel sanatı hakkındaki en kapsamlı çalışma olma iddiası taşıyan katalog metinlerinde de dikkate alınmamıştır. Levent Çalikoğlu tarafından kaleme alınan bu yazılar Aksungur'un heykel sanatı ile ilgili dört ana bölümden oluşmaktaydı. Bunlar, silikon heykellerin *Hareket* kavramı ile ilişkilendirildiği ilk bölüm, silikon heykeller dışındaki tüm üretiminin *Mekân* kavramı ile ilişkilendirildiği ikinci bölüm, *Çizgi ve Renk* üzerine düşüncelerin yer aldığı üçüncü bölüm ve son olarak *Karar Veren Aklın Berraklığı* başlıklı Milli Reasürans sergisine odaklanan dördüncü bölümden oluşmaktaydı. Bununla birlikte, Aksungur'un heykellerindeki grid'in bazı yazarlar tarafından—ki, bu yazarlar grid'i ızgara ya da ızgara formu olarak adlandırmaktadırlar—onun imzası haline geldiği hakkındaki görüşlerinin de modern sanat bağlamında eksik ve yetersiz olduğu tarafımdan düşünülmektedir. Bu konu makalenin ilerleyen bölümlerinde etraflıca tartışılacaktır.

Gerçekten de grid, Rahmi Aksungur'un heykellerinde zaman içinde değişen onca şeye rağmen, büyük bir çoğunluğunda tekrar edilen ve—heykellerde kullanılan malzeme ne olursa olsun—neredeyse hiçbir zaman değişmeyen bir olgudur. Denilebilir ki; grid, onun heykelinin söz dağarcığının vazgeçilmez bir ögesidir. Öyleyse grid nedir? Rahmi Aksungur için ve aslında Modernist sanat bağlamında onu bu kadar vazgeçilmez ve özgün kılan nedir?

Grid, Cambridge Sözlüğüne göre, “kare oluşturmak için birbirini kesen yatay ve dikey çizgilerden yapılmış bir örüntü veya yapı” olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda, Hannah B Higgins'in *The Grid Book* adlı kitabı, grid'in insanlık tarihinde Antik Mezopotamya'nın binalar ve şehirler inşa etmek için kullanıldığı, Paleolitik tuğlanın ortaya çıktığı günden itibaren asla kaybolmadığını kanıtlar niteliktedir. El yapımı tuğladan internete kadar geçirdiği dönüşümü incelediği bu kitapta Higgins, grid'in serüvenini irdeler. Diğer yandan Rosalind E Krauss 1979 yılında yayınlanan paradigmatik “Grids” makalesinde grid'in bu tarihsel serüveninin modernist grid ile olan ilişkisini pek de önemli görmez. Ona göre grid'in ortaya çıkışı, tarihte belki de en eski örnekleri on beşinci ve on altıncı yüzyılda Uccello, Leonardo ya da Dürer'in eserlerinde perspektifin kullanımı ile ilişkilendirilebilir. Dahası Krauss, perspektif kafesin, resimlenen dünyanın organizasyonunun bir armatürü olarak kaydedildiğini vurgulayarak modernist grid'in perspektifle ilişkisine de karşı çıkar (Krauss, 1986: 10). Krauss şöyle der: “Perspektif, sonuçta gerçeğin bilimidir. Perspektif, gerçeklik ve onun temsiline birbiri üzerine haritalandırılabilmesinin kanıtıdır, resimsel imge ve ona karşılık gelen gerçekliğin imleminin birbiri ile olan ilişki biçimidir. İlki ikincisinin bilgisinin biçimidir. Grid hakkındaki her şey bu ilişkiye karşı çıkar, onu en baştan engeller. Perspektifin aksine, grid odanın alanını ya da bir manzarayı ya da figür grubunu resim yüzeyi üzerinde haritalandırmaz. Eğer bir şeyi haritalandırıyor ise, o resim yüzeyinin kendisidir. Hiçbir şeyin yerinin değişmediği bir aktarımdır. Diyebiliriz ki; yüzeyin fiziksel niteliği, aynı yüzeyin estetik boyutu üzerine

haritalandırılmıştır. Ve bu iki yüzey planı—fiziksel ve estetik—aynı düzlemde eşzamanlı olarak gösterilir ve grid'in apsis ve ordinatları yoluyla eşgüdümленir. Bu yolla düşünüldüğünde, grid'in son sözü, çıplak ve kararlı materyalizmdir.”² Krauss'un bu saptaması gerçekten de modernist resimdeki grid'in perspektif ile bir ilişkisi olmadığını doğrular niteliktedir. Örneğin: Piet Mondrian'ın resimlerinde (res 1) yüzeyin işaretlendiği dikey ve yatay çizgiler, üçüncü boyutu tamamen dışlayarak, nesnelere dünyası ile, dolayısıyla da perspektifle ilgisiz görünmekte ve yalnızca figürü değil aynı zamanda renk düzlemlerini, çizgileri, yüzeyleri ve bunların uzantısındaki her türlü tanımları da yok etmektedir. (Higgins, 222)

O halde grid'i modernist sanat bağlamında önemli kılan nedir? Krauss yazısında bunu şöyle ifade ediyor: “Bu yüzyılın başlarında, ilk olarak Fransa'da, daha sonra Rusya'da ve Hollanda'da, o zamandan beri görsel sanatlar içindeki modernist tutkunun simgesi olarak kalan bir yapı ortaya çıkmaya başladı. Savaş öncesi Kübist resimde ortaya çıkan ve daha da sertleşerek tezahür eden grid, diğer şeylerin yanı sıra edebiyata, anlatıya ve söyleme karşı düşmanlığı ile, modern sanatın sessizleşeceğini ilan eder.”³ Anlaşıldığı üzere grid, modern sanat bağlamında anlatıya karşı bir tavır olarak görülmektedir. Krauss, modernist grid'in anlatıya karşı olan bu tutumunu ise “The Originality of the Avant-Garde” (Avangardın Özgünlüğü) adlı makalesinde şu sözlerle açıklar: “Kendilerini avangard sayan sanatçıların—bunlar arasında Malevich, Picasso, Léger, Andre, LeWitt, Hesse, Ryman ile birlikte Schwitters, Cornell, Reinhardt ve Johns da yer alır—eserlerindeki neredeyse eşsiz niteliğin dışında, grid onları öncü sanata doğal olarak yakınlaştıran birkaç yapısal özellik barındırır. Bu özelliklerden biri grid'in dile duyarsızlığı, kayıtsızlığıdır.”⁴ Yukarıda adı geçen sanatçılar dışında modernist grid'in heykel sanatında belki de ilk örneklerini Aleksandr Rodchenko'nun 1920'lerin başlarında gerçekleştirdiği, asılı duran uzamsal kompozisyonlarında (res. 2) görmek mümkündür. Modern heykel sanatı bağlamında grid'in Rodchenko ve Rus Konstrüktivizm'i ile ilişkisi Aksungur'un heykelinin izlediği bağlamında da önemlidir. Sanıyorum ki, bu konuda en doğru saptamayı Kumru Eren, Rahmi Aksungur'un 2019 yılında Evin Sanat Galerisinde açtığı heykel sergisi hakkındaki yazısında yapmıştır.* Şöyle söylemektedir Eren: “Sanatçının heykellerinde görülen ızgara formu [grid] boşluklar kütleyle hesaplaşma girişimidir. Transparanlaşan form, mekânla ayrı bir 'sohbete' girişir; zira transparanlık heykel için oldukça alışılmadık niteliktedir.”⁵ Elbette heykelde saydamlık ya da yeni bir heykelsi materyal olarak uzamın kullanımı, Rus Konstrüktivistleri'nden daha önceki bir tarihe, Picasso'nun 1912 yılında yaptığı meşhur *Gitar* heykeline kadar geriye götürülebilirse de bu tarihte henüz heykelsi grid ortaya çıkmamıştır. Bu bağlamda, Aksungur'un heykellerinin izlediğinin, Picasso'nun heykel tarihinde kırılma yaratan Kübist kompozisyonlarıyla değil de Rodchenko'nun uzamsal konstrüksiyonlarıyla (res. 2) bağımlı olduğu öne sürülebilir. Ayrıca, Rodchenko'nun asılı kompozisyonlarında yapının strüktürünü onun üretim yöntemini oluşturuyor oluşu da Aksungur'un izlediği konusunda referans niteliğindedir. “Rodchenko'nun yapıtı, cetvel ve pergel ile bir kontrplak üzerine giderek küçülen geometrik figürün çizilmesi ve kesilen çizgilerden çıkartılan elemanların uzayda döndürülmesiyle meydana getirilmektedir.”⁶ Eserin strüktürünün, üretim yönteminin doğal bir sonucu olması açısından bakıldığında, Rodchenko ile Aksungur'un yaklaşımı arasında da paralellikler görülür. Burada Aksungur'un üretiminin Konstrüktivist gelenekle ilişkisine değinmek söz konusu değil ancak, bu geleneğin heykel sanatında etkilerinin hiçbir zaman yok olmadığını ve onun heykellerinin özellikle Avrupa Konstrüktivizmi ile bağlantılı olduğunun altını çizmek gerekiyor. Hatta, Aksungur Levent Çalikoğlu'yla söyleşisinde “Benim için önce tasarım vardır. Tasarıma göre malzeme seçerim”⁷ diyerek, üretiminin Tatlin'in “malzeme kültürü” ile bağıntısını dile getirir.

Grid'le ilgili bir diğer konu da uzamsal ve zamansal düzlemde gerçekleştirilmiş olmasıdır. “Uzamsal olarak, grid sanat alanının özerkliğini belirtir. Düzleştirilmiş, geometrik biçimlere indirgenmiş, düzenlenmiştir: doğal olmayan, mimetik olmayan ve gerçek

olmayandır. O, sırtını doğaya dönünce sanatın neye benzeyeceğidir. Koordinatlarının bir sonucu olarak düzleşmesi ile grid, gerçeğin boyutlarını dışlaması, onun yerine tek bir yüzeyin yana doğru genişlemesi anlamına gelir. Örgütlenmesindeki kapsamlı düzenliliği taklidin bir sonucu değil, estetik bir karardır.”⁸ Krauss’a göre grid, bu uzamsal boyutu ile sanat alanının özerk olduğunu duyurur. “Zamansal boyutta grid yüz yılımızın sanatında sık rastlanan bir form olarak, hiçbir yerde ortaya çıkmayan, hem de hiçbir yerde, sadece kendi olarak modernitenin amblemidir. 19. yüz yılın çabalarından doğan modernizmin yarattığı zincirleme reaksiyonla bu zinciri kıran son bir dönüşüm yaşandı. Grid’in keşfi ile, kübizm De Stijl, Mondrian, Malevich... daha önce ulaşılmamış bir özellik edildi. Bir başka deyişle, şimdiki zamana ve diğer her şeyin geçmişte kaldığını bildirdi.”⁹ Buna karşın Higgins, en düz (flattest) modernist biçimin bile dinamik olduğunu, şeylerin biz onları gördüğümüzde değiştiklerini ve sıklıkla soyut biçimlere bile anlam yüklediğimizi, grid’in uzamı olduğu kadar zamanı da temsil ettiğini ve bu durumun sadece grid’in ortaya çıkışının tarihsel süreci ile ilgili olmadığını öne sürdü. (Higgins, 223) Hatta Higgins “gridin kutu-modülü[nün] [box-module] hem görsel sanatta hem de mimarlıktaki baskınlığı[nın], hem Greenberg’in hem de Krauss'un ele aldığı gibi saflığa doğru doğal bir ilerleme [olmadığını], güncel araştırmalar[ın], doğrudan Alman eğitim reformcusu Friedrich Froebel’in anaokulu eğitim müfredatı ile başlatılan ve erken çocukluk dönemi eğitiminde yaygın olarak kullanılan bir programdan kaynaklandığını [söylemiştir].”¹⁰ Higgins’e göre: “Görme, dokunma ve işitme duyuları ile karşılaşmalara dayanan anaokulu müfredatı 1890’larda popüler hale gel[miş]. Mondrian, Paul Klee, Vassily Kandinsky, Corbusier, George Santayana, Buckminster Fuller ve Frank Lloyd Wright, Froebel anaokulu geleneğinde öğrenim gör[müşlerdir].”¹¹ Krauss’un yazısı ve yazıda ele aldığı örnekler sorunu bütünüyle resim yüzeyi açısından irdelediğine işaret etmektedir. Ancak Higgins’ten yola çıkarak heykel sanatı açısından grid’in kadim tarihinin çok daha önemli olduğunu öne sürmek mümkün. Krauss’un [grid’in] resmin uzamsal boyutu için söyledikleri, heykel sanatı için de geçerlidir; ancak zamansal boyutu sadece yüzyılımızda [20. Yy] ortaya çıkan bir amblem değil, antik Mezopotmaya tuğlası ile başlayan bir geleneğin uzantısıdır. Higgins kitabında, grid’in bir defa icat olduğunda asla kaybolmayışının, onun sürekliliğinin bir kanıtı olduğunu da belirtir. Birçok tarihçi, levha haline getirilen grid modülün istiflenerek binaların inşa edilmesi sonucunda, grid planının ilk kez, Indus Vadisi Uygarlığına ait Mohenjo-daro şehrinde M.Ö. 2154 yılında, uygun olarak kullanıldığını ve buradan Yunanistan’a geçtiğini iddia etmektedir. Ayrıca, Antik Yunan’dan itibaren başta Mısır ve Roma şehirlerinin oluşturulmasında da grid planının kullanıldığı bilinmektedir. Grid’in heykel alanında ilk uygulandığı ise, benzer bir şekilde Antik Yunan ve Mısır Uygarlıklarında görülmektedir. Mısır ve Antik Yunan heykeltıraşların grid’i esas alarak, eserlerin oranlarını ve bağımsız parçaların bütün içerisindeki konfigürasyonlarını oluşturdukları heykellerinde bu uygulamanın izlerini sürebiliriz. (res. 3) Bu bağlamda, Aksungur’un heykel tekniğine bakıldığında, özellikle ahşap çalışmalarında grid’in bir sonucu değil süreci imlediği söylenebilir. (res. 4) Bu çalışmalarda grid, kare kesitli ahşapların sanatçının zihninde tasarladığı çalışmayı oluşturmak için belli ölçülerde kesilip yapıştırılması ile ortaya çıkmaktadır. Kısacası, bu heykellerin tarihsel kökeninin, grid’in Mısır ve Antik Yunan heykel geleneğinde kullanılış yöntemine dayandığını ileri sürülebilir. Ancak, bir farkla; Antik Yunan heykelinde bu teknik kütleli yontulması tündengelim için kullanılırken Aksungur’un ahşap heykellerinde kütleli oluşturmak tümevarım için kullanılmaktadır. Bununla birlikte Aksungur’un heykellerinde bronz, pişmiş toprak, ahşap, taş ya da kompozit malzemenin grid’e doğrudan etkisi vardır. Ve heykeller uygulama yöntemine göre iki grupta incelenmelidir. Bunlardan ilki pişmiş toprak ve bronz heykellerinde (res. 5,6) grid’in sadece yüzey dokusunda yer aldığı ve yöntemi ve süreci ile ilişkisinin dolayimli olduğudur; ki bunlar merkezci olarak yorumlanabilir. Krauss’a göre: “Merkezci okumayla ilişkili olarak grid, sanat yapıtını dünyadan, onu çevreleyen uzamdan ve diğer nesnelere ayıran her şeyin bir temsilidir... Sanatın konvansiyonel doğasındaki içeriktir.”¹² Aksungur’un bronz döküm

heykellerinde grid, yapıtın üretim aşamasında, kare kesitli bir ahşabın ıslak kile belli aralıklarla bastırılması ile oluşmaktadır. Bunlar izleyiciye doğada var olmayan insan yapımı bir nesneyle karşılaştıklarını ima ederken aynı zamanda heykel sanatı tarihinde geçmiş zamana ait bir düşünce biçimine, Herbert Read'in *The Art of Sculpture*'da sözetttiği insanoğlunun dini gelişiminin ilerleyen aşamalarında tanrının imajını heykel yüzeyinde açtığı oyuklara yerleştirdiği bir döneme gönderme yapmaktadır. (res. 7a) Herbert Read'in Mısır sanatından verdiği örneğe benzer bir figürü, Aksungur'un grid'li heykellerine başladığı yıl yapmış olduğu *Ayna* heykelinde görmek mümkündür. (res. 7b) İkinci olarak da grid'in ahşap (res. 8-10) ve bazı taş heykellerinde (zaman zaman ahşap malzeme kompozit olarak kullanılmaktadır) birleştirme yapıştırma ile dolaylı olarak gerçekleştiği durumdur, ki bunların da merkezkaç okuması yapılabilir. Yine Krauss'a göre: Merkezkaç okumada "grid, mantıksal açıdan bakıldığında sonsuza kadar her yöne genişler. Verili resim veya heykelde ona empoze edilen herhangi bir sınır bu mantığa göre keyfi olarak görülebilir. Grid'in bu özelliği sayesinde verili sanat eseri saf bir fragman, geniş bir liftten keyfi olarak koparılmış küçük bir parça olarak sunulur. Böylece grid, sanat yapıtını dışı doğru çalıştırır ve çerçevenin ötesinde bir dünya kabulünü gerektirir."¹³ Aksungur'un ahşap heykellerinde ise grid, bronz heykellerinin üretim tekniğinden çok farklı bir yolla ortaya çıkmaktadır. Bu heykellerde kile bastırılıp izi çıkan ahşabın artık kendisi kullanılmaktadır. Aynı kare kesitli ahşap parçalar tasarıma uygun bir şekilde artık bir bütün oluşturmak için kesilip yapıştırılmakta ve sonrasında oluşan kütle yontulmaktadır. Dolayısıyla da heykeller izleyicide, bu parçalarının istenildiği kadar arttırılabileceği, heykelin "sonsuza kadar genişleyebileceği" izlenimi uyandırmaktadır.

Aksungur'un heykellerinde grid olgusunu incelerken bir diğer sorunla karşılaşırız. O da eserlerinde grid'in kendini sürekli tekrar ediyor oluşunun sanatçıyı bir kısır döngüye sokup sokmadığıdır. Burada, tekrarın heykel sanatındaki sürecine bir göz atmak gerekir. Leonardo da Vinci *Paragone / Sanatların Karşılaştırılması*'nda resim, heykel ve şiir gibi sanatları karşılaştırırken heykelin kalıbı çıkarılabiliyor olması dolayısıyla tekil olmadığından bahseder. Bu tekil olmama durumu, ona göre, heykeli resimden daha aşağı bir konuma yerleştirir. Leonardo, resim sanatını bütün sanatlardan daha özel ve yüce bir mertebeye koyarken şöyle yazmaktadır: "Resim, basılı kitaplar gibi sonsuz çocuk üretmez. Yalnızca resim soyluluğunu korur, yalnızca resim onu yapanı onurlandırır ve değerli ve benzersiz kalır ve kendisiyle aynı çocuklar doğurmaz. Ve bu tekillik onu bütünüyle kamuya mal olan şeylerden daha yetkin kılar."¹⁴ Sanıyorum ki, sanat eserinin tekilliği ve biricikliğine verilen bu önem özellikle heykel alanında Rodin'e kadar sürmüş, hatta Rodin ile bir kırılma yaşanmış olsa bile bunun önemine dair tartışmalar günümüzde dahi sürmektedir.¹⁵ Rodin'in gerçekleştirdiği bu kırılma heykel alanında belli dönüşümlerin başlangıcını oluşturması anlamında önemlidir. Rosalind Krauss *Passages in Modern Sculpture*'da Rodin'in *Cehennem Kapıları* adlı yapıtında onun bu tekrar stratejisine birkaç yerde başvurduğundan bahseder. Kapının yüzeyinde aynı figür ve figür gruplarının açılarının değişerek tekrarının haricinde (*Ugolino ve Oğulları* ve *Paolo ve Francesca* grupları) kapıların üzerinde yer alan *Üç Gölgeler*'de (res. 11) de bu stratejiyi daha net bir biçimde görmekteyiz. (Bu figür, kapılardan bağımsız olarak dökümü yapılarak sergilendiğinde *Günahkâr Oğul* (*The Prodigal Son*) adını almıştır.) Krauss *Kapılar*'ın rölyef yüzeyindeki yinelemelerin "aşırı dikkat çekici" olduğuna "ve ikileme [ve üçleme Ö.E.Y] konusundaki [bu] ısrar[ın] kaza eseri olduğu şeklinde okunama[yacağı]"¹⁶ belirtir. Burada dikkat edilmesi gereken konu, belki de Rodin'e kadar bir tabu olarak kalmış olan sanat eserinin biricikliği olgusunun Leonardo'nun bahsettiği gibi özgünlükle ilişkili olup olmadığıdır. Yukarıda söz edildiği üzere Leonardo heykeldeki tekrarın ya da çoğaltmanın sanatın biricikliğini yok ettiğini, dolayısıyla da özgün olmadığını ifade etmektedir. Oysa Rosalind Krauss, "Avangardın Özgünlüğü" adlı makalesinde bunun tam tersini ileri sürmektedir. Şöyle yazıyor Krauss: "Avangard kavramı, özgünlük söyleminin bir işlevi olarak algılanabilirse, öncü sanata ilişkin güncel uygulama 'özgünlük'ün, tekrardan ya da yeniden oluşumdan doğan

yürürlükteki bir varsayım olduğunu gösterme eğilimindedir. Görsel sanatlardaki avangard uygulamadan alınan bir figür buna bir örnek oluşturur: bu figür grid'dir."¹⁷ Krauss makalesinde modernist sanatta farklı sanatçılar tarafından sürekli yinelenen grid'in özgünlüğünün nedenleri üzerinde durmaktadır. Ayrıca Krauss makalesinde grid'in yenilik için kullanılmasının güçlüğünden de bahsetmektedir. Çünkü onu kimsenin icat etmesi mümkün değildir. Hiçbir sanatçı onun patenti üzerinde hak iddia edemez, telif hakkı zaman aşımına uğramıştır. Diğer yandan gride bağlı kalan sanatçıların, ki Rahmi Aksungur'u da bunlar arasında sayabiliriz, kendilerini bu yapıyla sınırlandıkları anda, eserlerinin durağanlaştığını ve gelişme yerine tekrara başvurdukları söylenebilir. Bununla birlikte, Krauss buna şöyle bir ekleme yapmaktadır: "Ama grid'in bu sanatçıları özgünlüğe değil tekrara soktuğunu söylerken, eserlerinin olumsuz bir betimlemesini yapmıyorum. Tersine, bir terim çiftine -özgünlük ve tekrar- odaklanıp onların estetik bir özette bulunduğu durumu arıyorum; çünkü... bu iki terim, karşılıklı olarak birbirine bağımlı ve destekleyici bir halde iken, bunlardan biri -özgünlük- övülen bir terim, diğeri -tekrar ya da kopyalama ya da çoğaltma- yerilmektedir."¹⁸ Krauss, grid'in tekrarlanıyor oluşundaki özgünlüğü, onun "yapısal, mantıksal, aksiyomatik açıdan, yalnızca tekrarlanabilir"¹⁹ oluşu ile bağdaştırmaktadır.

2. SONUÇ

Rahmi Aksungur'un heykellerini anlamlandırabilmek ancak, heykel dilinin grameri içerisinde ve malzemesinden uygulanan biçimlendirme sistemine ve hatta bunların hangi bağlamda ele alındıkları ortaya konularak mümkündür. Dolayısı ile, Aksungur'un heykelleri basitçe, mekân, hareket, çizgi, gölge vb. geleneksel heykel kavramlarıyla açıklanamayacak bir başka özellik gösterir. Bu özellik, onun hem gelenekle bağını kuran hem de gelenekten uzaklaştırıp ona avangard bir kimlik kazandıran grid olgusunun özgün bir kullanımını ifade eder. Bu bağlamda Aksungur'un heykellerine evrensel bir dil özelliği veren grid olgusu bir yandan heykel tarihine ve yöntemlerine vurgu yaparken diğer yandan modern heykelin sessizliğine, öykülemeye karşı tutumuna bir eleştiri olarak okunabilir. Aksungur, Krauss'un öne sürdüğü iki boyutlu modernist grid'in resimselliğini aşmak için yeni ve daha önce görülmemiş bir strateji icat eder. Bu strateji, heykellerinde üçüncü ve dördüncü boyutlar olarak karşımıza çıkar. Grid'in merkezci bir okuması ile (üçüncü boyut) heykel sanatının konvansiyonlarıyla ilişki kurarken merkezkaç okumayla (dördüncü boyut) sonsuza kadar genişleyebileceği hissi uyandırır. Ayrıca, Aksungur'u özgün kılan sadece onu gelenekten ayıran, heykellerinin büyük çoğunluğunda kullandığı grid'in modernist tekrarı da değildir, onun ele aldığı özgün kullanımın hem geçmişe hem de geleceğe yaptığı vurgudur. Grid'in modüler yapısı kullanılarak heykel dilinin gramerinde örtük olarak bulunan tektonik ilkenin görünür kılınması Aksungur'un heykel sanatına dair temel kavramlardan yola çıktığının bir göstergesidir. Aksungur, Antik Yunan ve Mısır Uygarlıklarında heykelin oranlarını belirlemek için başvurulan grid sistemi, figüratif soyutlamalarını oluşturmak için kullanırken inşa sürecini görünür kılarak anlamı yüzeyden taşıyıcı sisteme aktarır. Böylelikle, izleyiciye üç boyutlu bir imge sunarak yüzeylerinden kolayca okunabileceği izlenimi verilmekle birlikte beden-uzam ilişkisinin dahil edilmesiyle heykeli izleyicinin davranışsal mekânında konumlandırır. Grid olgusu sayesinde heykelin inşa sürecinin açığa çıkarılması ve sonsuza dek genişleyerek uzay-zaman kavramını sezinletmesi, heykel ile onu gözlemleyen arasındaki farklı türden bir ilişkiyi zorunlu kılar. İzleyici, heykel etrafında dolaşarak grid'in yapısını keşfetmeye ve verili imgeyi, sınırlarının dışına doğru genişleyebilen bir form olarak tanımlamaya başladığında, heykeltraşın yapısını uzamla birlikte deneyimlemeye başlar.

KAYNAKLAR

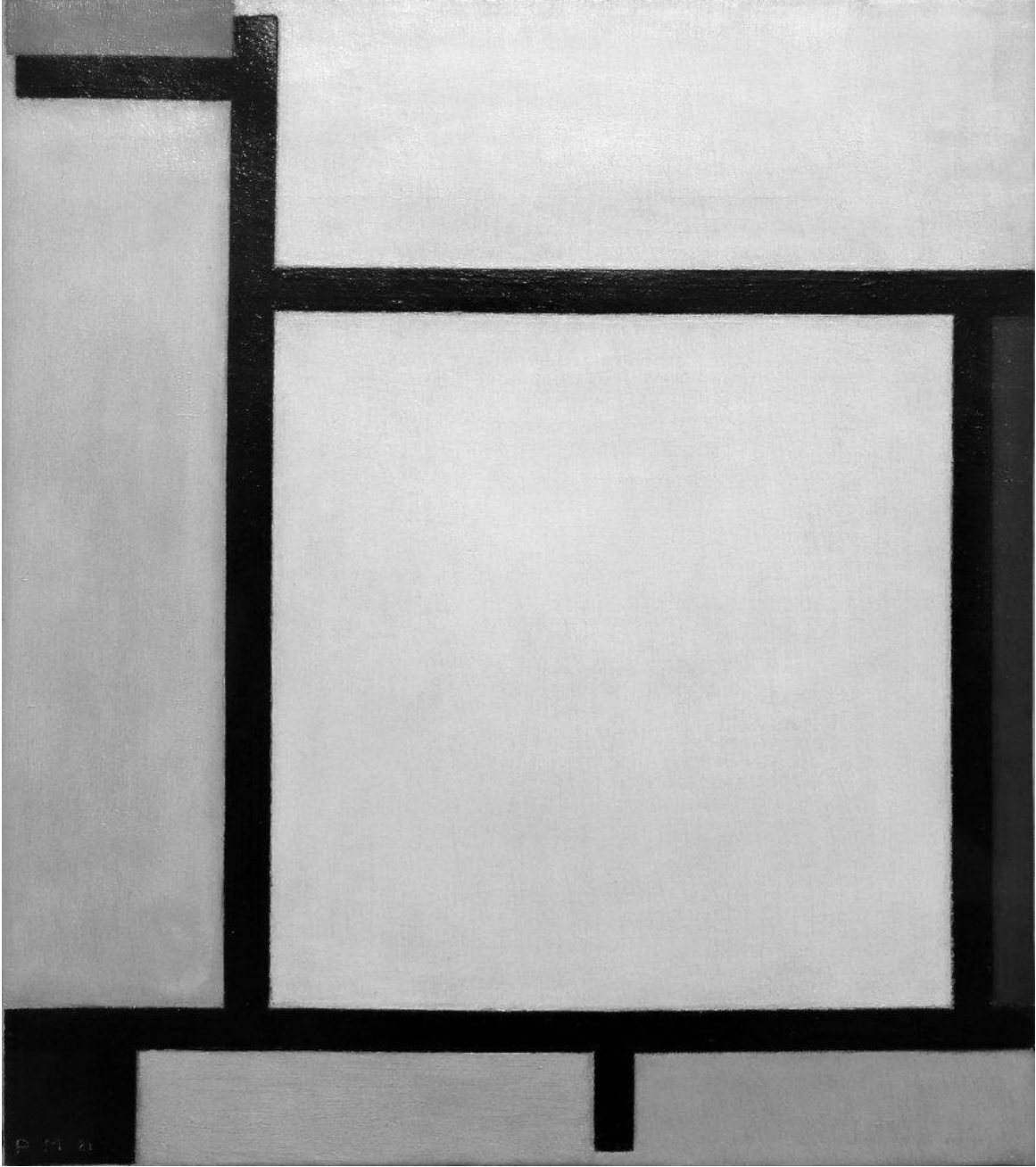
- BENJAMIN, W, 2015, Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı, Zeplin Kitap, Çev: Gökhan Sarı, İstanbul, 9786059115407
- ÇALIKOĞLU, L, 2004, Milli Reasürans Sanat Galerisi Rahmi Aksungur sergi kataloğu, İstanbul
- DA VINCI, L, 2007, Paragone / Sanatların Karşılaştırılması, Notos Kitap Yayınevi, Çev: Kemal Atakay, İstanbul, 9944899918
- EREN, K, 2019, "Hürriyet Kitap / Sanat, Mekâna Nefes Aldıran Heykeller", yıl: 2, sayı: 104
- GOUGH, M, 1998, "In the Laboratory of Constructivism: Karl Ioganson's Cold Structures", OCTOBER, 84, DOI: 10.2307/779210
- HIGGINS, H. B., 2009, The Grid Book, MIT Press, London, 978-0-262-51240-4
- KRAUSS, R. E., 1986, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths, London, 0-262-11093-8 (hb), 0-262-61046-9 (pb)
- KRAUSS, R. E., 1977, Passages in Modern Sculpture, Viking Press, London, 0-262-61033-7 (pbk.)
- READ, H., 1956, Art of Sculpture, Stratford Press, New York

RESİMLER

Resim 1. Piet Mondrian, Kırmızı, Mavi, Siyah, Sarı ve Gri ile Kompozisyon, 1921

Tuval üzerine yağlıboya

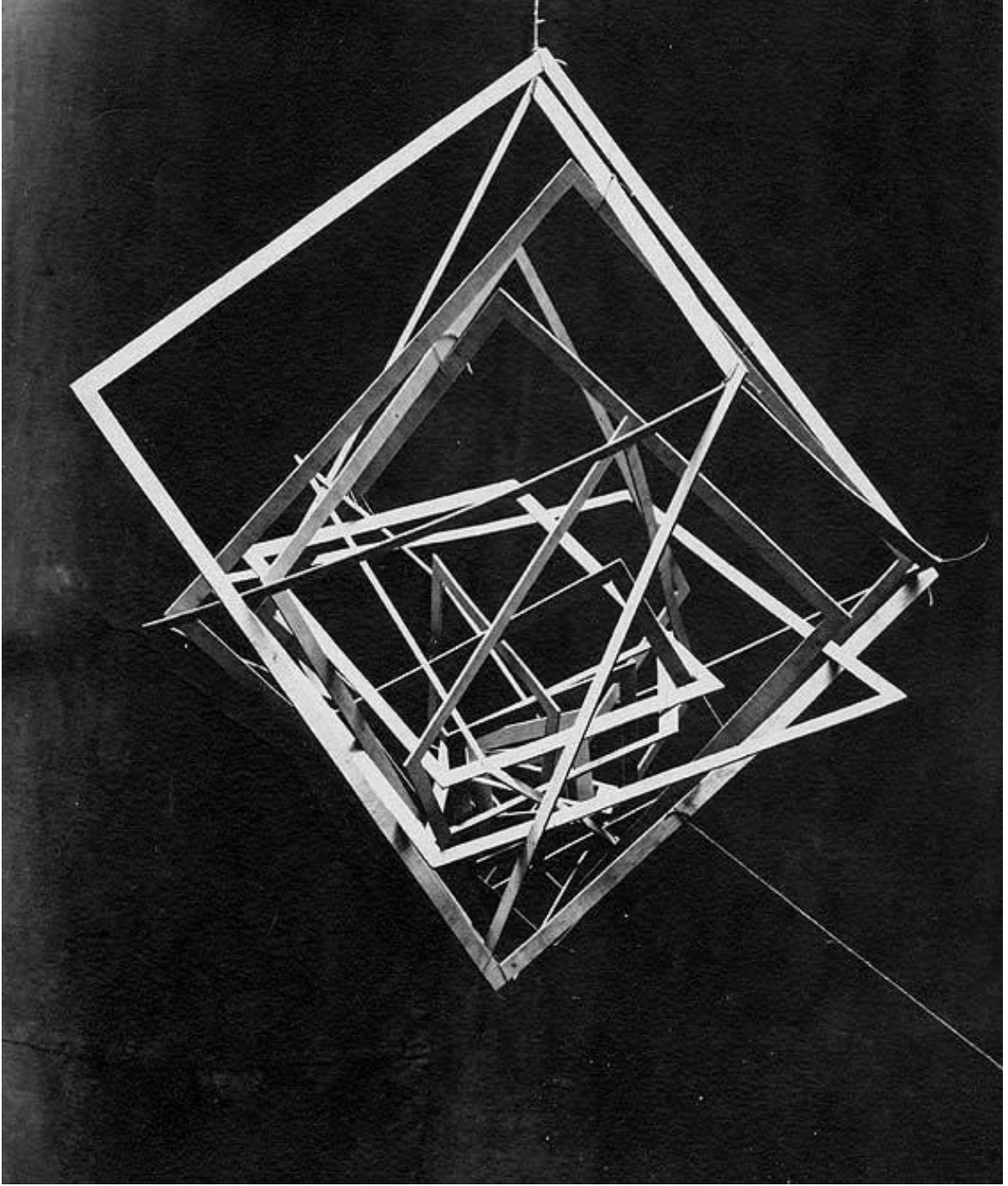
39.4 x 35 cm



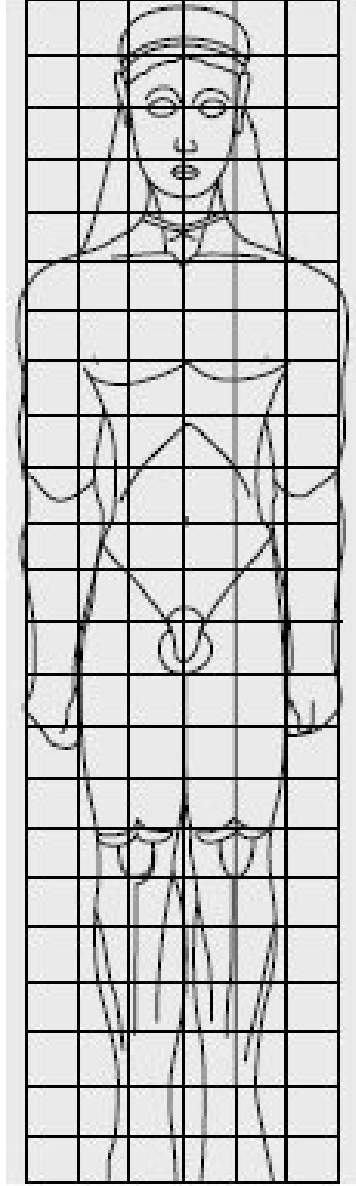
Resim 2. Aleksandr Rodchenko, Asılı Duran Uzamsal Konstrüksiyon No:11 (Kare içinde Kare), 1921

90 x 80 x 85 cm

Kontrplak



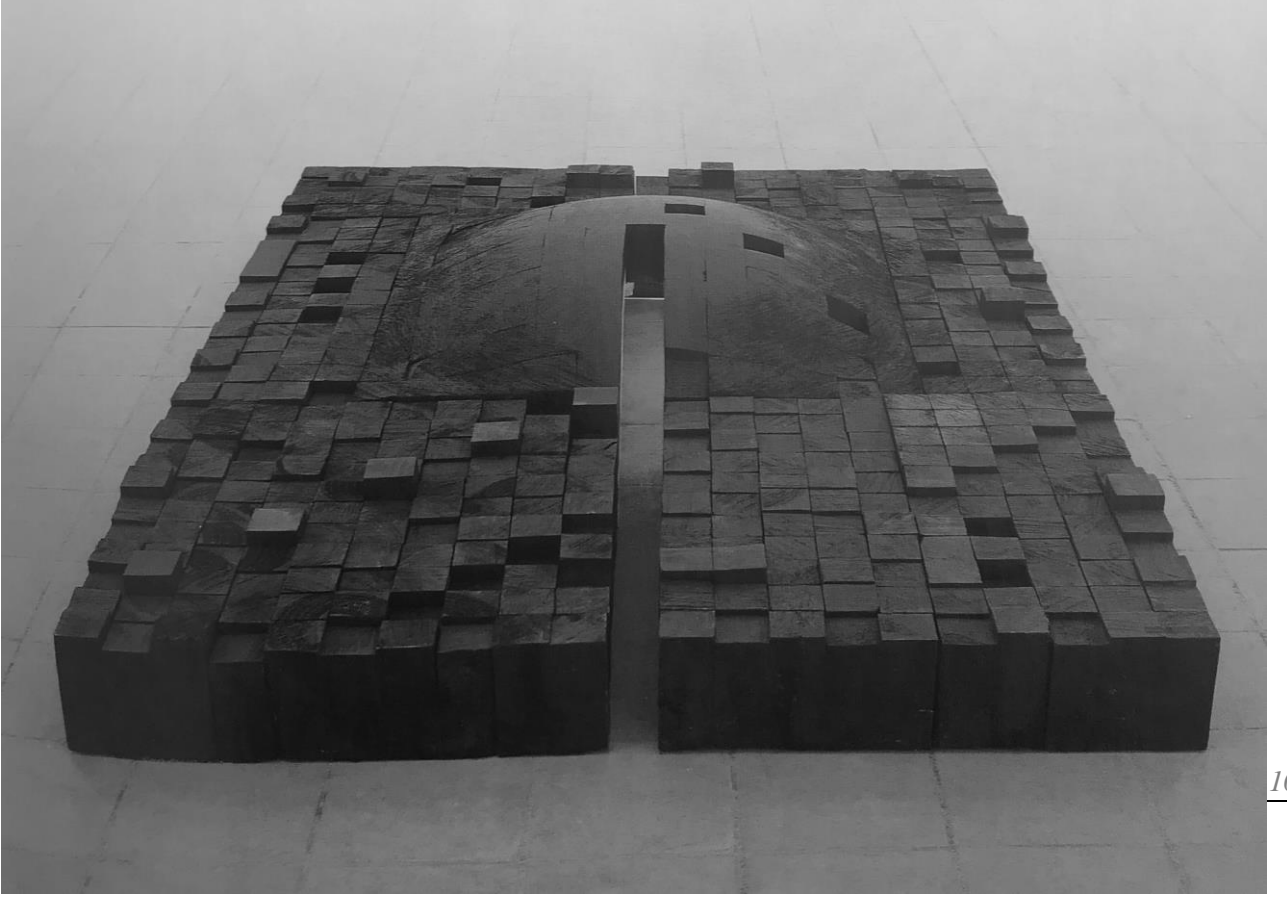
Resim 3. Kouros için grid oluşturma deseni



Resim 4. Rahmi Aksungur, Mavi Tünel, 1996

60 x 210 x 280 cm

Karışık malzeme

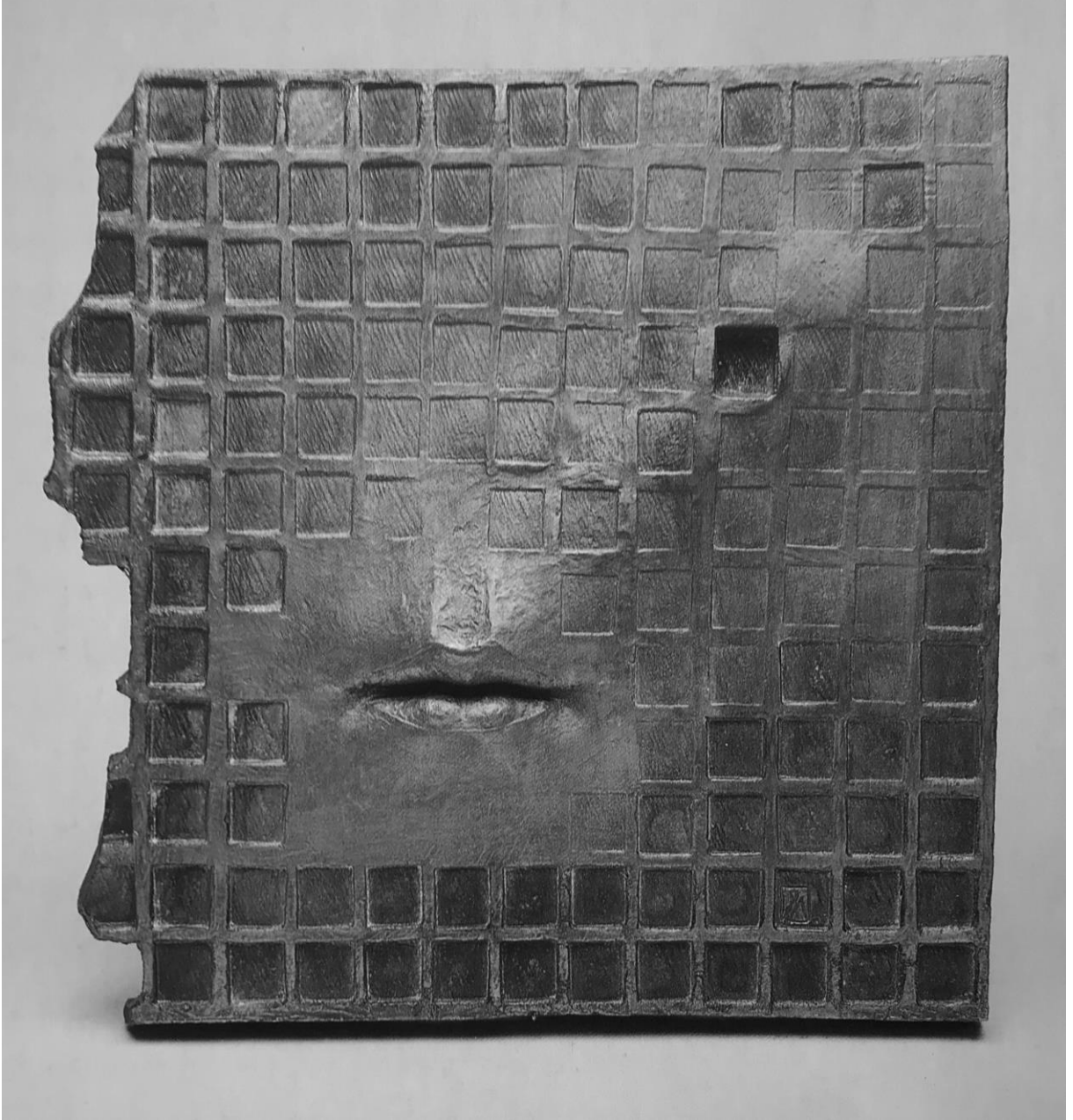


Resim 5. Rahmi Aksungur, Yüz, 1979

34 x 36 x 5 cm

Bronz

Özel koleksiyon



Resim 6. Rahmi Aksungur, Kapris, 1988

58 x 29 x 14 cm

Bronz

Ercihan Özgen koleksiyonu 2/2



Resim 7a (solda) İçinde Osiris imajının olduğu mabedi taşıyan adam, İ.Ö.5.–4. Yüzyıl, Met Museum, New York

Resim 7b (sağda) Rahmi Aksungur, Ayna, 1988, Bronz, 63 x 27 x 15, Özel Koleksiyon 2/1, 2/2

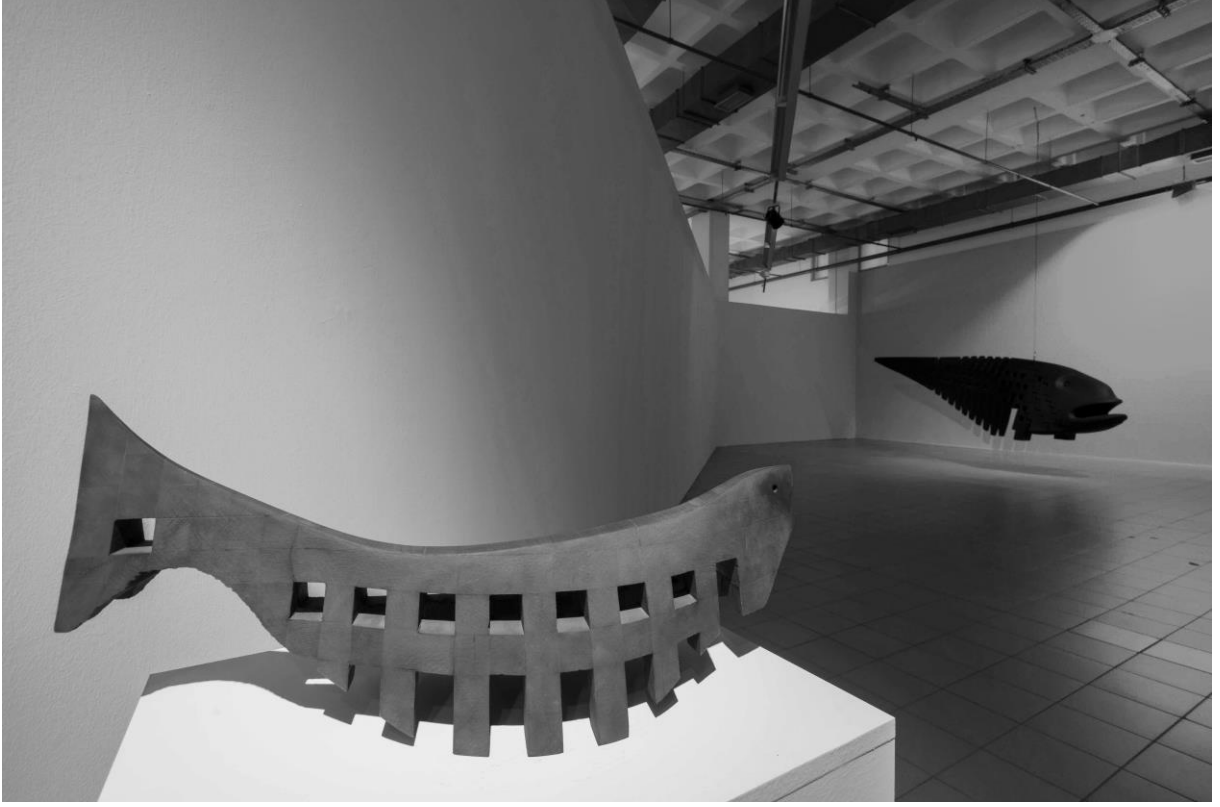


Resim 8. Rahmi Aksungur, Y.B., 2003

17 x 73.5 x 29.5

Ahşap

Cengiz Akıncı Koleksiyonu



Resim 9. Rahmi Aksungur, K.E., 2019

126 x 132 x 160 cm

Ahşap

Yıldız Holding Koleksiyonu

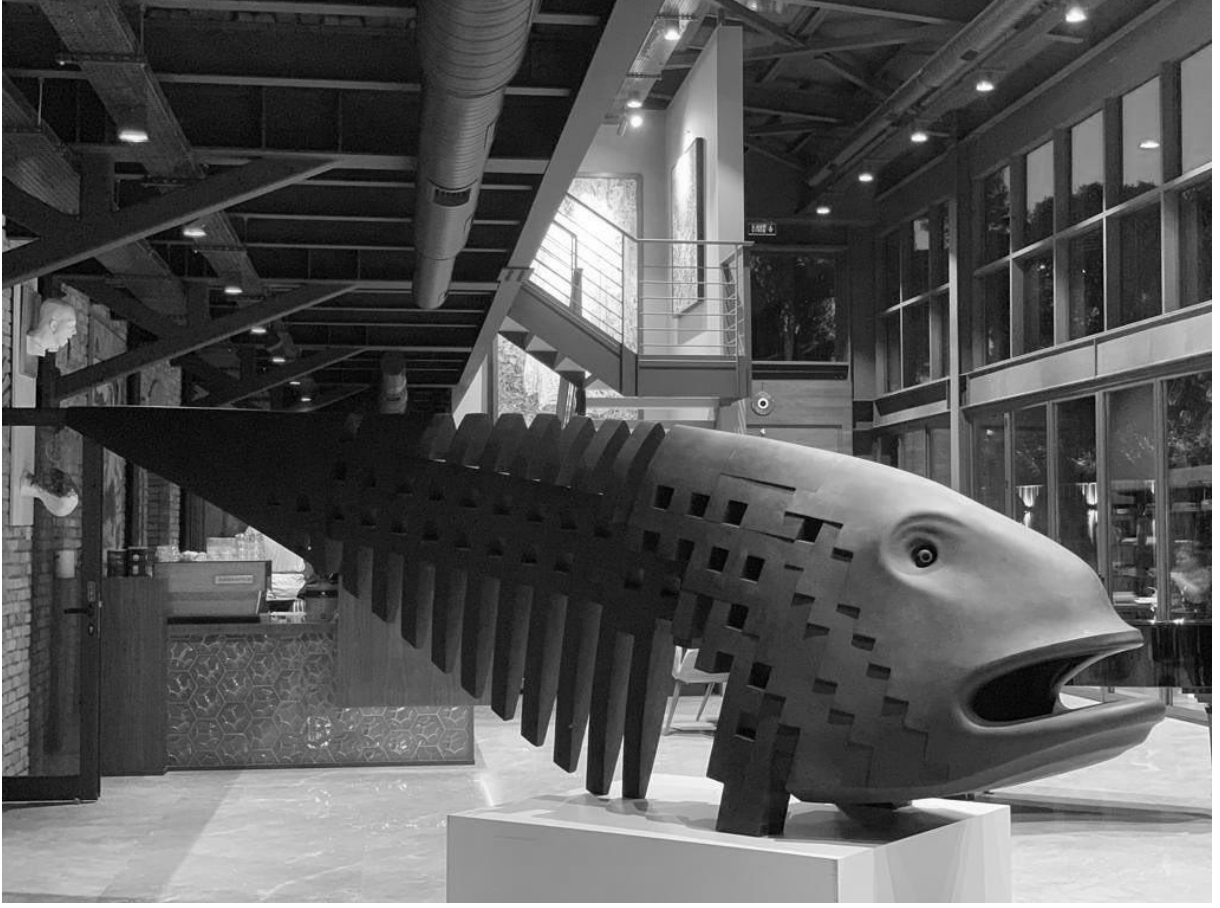


Resim 10. Rahmi Aksungur, BA. 2019

91 x 490 x 141 cm

Ahşap, epoksi

Yunus Büyükkuşođlu Koleksiyonu



Resim 11. Auguste Rodin Üç Gölge (The Three Shades), 1886'dan önce

97 x 91.3 x 54.3 cm

Bronz

Rodin Müzesi koleksiyonu

(Bronz dökümü 1928'de Alexis Rudier dökümhanesi tarafından yapılmıştır.)



NOTLAR

- ¹ İleri okuma için bkz: Herbert Read, Art of Sculpture, Chapter I, The Monument and the Amulet, Stratford Press, New York, 1956
- ² Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:10
- ³ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:9
- ⁴ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde The Originaliy of Avant-Garde, s:158
- * Rahmi Aksungur'un heykellerinde ızgara formunu (grid'i) gözlemleyen ilk kişi Radikal Gazetesi Kültür Sanat Eki yazarlarından Erkan Aktuğ olsa da bunu sadece soruya dökebilmiştir. (Radikal, mart, 2015).
- ⁵ Kumru Eren, Hürriyet Kitap / Sanat, Mekâna Nefes Aldıran Heykeller, 25 Ocak 2019, yıl: 2, sayı: 104 s:10
- ⁶ Marla Gough, In the Laboratory of Constructivism: Karl Ioganson's Cold Structures, OCTOBER 84, Massachusetts Institute Technology , Spring 1998, s:113,114
- ⁷ Levent Çalıköğlü, Milli Reasürans Sanat Galerisi Rahmi Aksungur sergi kataloğu, s:64
- ⁸ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:9,10
- ⁹ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:9,10
- ¹⁰ Hannah B Higgins, The Grid Book, MIT Press, 2009, s:223
- ¹¹ Hannah B Higgins, The Grid Book, MIT Press, 2009, s:223
- ¹² Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:18,10
- ¹³ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde Grids, MIT Press, 1986, s:18,19
- ¹⁴ Leonardo da Vinci, Paragone / Sanatların Karşılaştırılması, Notos Kitap Yayınevi, Çev: Kemal Atakay, 2007, s: 22
- ¹⁵ Walter Benjamin, Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı adlı eserinde: “Yeniden üretim teknolojisinin çoğaltılan nesneyi gelenek katmanından ayırmasını genel bir formül olarak sunabiliriz. Yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlesel bir varlık konulur” diyerek teknik olarak yeniden üretilen yapıtın aura'sının solduğunu ifade etmiştir. (Benjamin, 15,16)
- ¹⁶ Rosalind Krauss, Passges in Modern Sculpture, Viking Press, New York, 1977, s:15-17
- ¹⁷ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde The Originaliy of Avant-Garde, s:158
- ¹⁸ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde The Originaliy of Avant-Garde, s:160
- ¹⁹ Rosalind Krauss, The Originality of the Avant-Garde and Other Myths içinde The Originaliy of Avant-Garde, s:160

PLATON'UN SANATÇILARI VE ZANAATKÂRLARI: MİMESİS ÜZERİNE BİR İNCELEME

PLATO'S ARTISTS AND ARTISANS: A REVIEW ON MIMESIS

Melih Deniz İŞÇEN*

* Bilim Uzmanı, (Ankara Üniversitesi, -Tiyatro Bölümü, -Tiyatro Kuramları, Eleştirmenliği ve Dramaturgi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Mezunu), TÜRKİYE, e-mail: melihdeniziscen@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4868-1397>

Geliş Tarihi: 5 Mart 2020; Kabul Tarihi: 21 Nisan 2020
Received: 5 March 2020; Accepted: 21 April 2020

ÖZET

Antik Yunan'da Platon'un "hakikat" üzerine düşünceleri ve çıkarımları doğrultusunda, hakikate yönelme çabası içinde olan ile olmayan kimseler arasında keskin bir çizgi çekilir. Bir tarafta zanaatkârlar, yani bir ideanın tezahürler dünyasındaki biçiminde ehli olan kimseler, diğer tarafta ise sanatçı olarak telaffuz edilen, idea - nesne bağlantısını tezahürler dünyasında yeniden oluşturanlar vardır. Sanatçıların yaptığı işin, kısacası sanatın tanımı bir "maske" (suret, drama denklemine "şahıs") ile ilişkilendirilebilir. Sanat ideası (maskenin ardındaki öz) değişmezken, görünümü (ön yüz) tezahürler dünyasında farklı biçimlerde/suretlerde ortaya çıkar. Aristoteles de dönemin hakikate ulaşma gayesinden uzak ve insani boyuta indirgenmiş eylemlerini mimesis (taklit) kavramı yardımıyla inceler. Kurulan bu bağlantı yoluyla, bir taklit sanatı olarak tanımlanan tiyatronun, Antik Yunan ve Rönesans, iki ayrı zaman dilimindeki işleyişi, taşıdığı idea ve yansıttığı biçimler bakımından karşılaştırıldığında, özde hiçbir değişime uğramadığı, biçimsel olarak ise farklılaştığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: idealar kuramı, sanat, mimesis, tiyatro

ABSTRACT

In Ancient Greece, in accordance with Plato's thoughts and assumptions on the "truth" a sharp line is drawn between those who are trying to turn to truth and those who are not. On the one hand, there are artisans, that is, those who are competent in the form of an idea in the world of manifestations, on the other those who recreate the idea-object connection, pronounced as an artist, in the world of manifestations. So Aristotle, with the help of the concept of mimesis (imitation), examines the actions of the era that, far from the aim of reaching the truth, are reduced to the human dimension. The definition of the work done by the artists, in short, the art can be linked with a mask (dramatical speaking: persona). While the idea of art (the essence behind the mask) does not change, its appearance (front face) appears in different forms in the world of manifestations. Through this connection, the theater,

which is defined as an imitation art, appears to have undergone no change in form, and in fact differed in comparison to the ancient Greek and Renaissance, its process in two different periods of time, the idea it carries, and the shape it reflects.

Keywords: theory of forms, art, mimesis, theater.

1. GİRİŞ

Çalışmanın birinci kısmında, sanatsal eylemin (üretimin) icra edilme hali ve yöntemi, öncelikle Zeuxis ve Parrhasius'un katıldığı bir resim müsabakasında yaşadıkları deneyim örneği ekseninde incelenemeye alınacak, ardından Platon'un *hakikat* (idea) ve tezahürler dünyası (doksa) hakkındaki görüşleri doğrultusunda tartışmaya açılacaktır. Maksat; sanat sürecinin, başlangıcından sonuna dek, *hakikat – referans - mimesis - özne* ile ilişkiselliğini ortaya koymaktır. Böylelikle, makalenin ana kaldıraçlarından biri olarak mimesis'in, sanatın işleyişine dâhil olma, özgün bir kavram haline bürünme süreci ve iç dinamiği başta Aristoteles'in yaklaşımı olmak üzere farklı bakış açılarıyla karşılaştırılmasına olanak sağlanmış olacaktır.

İkinci kısımda, Platon'un İdealar Kuramı dayanak alınarak, mimesis'in tiyatro çatısı altında üstlendiği görevin, biçimsel ve özsel yönleri irdelenecektir. Bu sayede, mimesis'in gerçeklikte zuhur ettiği anlar, bir maske'nin arka yüzünde taşıdığı öz ve ön yüzünde yansıttığı biçim metaforuyla bağlantılandırılacaktır. Kurulan bağlantı sonucunda Antik Yunan ve Rönesans Tiyatrosu'nda hakikat – referans - mimesis - özne dörtgeni yoluyla ortaya çıkan sanatın özellikleri ve özgünlükleri saptanmaya çalışılacaktır.

Sonuç olarak; sanat eyleminin ideal (öz) düzlemde değişmez bütünlüğüne ve zaman içinde dönüşüme uğrayan biçimine, başta resim ve tiyatro olmak üzere güzel sanat dallarından seçilen örneklerle somut bir tanım kazandırılması ve bu sayede sanat işleyişinin sınırları belirgin bir çerçeve altına alınması amaçlanmaktadır.

2. ZEUXİS VE PARRHASİUS: MAHARET VE KANDIRI SANATI

Gaius Plinius Secundus (Yaşlı Plinius) M.S. 77-79 yılları arasında kaleme aldığı, *Doğa Tarihi* adlı eserinde Zeuxis ve Parrhasius adındaki iki usta ressamın gerçekleştirdiği bir müsabakadan bahseder:

“... Zeuxis öyle maharetli bir şekilde üzümleri resmeder ki, kuşlar sahnenin üzerini çevreler ve üzümleri yemeye çalışır. Diğer yandan da Parrhasius, öylesine gerçekçi bir şekilde bir perde resmi çizer ve tablonun üzerine kapatır ki, Zeuxis kazandığından emin ve gururlu bir tavırla, perdenin kaldırılmasını ve kuşların tekrardan resmettiği üzümlerin çevresinde uçuşmasını talep eder. Ancak Zeuxis hatasını fark ettiğinde, kazandığı ödülünü kendisi alçakgönüllülikle Parrhasius'a takdim eder ve kendisi kuşları aldatmış olsa da, Parrhasius'un sanatçı olarak kendisini aldattığını ifade eder.”¹ (Plinius, 1961: 311)

İki maharetli ressam, Zeuxis ve Parrhasius arasında vuku bulan yarışmada Parrhasius Zeuxis'i resmetme konusundaki ustalığıyla mı yenmiştir? Yoksa daha farklı bir kıstas mı söz konusudur? Söz gelimi; taklit sanatındaki *aldatma*² mahareti midir onu üstün kılan? Müsabakanın ruhunu şekillendiren *aldatma* düzeneği, muhtemelen, Zeuxis'in ilk çizim yapan kişi olmasıyla alakalıdır. Öyle ki, Zeuxis'in doğayı (gerçeği) taklit ederek, kuşları aldatma düşüncesi, Parrhasius'un, onu alt edebilmek için kuşlardan daha üstün bir varlığı (insan) hedef almasına yol açar. Kuşları aldatan ve sahneye çeken Zeuxis'in ustalığından şüphe etmek,

Parrhasius'a mağlubiyeti müjdeleyecek olan davranış iken, o, rakibinin doğayı (gerçeği) taklit etme yeteneklerine saygı duyarak, *insani* bir dokunuşta bulunmaya karar verir ve doğada aslı bulunmayan, insanlar tarafından dokunan bir eşya seçer; diyesi 'perde'yi.

Parrhasius'un bu tercihiyle birlikte müsabakanın seyrinin tamamen değiştiği söylenebilir. Müsabaka, taklit bakımından doğayı *referans* almaktan uzaklaşır ve *insani* algı boyutuna evrilir. Böylelikle, resim sanatının doğayı taklit etme niyeti birincil derecede önemini yitirerek, yerini hakikatten uzak, insana daha yakın bir düzleme konumlandırır. Bu düzlemde, hakikat, taklit edilmeye çalışılan doğa üzerinden ölçülmez, aksine yaratımın insan algısı üzerindeki inandırıcılığına odaklanır. Bu bağlamda Goethe'nin sanatla ilgili düşüncelerine bakıldığında, onun sanat gerçeğinin (das Kunstwahre) ile doğa gerçeğinin (das Naturwahre) birbirinden tamamen farklı şeyler olduğunu söylediği görülür; sanatçının yapıtı hiçbir şekilde doğanın bir eseri (Naturwerk) formunda yansıtmak zorunda değildir (Goethe, 1798). Sanat doğanın dışında değil, onunla bağlantılı ve ötesindedir ("übernatürlich, aber nicht aussernatürlich"). Dolayısıyla Parrhasius'un istencinin temelinde iki unsur olduğu sonucuna ulaşılabilir; doğayı aşarak insani gerçekliği taklit etmek ve bu eylemi bir *aldatma* aracı olarak kullanmak, yani bir sanatçı olmak.

Müsabaka ekseninde, Zeuxis'in gurura kapılması ve kendinden emin bir ruh haline bürünmesi, düşmüş olduğu yanılgı ve aynı zamanda kendisini mağlup ilan etmesinin nedeni, taklit kavramını Parrhasius'a nazaran daha doğaya ait algılamasında saklıdır. O, Parrhasius'tan farklı bir şekilde *yalnızca* doğayı taklit (aslında *tasvir*) eder, bu yüzden sanatçı değil, bir ressamdır (dönemin ifadesiyle "zanaatkar"). Doğanın tasvirinde oldukça maharetlidir, ancak bu aldatma sanatını icra etmesini sağlayacak bir yeti değildir:

"Sonradan Zeuxis'in 'üzümleri taşıyan bir çocuk' resmettiği ve kuşların bir önceki seferki kadar içten bir hevesle meyvelere uçtuğunu gördüğünde resmi öfkeyle parçaladığı ve 'üzümleri çocuktan daha iyi resmetmişim, eğer çocuğu da üzümler kadar iyi resmetmiş olsaydım, kuşlar kaçınılmaz olarak ondan korkardı' dediği söylenir."³ (Plinius, 1961: 311)

Alıntıda da görülebileceği üzere, Zeuxis, aldatma sanatını anlamakta güçlük çeker. Kuşların, çocuğu görmezden gelerek üzümler tarafından büyülenmesinin iki nedeni (alt ve üst metin okuması) olabilir. Bunlardan ilki; onun resmettiği doğa tasvirlerini oldukları gibi yansıtmada konusunda tartışmasız mükemmele yakın maharete sahip olduğudur. Zeuxis, tanrılar tarafından *kutsanmış* bir doğa tasviricisidir. Dolayısıyla, Parrhasius'un onunla 'aşık atmaktan kaçınması' anlaşılır bir sebep olarak görülebilir çünkü onu bu konuda yenemeyeceğinin farkındadır. İkinci neden ise -aynı zamanda alıntıdan yapılacak çıkarımla benzerdir; çocuk, üzüm ve kuşlar ile kurulan anlatı kurgusuyla söylemek istenilenlerdir. Zeuxis, çocuğu bir aldatma aracı olarak kullanmak ve kuşların ilgisini çocukla bağlantılı olarak ölçmek ister, ancak gözden kaçırdığı nokta, *aldatma* sanatının *insani* boyutta işlediğidir; müsabaka insanlar arasında geçmektedir. Parrhasius örneğine tekrardan dönecek olursak, elimizde perde ve bir insan (Zeuxis) vardır; birbiri ile eşleşen iki *insani* hedef nokta. Üzümler geride kalır. Zeuxis'in, elinde üzüm taşıyan çocuk örneğinde ise birbiri ile eşleşen hedef noktalar *doğaya ait olan* üzüm ve kuşlardır; çocuk geride kalır. Bu bağlamda; 'taklit'in (tasvir) insani boyuta evirildiğinde, içinde barındırdığı *aldatma* sanatının kalitesine göre değerlendirilmesi gerektiğini belirtmek mümkün.

Toparlamak gerekirse, şu ana dek elimizde iki farklı bakış açısının olduğunu söyleyebiliriz; Zeuxis'in temsil ettiği 'tasvir ressamlığı' ile Parrhasius'un temsil ettiği 'aldatma' veyahut 'inandırma sanatçılığı'. Bu iki bakış açısının tek ortak noktası ise gerçeği yeniden yaratmak, taklit etmek, yani *mimesis*'tir:

“Mimesis, hem taklit eden bir kimseyi (...) hem de stereotipi karakter özelliklerinin taklit edilmesiyle özdeşleşmiş bir performans türünü tanımlayan mimos kökünden türemiştir.”⁴ (Potolsky, 2006: 16).

3. TAKLİDİN TASVİRİ: MİMESİS

Mimesis kavramı, geniş bir gösterge çizelgesine yayılabilecek anlam zenginliğine sahiptir. Ancak temelde, ona can veren mekanizmanın işleyişi sabittir; taklidin üretimi için gereken *referans*, referansı yeniden üretecek olan bir araç ve araç sayesinde yeniden üretilecek olan referansın taklide dönüşmesi ile oluşur. Süreci bir örnekle somutlaştırmak gerekirse: Zeuxis'in çalışmasına bakıldığında, referansın (doğa gerçeği) üzüm olduğu görülür. Zeuxis, üzümü (doğa) referans alarak, bir tablo üzerinde resmederek (araç), yeniden üretmiştir (taklit). Üretimin sonucunda ortaya çıkan ürün, alınan referansın taklididir. Bu sayede Zeuxis, doğada bulunan bir nesnenin tasvirini gerçekleştirmiştir. Parrhasius ise, referans olarak perdeyi (doğaya ait olmayan bir yaratım) almış, onu resmederek (araç) yeniden üretmiştir (taklit). Bu iki, temelde aynı işleyişe sahip çalışma amaç bakımından birbirinden ayrılır. Bu da *mimesis*'in anlam zenginliğine işaret eder; Zeuxis, doğanın tasvirini mükemmele yakın bir şekilde icra etmeyi amaçlarken, Parrhasius, taklit yoluyla *insani* boyutta bir *aldatma* sanatını hedefler.

Peki, Zeuxis neden yenilgiyi kendi isteğiyle kabullenmiştir? Kaynaklarda, yarışmanın kıstası olan maharetin ne üzerine olduğundan bahsedilmemektedir. Öyleyse, yenilgi olarak telaffuz edebileceğimiz olay, Zeuxis'in kendinden emin ve gururlu bir tavır sergilemesidir. Tavırlarının bir yanılğı sonucunda ortaya çıktığını öğrendiğinde, kendi kendini yenik duruma düşürdüğünün farkına varır. Kendinin doğa tasviri bağlamında, eşsiz bir yeteneğe sahip olduğunun farkındadır, ama bu güçlü yönü, aynı zamanda onun zayıf noktasının da göstergesi olur; diyesi '*hubris*'. Parrhasius, Zeuxis'in güçlü yönü olarak ortaya çıkan doğa tasviri şeklindeki üzümlerin, zayıf noktalarını hedef alır; Zeuxis, doğayı kendisinden daha iyi kimsenin resmedemeyeceğini bilir ve bu bilgi doğrultusunda bir bakıma da kendi zayıflığı, yani kendinden emin olma durumu tarafından aldatılmış olur. Bu açıdan, *mimesis*'in hakikatin kendisi olmadığı, insanı yanılğılara sürüklediği ve onu hakikatten uzaklaştırdığı çıkarımı yapılabilir. Mimesis, referans aldığı şeylerin kendisi değil (bu durumda “doğadaki üzüm”), şeylerin bir taklidi, temsili ve tasviridir (“tasvir”dir kısacası). Parrhasius'un resmettiği perde de bu duruma güzel bir örnek teşkil eder; hem insan eliyle dokunmuş bir aracın taklididir, hem de Zeuxis'in kendinden emin olma durumunu, yanılğıya dönüştürebilecek bir aldatıcıdır.

Bu manada yaklaşıldığında, insan tarafından yeniden üretilen ve referans alınan şeylerin bir taklidi nesnelere (mimesis unsurları), içlerinde tezahürlerine benzer ve farklı *idealar* barındırdığı görülebilir. Doğanın taklidi olma *ideasının* yansımaları⁵ üzümler, taklit bakımından orijinaline o kadar benzerdir ki, çevrede uçuşan kuşların ilgisini çeker. Üzümlerin üzerini örten perde ise, bir zanaatkârlığın temsilidir ve Zeuxis'i yanıltmayı hedefler. Bu demektir ki, yalnızca dış yüzeyden betimlemeyi hedeflemek, yeniden üretilen nesneyi gerçekliğe ait kılmayacağı, yani onu taklit olmaktan kurtaramayacağı için bir zorunluluk şeklinde algılanmamalıdır. Yeniden üretici, doğal olarak, yeniden ürettiği nesnenin amacının belirleyicisidir ve bu yüzden nesne ideal düzlemde, yaratıcısının onun varoluş amacı için belirlediği *ideasını* taşır.

Verilen örneklerde Zeuxis'in sanatçı olmak adı altında yaşadığı tökezlemeler gözler önüne serilmiş ve kendisi 'bir ressam olmak' konumundan sıyrılamamış olsa da, tarih açısından önemli bir efsanede oynadığı başrol ile *insani* boyutta *aldatma* sanatını icra edebilmiştir. Milattan önce dördüncü yüzyılda geçen bu efsanede Zeuxis'ten Truvalı Helen'i resmetmesi istenilir. Zeuxis de ideal güzelliği yansıtabilmek için uygun bir model arayışına girer, ancak ideal güzelliği tek bir bedende bulma konusunda başarısız olur. Böylelikle Zeuxis, beş farklı modelin en iyi özelliklerini ideal güzellik imgesini oluşturmak için kullanır (Mansfield, 2007:

xii). Onun ideal ve nesne kolajını referans alan bu sanat anlayışı, Batı'nın yüzyıllardan beri süregelen *temsil* konusundaki değişken arayışlarının köklerini oluşturur:

“Antik sanatçı ve yazarlara göre, Zeuxis'in yöntemi klasik mimesis'e bir örnektir. Doğada bulunan (form) biçimleri taklit ettiği kadar manipüle eden de bir yaklaşım olan mimesis, Batı'da uzun zamandan beri temsilin tercih edilen bir yöntemidir. Klasik mimesis tarafından talep edilen realizm ve idealizmin ikizlenik (iç içe geçmiş) arayışı, aslında, Batı'nın görsel sanatların işlevi hakkındaki süregelen müphemliğini gözler önüne serer. Sanat, gündelik varoluşun rahatlatıcı bir onayını mı sunmalıdır (realizm)? Yoksa ideal deneyime geçişi sağlayan 'aşkın gerçeklik' için bir araç mı olmalıdır (idealizm)?”⁶ (Mansfield, 2007: 7)

3.1. İdealar Kuramı Bağlamında Mimesis ve Maskeleri

Platon, hakikatin ideal düzlemde -düşünce dünyasında- yer aldığını öne sürerken, tezahürler dünyasını (doksa) da *ideaların* tezahürlerinin duyumsandığı, gölgelerden oluşan bir dünya olarak tanımlar. *İdealar*, değişmez hakikatin karşılığıyken, tezahürler dünyasında şekil bulan silüetleri değişime açıktır ve bu yüzden salt gerçeğe ulaşma konusunda yetersiz ve yanıltıcı bir konumdadır. Platon *idea*, zanaatkârlık ve sanatçılık ile ilgili bir saptamada bulunur. Ona göre, söz gelimi 'oturmak' düşüncesi değiştirilemez bir ideadır, tezahürler dünyasında farklı şekillerde, biçimlerde vuku bulabilir ve bu ideaya karşılık gelebilecek çeşitli zanaatlar yaratılabilir: 'Oturmak için bir sandalye, bank ya da koltuk'. Tezahürler dünyasında nesnelere değiştirilemez düşünceler şekillendirir. Bu yüzden, zanaatla üretilen nesnelere içlerinde *idea* özleri taşırlar. Sandalye, oturmak düşüncesinin bir yansımasıdır (Platon, 2013 596a-b-c-d-e). Dahası, Platon, *salt* resmetme eylemini, sanatlar içerisine yerleştirmez; doğanın tasvirinin zihin değil, el ürünü olduğunu öne sürer. El yetenekleri eylemin gerçekleşmesinde ön planda olmalıdır (Platon, 2013: 597d-e). Bu bağlamda, Zeuxis'in resmettiği üzümleri, sandalye ile değiştirdiğimizde, onun silüetinin de silüetiyle uğraştığını söyleyebiliriz.

Ancak sanatçılıkta, yukarıda bahsi geçen düzen bozulur. Sanatçılık, tezahürler dünyasını ya da zanaat nesnelere *taklit* eder. Yeniden üretim nesnesi, hakikatin sunduğu ideanın bir uzantısı olmak yerine, sanatçının belirlediği düşüncenin yansıması olur. Platon'un amacının hakikate ulaşmak olduğu bilindiği takdirde, sanat olarak telaffuz edilen, *idea-nesne* bağlantısını tekrardan kuran ve bunu yaparken, düzenin işleyen sistematüğünü görmezden gelme ve hatta kendine göre tekrardan oluşturma özgürlüğüne sahip olan yaratımların, onun onayını alamayacağını da anlamak gerekir. Zeuxis'in resmettiği üzümlerin içlerinde taşıdıkları özün (referans) masumiyeti görülebilse de, taklit oldukları için *idea-nesne* düzenini bozmuşlardır. Parrhasius'un perdesi ve Zeuxis'in Truvalı Helen'i ise tam olarak Platon'un onaylamadığı düşünceye karşılık gelmektedir; onlar içlerinde bir *aldatma ideası* taşıyan yeniden üretim nesnelere, salt hakikatin yansıması ve doğaya ait olmadıkları gibi, ona ulaşma amacıyla da değildirler, Zeuxis'in üzümlerinin aksine kendi düzenlerini kurmuşlardır. Bu bağlamda *mimesis*'in, hakikate ulaşma amacı gütmeyen, tezahürler dünyasını bir *maske* olarak kullanarak, özünde (referans) kendi *nesne-idea* düzenini kurma özgürlüğüne sahip yaratımlara karşılık gelen bir kavram olduğu ifade edilebilir:

“Demek ki taklit sanatı hakikatten alabildiğine uzaktır, tam da bu nedenle, her bir şeyin çok az yanını kavradığı ve bu da o şeyin sadece görünüşü olduğu için, (önüne çıkan) her şeyi taklit eder. [c] Sözgelimi bir ressam bir kunduracıyı, marangozu ve bütün öteki zanaatkârları, bu zanaatların tekinden olsun bir şey anlamadan resmeder. Ama iyi bir ressam, bir marangozun resmini yapıp bunu belli bir mesafeden gösterdiğinde, sadece çocukları ve saf kimseleri aldatabilecek, karşılarında gerçek bir marangozun durduğuna inandırabilecektir.” (Platon, 2013: 598b)

Mimesis'in özü, referans aldığı düşünce dünyasını, taktığı *maske* de tezahür dünyasını, hakikatin dışında taşıma gücüne sahiptir. Hakikat dışı kurduğu bu düzen, onu referans aldığı için taklit olarak tanımlanır, ancak *mimesis*, taklit etme vasıtasıyla hakikati yeniden düzenleyerek insanın ona bakış açısını ve algılama şeklini genişletir. Bu sebepten, taklit olarak telaffuz edilen kelimenin insanda yarattığı orijinalite yoksunluğu duygusunu tekrardan gözden geçirmekte yarar vardır. Taklit, içinde barındırdığı kendine ait *ideası* ve tezahür dünyasından seçtiği bir maskenin birlikteliği bakımından orijinaldir, dolayısıyla *heterocosm*⁷ olarak tanımlanabilir. Birlikteliğin uyumsuz olması, yani *maske* (görünen) ve *ideanın* (düşünce) arasındaki fark, yapıtın sanatsal (yanılgısal) kalitesini belirler; arkasında sakladığı *ideanın* insani boyutta bir albenisinin (gizemi) olabilmesi için taktığı maske ile aynı olmaması gerekir. Zeuxis, kuşların ilgisini çekebilecek kadar hakikate (gerçeğe) yakın üzümler resmetmiştir. Çalışmasının hem *maskesi*, hem de *ideası* doğanın birebir taklidi olmayı hedefler. Bu bağlamda Platon'un insan - hakikat ilişkisini ele aldığımızda, üzüm tasviri konusunda Zeuxis'i bir ressam (tasvirici) olarak telaffuz etmiş olmamız doğrudur, fakat tezahürler dünyası düşünce dünyasının silüetiye, bu durumda üzümlerin tezahürler dünyasının hakikatten bir adım daha uzaklaşmış bir tasviri olduğu da anlaşılmalıdır. Katıldıkları yarışma iki insan arasında düzenlendiği için, Zeuxis'in orijinaliteden yoksun doğa tasviri karşısında Parrhasius'un yapıtı, *maske* olarak tercih ettiği perde ve *idea* olarak seçtiği *aldatma* niyeti ile kendi orijinal (heterocosm) düzenini yaratarak, Zeuxis'in çalışmasını alt eder. Ancak Truvalı Helen örneğine baktığımızda, Zeuxis'in beş farklı kadının en iyi özelliklerini resmederek ideal güzelliği yaratması, içinde barındırdığı *aldatma* ideası ile kendi hakikat düzenini kurduğunu görürüz. Tezahürler dünyasında Truvalı Helen'i maskeleştiren tablo, ulaşılmaz güzelliği *ideası* olarak seçerek hakikatten uzaklaşır ve bir yanılgı nesnesi haline dönüşür. Bu noktada belirtmek gerekir ki; Platon'un karşı olduğu ve kendi devletinde istemediği karakterler Parrhasius'un da dâhil olduğu sanatçılardır; onlar hakikate ulaşma amacıyla değil, aksine hakikate ulaşma yollarında *aldatma* oluşturarak, insanları ondan uzaklaştırma eğilimindedirler. “... taklit sanatı [b] ruhumuzun her türlü kavrayıştan ve anlama yeteneğinden uzak yanına yönelir ve bu yanın öyle hiç de sağlıklı olmayan ve hakikilikten uzak hedefinin sadık arkadaşıdır.” (Platon, 2013: 603b).

3.2. Aristoteles'e Göre Mimesis

Platon'un öğrencisi Aristoteles, yukarıda değinilen hakikat-*mimesis* bağlantısı ile ilgili araştırmalarını ve saptamalarını bir araya getirdiği Poetika adlı kitabında, bir anlamda yaşadığı zamanda ortaya çıkan mimetik sanatların da tanımlayıcı sınıflandırmasını yapmış olur. Bu sayede Platon'un hakikate ulaşma yolunda herhangi bir katkı vermediğini kanıtladığı *mimesis* kavramı, Aristoteles vasıtasıyla, kendine özgü bir kuramsallaşma zemini bulur. Artık o, hakikat ile karşılaştırılarak varlığını tanımlama sürecini tamamlamış, kavramsal olarak derinleşmeye, iç mekaniğini, çeşitlerini ve toplumsallıkta kapladığı yeri incelemeye başlamıştır:

“O halde epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri ile flüt, kitar, sanatlarının büyük bir kısmı, bütün bunlar genel olarak taklittir (*mimesis*). Ancak adı geçen bu sanatlar, şu üç bakımdan birbirlerinden ayrılırlar: taklit etmede kullanılan araç bakımından, taklit edilen nesnelere bakımından, taklit tarzı bakımından.” (Aristoteles, 2012: 11)

Aristoteles, taklit edilme yöntemi bakımından sanatları üçe ayırır; 1- (*araç*) “İster bir sanatçı yetisi, isterse alışkanlığa dayanan bir ustalıkla olsun, bazı sanatlar renkler ve figürler aracılığıyla taklit eder” (Aristoteles, 2012: 11). Bu noktada bir parantez açar ve ekler: “... bazı sanatlar ise ses aracılığıyla taklit eder; buna göre de bütün adı geçen sanatlarda genel olarak taklit, ya ritim ya söz ya da harmoni aracılığıyla gerçekleştirilir” (Aristoteles, 2012: 12). Aristoteles bu sanatlara örnek olarak, flüt ve kitaranın harmoni ve ritmi kullandığını, dansın da yalnızca ritmi kullandığını öne sürer. Yalnız sözü kullanan sanatları, düzyazı ve nazım olarak

sınıflandırır. Bunlara ek olarak bir de bütün bahsi geçen taklit araçlarını kullanan sanatlar olduğunu belirtir: dithyrambos ve nomen şiiri, tragedya ve komedy (Aristoteles, 2012: 13). 2 – (nesnelere) Aristoteles, sanatçıların eylemde bulunanları taklit ettiğini söyler ve eylemde bulunanların son kertede karakter bakımından iyi ya da kötü olduğunu ifade eder (Aristoteles, 2012: 13). Bütün taklit etme araçlarının nesnesi, insani boyutta, iyi ya da kötü seçimi bağlamında birbirinden ayrılır. Bu bağlamda tragedya ve komedy birbirinden ayrılır; “(...) komedy ortalamadan daha kötü karakterleri, tragedya ise ortalamadan daha iyi olan karakterleri taklit etmek isterler.” (Aristoteles, 2012: 14). 3- (tarz) Son olarak, Aristoteles seçilen nesnelere taklit edilme tarzı bakımından sanatları birbirinden ayırdığını söyler; “... çünkü aynı taklit etme araçlarıyla aynı nesnelere farklı olarak taklit edilebilirler” (Aristoteles, 2012: 14). Bunlar da hikâye etme yoluyla (Homeros) ve etkinlik ve eylem içinde gösterme yoluyla (tragedya ve komedy) gerçekleştirilir.

Yukarıdaki paragrafta da görüldüğü üzere, *mimesis*'in tezahürler dünyasında taktığı maskeler farklı araçlar, nesnelere ve tarzlar kullanmaktadır. Referans alınan hakikat, onu yeniden yaratma süreci ve ortaya çıkan taklit, bu iç aksam temelde değişmeye de kullanılan enstrümanlar açısından çeşitlilik gösterebilir. Aristoteles'in öne sürdüğü bu taklit farklılıkları ve ayrılıkları, yaşadığı zaman diliminde ortaya çıkan sanatlardan ulaştığı çıkarımlardır. Öne sürülenler, kural ve belirleyici olma amacıyla değil, aksine, *mimesis*'in taktığı maskelerin kavram ve kuramsallaşma boyutunda sınırlarını belirleme gayesindedir. Konu üzerine Erich Auerbach'ın yazdığı *Mimesis - Batı Edebiyatında Gerçekliğin Temsili* isimli kitap, tarz bakımından hikâye etme yoluyla maske oluşturan *mimesis*'in izlerini Antik Yunan'dan Modernizm'e dek sürer. Dolayısıyla, var olanı tekrar etmemek, yeni bir bakış açısı getirmek amacıyla, makale, bu noktadan sonra etkinlik ve eylem içinde gösterme yoluyla oluşan mimetik tiyatro algısına yoğunlaşacaktır.

4. MİMESİS - TİYATRO İLİŞKİSİ

Tiyatro, *mimesis*'in üç farklı gerçekleştirilme-maskeleşme yöntemini de içinde barındırır. Referans aldığı hakikati sahne üzerine taşıyarak, onu yeniden üretir. Bu sayede, üç boyutlu, canlı, hakikat olmadığı garantisini veren, sözleri, bedeni, ritmi, eylemi ve dekoru, kısacası; bütün dramaturgiyi kullanan *mimesis*'in bir maskesine dönüşür. Kullandığı enstrümanların da Aristoteles'in söylemlerine dayanarak birer maske olduğuna dikkat edilirse; tiyatro, maske katmanlarının bir araya gelerek ürettiği bir tezahür, sürekli hareket halinde ve yaşayan ve bu yüzden değişime açık bir ideadır. Tiyatroda görünenler, yani göze hitap eden bütün enstrümanlar, onun maskesinin ön yüzünü oluşturur. Parrhasius'un iki boyuta sıkışmış perde tezahürü ve içinde yanılı taşıyan idea birlikteliği, tiyatrodaki eyleme ulaşır ve böylelikle etkinlik ve eylem içinde gösterilebilir bir hale bürünür. Sahne üzerinde, tezahürde, referansını hakikatten alan nesnelere ve sözlerin maskelerinin ardında taşıdıkları idea-niyet, farklı olma hakkına sahiptir.

Platon'un sanata bakış açısına karşıt olarak, tiyatronun hakikat olma gayesi gütmeye, tezahürde hakikatin bir temsili olduğu, bu sebepten, içinde taşıdığı idea yoluyla bir meta katman-gerçeklik (*heterocosm*) ürettiği söylenebilir. Sahne üzeri bir temsildir, üzerindeyken temsil etme durumundan kaçınılamaz ancak bu dayanak sayesinde idea-nesne düzenini yeniden inşa etme özgürlüğü doğar. Böylelikle tiyatroyu oluşturan maske ve tiyatro enstrümanlarının maskeleri, içlerinde paradoksal katman derinlikleri yaratabilir. Örneğin, sahne üzerine çıkan bir kimse rol yapmadığını iddia edebilir, bu iddiasında –kendine göre- haklı da olabilir, ancak sahne üzerindeki düzene dâhil olduğu anda o kişi rol yapmamak'ın temsili/maskesini kuşanmış olur. Rol yapmamak'ı canlandırması ve gerçekten rol yapmaması iki farklı idea sarmalının oluşmasına neden olur. Bu demektir ki, sahne üzeri, tezahürler dünyasının sunduğu

maskenin ardına çoğul idealar saklayabilir ve seyircide *aldatma* yaratacak katman derinliklerine doğru genişleyebilir.

Zeuxis'in resmettiği üzümler sahne üzerinde temsilin temsiline dönüşür, kazandıkları anlam derinliği maskesinin ardına yeni bir idea-niyet saklayabilir; bu yeni genişlik, maskenin ön yüzünü destekleyici bir nitelikte de olabilir, onu çelişkilere sürükleyebilecek bir art niyete de sahip olabilir; belirleyici olan hakikat değil, *heterocosm*'un düzenidir. Tiyatronun sahip olduğu bu özgürlük-derinlik alanı, onun kendi kendisini sahne üzerinde kısıtlamasının en büyük nedenlerinden birini oluşturur. Öyle ki, paradoksal boyutun düzen oluşturması ve düzenin içinde anlam üretebilmesi için başı ve sonunun olması gerekmektedir (Aristoteles, 2012: 27). Bu bağlamda sahne üzerinde kurulabilen düzende başlangıç ve sonun ifade ettikleri, idea-nesne maskesi gibi düşünüldüğünde çeşitli farklılıklar gösterebilir. Absürt bir şekilde başlangıç olarak görünen içinde bir sonun niyetini taşıyabilir, son gibi görünen de başlangıç referans almış olabilir. Tiyatroyu sınırlayan başlangıç ve sonun taşıdığı bu paradoksal boyut, bütün dramaturgiye etki etme gücüne sahiptir (Esslin, 1972: 19-28). Bunun sebebi de, *mimesis*'in kendi düzenini kurma gücünde saklıdır; taklide dönüşen her nesne ve idea, dramaturginin içindeki rolüne göre bir anlam derinliğine sahip olarak, bütünde oluşan anlamın gerek olumluyıcısı gerek de olumsuzlayıcısı görevini üstlenebilir.

Antik Yunan'dan günümüze dek ortaya çıkan tiyatro çeşitlerinin bahsi geçen paradoksal özgürlüklerini (iç anlam derinliğini) sınırlama (maskeleye) yöntemleri, birbirlerinden ayrılarak kendilerine has düzenlerini oluşturmalarına yol açar. Referansını hakikatten alan tiyatronun, tekrardan düzenleyerek oluşturduğu bu özgün maskesi doğal olarak aynı zamanda insanlık tarihinin de bir yansımasıdır. Dolayısıyla, tiyatrodaki yaşanan değişimi takip ederken, insan ve hakikat birlikteliği de dikkate alınmalıdır. Daha somut bir gösterge oluşturmak adına Antik Yunan ve Rönesans tiyatrosunun *heterocosm* oluşturma süreçlerine bakmak, bu konuyu saydamlaştırma yardımcı olacaktır.

4.1. Antik Yunan'da Tiyatro Algısı ve Biçimi

Antik Yunan'da tiyatronun, Kent Dionysiası esnasında düzenlenen (Brockett, 2000: 28), referans olarak aldığı Antik Yunan mitlerini sahne üzerine taşıyan, sahneye çıkan *maskeli* temsilcilerin herhangi bir ekleme yapmadan, *yansıtmacı* bir şekilde, kuramsal kaygı gütmeyen icra ettikleri törensel (ayınle ilgili) canlandırmalara karşılık geldiği görülür (Brockett, 2000: 29). Tiyatro düzeneğinin dini bir bayramda gerçekleştirilmesinin yanı sıra, kökeni *tragodia*⁸ kültürü ve ayinlerine dayanmasından dolayı, referans olarak aldığı hakikat, toplumsal gerçekliği oluşturan *ortak yaşam algısı*dır. Sahne üzerinde sergilenen oyunun bir zamanlar gerçekten yaşanmış olduğuna inanan izleyici için, sahne üzerinde yeniden üretilmiş, geçmişini canlandıran ve hatırlatan bir temsil bulunmaktadır. Bu temsil tragedya formunda ortaya çıkar ve topluma tanrıları gücendirmemeyi, onların gazabından korkmayı, ölçülü olup, kendini bilmeyi, dolayısıyla kendini tanrılarla bir görme hatasına (*hubris*) düşmemeyi öğütler. Tiyatro, törenin, törenselliğin ve ibadetin bir uzantısıdır, estetik yaklaşım asgari boyuttadır (referansı çok geniş bir toplumsal gerçeklikten alındığı için, detaya gerek kalmadan dönüştükleri gösterge seyirci tarafından anlaşılabilir). Sahne üzerindeki oyuncuların referans aldığı mit, yani hakikat, tarz bakımından dış cepheden tasvir – yüzeyden anlatı niteliğini taşır; düzen merkeze karakter derinliğini koymaz, aksine olayların görünüşünü sade, düzen içinde ve dolaysız yoldan betimleme yöntemini kullanır (Thomson, 1915: 140-170).

Bu yaklaşım, Antik Yunan kültürünün değişmez bir parçasıdır, insanlık algısı Rönesans ile başlayan karmaşık boyuta henüz evirilmemiştir. İnsani ahlak ve duygular yerine tanrıların kuralları geçerlidir, insanın kendi kaderini yönetme, karakterini ortaya koyma gücü yoktur; insan, tanrıların elindeki bir oyuncak olmaktan öteye geçemez, özgür (ve özne) değildir. Bu yüzden, dini bir bayramda sergilenen temsillerin, topluma ulaşmak için seçtikleri *ideanın*, yani

maskenin arkasındaki niyetin *yanılgı* yaratmaktan uzak olması kaçınılmazdır; toplumun birliğini sağlayan, hem de herkes tarafından bilinen bir miti sahne üzerine taşımak başka bir yol kabul etmez. Bu yansıtmacı tutumdan dolayı, oyuncularını ön plana çıkartacak, *karakterizasyon* (özgü bir özne) oluşmasını sağlayacak sahne dekoru ve kostümünden uzak durulur, kan ve şiddete yer yoktur, bunun yerine asgari düzeyde göstergeler ile 'yalnızca iletken olma' vasfından öteye geçilmez. Söz gelimi sahne üzerindeki Oedipus bir temsildir, hakikat olma gayesinde değildir, oyuncu bu trajediyi yansıtmak için bir araçtan öte olmaya çalışmaz; o, yüzeyden tasvir edilen bir mitin parçasıdır, ondan ayrı düşünülemez. Bu keskin kurallar çerçevesinde tiyatronun kendi düzenini oluştururken, Antik Yunan'ın toplum dinamiklerine benzer bir şekilde özgür olmadığı görülebilir; *maskesinin* ardına *yanılgı* yaratabilecek gizemde bir *idea* saklama hakkına sahip değildir.

4.2. Rönesans ve Tiyatro: Dönüşüm

İtalya'da Antik metinlerin çevrilmesi ile Avrupa'da bir çeşit toplumsal yenilenme sürecinin içine girilir; Rönesans. Bu süreçte Antik Yunan öğretilerini yeni bir yorumlamayla keşfeden Avrupa, dünyayı yorumlamak ve görmek için yeni bir bakış açısı kazanır; insaniyet (Burckhardt, 1928). Poetika güncel dile çevrilir ve elde edilen bilgiler doğrultusunda tiyatronun kuralları yeniden şekillenir. Plautus, Terentius ve Seneca'nın oyunları tekrardan okunur. Vitruvius'un *Mimarlık Üzerine* kitabının çevrilmesi ile İtalya'da Roma Tiyatroları inşa edilir (Farrell, J., & Puppa, P, 2006: 31-38). Albertino Mussato, ilk defa, Seneca'dan ilham alarak *Ecerinis* (klasik biçim (tragedya), ama Hristiyan mitolojisi temelli) oyununu yazar, Antonio Laschi ise Akhilleus (klasik biçim ve konu birleşik) eseriyle tiyatroyu kendi zaman dilimlerine uyarlar (Brockett. 2000: 138). Sahneleme önem kazanmaya başlar, dekor üç boyutlu⁹ bir hale bürünür. Kilise sayesinde kültürel bir aktivite ve alışkanlık haline gelen tiyatro, antik metinlerin çevirisiyle topluma uyum sağlamak için Yunan mitolojisine ağırlık vermekten ziyade, Rönesans ile birlikte önem kazanan *insana* ('özne'ye) yönelmeye başlar. Bunun sonucunda, referans ilahi olana işaret etmeyi azaltarak sahne üzerindeki karaktere (özneye) ve toplum dinamiklerine yoğunlaşır. Tiyatronun yeniden üretmek için seçtiği referans dünyevileşir ve bu referans sahne üzerinde bir enstrümana evrilir, işaret ettiği noktanın ise "insana" (özne) dönüştüğü görülür (Brockett, 2000: 139). Shakespeare ile birlikte *insaniyetin* arttığı metinler efsane, mit ve tarihsel olayları temel alsada, dramaturgi bazında 'karakter derinliği' olduğu için sanatçının kurduğu, yeniden düzenlenmiş *idea-nesne* birlikteliği ön plana çıkar. Artık sahnede kendi kendini referans alan karakterler (tekil öznelere) görülmeye başlanır. Hamlet de bunun bir örneğidir, dünya üzerinde tektir ve yalnızca kendini temsil eder, referansı "aşkın" değil, kendisiyle sınırlıdır, kısacası beşeri boyuttadır. Böylelikle tiyatronun Antik Yunan'dan farklı olarak, sahne üzerinde yüzey anlatıyı geride bıraktığı ve özgün ve derin bir kimlik kazandığı söylenebilir. İzleyiciler, Antik Yunan'da Oedipus hakkında bilgi sahibi ve dolayısıyla imgelemlerinin bir yansıması ile karşı karşıyayken, Rönesans'ta izleyici Hamlet ile birlikte sahne üzerinde maskeler ardında gizlenmiş, yeniden üretilmiş *idea-nesne* düzeniyle büyülenir, aynı zamanda ve sonuç olarak Hamlet ile yeni bir dünya tasarımını tanımaya davet edilir. Karakterlerin taşıdığı gizem, yanılgı ve bilinmezlikler, günlük hayatın ve toplumsallığın bir kesiti gibidir ve ona, içine dâhil olmadan şahitlik eder; Rönesans ile birlikte tiyatro sahnesine ilk kez "özne"nin ayak bastığının teyidi şu sözlerden de çıkarmak mümkündür:

"Antik Yunan oyunlarındaki trajedi, karakterlerin belirleyici bir role sahip olmadığı şekilde düzenlenmiştir. Onlarınki yapmak ve ölmektir. Ancak Elizabeth dönemi oyunlarındaki trajedi doğrudan insanların kendi yüreklerinden gelir. Hamlet, Hamlet'tir, kaptırsı bir tanrı onu trajik bir sona sürüklemeye zorladığı için değil, onun içinde ondan başka hiçbir şekilde davranamamasını sağlayan benzersiz bir özü olduğu için."¹⁰ (Ervine, 1928: xii)

5. SONUÇ

Antik Yunan'dan Rönesans'a dek, *mimesis*'in yaşadığı değişim ve dönüşüm işleyiş bakımından mekanizmasını korumaya devam etse de, tezahürleri ve oluşturduğu maskeler çeşitlilik göstermektedir. Sahne üzerine ışıldayan mitlerin ve dinin yerini, Rönesans kırılması ile birlikte insan (tekil özne) alır ve *mimesis* insanı aydınlatır. Antik Yunan'da tiyatro toplumsal bilincin iletkenidir, bu yüzden sahne tasarımı ve karakter yapılandırmasına ağırlık vermektense, sahneye taşınan ve tezahüre dönüşen şey, bir idea tasarımı olarak, Zeuxis'in Truvalı Helen örneğine benzer bir şekilde, "ideal" gerçeğe yakın üretilmeye çalışılır. Bu dönemde içlerinde Parrhasius örneğindeki *aldatma* ideasını taşımayan yansıtmacı yaratımlar söz konusudur. Kısacası Rönesans'a kadar taklit, heterocosm oluşturmaktan kaçınır ve sahne üzerindeki temsili maske de izleyiciler tarafından arka planı bilinen olayları doğrudan, yanılgılara yöneltmeden aktarma eğilimindedir. Ancak Rönesans'ta hakikat insani boyuta evrilir ve böylelikle tezahür (maske) ve idea (öz) dengesi, sanatçının inisiyatifi doğrultusunda kendi kurallarıyla *yaratılma* hakkına erişir (öncel idea değil, sahne üzerinde izlenerek oluşan ve oluşum içinde kalan bir özne). Bu sayede karakter derinliği adı altında, maskenin ardındaki niyeti kendine ait yeni idealar ve anlamlandırmalar ortaya çıkar. Antik Yunan izleyicisi, Oedipus'un bir şeyler düşündüğü izlenimine kapılmaz; Oedipus vardır (sahneden bağımsız ve saltlaşmış olarak) ve oradadır, kaçınılmaz sonuna doğru ilerliyordur, iradesi yoktur, kurgunun merkez ağırlığının bir parçasıdır. Hamlet ise kurgunun merkezidir, sahne üzerinde ve tezahürler ilerledikçe, maske belirginleştikçe ancak oluşum içine geçer, düşüncelere dalar ve niyetini gizler; insanidir ve katmanlara sahiptir, *özel* seçimler yapar ve bunun sonucunda kendi sonunu hazırlar. İşte bütün bunların tiyatro (ve benzeri sanatlar) çatısı altında zuhur edebilmesinin temelinde, sanatçı olarak telaffuz edilen, nesne-idea birlikteliğinin hakikate karşılık gelmediği bilincinde olan insan vardır ve duyumsadığı hakikati öznel dokunuşlarla yeniden üretir.

KAYNAKÇA

- ARİSTOTELES (2012). *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- BURCKHARDT, J. J. (1928). *The civilization of the Renaissance in Italy*, Crows Nest: G. Allen & Unwin, ltd.
- BROCKETT, O. G., & Bayramoğlu, İ. (2000). *Tiyatro Tarihi*, Dost Kitabevi.
- DOLEZEL, L. (2000). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*, JHU Press, 2000.
- ERVINE, St. J. (1928). Introduction. *Complete Works of William Shakespeare*, London & Glosgow: Collins Clear Type Press.
- ESSLIN, M. (1972). *Theatre of the Absurd*. Penguin books Limited.
- FARRELL, J., & PUPPA, P. (Eds.). (2006). *A History of Italian Theatre*, Cambridge: Cambridge University Press.
- GOETHE, J. (1798). Einleitung in die Propyläen. *Propyläen, I*.
- MANSFIELD, E. (2007). *Too Beautiful To Picture: Zeuxis, Myth, and Mimesis*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- PLATON (2005). *Devlet* çev. C. Saraçoğlu & Veysel Atayman, İstanbul: Bordo-Siyah Yayınları.
- PLINIUS (1961). *Natural History*, 9, 33-35, trans. H. Rackham, Cambridge: Harvard University Press.
- POTOLSKY, M. (2006). *Mimesis*, New York, NY: Routledge.
- THOMSON, J. A. K. (1915). *The Greek Tradition: Essays in the Reconstruction of Ancient Thought*, Crows Nest: G. Allen & Unwin Limited.

NOTLAR

1. "... Zeuxis, who produced a picture of grapes so successfully represented that birds flew up to the stage buildings; whereupon Parrhasius himself produced such a realistic picture of a curtain that Zeuxis, proud of the verdict of the birds, requested that the curtain should now be drawn and the picture displayed ; and when he realized his mistake, with a modesty that did him honour he yielded up the prize, saying that whereas he had deceived birds Parrhasius had deceived him, an artist."
2. İdea'nın bir nesne olarak dünya üzerindeki silüetinin silueti olan taklit, kişiyi hakikatten uzaklaştırdığı için (amaç hakikate ulaşmaksa eğer) aldatıcıdır (Platon, 2013).
3. "It is said that Zeuxis also subsequently painted a Child Carrying Grapes, and when birds flew to the fruit with the same frankness as before he strode up to the picture in anger with it and said, ' I have painted the grapes better than the child, as if I had made a success of that as well, the birds would inevitably have been afraid of it."
4. "Mimesis derives from the root mimos, a noun designating both a person who imitates (compare the English word 'mime') and a specific genre of performance based on the imitation of stereotypical character traits."
5. Platon'un Devlet kitabında phainein-phainesthai ve alētheia (hakikat) kelimeleri büyük önem taşır. Phainein aydınlatmak, ortaya çıkarmak; Phainesthai ise görünmek, yansımak anlamına gelir. Farklı pasajlarda hakikat (alētheia), şeylerin aldatıcı görünümünde oluşan sahtelikle bağlantılı bir şekilde tanımlanır. Bu bağlamda phainesthai bilginin (hakikate ait olan) en düşük formunda ortaya çıkan (şeylerin) nesnelere karakteristik özelliğidir. Nesnelere yansımalarından (phainesthai) türeyen görünürlükleri hem mimetik (yani hakikati örten) hem de ontolojik (hakikate en yakın) olabilir (Platon, 2013).
6. "An approach that involves copying as well as manipulating forms found in nature, classical mimesis has long been a favored mode of representation in the West. The twinned pursuit of realism and idealism demanded by classical mimesis in fact illustrates the West's abiding ambivalence about the function of the visual arts. Should art provide a reassuring affirmation of our daily existence? Or should it offer a means to transcend reality, providing access to ideal experience?"
7. Héteros (diğer, farklı, başka) ve kósmos (dünya) kelimelerinin birleşiminden meydana gelen, "başka, ayrı, diğer dünya" tanımına karşılık gelen kavram. Bu kavram, sanatın (mimesis) taklit yoluyla ortaya çıkardığı somut ya da soyut göstergenin bağımsız ve orijinal olduğunu öne sürer (Doležel, 2000).
8. Tragos (erkek keçi, teke) ve ode (ağıt) kelimelerinin birleşiminden oluşan bu sözcük, keçi kılığında gerçekleştirilen bir ritüeli ve ritüel esnasında yakılan ağıtlara işaret eder.
9. Rönesans'ın başlı başına en büyük keşifleri arasında "perspektif" (üç boyutluluğun) olduğu sıkça vurgulanır, aynı şekilde Burckhardt (2010) da bu hususa ayrı bir önem atfeder.
10. "The tragedy in the Greek plays is an arranged one in which the characters have no decisive part. Theirs but to do and die. But the tragedy in the Elizabethan plays comes straight from the heart of the people themselves. Hamlet is Hamlet, not because a capricious god has compelled him to move to a tragic end, but because there is a unique essence in him which makes him incapable of behaving in any other way than he does."

KÜLTÜREL DEĞİŞİMLER İLİŞKİSİNDE POST-DİJİTAL SANAT: SINIR İHLALLERİ

POST-DIGITAL ART IN THE RELATIONSHIP BETWEEN CULTURAL CHANGES: BORDER VIOLATIONS

Engin GÜNEY*

* Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
TÜRKİYE, e-mail: guneyenginn@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6555-6729>

Geliş Tarihi: 20 Nisan 2020; Kabul Tarihi: 30 Nisan 2020
Received: 20 April 2020; Accepted: 30 April 2020

ÖZET

Günümüzde sanatın dinamik yapısı sanatçıların yeni arayışları ekseninde kültürel dönüşümler paralelliğinde seyrini devam ettirmektedir. Sanatın değişmez özelliklerinden olan “değişimin” kültür ile ilişkisi çözümlenmedikçe sanat olgusunu kavramanın güçleşeceği söylenebilir. Araştırmada, post-dijital süreçteki sanatçıların disiplinler arası yaklaşımları, ideolojik-hegemonik-politik unsurların bileşkesinde bilimsel-teknolojik gelişmeler ışığında değerlendirilmektedir. Günümüzde kültürel dönüşümlerdeki etkisi bilinen yeni teknolojilerin sanatın tanımında, sanatçının algısında, sanat eserinin biçim ve içeriğinde önemli açılımlara imkan sağladığı görülmektedir.

İletişim modellerinde, kurumsal işlemlerde, sosyalleşme çabalarında, eğlencede, oyunlarda gerçeğe tercih edilen ekran ara yüzü sanal deneyimler yerini, artırılmış gerçeklik teknolojileri ile üç boyutlu mekan algısında yaşanan deneyimlere bırakmaktadır. Yapay zeka alanında gelişmeler yaşanmakta, insan makine birlikteliğine yönelik üstün insan projeleri sürdürülmektedir. Sanal-gerçek ve makine-insan arasındaki sınırlar eritmeye çalışılmaktadır. Post-dijital sanatı bu uğraş alanlarıyla dönüşen kültürel yapı ilişkisinde açıklamak amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Post-dijital sanat, post-dijital kültür, aksaklık sanatı, sanal gerçeklik sanatı

ABSTRACT

Today, the dynamic structure of art continues its course in the axis of the new pursuits of the artists, in parallel with the cultural transformations. It can be said that it will be difficult to grasp the phenomenon of art, when the relationship of “change”, which is one of the unchangeable features of art, with culture is not resolved. In the research, the interdisciplinary approaches of the artists in the post-digital process are evaluated with ideological-hegemonic-political elements and scientific-technological developments. It is seen that new technologies, which are known to have an impact on

cultural transformations, enable important expansions in the definition of art, in the perception of the artist, in the form and content of the artwork.

In communication models, corporate transactions, socialization efforts, entertainment, in games, virtual experiences with screen interfaces preferred to reality are replaced by experiences in three-dimensional space perception with augmented reality technologies. There are developments in the field of artificial intelligence and superior human projects for human-machine collaboration are continuing. The boundaries between virtual-real and machine-human are tried to be melted. It is aimed to explain post-digital art in the relationship of cultural structure transformed with these fields of activity.

Key Words: *Post-digital art, post-digital culture, glitch art, virtual reality art.*

1. GİRİŞ

Toplumların kendine özgü kültürleri bulunmaktadır. Taylor'ın, “bireylerin toplumun bir üyesi olarak kazandığı bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, örf, yetenek ve alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür” şeklindeki kültür tanımı, her kültürün kendi içinde alışkanlık ve anlayış birlikteliği bulunduğuna işaret etmektedir (Aydınlı, 2003: 80). Fakat toplumların kendi içindeki kültürel değerlerde de zamanla değişimler gerçekleşmektedir. Geleneksel kültür, modern kültür, postmodern kültür, dijital kültür gibi kavramlar aynı mekanda ve toplumlarda zamanla değişen anlayış farklılıklarının oluştuğunun göstergesidir. Lovejoy'un (2004: 13) “Her çağın zihni o çağın gözüdür. İnsanların olaylara bilinçli yaklaşması, dönemin ulaşılabilir bilgileri ile ilişkilendirilen tarihteki farklı anlamların, anlayış farklılıklarını algı boyutlarını anlamakla bağlantılıdır” söyleminde vurguladığı husus, bireyler arası etkileşim sonucu oluşan toplumlardaki algı-anlayış boyutlarının ve buna bağlı davranış birlikteliğinin, yaşam biçiminin zamanla değiştiğidir.

Kültürel dinamiklerden olan sanatta zamanla değişime uğrayan kültürü etkileyen tüm parametrelerle bağlantılı biçimlenmektedir. Günümüzde insanların yaşam ve algı biçimlerini etkileyen en önemli unsurun dijitalleşme olduğu bilinmektedir. Yeni teknolojilerin sağladığı olanaklar ile tüm verilerin farklı bir dile (kod) çevrilmesiyle fiziki mekan ve zaman kavramının dahi eski anlamlarını yitirdiği söylenebilir. Kültürel süreçlerin tamamının dijital ortamda gerçekleştirilebildiği, bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin yaşamın vazgeçilmez haline geldiği günümüzde dijital sanat uygulamalarına da sıkça rastlanmaktadır. Dijital sanat ile ilgili uygulamalar ve kuramsal çalışmalar devam ederken “post-dijital kültür” ve post dijital sanat kavramları yeni bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

Bu çalışmada amaçlanan geçmişten günümüze gerçekleşen sanat ve kültürel değişimlerdeki paralelliği birkaç örnekle destekleyerek açıkladıktan sonra son zamanlarda literatüre giren, güncel bir konu olan post-dijital kültür olgusuyla birlikte sanatı değerlendirmektir.

Araştırmada aynı mekandaki zamanla değişen kültürel yapı ve onun paralelliğinde dönüşen sanat değerlendirileceği için, mekan olarak batı odaklı, zaman olarak da Rönesans sonrası dönem örneklerine yer verilerek kültür sanat ilişkisi özetlenmiştir. Bu konu “Zamanla Değişen Kültür İlişkisinde Sanat” başlığı altında birkaç örnekle açıklanmıştır. Yeni medya teknolojileri ile evrilen kültürel yapı ve sanatsal dönüşümlerin en güncel hali değerlendirilirken öncelikle “Post Dijital Kültür” başlığı ile bu kültürel yapının dijital kültürden farkı ve “post” ekinin neyi ifade ettiği irdelenmiştir. Daha sonra “Post Dijital Kültür İlişkisinde Sanat” başlığı ile sanatçıların değişmeye devam eden yaklaşımları post dijital kültürle ilişkilendirerek

açıklanmıştır. Çalışmanın sonuç ve tartışma bölümünde ise literatür taraması sonucu ortaya konulan veriler ile geçmişten örnekler yorumlanıp günümüz değerlendirilmiş gelecekçi yapılanmalar ışığında sanatın seyri hakkında öngörülere yer verilmiştir.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırmada kaynaklara, konu ile ilgili (Rönesans, Rönesans sanatı, modern kültür, modern sanat, post-modern kültür, post-modern sanat, dijital kültür, dijital sanat, post-dijital kültür, post-dijital sanat) anahtar kavramlardan yola çıkılarak ulaşılmıştır. Kaynaklar incelendikten sonra veriler araştırmanın bölümlerinde ilgili yerlerde değerlendirilmiştir. Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır.

2. ZAMANLA DEĞİŞEN KÜLTÜR İLİŞKİSİNDE SANAT

Batıda feodal yapılanmanın olduğu ortaçağda, sosyal yapı içinde genel olarak din eksenli hiyerarşik bir yaşam modeli yaygınken, “Rönesans Sanatı”nın bu hiyerarşik yapı ile biçim ve içeriği uyum göstermekteydi. Sanat hiyerarşik yapıya hizmet eden, kültürel sabitelerden inanç olgusu ile beslenen içeriklere sahipti.

15. yüzyıla değin Avrupa’da daha çok İncil’den alınan konular, şemalara bağlı ve sembolik bir dille anlatılıyordu. “Masaccio (1401-1428), Floransa’da Santa Maria del Carmine Kilisesi’nin Brancacci Şapeli’ndeki kompozisyonlardan Vergi Parası adlı freskte” konunun İnciliden bir olayı betimlemesi dönemin sanatı ile kültürel düzen arasındaki paralelliği göstermektedir (Atasoy-Tükel, 2016: 1-3).

Şekil 1: Masaccio “Vergi Parası” 1420



Masaccio <https://www.wannart.com/masacciodan-vergi-parasi-sahnesi/>

“Rönesans’tan beri hissedilen sanatın dünyevileşmeye başlaması, durumu 17. yüzyıldan sonra iyice su yüzüne çıkmıştır” (Yılmaz, 2006: 14). “Caravaggio (1573-1610) yaşadığı çağda ve toplumda “dinsel konuları idealleştirilerek anlatmış ve geleneksel tavra karşı çıkan devrimci yapısıyla dikkat çekmiştir” (Aydın, 2002: 114). Onunla aynı dönemi ve kültürel süreçleri yaşamış Rene Descartes (1596-1650) ise 17. yüzyılda “Skolastiğin dogmatizmine karşı gelerek düşüncede devrimsel bir adım atan ve modern felsefenin kurucusu olan kişidir” (Şatır, 2004: 313). Descartes’in modern bireyin oluşumunda büyük rol oynayan “düşünüyorum o halde varım” söylemi ile şüpheden hareketle düşünmeye, sorgulamaya, yöneliş gelişmiştir. 19. yüzyılda aynı dönemi paylaşan Victor Hugo ile Eugene Delacroix’in sorgulayıcı yaklaşımları Avrupa tarihinin akışını değiştiren kültürel dönüşümlerle birliktelik göstermektedir.

Victor Hugo'nun Sefiller Romanında kurduğu "Ne devlete ne de cemiyete güveni kalmamıştı. Tersanede müdür, fabrikada patron onun emeğini alıyor, fakat kimse gelip yakalarına yapışmıyordu. Halbuki kendisi bir ekmek çaldığı için beş sene kürek cezasına mahkum edilmişti. İçi kin dolu olarak oradan ayrıldı" (Hugo, 2006: 39) cümlelerinden anlaşılacağı gibi onun içinde yaşanılan cehennem azabını, maddi ve manevi dünyanın bir yansıması olarak betimleyerek yaşadığı acı ve öfke dolu dönemi sorgular. Hugo'nun dini konular yerine yaşamı ele aldığı ve sorguladığı dönüşümlerin belirgin bir biçimde yaşandığı 19. yüzyılda, Delacroix'nın da 14. yüzyıl resimlerinden, içerik ve üslup olarak çok farklı bir yaklaşım sergilediği görülmektedir (Şekil 2). Herman, (1952: 27) Delacroix'i, "şüphesiz, züppeliğin, hoşgörünün, şiddetin, despotluğun, kibarlığın ve şefkatin bir dahi elinde birleşimi" olarak tarif etmiştir.

Şekil 2: Eugene Delacroix, "Halka Yol Gösteren Özgürlük" 1830



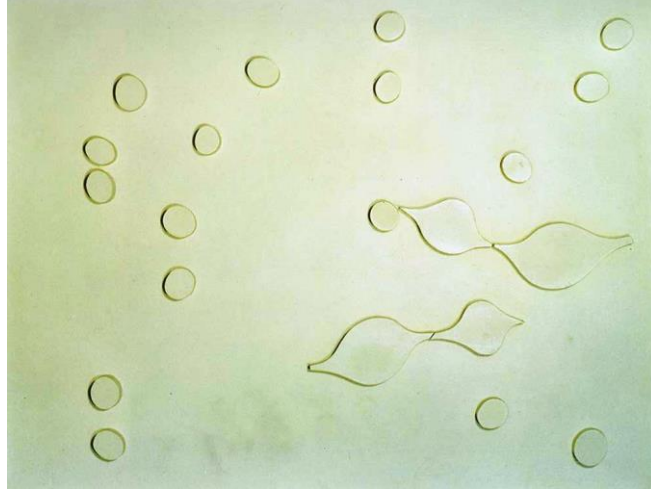
<https://www.kazoart.com/blog/oeuvre-a-la-loupe-la-liberte-guidant-le-peuple-de-delacroix/>

132

Ölümlerin arasında ilerleyen halkın önünde yürüyen kadının zihnimize oluşturduğu düşünceler, imgelem ve belleğimizde harekete geçirdiği imgeler ne kadar soyludur ve insanidir. Yitirilenlerin küllenmeyecek sevgisi ve acısı, el ele mücadele etmenin verdiği güç, yenilgiye uğranılmış olsa bile yaşatılacak olan özgürlük umudu. Devlet gücünün çökerttiği barikatların gerisinde, yıkım ve ölüm imgelerinin arasında filizlenmeyi başaran, yeniden mücadeleye hazırlanan bir umut ve olanaklar olasılıklar dünyasıdır o bayrağı taşıyan kadın... Delacroix, bize yıkımı ve umutsuzluğu yaşayan ama yeniden mücadeleye hazırlanan bir eyleyeni, bu temel özelliğinden cayamayan ve öteki insanlarla dayanışan bir bireyi betimler (Oktay, 2004, 111).

20. yüzyılda Dadaizm akımında görülen ve tarihin hiçbir döneminde rastlanmayan sanatçının "yaşama olan nefreti" iki dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümler ile ilişkilidir (Turani, 2001: 83). Dada'cıların, estetik kuralları yok sayıp, akıl dışılığı, kuralsızlığı ve sürekli değişikliği benimsemeleri tamamen teknolojik gelişmeler, birinci ve ikinci dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümler, bilimsel gelişmelerin maskelenmiş çıkarlarla yönetilmesi ile ilişkili protest bir tavidir.

Şekil 3: Jean Hans Arp, “isimsiz” 1964



http://itusnt114.blogspot.com/2017_03_01_archive.html?view=classic

Hans Arp, “Bizler, 1914 tarihli Dünya Savaşı’nın katliamından tiksindiğimiz için Zürih’te kendimizi sanata adadık. Uzaklarda silahlar ateşlenirken tüm gücümüzle şarkı söyledik, resim yaptık, kolajlar yapıp şiirler yazdık. Çağın deliliğine çare olsun diye temellere dayanan bir sanatı ve cennetle cehennem arasında yeni bir denge kursun diye yeni nesnelere düzeni arıyorduk. İktidar delisi gangsterlerin, bir gün sanatı insanların zihnini öldürecek bir yol olarak kullanabileceklerine ilişkin bulanık bir önseziye sahiptik” söyleminde bu durumu desteklemektedir (Arp, 2018: 66-67)

Postmodern kültür, bilim ile gelecek rahatlığı, mutluluğu, özgürlüğü konforu vaat eden ütopyalarının yerini; böl, parçala, korkut yönet distopik gerçekliğine bıraktığı yapılanmaları tarif etmektedir. Çünkü batıda monarşi döneminde, kişisel hak ve özgürlükler kısıtlıyken, modernleşme sürecinde insanın özgür yaşaması, bilimsel gelişmelerle rahata kavuşması gerektiği düşüncesi yaygınlaşmış ve birey üzerinden din baskısı kalkmıştır. Fakat ilerleyen süreçte ise bilim ve teknolojinin toplumda huzur için kullanılmayışına güç ve hakimiyet isteyen ideolojik yapılanmanın içine çekildiğine sıkça şahit olunmuştur. Evrensel değerlerin hiçe sayılıp, çıkarlara dayalı küresel yayılcı politikalar dönemin kültürünü daha karmaşık hale gelmiştir. Bu kültürel yapıdan beslenen postmodern sanat da “özgünlük, üslup gibi seçkin nitelikleri olmayan, rastlantısallığa önem veren, kaotik ve kuralsız “niteliktedir (Bozkurt, 1994: 80). Estetik ölçütünde artık toplum değil, sanatçının kendi bilinci belirleyicidir. Çünkü postmodern kültür bireyselliği savunan parçalanmışlıktan beslenen heterojen bir yapıya sahiptir. Warhol’un “Piyasa sanatçısı olarak başladım, iş sanatçısı olarak bitirmek istiyorum. Para kazanmak sanattır. İyi iş, en iyi sanattır” (Yılmaz, 2006: 374) sözlerinden, bireysel tercihlerin önemli olduğu, parçalanmış bir kültürel yapı ile biçimlendiği anlaşılmaktadır.

Postmodern çağda kimi para ile uğraşır popüler kültüre hizmet ederken kimi de “savaşları lanetlemeye” kendi üslubuyla devam etmiştir (Türker, 2013). Marina Abramoviç Dört gün boyunca kokunun gittikçe arttığı bir bodrum katında kanlı hayvan kemiklerinin üzerine oturarak savaşın utancını silmenin imkansızlığını temsilen onları temizlemeye çalışarak etkili bir performans sanatı gerçekleştirmişti (Şekil 4).

Şekil 4: Marina Abramović "Balkan Braque" 1997



<http://www.azizmsanat.org/2017/03/20/sinirsizligin-kesistigi-tabular-marina-abramovic-firat-tunabay/>

Postmodern kültür bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin gelişmesi/yaygınlaşmasıyla daha öncesiyle kıyaslanmayacak bir değişime uğramıştır. "Teknolojik gelişmeler, algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olmakta ve bu durumlar sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir" (Lovejoy, 2004: 13). Bireylerin, dijitalleşmenin getirdiği sanal platformda gerçekleştirdiği ilişkiler ağında, değişimlere ayak uydurabilmek için bir adaptasyon/konformizasyon sürecine girdikleri ve bu süreçte gerçeğe sanal tercih etme potansiyelinin arttığı söylenebilir. Postmodern sanatta görülen, arazi sanatı, süreç sanatı, performans sanatı gibi arayışlar yeni medya teknolojilerinin sanatta kullanımıyla çok farklı açılımlar kazanmıştır.

134

Sanatçının paletini genişleten dijital teknolojiler sanatın içeriğini de kültürle aynı paralellikte değiştirmiştir. Sanal ile gerçek arasındaki etkileşimi ortaya koyan ve izleyici ile biçimlenerek sürece dönüşen dört boyutlu dijital enstalasyon çalışmaları çoklu-disipliner bir yapı sergilemektedir (şekil 5).

Şekil 5: Beckett Mufson "Dijital Enstalasyon" 2015



<https://amp.flipboard.com/@vice/walk-through-a-digital-house-of-mirrors-in-this-interactive/>

Farklı alan uzmanlarının bir araya gelerek oluşturduğu dijital performans, dijital enstalasyon, dijital heykel, dijital video ve animasyon, jeneratif sanat, algoritmik sanat, yazılım sanatı, multimedya sanatı, robotik sanat, yapay yaşam sanatı gibi çalışmaların ortak özelliğinin dijital teknolojilerin olanaklarının kullanılmasıdır.

3. POST-DİJİTAL KÜLTÜR

Yeni medya araçlarının işleyişinin temelini dijital kodlamalar oluşturmaktadır. Dijital kodlamaya dayalı gerçekleşen kültürel değişim süreci yeni medya öncesi kültürel değişimlerle kıyaslanmayacak bir yapı içermektedir. Çünkü dijital kültür öncesinde, sanal mecra diye bir olgu yoktu. Dünyanın herhangi bir yerinde istenilen kişi veya kişilerle görüntü-sesli anında etkileşimli iletişim kurulamamaktaydı. Yapay zeka gibi dijital içerikli multidisipliner çalışma alanları bulunmamaktaydı. Kısacası dijitalleşme, dünya genelinde yeni bir yaşam modeline geçişin kapılarını araladı. İnteraktif iletişimin sanal ortamda gerçekleşmesi; yaşamı kolaylaştıran birçok "dijital" yeniliğin doğması bu yeni yaşam modeline geçiş sürecinde gerçekleşti.

Dijital teknolojiler sadece dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim araçları değildir. Bu teknolojiler kültürel boyutları da olan hatta kültürel süreçleri kendi ortamına dahil eden bir yapıya sahiptir. Bu kültürel değişim süreci yeni medya teknolojilerin gelişmesiyle başlayıp, yaygınlaşmasıyla günümüze kadar devam etmiştir. Lull'un sıraladığı, yeni medya teknolojilerinin "taşınabilir oluşu, sunduğu etkileşim olanakları, çok işlevli oluşu, kullanım kolaylığı, satın alınabilirliği gibi çoğaltılabilecek özelliklerinden dolayı" dijital kültürel değişim süreci hızlı yaşanmıştır (Lull, 2001: 135).

Günümüzde dijitalleşme ile gerçekleşen yeni kültürel oluşuma adaptasyonun sağlandığı; "dijital" kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığı bir kültürel yapıdan bahsedilmektedir. Bu yapıda sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler birbirini tamamlamakta, aradaki çizgiler yok olup yeni bir anlam oluşturmakta; dijital insan hayatı ile iç içe geçmektedir. Günümüzde fiziksel (physical) ve dijital (digital) kelimelerinden türetilmiş "figital" teriminde sanal gerçeklikle birlikte, fiziksel ve dijital dünyanın arasındaki sınırların kalkarak ikisinin iç içe girdiği ortamı ifade etmektedir (Ferhat, 2016: 745).

Son yıllarda insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin arttırılması, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren bir "Trans-hümanizm" düşünce hareketi oluşmuştur (Bilgen, 2014). Yapay zekaya sahip robotların, akıllı asistanların ve diğer gelişmiş teknolojilerin, dijital dönemin başlangıcında tanımlanan araç ve yöntemlerin çok ötesine geçtiği de dikkat çekmektedir. İnsan genom haritasının çıkarılmasıyla, bugün üretilen yapay organların vücutta sorunsuz çalıştığına tanık olmak mümkündür. Dolayısıyla söz konusu gelişimi tanımlayacak yeni bir niteliğe ihtiyaç duyulmuş ve "post" kavramı gündeme gelmiştir (Önemli, 2017; Demir, 2018: 102).

"Post" öneki "sonra/sonrası" anlamına gelse de post-dijital kavramı, dijital çağın sonrası değil devamı ve ötesi manasında kullanılmaktadır. Post-dijital çağ; artık 'dijital' kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığımız, dijital ile gerçek hayatının iç içe geçtiği, arttırılmış, sanal ve karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, aradaki sınırların neredeyse görünmez olduğu, dijital dünyadaki deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimlerin birbirini tamamladığı dönemdir (Çıtak, 2014: 564; Türk, 2018: 2; Cramer, 2014: 18; Önemli, 2017).

"Dünyayı sayısallaştırılmış olarak düşünmeyi bırakıp, dijitali dünya olarak düşünmeye başladığımız" bir çağdayız (Koterbay-Mirocha, 2016: 60). Bu post dijital çağda dijitalin hayatımıza girdiği ilk zamanlarda olduğu gibi kimse dijitali düşünmeyecek. Çocuklarının teknoloji ile fazla haşır neşir olmalarından endişe duyan ebeveynler dijital dünyayı benimseyecek ve geçmiş ile kıyaslamalara girmeyecek. "Nerede o eski günler" söylemi yerini "nerede istiyorsan orada ol" söylemiyle sanal gerçeklik uygulamalarına bırakacak. Çünkü "Yakın gelecekte dijital medya ortamında hazırlanan sanal gerçeklik içerikleri insanların gerçek hayatı daha çok sorgulamalarına neden olacak kadar gerçekçi olacaktır" (Ferhat, 2016: 745).

“Gerçeklik, zaman ve mekân algısı bizim için çok daha karmaşık bir hale gelecek. Sanal gerçeklik daima etrafımızda olacak. Sanal dünyadaki hayat daha güvenli ve konforlu olduğundan fiziksel mekânlar yerini sanal mekanlara bırakacak” (Önemli, 2017).

Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin artırılmasına yönelik araştırmaların arttığı, yapay zekaya teknolojilerin geliştiği, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen yönlerinin ortadan kaldırılmaya çalışıldığı, artırılmış/sanal/karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, dijital kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlanmadığı çağda sanat projelerinde de dijital sanattan daha farklı bir yönelim görülmektedir. Dijital sonrası niteliklerin hayata geçirilebileceği stratejiler arasında “dijital nitelikleri kullanıp ona bağlı aksaklıklardan yararlanma” arayışları bulunmaktadır (Lund, 2015).

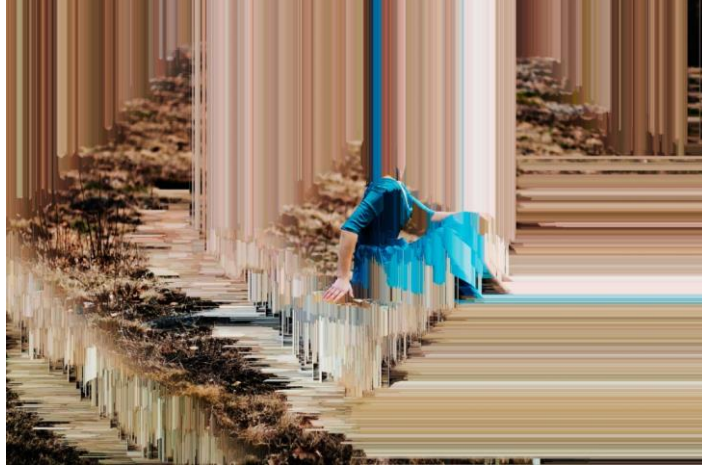
4. POST- DİJİTAL KÜLTÜR İLİŞKİSİNDE SANAT

Dijital sanat çalışmalarında yazılımlar/programlar aracılığıyla yapay zekalarla robotlara veya makinelere resim yaptırmaya çalışılırken artık post dijital anlayışla yapılan çalışmalarda bilinçli müdahaleler ile manipülasyonlara yönelik görülmektedir. İnsana özgü üst düzey bir aksiyon olan sanatsal gelişim de özgünlük, yaratıcılık, bireysellik için gerekli olanın günümüzde post-dijital sanatta felsefi bir yaklaşım olarak, yazılım dilinde kullanımına sıkça rastlanmaktadır. Simbelis’in 2018 yılında tezinde post-dijital sanatı anlamak için kullandığı “insanileştirici / insancıl teknoloji” (humanizing/humanize technology) kavramını çözümleyebilmek gerekmektedir.

Kusursuz mimari tasarım yapan örümcek-arı gibi diğer canlıların sahip olduğu içgüdüden; daha geniş belleğe ve hızlı kusursuz işlem yapma kapasitesine sahip bilgisayarların yazılım dilinden, kusurlarımız olsa da daima üstün olmamız, insana özgü bilinç olgusuyla açıklanabilir. Teknolojinin insansılaşması için bilinç olgusunun çözümlenemese de, teknolojidaki insana özgülüğü artırmak için kusurlu çalışmalara yönelik post-dijital sanatta kullanılmaktadır. “Post digital sanat bize bilgisayarların insan yüzünü gösterir, bizi başarısız, yaşlanan ve gözlerimizin önünde ölen makineler dünyasını tanıtır” (Marzec, 2019: 39). Marzec’in vurguladığı makinenin de insan gibi ölen, kusurlu olan yapısını ön plana çıkaran bir sanatsal içeriktir. Dijital sanatın, algoritmik hesaplamalara dayalı ve hataya yer vermeyen özelliği, post dijital sanat da kasıtlı müdahale ile arıza veya hata yaptırılan, aksaklıkları kullanan ve tahmin edilemez çıktılara ulaşılan uygulamalara evrilmiştir.

Simbelis post dijital sanatı açıklarken yedi teknik kavramdan bahsetmektedir. Bunlar “makine estetiği, digital yükselme (digital upcycling), tesadüf ve şans (aleatoricism and chance), silme, tekrarlama, hata estetiği ve aksaklık estetiğidir” (Simbelis, 2018). Post dijital sanatta operasyonel ve mekanik davranışları ortaya koyan, daha yüksek bir değere ulaşmak için eserlerin yeniden yerleştirildiği süreçleri kapsayan, tahmin edilemez çıktıları yaratıcı süreçte kullanan, dijital eksiltme ve tekrarlamalarla yeni denemelerde bulunan, aksaklık efektleri oluşturmak için arıza veya hata yaptırılan, aksaklıkları zorlamak için teknolojiye kasıtlı müdahale edilen yaklaşımlar görülmektedir (Simbelis, 2018: 25).

Şekil 6. Sabato Visconti “Aksaklık Sanatı (Glitch art)” 2015



<https://www.yatzer.com/sabato-visconti/slideshow/14>

Fotoğrafçı ve aksaklık sanatçısı Sbato Visconti, bir arkadaşının arızalı flash bellek kartındaki bazı bozuk fotoğrafları keşfettikten sonra görüntüleri bozmak için bir fikir sahibi oldu. Visconti'nin sıra dışı sanatı, sürekli değişen ve yaratıcı dijital resimler oluşturmak için kendi kaynak görüntülerini kullanıyor. Tüm bu çalışmalarda prensip aynıdır: Görüntü dosyalarının piksel sıralama algoritmalarında değişiklikler yaparak, görüntülere sesmiş gibi davranarak alışılmadık yollarla ele alıp olağandışı sonuçlara ulaşmaktadır (Visconti, 2015). Dijital sanattaki algoritmanın yerini post dijital sanatta algoritmada ve kodlarda oynama değişikliğine bırakmıştır

Dijital sonrası estetik, anlayışın görüldüğü en önemli sanatsal trendlerden biri dijital verileri bozarak dijital veya analog hataları kullanan, “aksaklık sanatıdır” (glitch art). Aksaklık fenomenini yaratıcı potansiyelinin gerçekleşmesi için araç olarak kullanmaktadır. (Marzec, 2019:39).

Post- dijital sanatta görülen diğer bir özellik ise melez yapılardır. “Melezlik perspektifi, insan ve insan olmayanı, canlı ve cansız olanı, insan ve makineyi veya canlı organizma ve hesaplama sistemini tek bir sistem haline getirmektedir” (Simbelis, 2018: 88).

Şekil 7: Das Vegas “Metaphone” 2013-2020



<http://metaphone.net/about/>

Das Vegas bir sanatçı, tasarımcı ve araştırmacıdır. Metaphone çeşitli tasarım yinlemelerinden geçerek mikrofon, EEG (Elektro Ensefalo Grafiği (electro encephalo graphic)), GSR (Galvanik Deri Tepkisi (Galvanic Skin Response)), HR (Kalp Atış Hızı (Heart Rate)), radyo, üfleme ve kontrol paneli gibi birkaç sensörle çalışan çeşitli versiyonlarla geliştirilmektedir. Büyük bir odak noktası ve post-dijital'e bakıldığında, sanatçı özellikle teknolojinin insancillaştırılması için hack'lerin gerçek dünyadaki konumuyla ve yakınlığından yararlanmakla ilgileniyor. Vegas, teknolojinin algılanan insancillağını arttırmak ve toplumsal, politik ve kültürel söylemleri yeniden incelemek için norm kritik perspektifleri, kavramsal ekosistemi ve tasarım fikirlerini araştırmaktadır. İnsan vücudu ve makine arasındaki bağlantıyı hem bilimsel hem de sanatsal perspektiflerden araştırmaktadır (Vegas, 2019).

Projede vurgulanan mekanik ve insan vücudu sentezinden oluşan intereaksiyon, teknolojinin insanlaştırılmasıdır. Gövde ve makine arasındaki bu etkileşim modu, tesisattaki heterojen elemanların kaynaşmasıyla açıkça ifade edilir. Argümanlardan biri biyolojik sinyallerle beslenen makine, diğeri ise makineden güçlü bir şekilde etkilenen insandır. İnsan, makineye teslim olur ve samimi etkileşim yoluyla deneyimini kontrol etmesine izin verir. Mevcut gövde ve makine kombinasyonu bu ikisini ayrı olarak sınırlamaz, tek bir bütün halinde birleştirir (Simbelis, 2018: 88).

Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu post-dijital çağda sanatçıların artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları ile performanslar oluşturmalarına şahit olunmaktadır. Anna Zhilyaeva, seyirci karşısında sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak canlı performans gerçekleştirmektedir (şekil 9).

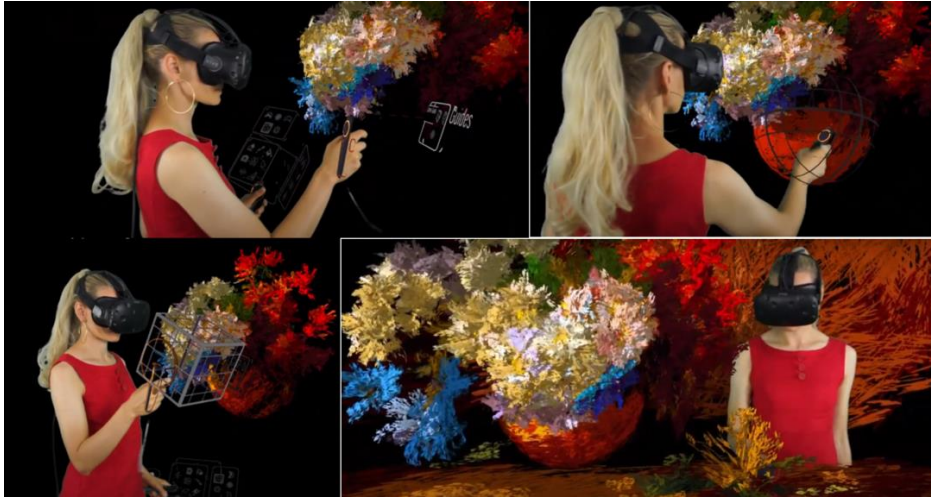
Şekil 8: Anna Zhilyaeva “Sanal gerçeklik çekim sahnesi”



<https://annadreambrush.tr-cam.com/>

Karışık gerçeklik videoları yapmak için yeşil bir ekran ve gerçek kamera ile sanal kameradan oluşan (izleyiciyle konumlandırılmış) iki senkronize kamera kullanılmaktadır. Her şeyi bir araya getirmek için bir video karıştırma programı (OBS stüdyosu) kullanılmaktadır. Sonra montaj ve müzik için post prodüksiyon çalışmaktadır. Bazen yalnızca bir dakikalık bir videonun çekilmesi bir hafta kadar sürebilmektedir. Anna 2017'den beri birçok yerde müzisyenler, dansçılar veya orkestra eşliğinde artırılmış gerçeklik performansları gerçekleştirmektedir (Zehilyaeva, 2017).

Şekil 9: Anna Zhilyaeva, “Günü Yakala” (Carpe Diem) “AR Art” 2019



<https://www.annadreambrush.com/tiltbrush/carpe-diem-still-life-vr-painting/>

Her post dijital sanat projesinde Anna karışık bir gerçeklik videosu hazırlamaktadır. Bu teknik, sanal gerçeklik kaskı olmayan bir kişinin, boyasını sanal dünya içinde izlemesini sağlamaktadır. Videolar daha sonra sosyal ağlarda paylaşılmaktadır. Tekniğini sürekli olarak geliştiren ve sanal gerçekliğin sınırlarını zorlayan Anna'nın sürükleyici sanat eserleri, herhangi bir açıdan gerçek yağlıboya tablolara benzemektedir. Geleneksel ve dijital bir sanatçı olarak çalıştığını, becerilerini bu yeni ortama uyarladığını belirtmektedir (Zhilyaeva, 2017).

Şekil 10: Anna Zhilyaeva “VR Art” 2018



<https://www.youtube.com/watch?v=Zs3n07C1w7A>

Anna Zhilyaeva Eugene Delacroix'in Halka Yol Gösteren Özgürlük eserini de Louvre müzesinde sanal gerçeklik teknolojileri ile 3 boyutlu olarak canlı performans şeklinde yorumlamış ve sanal meca da prodüksiyon aşamaları bittikten sonra video formatında paylaşmıştır. Bu son örnekte geçmişten günümüze gerçekleşen kültürel değişimi sanat ilişkisinde göstermektedir. Anna'nın çalışmaları bize sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki

deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu, arttırılmış/sanal/ karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı post dijital kültürü tarif etmektedir.

Delacroix'in 19. yüzyılın başlarında nasıl bir kültürel süreçte nelere öncülük ettiği ile Zhilyaeva'nın 21. yüzyıl başlarında deneyimledikleri 2 yüzyıllık süreçteki anlayış farklılıkları ve algı boyutlarındaki değişimi ortaya koymaktadır. Bu durum ivmeli artış gösteren teknolojik gelişmeler ve diğer kültürel olguların etkisiyle gelecekçi yaklaşımlarında çok farklı boyutlara ulaşacağını göstermektedir.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Geçmişte görülen, değişen kültürle uyumlu sanatsal eylemler günümüzde de devam etmektedir. Post-dijital kültürde sanal ile gerçek, makine ile insan arasındaki sınırlar kaybolmaktadır. "İnsansılaştırma Teknolojisi" (Hümanizing Technology) bilimsel araştırmalarda ve post dijital sanat konusunda yoğun olarak işlenen bir konudur. Bir yandan insan onu üstün kılan sorgulayıcı yönünü kullanmayıp makineleşmekte ve gerçekten koparılarak sanal'a yönlendirilmekte, diğer taraftan da makineler insansılaştırılmaya (hümanizing) sanal mekanlar olabildiğince gerçekçi ve daha çekici hale getirilmeye çabalanmaktadır. Bu devam ettiği sürece sanal gerçek arasındaki sınırın giderek erimesi gibi makine insan arasındaki sınır da ihlal edilmektedir. Makinenin insansı yanını ortaya koymak adına kasıtlı müdahalelerle ona hata yaptırarak aksaklıklardan faydalanma arayışlarına yönelimlerin olduğu "aksaklık sanatı" (glitch art) post dijital sanat kapsamında değerlendirilmektedir.

Dijital sanatta yazılımlar/programlar aracılığıyla sanat yapılırken, beynin (çözümlebildiği ve yazılım diline aktarılabilirdiği kadarıyla) taklidi olan yapay zekalarla robotlara veya makinelere resim yaptırmaya çalışılırken artık post dijital anlayışla yapılan çalışmalarda bilinçli müdahaleler ile manipülasyonlara yönelik görülmektedir. Yani dijital sanattaki algoritmanın yerini post-dijital sanatta algoritmada ve kodlarda oynama değişikliğine bırakmıştır.

Post- dijital sanatta görülen diğer bir özellik ise melez yapılardır. Post-dijital sanatta insan ve insan olmayan, canlı ve cansız olan veya canlı organizma ve hesaplama sistemi tek bir sistem haline getirilmektedir. Üstün insan modeline geçiş için yatırımlar yapılan günümüzde sanatta da; bilinci, duyguları, iç sezileri, seçme özgürlüğü, iradesi olan insan ile daha geniş belleği, işlem hızı olan bilgisayar ve yazılımların, yorulmayan, sıkılmayan, uyumayan robotik yapıların senkronizasyonuna dayalı çalışmalara yönelim artmaktadır.

İletişim modellerinde, sosyalleşme çabalarında, eğitim sisteminde, araştırmalarda, eğlencede, pilotaj eğitimi gibi riskli alanlarda, oyunlarda, vs. sanal olanın gerçeğe alternatif olduğu ve tercih edildiği, günümüzde yaşamın her alanında görülebilmektedir. Ekran arayüzünün bulunduğu 2 boyutlu sanal deneyimlerin yerini alan üç boyutlu bir mekan algısında deneyimler yaşatan sanal gerçeklik içeriklerinin gerçek hayatı daha çok sorgulamaya neden olacağı aşikardır. Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu post-dijital çağda sanatçılar bu sorgulamaları sanal gerçeklik sanatı ile gerçekleştirmektedir.

Sanatın yeşerdiği kültürel yapı ile ilişkisini ortaya koyan çoğaltılabilecek örnekler; gerçeklik- zaman ve mekân algısının iç içe geçeceği, teknolojinin bugünkünden çok daha gelişmiş ve daha yaygın olacağı, bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişeceği, sanal gerçeklik deneyimlerinin ve sanal mecrada gerçekleştirilecek kurumsal uygulamaların artacağı, insanların bedenlerine silikonun ve çeliğin girmesini benimsemesiyle mekanik bir yapıya bürüneceği, üstün insan nesli yaratma çabalarına girileceği, gen müdahaleleri gibi uğraşların ideolojik düşüncelerle şekilleneceği gelecekte de kültür-sanat paralelliğinin süreceğini göstermektedir.

KAYANKÇA

- ARP, J. HANS, 2018, DADALAND, (çev. N. Artun Altınyıldız ve diğerleri), İstanbul: İletişim Yayınları
- ATASOY, N. & TÜKEL, U, İtalya’da Rönesans Sanatı <https://docplayer.biz.tr/2598268-Italya-da-ronesans-sanati-nurhan-atasoy-usun-tukel.html> (Erişim tarihi: 02 Mart 2020)
- AYDIN, Ç. M. ,2002, Sanatta Eleştirelilik, İstanbul: Beta Yayınları.
- AYDINLI, İ. H., 2003, "Örgüt Kültürünün Yönetim Açısından Önemi", *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, İstanbul, 5, (2), 79-99.
- BİLGİN, H., 2014, Biyoteknoloji ve İnsan Hakları: Transhümanizm Hukuk Alanına Nasıl Girdi?. Erişim tarihi: 22.10.2017 <http://www.medikalakademi.com.tr/biyoteknoloji-ve-insan-haklari-transhümanizm-hukuk-alanina-nasil-girdi>.
- BOZKURT, M., 2012, "Video Sanatı: Performans, Enstalasyon ve Heykel", *Yeni Medya Ve...* (Ed: Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi, 310-338.
- CRAMER, F., 2014, "What is Post Digital?", *APRJA*, 3 (1), 11-24
- ÇITAK, E., 2014, "Postkolonyalizm ve Batı Sinemasında Doğu-Batı Ayrımına Yönelik Postkolonyal Öğeler", *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7 (2), 561-578.
- DEMİR, A. 2018, Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology* 9 (30), 95-104
- HERMAN, J. W., 1952, "Lives of Famous French Painters-From Ingres To Picasso". 1st printing. U.S.A: Cardinal
- HUGO, V., 2006, Sefiller, (çev.Ali Çankırılı), İstanbul: Antik Dünya Klasikleri.
- KOTERBAY, S. C. and ŁUKASZ, M., 2016, The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital, Institute of Network Cultures, Amsterdam
- LOVEJOY. M., 2004, Digital Currents Art in the Electronic Age, London and New York: Routledge.
- LULL, J., 2001, "Super Culture For The Communication Age" Culture in the Communication Age, London and New York: Routledge.
- LUND, H., 2015, Make It Real & Get Dirty! Post-Digital Culture. http://post-digital-culture.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/08/hlund_2015_make-it-real.pdf (Erişim Tarihi: 04 Mart 2020)
- MARZEC A., 2018, Postdigital aesthetics - an art of imperfection, disturbances and disintegration Unframing Archives – Essays On Cinema And Visual Arts 31-42
- OKTAY, A., 2004, Sanat ve Siyaset, Everest Yayınları, İstanbul.
- ÖNEMLİ, S., 2017, Post Dijital Çağa Hazır mısınız? <https://digitalage.com.tr/post-dijital-caga-hazir-misiniz/> (Erişim Tarihi: 04 Mart 2020)
- FERHAT, S., 2016, "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik" *TRT Akademi Dergisi* 1 (2), 724-746
- SIMBELIS, V., 2018, "Humanizing Technology Through Post-Digital Art", Doctoral Thesis., *KTH Royal Institute of Technology School of Electrical Engineering and Computer Science Media Technology and Interaction Design*, Stockholm, Sweden

- ŞATIR, S., 2004, *Düşünmenin Öyküsü: Başlangıçta Bilgisizlik Ve Korku Vardı*, İstanbul: Pan Yayıncılık.
- TURANİ, A., 2001, *Çağdaş Sanat Felsefesi*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- TÜRK, B., 2018, *Post-Dijital Çağın Yenilikçi Tüketicileri, İnovasyon: Ekonomik ve Sosyal Eğilimler* (editörler: Enes Emre Başar, Atakan Durmaz) Ankara: İmaj Yayınevi 1-26
- TÜRKER, M., 2013, *Vücudun Sınırlarını Zorlayan Sanatçı*,
<https://m.bianet.org/biamag/sanat/143658-vucudunun-sinirlarini-zorlayan-sanatci>
(Erişim Tarihi: 19 Mart 2020)
- VEGAS, D., 2019, *Metaphone art Project* <http://metaphone.net/about/> (Erişim Tarihi: 23 Mart 2020)
- VISCONTI, S., 2015, “Etkileyici Fotografik Aksaklık Sanatı (glitch art)”
<https://www.yatzer.com/sabato-visconti/slideshow/14> (Erişim Tarihi: 24 Mart 2020)
- YILMAZ, M., 2006, *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, Ankara: ÜtopyaYayınevi.
- ZHILYAEVA, A., 2017, “Artırılmış Gerçeklik Sanatı”
https://www.annadreambrush.com/wiki/index.php?title=Anna_Zhilyaeva (Erişim Tarihi: 25 Mart 2020)

WHAT'S IN A NAME? EXPERIMENT ON THE AESTHETIC JUDGMENTS OF ART PRODUCED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Khalil ISRAFILZADE*

* Vytautas Magnus University, LITHUANIA

e-mail: khalil.israfil@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8228-4024>

Received: 2 February 2020; Accepted: 13 May 2020

ABSTRACT

We conducted an experiment to explore the effect on aesthetic judgments influenced by the presence and awareness of the title of the abstract paintings produced by Artificial Intelligence. Fifty-two participants (52 students from the Faculty of Fine Arts) were randomly signed into control and experimental groups. Participants of the control group were asked to rate five abstract paintings created by various artists, while the experimental group also rated the same paintings only differing in the names of the author that they were made by Artificial Intelligence. Consequently, in our research, we adopted Berlyne's psychobiological theory, which focuses on the role of arousal as one of the primary determinants of aesthetic preference. The results suggest that the name of AI on title can function as a novelty and surprising reference to denote performance for our visual arts perception despite the fact that it is not created by AI. However, "complexity," "interestingness," and "ambiguity" variables didn't show any statistic significant. These findings extend past research by demonstrating that title presentation affects the perception of abstract art by the participants.

Key words: Artificial Intelligence, Cognitive Science, Aesthetic preference, Art Appreciation, Abstract Art.

1. INTRODUCTION

We are currently faced with the rise of Artificial Intelligence (AI), which is the core part of The Fourth Industrial Revolution that mostly predictable to be driven by data analysis and AI (Schwab, 2017). This implies absolutely enormous changes in the ways of our living and working style. However, no one can say for sure that what exactly AI will reshape and take in the coming years. At present, we are on the verge of an automated transformation which is going to influence both our ordinary practices and perceptions enormously. Slowly, AI-running programs take over tasks previously performed by humans, and many tasks involving basic repetitive motions have already been fully automated. Today we have become a time of computing where systems of AI challenge the way we think (Pan, 2016). One of the biggest challenges which AI faces is the creation of the artworks that could be called as an art.

Over the past few decades, machine-generated art has enhanced its methods and expanded its toolkit to learn and rewrite algorithms capable of generating unique works of art (Chamberlain et al., 2018), most notably in the literature and film industry (Kakoudaki, 2014). Now we can see the new level of connection between AI and art through the advancement of the latest technologies. The field of computational creativity is centred around, enabling the machine to create human-level contents such as music, poems, paintings, movie or news scripts, jokes along with creative problem-solving (Elgammal & Saleh, 2015). However, when it comes to abstract and creative activities, people continue to be dominant. As artificial intelligence software is gradually becoming a part of daily life, it is important to understand how creative activities that are considered special to human beings can be appreciated when created by a computer.

In our research, we focused on how we perceive the value of AI-generated art in our perception, in terms of our ability to evaluate aesthetics defining whether certain works of Abstract Paintings were created by the artist or AI-generated art.

2. RELATED WORKS

2.1. AI-generated paintings

Different algorithms have been suggested within the computational creativity literature to explore diverse and productive ways of discovering the creative space. If we look at the 60s, we could see AI-generated picture by Michael Noll's (*member of the research staff at Bell Telephone Laboratories*) research (Noll, 1966). Noll became interested in computer art accidentally when his microfilm plotter went wrong and created an odd linear model. In 1964, Michael Noll took the famous work of Mondrian ("Composition With Lines" from 1917) and wrote a computer algorithm to generate it (Appendix 1).

Moreover, today, speed and technology progress has enabled us to create tens of AI-generated art software. The museum in Oxford held its first solo exhibition of eight paintings by "Ai-Da", a humanoid robot with artificial intelligence (Stock, 2019). Nevertheless, one of the latest researches showed that creative machines could determine not only their creativity but also the creative results of other agents (Shamir et al., 2016).

One of the sophisticated software for painting is "The Painting Fool" (Colton, 2012; Colton et al., 2015) which is described as a computer program that simulates a human painter's behavioural and cognitive components that all systems are autonomous, and technology has the ability to make decisions. One of this program's unique features is that the machine can mimic various artistic media and act as a device with brush, ink, sketch and canvas. Another example is a research team in Tübingen (Germany), which created a Convolutional Neural Network

(CNN) capable of recreating an object in the style of famous artists such as Kandinsky and van Gogh (Gatys et al., 2016).

Alternative AI software related to paintings was generated by Creative Adversarial Networks (CAN) (Elgammal et al., 2017), as this is a visual style that seems familiar, but not the same as what we know (and probably due to the neural network's coevolutionary representations) (Hertzmann, 2018). Creative Adversarial Networks are designed to generate images that do not match the known artistic styles; thus, according to the paper, are “... maximizing deviation from existing models and minimizing deviation from art distribution” (Elgammal et al., 2017). They designed structures using sketches from the WikiArt database that was in the public domain, which includes an extensive collection from the 15th to the 20th century, using 81,449 paintings by 1119 artists. In fact, it is reasonable to assume that these works are digital creative machines that do not require direct contact, regulator, and monitoring while generating paintings.

One of these inquiries, however, went further and made a big buzz about AI in the media. The first AI-generated painting was sold at the Christie's Auctions in New York on October 25, 2018, for 432,500 US dollars -; it was expected to be sold for 10,000 USD dollars (Cohn, 2018). Thus, the portrait was generated by the Goodfellow's algorithm known as the Generative Adversarial Networks (Goodfellow et al., 2014) and trained by the “Obvious Art” group (ObviousArt, 2018). Generative Adversarial Network (GAN) is a class of machine learning systems developed in 2014 by Ian Goodfellow and his colleagues (Goodfellow et al., 2014). The generative network produces candidates while the discriminatory network evaluates them.

Following this media hype, we could initiate to understand how individuals judged this AI-generated art that was sold at a specific price. In this way, discussions and researches are still ongoing (Coeckelbergh, 2016; Steinert, 2016; Fossa, 2017; Israfilzade & Pilelienè, 2018; Hertzmann, 2018; Nunez 2019) and related to the main question “Can machine create art?”.

Regardless of the quick advances in and more wide-ranging accessibility of machine-generated art, there is not much psychological research concerning its effect on our perception. The current studies attempted to examine how audiences react to visual artworks created either by humans or machines.

2.2. Art and Title

The question of what individuals like and how they judge quality in art is a part of the wider question of how people judge valence-based objects in the absence of objective metrics (Eisner, 2002). Visual art is always presented within a context (Mullennix & Robinet, 2018).

Economist William Grampp (1989) suggests in his iconoclastic book on art that an esthetic object consists of a painting, an artist, and a title. Reproductions of visual art are often accompanied by titles in print media, digital media and social networks. A famous Shakespearean quotation from Romeo and Juliet was used by art philosopher Jerrold Levinson (1985) to begin his paper: “*What's in a name? That which we call a rose, by any other name would smell as sweet.*” and assumed that the flower's name was “rose”. He also argued that:

“Titled artwork has a significant effect on the aesthetic face that it shows and on the characteristics that we identify in it correctly. A painting of a rose might very well smell differently, aesthetically speaking, by a name other than the one it has (p. 29).”

In addition, Cognitive Psychology Professor Cleeremans and his colleagues (2016) conducted research on the effect on esthetic decisions of an artist's name by also naming their

paper “*What's in a name?*”. It is argued that a name could alter the art work's ease of processing (Gerger & Leder, 2015) or provide further insights into the nature of the artwork. As argued by Fisher (1984):

“While titles are names, they are a good deal more than just names. They are not necessarily descriptions, although they can contain descriptive elements. They are names for a purpose, but not merely for the purpose of identification and designation... The unique purpose of titling is hermeneutical: titles are names which function as guides to interpretation (p. 288).”

Regarding the link between titles and visual art objects, several researches have shown that the presence of visual art titles influences the affection of the observer for the artwork (Belke et al., 2010; Gerger & Leder, 2015) and perception of the artwork itself (Leder et al., 2004; 2006; Mullennix & Robinet, 2018). Another exciting research in this domain carried out in Croatia (Bubić et al., 2016) using eye-movement analysis showed that knowledge of the title enhanced the liking of the presented abstract paintings by the participants. On the other hand, while short descriptive titles may increase the importance of the artworks observed, it has been suggested that titles do not positively affect the hedonic assessment of the paintings displayed (Russell & Milne, 1997).

Art knowledge of the person also plays a crucial role in consumption and appreciating art. The average comprehension levels of art experts were much higher than beginners (Leder et al., 2004; Mullennix & Robinet, 2018). It shows that intellectual value behind the titled artworks was better understood by experts than did the novices, which is likely linked to art knowledge.

Most of the researches carried out results using abstract paintings (Alvarez et al., 2015; Nissel et al., 2015; Shamir et al., 2016; Bubić et al., 2016; Mullennix & Robinet, 2018). Sometimes abstract paintings may be confusing to understand at first quick look, but if done correctly, they also have a profound appeal to them. Abstract Expressionism is an art school defined by non-representational paintings in which sentiment is displayed by colour, composition and brush strokes. The public also misunderstood such works as not needing any abilities and as pictures that even a child could have produced. Abstract expressionist images are completely non-representational, and recognizing abstract expressionism involves awareness according to what the authors are attempting to achieve (Varnedoe, 2006). Those who are not educated in visual art see more than they know when they look at abstract paintings of expressionism and for this reason, Hawley-Dolan and Winner (2011) concludes the research article with the expression “*People see the mind behind the art.*”

Recent studies should help to argue that abstract expressionist paintings are identifiable from pre-school paintings for unprofessional adults (Hawley-Dolan & Winner, 2011; Alvarez et al., 2015; Nissel et al., 2015). Observers who are unfamiliar with abstract art can differentiate paintings by the artist from paintings by children and animals that are highly similar (Nissel et al., 2015). Correspondingly, chimpanzee drawings were mistaken for "good" art (Hussain, 1965). Therefore, differences could be identified not only by adults without any knowledge of art history but also by computers. One of the latest studies (Shamir et al., 2016), the researcher tried to find out if machine perception could distinguish differences between human, child, and animal abstract paintings. They show that the computer algorithm can discriminate between abstract paintings and children's and animal's work in 68 per cent of cases. It should be remembered that in most situations, machine vision is poorer than human vision.

2.3. Development of hypotheses

Aesthetic perceptions are highly complicated phenomena to study because of a variety of underlying causes. Thus, it is not unexpected that the study of empirical aesthetics has created competing views as to why people show interests for particular objects over others or why they find particular objects to be more attractive (Palmer et al., 2013; Pelowski et al. 2016). Therefore, we adopted Berlyne's psychobiological theory (Berlyne, 1960; 1971) in our research, which focuses on the role of arousal as one of the primary determining factors of aesthetic preference. The psychobiological theory of Berlyne consists of variables; (a) *psychophysical variables*, (b) *ecological variables*, and (c) *collative variables*, respectively. *Psychophysical variables* relate to noticeable variations in the characteristics of a stimulus such as intensity or loudness (e.g. stimulus intensity, stimulus quality), while *ecological variables* relate to prior associations and interpretations such as nostalgic memory caused by a specific stimulus. At the other hand, Berlyne (1967, 1971) was unable to make a compelling argument that ecological variables are related to preference. Consequently, there is also less convincing evidence that preference is linked to psychophysical variables (Martindale & Moore, 1989). *Collative variables* include complexity, novelty/familiarity, change, conflict, surprisingness, uncertainty, interestingness and ambiguity (Berlyne, 1960, 1971; Chmiel & Schubert, 2017) that he developed the term collative variables to refer to these properties collectively.

Berlyne suggested that all three types of variables would lead to aesthetic preference, and collative variables are considered to be the most significant indicators of exploratory behaviour (Berlyne, 1971, 1974). Therefore, the research of Berlyne and much of his corresponding research (Berlyne & Ogilvie, 1974; Cupchik, 1974; Lévy, 2006) was focused in whole or part on the position of “collative variables” in aesthetic preference (Chmiel & Schubert, 2017).

Berlyne's contribution to art psychology, called "new experimental aesthetics" (Berlyne, 1974), was an evolution of his previous concepts of curiosity and exploration (Berlyne, 1960, 1967). The concept of collative variables is an important contribution of Berlyne to the morphological study of aesthetic stimulation. Berlyne used two types of concepts; collative variables and an arousal system of reward to make assumptions about aesthetic responses to art. He believed that the collative variables were expressed in the structural characteristics of art. Such collative variables are an implicit by-product of the viewer's assessment of similarities and distinctions between stimulus elements (e.g. complexity), and also between stimulus elements and the viewer's prior knowledge (e.g. novelty) or perceptions (e.g. surprise) (Cupchik, 1986). Various art products (e.g. paintings, music, movies etc.) could be represented as differed in complexity, creativity, ambiguity, and conflict, especially when perceived as reflecting the abstract quality of knowledge. Collative variables have therefore been chosen as one of the primary determinants of aesthetic preference in our research to test the hypothesis.

Michael Noll's research “*human or machine: a subjective comparison of Piet Mondrian's “composition with lines” (1917) and a computer-generated picture*” was one of the ground-breaking and extraordinary works of his period, which was published in 1966. They asked to rate a random computer-generated picture with Mondrian's untitled painting, and respondents preferred the computer-generated picture more than Mondrian's work. However, when they asked to identify Mondrian's painting, respondents selected the computer image more frequently.

Interestingly, when art was branded as being from a prestigious gallery in recent research (Kirk et al., 2009), individuals found the identical image more aesthetically appealing than when it was branded as being generated by a machine.

Furthermore, we hypothesized that:

H: Paintings with the Artificial Intelligence labelled as an author would have a significant impact on the participants' aesthetic preference; (a) *complexity*, (b) *novelty*, (c) *surprisingness*, (d) *interestingness*, and (e) *ambiguity*.

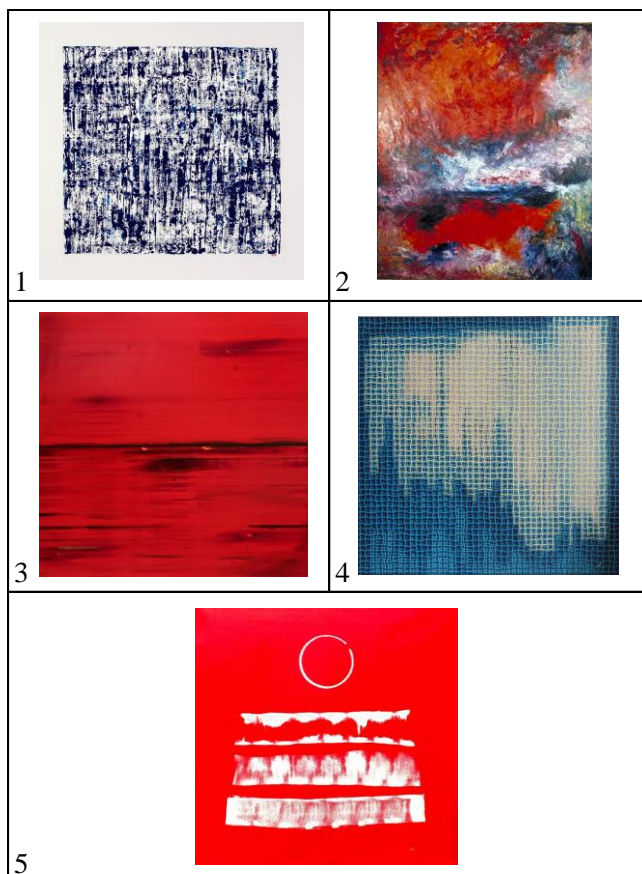
3. METHOD

To test the hypotheses, the experimental design was chosen. All participants were students from the Tbilisi State Academy of Arts (Georgia) who were majoring from the Faculty of Fine Arts in areas related to various visual arts. Participant randomly was signed into two groups, experimental and control group. The average age of participants in the experimental group ($n=28$) was 20.17 years ($sd=1.86$) and in the control group ($n=24$) was 20.42 years ($sd=1.89$) with age range from 17 to 25. Distribution of the gender was accordingly in the experimental group female (n)=21 and male (n)=7; the control group female (n)=19 and male (n)=5. Consequently, participants were predominantly female in both groups.

In addition to three participant profile questions, the questionnaire consisted of 25 questions that were formulated based on the related literature and divided into five groups of evaluation questions of abstract paintings.

All Abstract paintings have been chosen randomly from the public domain of the Wikimedia Commons, and none of the copyrights has been breached since only certain paintings that were approved under the license Creative Commons (CC BY-SA 4.0) have been selected (Table 1), and in the appendix (Appendix 2), we present all the links of the original works.

Table 1. List of abstract paintings



1. "Houses of the Holy VI" Painting by Stella Michaels;
2. "I Think of the Open Sea" Painting by Jon Schueler Estate;
3. "Creating Mischief" Painting by Todd Williamson;
4. Painting by Henny van Setten;
5. "Red Sea IV" Painting by Stella Michaels.

The questions were based on the theory of Berlyne's (1960; 1971) collative variables (Table 2). Participant in the experimental group received a false title that authors of all five paintings were Artificial Intelligence (e.g. "Houses of the Holy VI" Painting by Artificial Intelligence). Control group provided original painting details by the actual authors' names with titles (e.g. "Houses of the Holy VI" Painting by Stella Michaels). Each digitized colour abstract paintings were accompanied by the title. The seven-point Likert scale question was chosen to gather more comprehensive responses. Seven-point Likert scales are sufficiently sensitive to obtain a more accurate assessment of respondents and are more suitable for the distribution of physical paper survey (Finstad, 2010).

Each of the questions was answered on a seven-point Likert scale from Strongly Agree to Strongly disagree (Strongly Agree, Agree, Somehow Agree, Neutral, Somehow Disagree, Disagree, and Strongly Disagree) or rating scale. Participants completed a paper and pencil version of the survey questionnaire evaluating the paintings' aesthetics. For data analysis and testing hypotheses, the SPSS statistical program was chosen. None of the participants showed familiarity with viewed abstract paintings.

3.1. Experiment

For the questionnaire, measurement scales are developed from Berlyne's (1960; 1971) research on the respectively collative variables; complexity, novelty, surprisingness, interestingness, and ambiguity. The second table shows the measure used to assess each collative variable in order to determine how Artificial Intelligence labelled would have a significant impact on the participants' aesthetic preference.

Table 2. Constructs, scale items and source

Construct	Item coding	Measurement	Adapted from
(a) complexity*	Q_COM	Rate the complexity of the painting	<i>Berlyne (1971)</i>
(b) novelty*	Q_NOV	Rate the novelty of the painting	
(c) surprisingness*	Q_SUP	I find the painting surprising	
(d) interestingness*	Q_INT	I find the painting interesting	
(e) ambiguity*	Q_AMB	Rate the ambiguity of the painting	

Notes: *seven-point Likert scale

First questions of each digitized colour abstract paintings designed to evaluate how complex is painting in the aesthetic preference. The novelty rate of the painting is the second question in the list, which followed by the next question about how the abstract painting surprises participants. Therefore, participants would follow the next question by referring to how they are interested in abstract painting. The final question purpose was to collect data for the ambiguity rate of the painting.

It was also decided to test accuracy for the validity of the collected data. It was tested by calculating the alpha of Cronbach and result was ($\alpha=0.79$) higher than the standard 0.65 indexes (Steenkamp & Geyskens, 2006). There was a positive correlation between the sections of each measure.

Table 3. Normality and multicollinearity tests.

Item	Skewness	Kurtosis	VIF
Q_COM	-0.19	-0.25	1.23
Q_NOV	-1.21	0.83	1.77
Q_SUP	-0.18	-0.88	2.21
Q_INT	0.34	-0.85	1.58
Q_AMB	0.69	0.66	2.11

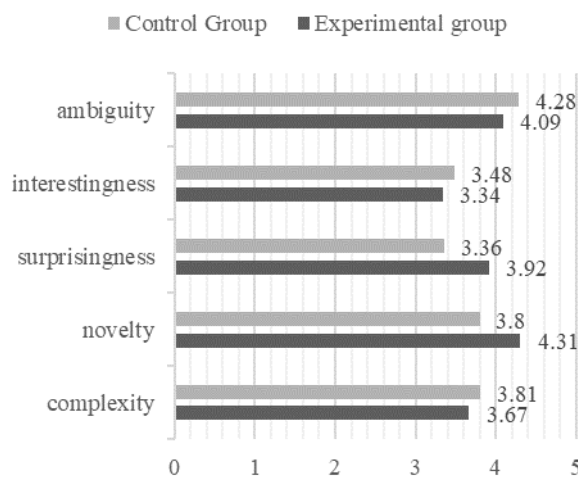
Note: VIF = Variance inflation factor

However, as shown in the table 3, we checked for distribution normality and the absence of multicollinearity concerns. The objects in each parameter pose skewness and kurtosis values of ± 2 , which have been assumed appropriate distribution normality indicators (Garson, 2012). Also, according to Hair et al. (1998), the variance inflation factor was below the recognised limit of 10 for each element (Table 2).

4. RESULTS

We first performed a comparison of the means between groups. As predicted, in response to complexity, interestingness and ambiguity questions, means of the control group is slightly higher (Fig. 1). However, ratings of novelty ($\bar{x}=4.31$) and surprisingness ($\bar{x}=3.92$) were significantly higher for works by AI than for works by the artist.

Figure 1. Descriptive statistics of the Experimental and Control Group (by comparison of the means)



It was chosen to use ANOVA (analysis of variance) method to consider all the different conditions, to evaluate the impact on each dependent variable: complexity, novelty, surprisingness, interestingness, and ambiguity as you can see in Table 4.

To test H(a) complexity, which proposes that paintings with the Artificial Intelligence labelled as an author have a significant impact on the participants' aesthetic preference regarding the complexity rate of the abstract painting. According to the result of the analyses of between-group shows not significant statistic results, ($F(1, 50) = 0.59, p > 0.45$).

However, ANOVA analysis of the second hypothesis H(b) indicates that there is a significant impact ($F(1, 50) = 6.16, p < 0.02$) on the participants' aesthetic preference regarding the novelty rate of the abstract painting. We carried out that participant in the experimental group found paintings more novel ($\bar{x} = 4.31, sd = 0.55$) than the control group ($\bar{x} = 3.80, sd = 0.91$). A further ANOVA analysis was performed to test H(c) surprisingness, and the results indicate that paintings labelled with Artificial Intelligence as an author were more surprising than original authors labelled as an artist. Consequently, H(c) is supported by ($F(1, 50) = 5.46, p < 0.03$) and experimental group mean result is 3.92 ($sd = 0.89$) while it is 3.36 ($sd = 0.86$) in the control group (Fig. 1.)

Table 4. Results of the hypotheses testing

Hypotheses	ANOVA		Results
	$F(1, 50)$	p -value	
H(a) complexity	0.59	0.45	<i>Not Supported</i>
H(b) novelty	6.16	0.02	<i>Supported</i>
H(c) surprisingness	5.46	0.03	<i>Supported</i>
H(d) interestingness	0.20	0.66	<i>Not Supported</i>
H(e) ambiguity	0.81	0.37	<i>Not Supported</i>

Contrary to our expectations regarding H(d) interestingness, we observe that there is no significant impact ($F(1, 50) = 0.20, p > 0.66$) on the participants' aesthetic preference while painting labelled Artificial Intelligence as an author in the title.

In terms of H(e) ambiguity, there are no statistical differences between experimental and control group that data do not support the last hypothesis ($F(1, 50) = 0.81, p > 0.37$).

5. CONCLUSION AND FUTURE WORK

We experimented with examining the effect on aesthetic judgments affected by the presence and awareness of the title of abstract paintings produced by Artificial Intelligence. We concentrated on how we view the quality of AI-generated art in our perception in terms of our ability to evaluate aesthetics, whether particular works of Abstract Painting have been created by artists or by Artificial Intelligence. Therefore, in our study, we followed Berlyne's psychobiological theory, which focuses on the role of arousal (complexity, novelty, surprisingness, interestingness, and ambiguity) as one of the primary factors of aesthetic preference.

The results of the study suggest that Artificial Intelligence as a title can have an impact on aesthetic judgments. Consequently, participants found abstract paintings more novel and surprising when Artificial Intelligence accompanied the title.

However, when participants were asked to evaluate the complexity, interestingness and ambiguity arousals of the paintings, the results did not show any statistic significant between the control and experimental group. Therefore, we assume that when "Artificial Intelligence" accompanied the title does not have any impact on our aesthetic preference regarding the complexity, interestingness and ambiguity.

Lastly, such results extend past studies by showing that the interpretation of the title influences the perception of the art by the participants.

We could conclude that in terms of novelty and surprisingness arousals, the value of AI-generated art in our perception shows significant differences from the same human-made art. Mostly, individuals find AI-generated art more surprising and newer, which could also impact their aesthetic preferences and judgment.

5.1. Limitations and future works

Regardless of the research's novelty, it has limitations that might be the motivation for future research. One of the main limitations was the number of participants and gender disbalance, which should be taken into account for more accurate results for future research. To take part in the experiment, it was not possible to reach more participants due to various course schedules at the university. Besides the quantity of the participants, participants' cultural and knowledge factors also could affect decision making while assessing the paintings.

Although in the field of psychology and arts the psychobiological model of Berlyn was beneficial, it also gave rise to criticisms, primarily because the connection between the collective variables and the hedonic value cannot always be implemented (Silvia, 2005; Jacobsen, 2006). Although, the collative model of Berlyne is not the only important theory of emotional responses to art. The most significant alternative of the collative theory is currently the model of prototypic aesthetic preferences (Martindale et al., 1990).

It will be exciting and relevant to replicate the research with various samples and painting styles, to find out whether there are obviously many differences that affect our aesthetic preferences and judgment.

ACKNOWLEDGEMENT

None of the artworks was modified, remixed, transformed while originality and authors remain the existing state of affairs in all levels of research except only during the experiment for the experimental group were applied these arts as made by Artificial Intelligence. Therefore, the experiment aimed to find out how individuals change their aesthetic preferences under different conditions. The author would like to thank all the authors of the abstract arts that we have such a fascinating painting as humanity.

In addition, the author would like to thank all lecturers and students of the Tbilisi State Academy of Arts (Georgia) for their contribution to this project. Besides, the author would like to thank three anonymous reviewers for providing their productive comments, which was influential in the progress of this article.

REFERENCES

- ALVAREZ, S., WINNER, E., HAWLEY-DOLAN, A. and SNAPPER, L. (2015). What Gaze Fixation and Pupil Dilation Can Tell Us About Perceived Differences Between Abstract Art by Artists Versus by Children and Animals. *Perception*, 44(11), pp.1310-1331.
- BELKE, B., LEDER, H., STROBACH, T. and CARBON, C.C., (2010). Cognitive fluency: High-level processing dynamics in art appreciation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(4), p.214.
- BERLYNE, D. (1960). *Conflict, arousal, and curiosity*. New York, NY: McGraw-Hill.
- BERLYNE, D.E., (1967). *Arousal and reinforcement*. In: D. Levine, (ed.), Nebraska symposium on motivation. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- BERLYNE, D. (1971). *Aesthetics and psychobiology*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- BERLYNE, D.E. (ed.), (1974). *Studies in the new experimental aesthetics*. Washington: Hemisphere.
- BERLYNE, D.E. and OGILVIE, J.C., (1974). Dimensions of perception of paintings. *Studies in the new experimental aesthetics*, pp.181-226.
- BUBIĆ, A., SUŠAC, A. and PALMOVIĆ, M., (2016). Observing individuals viewing art: The effects of titles on viewers' eye-movement profiles. *Empirical Studies of the Arts*, 35(2), pp.194-213.
- CHAMBERLAIN, R., MULLIN, C., SCHEERLINCK, B. and WAGEMANS, J. (2018). Putting the art in artificial: Aesthetic responses to computer-generated art. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 12(2), pp.177-192.
- CHMIEL, A. and SCHUBERT, E., (2017). Back to the inverted-U for music preference: A review of the literature. *Psychology of Music*, 45(6), pp.886-909.
- CLEEREMANS, A., GINSBURGH, V., KLEIN, O. and NOURY, A., (2016). What's in a name? The effect of an artist's name on aesthetic judgments. *Empirical Studies of the Arts*, 34(1), pp.126-139.
- COECKELBERGH, M., (2016). Can Machines Create Art?. *Philosophy & Technology*, 30(3), pp.285-303.
- COHN, G., (2018). *AI Art at Christie's Sells for \$432,500*. [online] Nytimes.com. Available at: <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html> [Accessed 2 Nov. 2018].
- COLTON, S., (2012). The painting fool: Stories from building an automated painter. In *Computers and creativity* (pp. 3-38). Springer, Berlin, Heidelberg.
- COLTON, S., HALSKOV, J., VENTURA, D., GOULDSTONE, I., COOK, M. and FERRER, B.P., (2015). The Painting Fool Sees! New Projects with the Automated Painter. *ICCC* (pp. 189-196).
- CUPCHIK, G.C., (1974). An experimental investigation of perceptual and stylistic dimensions of paintings suggested by art history. *Studies in the new experimental aesthetics*, pp.235-257.
- CUPCHIK, G.C., (1986). A decade after Berlyne: New directions in experimental aesthetics. *Poetics*, 15(4-6), pp.345-369.

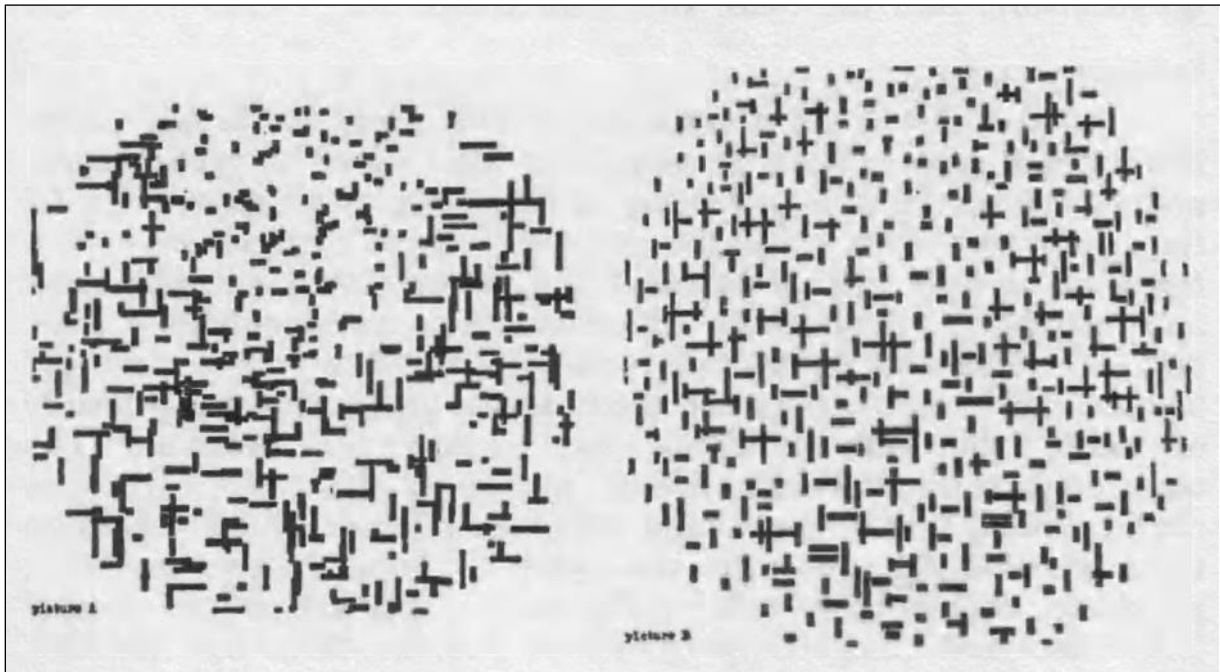
- EISNER, E., (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven: Yale University Press.
- ELGAMMAL, A. and SALEH, B., (2015). Quantifying creativity in art networks. *arXiv preprint arXiv:1506.00711*.
- ELGAMMAL, A., Liu, B., ELHOSEINY, M. and MAZZONE, M., (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv preprint arXiv:1706.07068*.
- FINSTAD, K., (2010). Response interpolation and scale sensitivity: Evidence against 5-point scales. *Journal of Usability Studies*, 5(3), pp.104-110.
- FISHER, J., (1984). Entitling. *Critical Inquiry*, 11(2), pp.286-298.
- FOSSA, F., (2017). Creativity and the Machine. How Technology Reshapes Language. *Odradek Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics, and New Media*, 3(1-2), pp. 177-213,
- GARSON, G.D., (2012). Testing statistical assumptions. *Asheboro, NC: Statistical Associates Publishing*.
- GATYS, L.A., ECKER, A.S. and BETHGE, M., (2016). Image style transfer using convolutional neural networks. In *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 2414-2423).
- GERGER, G. and LEDER, H., (2015). Titles change the esthetic appreciations of paintings. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9, p.464.
- GOODFELLOW, I., POUGET-ABADIE, J., MIRZA, M., Xu, B., WARDE-FARLEY, D., OZAIR, S., COURVILLE, A. and BENGIO, Y., (2014). Generative adversarial nets. In *Advances in neural information processing systems* (pp. 2672-2680).
- GRAMPP, W.D., (1989). *Pricing the priceless: art, artists, and economics*. New York: Basic Books.
- HAIR, J.F., BLACK, W.C., BABIN, B.J., ANDERSON, R.E. and TATHAM, R.L., (1998). *Multivariate data analysis*. NJ: New Jersey: Prentice hall.
- HAWLEY-DOLAN, A. and WINNER, E., (2011). Seeing the mind behind the art: People can distinguish abstract expressionist paintings from highly similar paintings by children, chimps, monkeys, and elephants. *Psychological Science*, 22(4), pp.435-441.
- HERTZMANN, A., (2018). Can Computers Create Art?. *Arts*, 7(2), p.18.
- HUSSAIN, F., 1(965). Quelques problèmes d'esthétique expérimentale. *Sciencias de l'Art*, 2, pp.103-114.
- ISRAFILZADE, K. and PILELIENÉ, L., (2018). Can machines paint?. *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2018*, 18(6.3), pp. 109–116.
- JACOBSEN, T., (2006). Bridging the arts and sciences: A framework for the psychology of aesthetics. pp.155-162.
- KAKOUDAKI, D., (2014). *Anatomy of a robot: Literature, cinema, and the cultural work of artificial people*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

- KIRK, U., SKOV, M., HULME, O., CHRISTENSEN, M.S. and ZEKI, S., (2009). Modulation of aesthetic value by semantic context: An fMRI study. *Neuroimage*, 44(3), pp.1125-1132.
- LEDER, H., BELKE, B., OEBERST, A. and AUGUSTIN, D., (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British journal of psychology*, 95(4), pp.489-508.
- LEDER, H., CARBON, C.C. and RIPSAS, A.L., (2006). Entitling art: Influence of title information on understanding and appreciation of paintings. *Acta psychologica*, 121(2), pp.176-198.
- LEVINSON, J., (1985). Titles. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 44(1), pp.29-39.
- LÉVY, C.M., MACRAE, A. and KÖSTER, E.P., (2006). Perceived stimulus complexity and food preference development. *Acta psychologica*, 123(3), pp.394-413.
- MARTINDALE, C. and MOORE, K., (1989). Relationship of musical preference to collative, ecological, and psychophysical variables. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 6(4), pp.431-445.
- MARTINDALE, C., MOORE, K. and BORKUM, J., (1990). Aesthetic preference: Anomalous findings for Berlyne's psychobiological theory. *The American Journal of Psychology*, pp.53-80.
- MULLENNIX, J.W. and ROBINET, J., (2018). Art expertise and the processing of titled abstract art. *Perception*, 47(4), pp.359-378.
- NISSEL, J., HAWLEY-DOLAN, A. and WINNER, E. (2015). Can Young Children Distinguish Abstract Expressionist Art From Superficially Similar Works by Preschoolers and Animals?. *Journal of Cognition and Development*, 17(1), pp.18-29.
- NOLL, A.M., (1966). Human or machine: A subjective comparison of Piet Mondrian's "Composition with Lines" (1917) and a computer-generated picture. *The psychological record*, 16(1), pp.1-10.
- NUNEZ, G.A., (2019). Between Utopia and Dystopia: Contemporary Art and Its Conflicting Representations of Scientific Knowledge. *Handbook of Popular Culture and Biomedicine* (pp. 245-258). Springer, Cham.
- OBVIOUS ART, (2018). *Edmond de Belamy - Obvious Art*. [online] Available at: <https://obvious-art.com/edmond-de-belamy.html> [Accessed 21 Feb. 2019].
- PALMER, S.E., SCHLOSS, K.B. and SAMMARTINO, J., (2013). Visual aesthetics and human preference. *Annual review of psychology*, 64, pp.77-107.
- PAN, Y. (2016). Heading toward Artificial Intelligence 2.0. *Engineering*, 2(4), pp.409-413.
- PELOWSKI, M., MARKEY, P.S., LAURING, J.O. and LEDER, H., (2016). Visualizing the impact of art: An update and comparison of current psychological models of art experience. *Frontiers in human neuroscience*, 10, p.160.
- RUSSELL, P.A. and MILNE, S., (1997). Meaningfulness and hedonic value of paintings: Effects of titles. *Empirical Studies of the Arts*, 15(1), pp.61-73.
- SCHWAB, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. New York: Crown Business.
- SHAMIR, L., NISSEL, J. and WINNER, E. (2016). Distinguishing between Abstract Art by Artists vs. Children and Animals. *ACM Transactions on Applied Perception*, 13(3), pp.1-17.

- SILVIA, P.J., (2005). Emotional responses to art: From collation and arousal to cognition and emotion. *Review of general psychology*, 9(4), pp.342-357.
- STEENKAMP, J.B.E. and GEYSKENS, I., (2006). How country characteristics affect the perceived value of web sites. *Journal of marketing*, 70(3), pp.136-150.
- STEINERT, S., (2016). Art: Brought to You by Creative Machines. *Philosophy & Technology*, 30(3), pp.267-284.
- STOCK, M., (2019). *Ai-Da, the humanoid robot artist, gears up for first solo exhibition*. [online] U.S. Available at: <https://www.reuters.com/article/us-tech-robot-artist/ai-da-the-humanoid-robot-artist-gears-up-for-first-solo-exhibition-idUSKCN1T6215> [Accessed 21 Jul. 2019].
- VARNEDOE, K., (2006). *Pictures of nothing: abstract art since Pollock*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

APPENDIX

Appendix 1. Computer-generated picture research by A. MICHAEL NOLL' (1966)



Left picture - “Computer Composition With Lines” (1964) by the author in association with an IBM 7094 digital computer and a General, Dynamics SC-4020 microfilm plotter. (©A. Michael Noll 1965).

Right picture - “Composition With Lines” (1917) by Piet Mondrian. (Reproduced with permission of Rijkmuseum Kroller-M idler, Otterlo, The Netherlands, © Rijkmuseum Kroller-Miiller.)

157

Appendix 2. List of abstract paintings used in the experiments:

Painting 1. "Houses of the Holy VI" Painting by STELLA MICHAELS / Wikimedia Commons/ (CC BY-SA 4.0)

Link:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Houses_of_the_Holy_VI%22_Painting_by_Stella_Michaels.jpg

Painting 2. " I Think of the Open Sea" Painting by JON SCHUELER Estate/ Wikimedia Commons/ (CC BY-SA 4.0)

Link:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SchuelerEstate-I_think_of_the_Open_Sea.jpg

Painting 3. "Creating Mischief" Painting by TODD WILLIAMSON/ Wikimedia Commons/ (CC BY-SA 4.0)

Link:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Todd_WILLIAMSON,_Creating_Mischief_\(60x60in\),_Oil_on_canvas_\(2016\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Todd_WILLIAMSON,_Creating_Mischief_(60x60in),_Oil_on_canvas_(2016).jpg)

Painting 4. Painting by HENNY VAN SETTEN/ Wikimedia Commons/ (CC BY-SA 4.0)

Link: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HvanSetten_C12.jpg

Painting 5. "Red Sea IV" Painting by STELLA MICHAELS/ Wikimedia Commons/ (CC BY-SA 4.0)

Link:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Red_Sea_IV%22_Painting_by_Stella_Michaels.jpg