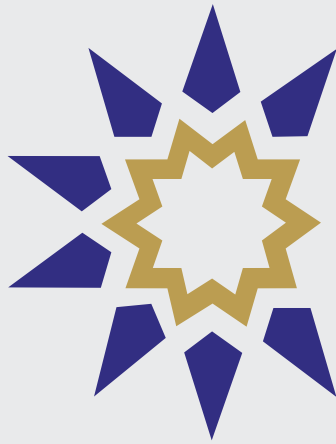
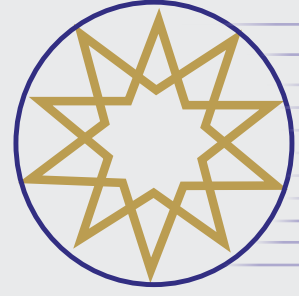


ISSN 2149-1755



YILDIZ
JOURNAL^{OF}
ART AND DESIGN

Volume 8
Number 2
Year 2021

YTÜ
PRESS

www.yjad.yildiz.edu.tr

Yayın Türü	Uluslararası, Çift Hakem Kör Değerlendirmeli
Yayın Sıklığı	Yılda İki Sayı, Altı Ayda Bir
Yayın Sayısı	Cilt 8 - Sayı 2 - Aralık 2021
e-ISSN	2149-1755
Yayıncı	Yıldız Teknik Üniversitesi
Baş Editör	Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN
Yayın Kurulu	Prof. Atilla İlkyaz (Gazi Üniversitesi); Prof. Birsen ÇEKEN (Gazi Üniversitesi); Prof. Dr. Canan DELİDUMAN (Karatay Üniversitesi); Prof. Dr. Hüsrev SUBAŞI (Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi); Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK (İstanbul Kültür Üniversitesi); Prof. Selahattin GANİZ (İstanbul Arel Üniversitesi); Prof. Safet SPAHIU (Tetova Devlet Üniversitesi, Makedonya); Prof. Leandro Faber LOPES (Federal University of Juiz de Fora- Brezilya); Prof. Şükrü Hanioglu (Princeton Üniversitesi); Prof. Dimitri CHOLAKOV (University of Shumen, Bulgaristan); Prof. Valeri CHAKALOV (University of Shumen, Bulgaristan); Prof. Uğur ATAN (Selçuk Üniversitesi); Prof. Dr. M. Hilmi BULUT (Cumhuriyet Üniversitesi); Prof. İlhan ÖZKEÇECİ (Yıldız Teknik Üniversitesi); Prof. Dr. Turan SAĞER (Yıldız Teknik Üniversitesi); Prof. Yusuf KEŞ (Süleyman Demirel Üniversitesi), Doç. Dr. Peno PENEV (St Cyril and St Methodius University of Veliko Tırnovo, Bulgaristan); Prof. Yusuf KEŞ (Süleyman Demirel Üniversitesi); Doç. Dr. Kenan ZEKİC (Uluslararası Saraybosna Üniversitesi, Bosna Hersek); Doç. Dr. Ali KILIÇ (Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi); Doç. Dr. Öykü Ezgi YILDIZ (İstanbul Kültür Üniversitesi); Doç. Dr. Ceyda DENEÇLİ (Nişantaşı Üniversitesi); Doç. Dr. Sevda DENEÇLİ (Nişantaşı Üniversitesi); Doç. Dr. Duygu DUMANLI KÜRKÇÜ (Arel Üniversitesi), Doç. Dr. Üyesi Ertan TOY (Yıldız Teknik Üniversitesi); Dr. Öğr. Üyesi Beste GÖKÇE PARSEHYAN (İstanbul Kültür Üniversitesi)
İngilizce Yazım Denetimi	Dr. Öğr. Üyesi Mustafa POLAT
©	Yıldız Teknik Üniversitesi, 2013
İnternet Sitesi	http://dergipark.gov.tr/yjad
Yazışma Adresi	Yıldız Teknik Üniversitesi Davutpaşa Kampüsü Taşkışla Binası 34220 Esenler/İstanbul
E-posta Adresi	mek@yildiz.edu.tr

Yıldız Journal of Art and Design, alan indeksleri tarafından taranan uluslararası hakemli bir dergidir. Dergimiz DRJI, ResearchBib, Google Scholar, BASE (Bielefeld Academic Search Engine), Electronic Journals Library, JournalSeek, Academic Keys, Scientific Indexing Services ve SOBIAD gibi uluslararası indeks ve veritabanlarında yer almaktadır.

Yıldız Journal of Art and Design is an international refereed journal indexed in field indexes. Our journal is currently indexed in international indices like DRJI, ResearchBib, Google Scholar, BASE (Bielefeld Academic Search Engine), Electronic Journals Library, JournalSeek, Academic Keys, Scientific Indexing Services and SOBIAD.



Orijinal Makale / Original Article

Dijital oyunlarda tipografinin tasarıma etkisi
The effect of typography on design in digital games

Merva KELEKÇİ

Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, İstanbul, Turkey

MAKALE BİLGİSİ

Makale hakkında

Geliş tarihi: 25 Eylül 2021

Kabul tarihi: 29 Aralık 2021

Anahtar kelimeler:

Dijital oyun, grafik tasarım, oyun, tasarım, tipografi.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 September 2021

Accepted: 29 December 2021

Key words:

Digital game, graphic design, game, design, typography.

ÖZ

Teknoloji, dijital medyayı beraberinde getirdiği gibi değişim hızını, gelişimini ve bunun yayılma sürecini de etkilemektedir. İnsan dijital ortamlı bir toplumda ihtiyaç duyacağı becerileri geliştirmek için teknoloji ile etkileşim kurması ve bu yöntemleri öğrenmesi gerekir. Elektronik, bilgisayarlı oyuncaklar, çevrimiçi hikâye ve okuma kitapları, bilgisayar, telefon, tabletler ve oyun konsolları için geliştirilen uygulamalar, dijital materyallerin kullanımını da etkileyerek yaygınlaşmasına yardımcı olmuştur. Son dönemlerde hızla artan çevrimiçi oyun ve uygulamaların motive edici yönleri kişinin öğrenmesini kolaylaştırmak açısından zorlukları, iş birliğini, katılımı teşvik edebilir ve problem çözme stratejilerinin geliştirilmesine yardımcı olur. Oyunların eğitici özellikleri üzerine inşa edilmiş ortam tasarımı, öğrenmeyi geliştirmek için uygun bir yol olarak kullanılabilir. Tasarımın hayatın her evresinde vazgeçilmez bir olgu olduğu düşünüldüğünde grafik tasarım öğelerinden tipografi dijital ortamda büyük bir önem taşımaktadır. Tipografinin amacı okuyucunun metni en iyi şekilde anlamasına yardımcı olmaktadır. Tipografinin tasarım içindeki vurgusu belirli bir amaca uygun olarak doğru şekilde tasarlanmalıdır. Oyun tasarımında kullanılacak tipografide iletişim sürecini daha iyi anlayabilmek için harfleri düzenleyerek boşluğu dağıtmak ve yazıyı kontrol etmek gibi birçok temel bileşen gereksinim doğrultusunda eklenerek tasarlanmalıdır. Bu çalışmada, dijital oyunlarda tipografinin tasarıma olan etkisi incelenmiştir.

ABSTRACT

Technology brings digital media with it, as well as affects the speed of change, its development and the process of its spread. In order to develop the skills that a person will need in a society with a digital environment, he needs to interact with technology and learn these methods. Electronics, computerized toys, online story and reading books, applications developed for computers, phones, tablets and game consoles have also influenced the use of digital materials and made them widespread. The motivating aspects of online games and applications, which have increased rapidly in recent times, can encourage challenges, cooperation, participation and help develop problem-solving strategies in order to facilitate one's learning. The environment built on the educational features of games can be used as a convenient way to enhance design and learning. Considering that design is an indispensable phenomenon in every stage of life, typography, one of the graphic design elements, is of great importance in the digital

*Sorumlu yazar / Corresponding author

*E-mail address: mervakelekci@gmail.com



environment. The purpose of typography is to help the reader understand the text in the best possible way. The emphasis of typography in design should be designed correctly, in accordance with a specific purpose. In order to better understand the communication process in typography to be used in game design, many basic components such as distributing space by editing letters and checking the writing should be added and designed in accordance with the requirements. In this study, the effect of typography on design in digital games is examined.

Cite this article as: Kelekçi M. The effect of typography on design in digital games. Yıldız J Art Desg 2021;8:2:53–61.

GİRİŞ

Kültür endüstrisi insanlara geçici keyifler vererek dünyanın yaşam alanı içinde zevkli bir biçimde gerçek yaşam koşullarını düşünmeden hareket edip gerçek yaşam alanlarından uzaklaştırmaktır. Teknoloji, kültür endüstrisinin önemli bir parçasıdır. Teknolojinin sınırsız olanakları bu anlamda medya endüstrisini doğrudan etkilemiştir. Teknoloji ile endüstrinin işleyişi değişim göstermiş bu alanda en çok etkilenen medya endüstrisi, yeni medya alanları olmuştur. Ürünlerin tüketim ve üretim alanlarından biri olan oyun endüstrisinin oluşmasını sağlayarak oyun içindeki teknolojik ürünler aynı zamanda pazarda tüketicilerin kullanımına sunulmaktadır.

Oyun endüstrisi her geçen gün büyüyen bir eğlence sektörü olma yolunda ilerlemektedir. 1970 ve 1980'lerin Amerika ve İngiltere'de başında atari video oyunlarının endüstrisinin gücü olmuştur. İlk zamanlarda oyun salonlarında giderek oynanan bu video oyunlar, zamanla insanların evlerindeki rahatlığında normal bir televizyonda oynanabilecek sisteme dönüşmüştür. İnternet kullanımının artması, kişisel bilgisayarlara sahip olma, verileri depolayabilmek için yeterli alan, oyun sektörünün gelişimini ve yayılmasını da doğrudan etkilemiştir. Konsollar geliştirilerek oyun sektöründe büyüyen grafik, ses kalitesine uygun oyunlar eklenerek eğlence sektörü evlere taşınmıştır. Farklı firmaların rekabetçi yönleri oyun sektörünün gelişmesini hız kazandırarak farklı bir pazar yaratmıştır. Bu da oyun endüstrisinin gelişimine katkı sağlamıştır.

PC ve video oyunları yeni bir platform yaratarak çevrimiçi oynanan popüler oyunlar haline gelmiştir. Konsol ile çevrimiçi oyun oynamaya yönelik girişimlerle özel oyunlar tasarlanmaya başlanmıştır. Rakip şirketlerin geliştirdiği oyunlar, bir önceki model için uyumlu hale getirilerek, mevcut oynanan oyunların sayısı arttırmıştır. Oyun oynarken oyun içindeki ses, görüntü ve oyundaki hissedilmesi gereken titreşim, sallanma vb. duyuşsal tepkiler için çeşitli donanım ve sürücü geliştirilmiştir. Oyun platformunun sürekli gelişmesiyle birlikte güncellemeler kullanım kolaylığı ile rahat oyun oynama deneyimini geliştirmeye devam etmektedir.

Oyun oynayan kişinin konforu sadece konsol, donanım ve sürücülerden oluşmamaktadır. Ses, görüntü kalitesi, grafik, tipografi, renk, ikonlar, butonlar vb. birçok tasarım ürün-

lerinin bir araya gelmesiyle bu bütünlük sağlanır. Oyunun kalitesini belirleyen bu öğeler dijital oyunlarda büyük önem taşımaktadır. Televizyon, bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb. birçok materyalde oynanan oyunların kalitesi hepsinde aynı olmalıdır ki, kullanıcı oyun oynarken bu konforu tüm aygıtlarda yaşayabilmeli ve oyunun devamlılığını sağlayabilmelidir. Bu bağlamda yapılacak tasarımlar kullanıcının deneyimini ve bir sonraki oyun seçimine de yansıtarak oyun içindeki konforun devamlılığını sağlayabilecektir.

TEKNOLOJİ, OYUN VE OYUN TÜRLERİ

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkarak kişinin mutlu olmasını ve zihin jimnastiği yaparak deneyimlerini tekrar edip, düzenli değişim göstermesidir (Akin, 2008).

Oyun, etkileşim ile karakterize edilen bir rekreasyon biçimidir. Oyun alanındaki reaksiyon, gelişen teknoloji farklı bir etkileşim içine girmektedir. Teknolojinin etkisiyle bilgisayar oyunları jetonlu makineler, el bilgisayarları, çok programlı ev oyunları, atari 2600, atari 5200 gibi makinelerinde ve kişisel bilgisayarlarda geliştirilmiştir.

Oyun, muhtemelen hobi olarak düzenli deneyimi olan bir terimdir. Geleneksel olarak yalnız bir rahatlama biçimi olsa da çevrimiçi çok oyunculu video oyunları da oyun oynamayı popüler bir grup etkinliği haline getirmiştir. Bilgisayar oyununun en yaygın biçimi beceri ve deneyimi, el-göz koordinasyon aynı zamanda devamlılık sağlayan oyunlar içerdiğinden çok oyunculu oyunlar tercih sebebi olarak seçilmektedir.

Oyunlar, her birinin popülerlik artışının doruk noktası olduğuna inanılan birçok "altın çağını görmüştür. Ancak yeni teknolojiler ve oyunlar ortaya çıktıkça, oyun oynayan kişi sayısı giderek artmıştır. Gelişen teknolojiyle oyuncunun oyun içindeki konforunu ve devamlılığını sağlayan konsollar, bilgisayarlar, akıllı cep telefonları, tabletler, hareket sensörleriyle kolayca oyun içine adapte olmayı sağlamaktadır.

Teknolojinin hızlı ilerlemesi oyun çeşitlerinin ve materyallerinin de yaygın olarak kullanılmasında yarar sağlamıştır. Oyuncaklar, elektronik hikâye kitapları, televizyon, kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları vb. sadece çocuklar için değil bu yeni oyun materyallerinin özellikle dijital oyunlar için eğitimcilerin kullanmış olduğu bir platform haline de dönüşmüştür.

Çeşitli oyun türlerinin belirli bir sınıflandırması yapılmamıştır. Sektörde bulunanlar, oyun geliştiriciler ve akademisyenlerin tamamı farklı sınıflandırmalar kullanmaktadır. İlk bilgisayar oyunu başlangıçta askeri ve akademik amaçlar için tasarlanmış ekipman üzerinde geliştirmiştir.

Oyun türlerinden beceri ve aksiyon oyunları (platform oyunları da denmektedir), reaksiyona bağlı oyunlardır; ilk nesil oyunlarının çoğu ise aksiyon oyunlarından oluşmaktadır. Kart oyunları, düşünmeyi sağlayan zihin geliştirici oyunlar olarak sayılmaktadır. Dövüş oyunları, kurgu ve bir geometri ile stratejik öğelerden yararlanılır. Labirent oyunları, oyun içinde bir tanımlama ile oyuncunun hareket ettirebileceği dengeli bir kombinasyon oluşturulur. Spor oyunları, macera oyunları, kart oyunları, savaş oyunları, eğitici ve çocuk oyunları, kişilerarası oyun çeşitleridir (Crawford, 2000). Oyunları türlerine göre seçim yaparak oynayan oyuncu, özgür bir biçimde oyunun mekân ve zamanla bağlantılı olarak nasıl devam edeceği konusunda belirsiz kurallar çerçevesinde, gerçekliğin dışındaki dünyanın kabul edilerek farkındalık duyması gerekir.

Dijital Oyun Tarihi

Bilgisayar oyununun tarihi, kısmen, bir teknoloji tarihidir. Bilgisayar oyunu, büyük miktarda veriyi işleyebilen ve bu verileri temsil edebilen teknolojiyi gerektirmektedir. Bilgisayar, teknolojinin kültür ile bağlantısını doğrudan etkilemektedir. Teknolojinin kültürel gelişmelere ilham verebileceği (veya mümkün kılabilceği) ve kültürel gelişmelerin yeni teknolojiye ilham olabileceği de tarih içinde görülmüştür.

İlk yazılan bilgisayar oyunu 1952 yılında OXO ve iki kişi ile oynanan İki Kişilik Tenis (Tennis for Two) kabul edilir. Bun iki oyun öncü olsa da en çok oynanan ve bilgisayar oyunu Spacewar olarak sayılmaktadır. 1962 yılında MIT’de, Stephen Russel tarafından geliştirilmiştir (Bellis, 2020).

1973 yılında Spacewar’dan sonra ilk video oyunu Pong yapılmıştır. Pong, grafikler, siyah bir arka plan üzerinde beyaz dikdörtgenlerle basit bir konseptte sahip olan eğlence odaklı bir video oyun türü olarak pazara çıkmıştır. Klasik aksiyon oyununun temel parametrelerinin çoğunu Space Invaders karşılar. Daha sonraki oyunlar, önceki oyunların özelliklerini ödünç alan belirli türlerin örnekleri halinde yayınlanmıştır.

Bilgisayar oyununun tarihindeki pek çok gelişme teknolojik değil, tamamen kavramsal olarak gelişmiştir. 1977’den 1993’e kadar olan süre tamamen tek oyunculu oyunların hakimiyetindedir. 1980’li yıllara bakıldığında çok oyunculu oyunlar popüler değildi, bunun sebebi ev bilgisayarlarından ağa bağlanmak pek mümkün olmadığından, kişisel bilgisayarların yaygın olduğu yıllarda daha baskın tek oyunculu bilgisayar oyunları ön planda olmuştur. Sonrasında metin oyunları, macera, hazine oyunları gibi oyunlar üretilmiştir.

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasından sonra oyun konsolları 1989 yılında üretime geçmiştir. 1992 yılında üç boyutlu oyunlar kullanıcının deneyimine sunulmuştur. Bu dönemle birlikte Wolfenstein oyunu üretilmiştir. Farklı bir bakış açısı ile oyuncunun hayatına giren Doom oyunu ve

1994 yılında Sonny tarafından üretilen Playstation oyun konsolu satışa çıkmıştır (Henry, 2002).

Mobil oyunların temeli ise Nokia cep telefonunun içinde bulunan Snake oyunu ile ortaya çıkmıştır. Sosyal medyanın gelişimi ile birlikte Farmville günlük oynanan oyun türleri içine girerek kullanıcılara farklı deneyimler sunmuş böylece yeni bir pazar oluşturmuştur (www.tudof.org).

DİJİTAL OYUNLARDA GRAFİK TASARIM

Teknolojinin gelişimi, bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile birlikte oyun endüstrisinde iyi grafiklerin kullanılması, oyuna eğlence değeri katarak oyunu önemli hale getirmiştir. Bir oyunun tasarımında en önemli faktörlerden biri etkileyici grafikler kullanarak oyunun oynanabilirliğini arttırmaktır. Bu faktörlerin başında renk, biçim, tipografi vb. birçok grafik eleman gelmektedir. Tasarlanan görseller oyuncunun oyunun başından sonuna kadar ekran içindeki algıladığı grafiklerin bütünüdür. Oyunun logosundan başlangıç ekranına, oyun mekânından, karakter tasarımına, metin yönlendirmeleriyle oyuna dair bütünlük sağlayan tasarımların tamamını içermektedir. Oyun içinde yapılan tasarımlar oyuncunun algılanabilirlik seviyesini artırarak oyunun çehresini değiştirmektedir.

Dijital oyunlar kullanıcı merkezlidir; zorlukları, iş birliğini, katılımı teşvik edebilirler ve problem çözme stratejilerinin geliştirilmesine yardımcı olurlar. Oyunlara artan ilgiyi doğru yönde kullanabilmek hem oyun sektörünün iyi bir yönde değişimine, hem de tasarım açısından olacak olan değişimlere önemli bir katkı sağlamaktadır.

Dijital bir oyun tasarlarken kullanılan her tasarım elemanın bir tamamlayıcı bir özelliği bulunmaktadır. Görülen nesne, karakter vb. tasarımlar hazırlanırken büyüklük, renk, açı, şekiller bir grup olarak algılanmaktadır (Ellis, 1958). Bir bütün içinde hazırlanan oyunlarda yapılan tasarımların bir grup halinde algılanması gözün takibi açısından önemli bir içerik oluşturmaktadır. Oyun içindeki hızlı geçişin odaklanılan nesne ya da karakterin gözü kesintiye uğratmadan devam etmesi gerekmektedir. Göz, fon-figür ilişkisinde yarım kalan şekilleri tamamlama eğiliminde olup, bu teoremler, gestalt ilkesinin temel özelliklerini taşıdığını göstermektedir.

Oyuncunun oyun içindeki tasarım elemanlarının bütünü algılayıp ve parçaları tamamlamayabilmesi gerekmektedir. Tasarımda bütünlük mevcut değilse tasarıma olan ilgi kaybolur ve adaptasyon ile ilgili problemler çıkar. Oyun içinde bütünlük, fiziksel parçaları bileştirerek bütüne ulaşmayı sağlar. Bu parçalar birbirlerine yakın olarak düzenlenmiş parçalar olarak algılanmaktadır. Karakteri, figürü, şekli, bütünden ayıran bir biçim olarak ayırt edilir. Oyun içindeki benzer biçim, ölçü, renk, açı, tona sahip olan elemanlar, birbirine yakınlıklarıyla olan dereceleri ile bir bütün olarak algılanır. Dijital ortamda hazırlanan figür, işaret ve arka plan olan fonu olarak görülür. Grafik tasarım içindeki iki ve üç boyutlu görseller herhangi bir yüzey üzerinde

doğru biçimde algılanmalıdır. Bir nesnenin ayırt edilebilmesi için fondan ayrılması gerekmektedir. Tek renkten oluşan bir fonun kontrast renkteki nesnelerin görünmesini ve ayırt edilebilmesini sağlamaktadır.

Grafik tasarım, oyun endüstrisi için önemli bir alandır. Tasarımcılar, oyunun nasıl geliştiği, oyun ortamını oluşturmak için metin kullanımı, görsel tabanlı oyunlarda geçişler, karakter tasarımı, ses, müzik, renk, illüstrasyon, animasyon ve video unsurları oyun tasarımında önemli bileşenlerdir. Bu bileşenler, oyuncunun kendini oyun deneyimine kapmasına ve oyun içinde sürekliliğin olmasını sağlamaktadır. Oyunların farklı kitlelere hitap etmesiyle grafik stillerinin oyun türlerine göre benzer tarzlarda tasarlanması gerekmektedir. Oyuncunun ilgi alanından olmamasına rağmen bir türe ait olan oyuna grafik tarzından dolayı tercih sağlayabilir.

Oyun Tasarımı ve Etkileşim

Dijital oyunların en önemli özelliği kullanıcı katılımının olmasıdır. Konu dijital oyunlar olduğunda dikkat edilmesi gereken bir diğer unsur ise etkileşimdir. Bir çok unsurun bir araya gelerek algısal bir durumu çözüme ulaştırmasını sağlayan bütünlerin oyun içindeki bileşenler birbirini etkilemektedir.

Hem görsel hem de teknik yaklaşımlarda, oyunlarda tipografinin kullanımı, basılı medyada kullanılanlara göre farklı yaklaşımlar sunar. Oyunun kapağında ve içeriğinde kullanılan tipografik çeşitlendirmelerde oyunun tarihçesine bağlı olarak dönemin izlerini yansıtabilir.

Oyun tasarımcısı oyuncunun dikkatini önemli olması gereken faktörlere odaklanmalıdır. Temel iki kişi arasındaki fark amaçlarına göre değişkenlik göstermektedir. Amaç; bir oyun eğitim veya eğlence amacıyla oluşturulduğunda temel prensiplerini etkileşimli hale getirmektir. Oyun, tasarımcının sunmak istediği mesajı vurgulamak için ayrıntıları kasıtlı olarak gizlemesidir. Teknik ayrıntılar, oyuna odaklandığı için bir yükümlülük değil, oyunun, gerçekliğini kendisi olmadan tümünü kapsayabilmesidir. Oyuna odaklanabilmek için oyuncunun içeriği anlamasına ve oyun içindeki cazip faktörleri ayırt edebilmesi sağlanır (Clark, Tanner-Smith, & Killingsworth, 2016). Oyun sistemi (kurallar, mekanikler), anlatı (tema, hikâye, karakterler) ve estetik (görsel-işitsel öğeler, sadakat, estetik seçimlerden oluşur. Bu seçimler, oyun içindeki öğrenmeyi bilişsel süreçleri destekleyerek duyguların rolünü vurgulamaktadır.

Oyun, duygusal gerçekliğin öznel ve kasıtlı olarak bastırılmış bir temsilini oluşturur. Bir oyun gerçekliğin objektif olarak doğru bir şekilde temsil edilmesi gereklidir. Bu da oyuncunun fantezisini desteklemek için oyuncuyu oyuna psikolojik olarak hazırlamaktadır (Krathwohl, 2002).

Oyun öğelerinin, sonunda gerçek olanı destekleyecek veya engelleyecek duygusal tepkileri (örneğin, can sıkıntısı, mutluluk, ilgi, endişe) üretme üzerindeki etkisini daha doğru bir şekilde etkileşim kurmasına yardımcı olacaktır.

Bilgisayar oyunu tasarımcısının çalıştığı ortamı iyice anlaması gerekir. Bu bilgisayar özel olanaklar sunar ve



Şekil 1. Claude Garamond tarafından tasarlanan Garamond yazı karakteri (<https://medium.com/>, 2021).

tasarımcıya özel kısıtlamalar uygular. Oyun tasarımcısı, kurnazca hazırlanmış karmaşık bir yol ağı oluşturmalıdır. Oyunun içinde sürpriz formüle etme yeteneği, oyuncunun eylemlerini analiz etme becerisi gerektiğinden, beklentileri ön plana çıkararak olay örgüsünü doğrulayıcı ve inandırıcı bir biçimde oluşturması gerekmektedir.

Oyunun nasıl bir şey olduğu ya da değiştiği değil, bunun nasıl değiştiği, neden ve her şeyin birbirine bağlandığı etkisidir. Bu nedenle, en yüksek en eksiksiz temsil biçimi ise etkileşimli temsildir. İnteraktif etkileşim içinde oyun, oynanabilirliğin cazibesini arttırmada önemli bir faktördür.

TİPOGRAFI

Tipografi, görsel sanatla bilgi verme arasında görüntünün ve sözcüklerin kesişmesini dinamizmin etkileşimiyle ifade etmesidir. Tipografinin asıl amacı harf ve kelimelerle oynayıp onlara bir hareket katarken okunabilirliği kaybetmemektir. Okunabilirlik, görsel kelimenin tasarlanarak sınırlarını belirten ve çözümleyen temel yapısıdır. Okunaklık esas olarak harflerin tasarımı ve kelimelerin kompozisyonu ile ilgilidir. Harflerin metin içindeki dizilimi ve düzenine bağlı olmasıdır.

Serif, san serif yazı biçimleri, süslemeli ve yapısal tasarımlar okunaklığı doğrudan etkileyen etmenlerdir. Yazı tiplerinde metnin işlevselliği, düzeni, netliği harflerin ifade edilme biçimi tasarımıyla bir bütündür. Okunabilirlik esas tutularak her satırda harfler, kelime ve metin satır içinde belirtilmesi gerekmektedir. Tipografi, tasarım noktasından bakıldığında düzen içinde görünmelidir (Casas-Las Luzzi, 2006). Böylece okunabilirlik seviyesi artarken aynı zamanda harflerin formları belirli bir hareket içinde tasarlanmaktadır.

Serif (Tırnaklı)

Serifler; uzantılar, çıkıntılar ya da bir karakterin uçlarından uzanan son vuruşlardır. Doğada dekoratif ve stilistik olmalarına rağmen, gözü bir karakterden diğerine yönlendirerek okunabilirliği arttırmaktadır. Keskin ve sivri hatlarla harfi biçimine göre farklı açılardan keserek, harfteki serif (tırnak) yapısını belirlemektedir (Şekil 1).

San Serif (Tırnaksız)

San serif yazı karakterleri serifsiz yani tırnaksızdır. Harfin köşelerinde herhangi bir çıkıntı ve uzantı yoktur. Harflerin vuruşları düz ve geometrik şekillere sahiptir (Şekil 2).

Her yazı tipinin farklı bir kişilik ve farklı duygu ve ruh hallerini aktarma yeteneği vardır. Yazı tipleri güç, zarafet, heyecan, samimiyet, korkaklık, üzüntü, neşe ve diğerleri ruh halleri uyandırabilirler. Tasarım içinde yazı tipi seçmek için hedefi belirlemek önemli bir sonuç vermektedir (Strizver, 2006). Tasarım içindeki ruh halini yansıtan yazı tipi metne odaklanırken konu hakkında fikir sahibi olmasını sağlayarak okuyucunun tüm duyguyu hissetmesine yardımcı olmaktadır.

Tipografinin en önemli özelliği bilgiyi okumak ve bilgiyi algılamaktır. Okunabilirliği en üst seviyeye çıkarmak için sayfanın yapısı görsel açıdan ayırt edici olmalıdır. Ekran içinde bilgiye doğrudan ulaşabilmek için metnin doğru okunması gerekmektedir. Harfler, kelime uzunlukları, sembol vb. karakterler göze çarpıcı bir biçimde sayfada kullanılmalıdır. Yazının kalınlığı, italik oluşu metnin farklı renklerde kullanılıyor olması okuyucunun dikkatini dağıtabilir.

Okunmakta olan metnin ya da satırın altındaki veya üstündeki harflerin, kelimelerin arasındaki mesafe görsel okumanın etkisini arttırabilir ya da azaltabilir. Göz, takip ettiği her kelimenin sonunda bir sonraki kelimeyi takip ederek satır atlar bu esnada olan boşluklar, kelimelerin bölünmesi gözde kopukluklara neden olur. Bu sebeple metni bölmeden belli bir düzende okunabilen yazı tipi, rengi ve metnin düzeni ile görsel bütünlük sağlanabilmektedir.

Yazı tipi metnin genel özellerinin etkisi bağlamında okumanın görsel süreç üzerine etkisi olduğunu aynı zamanda metnin okunabilirliğini tanımlamaktadır. Metnin anlaşılabilirliği yazı stiline kelimenin uzunluğunun ve kısalığının bilişsel bir etkisi olarak yansımaktadır. Odaklanması istenilen metnin içindeki harf düzenlenmelerinin okuyucunun daha önceki öğrenmelerini de kapsadığı bilinmektedir.

Oyun İçin Tipografi

Tipografi; bir tasarımda kullanılacak metinlerin, okunaklı, görünür ve estetik biçimde düzenleme sanatıdır. Konu video oyunları olduğunda dikkat edilmesi gereken bir diğer unsur ise etkileşimdir. Bu etkileşim animasyonlar ile zenginleştirilerek oyunun sanatsal ve görsel diline uygun biçimde tasarlanmalıdır.

Eski video oyunları vektör grafikler yerine metin karakterleri kullanılarak metin tabanlı oyunlarla yapılmıştır. Metin oyunları hiç video gösterimi olmayan bilgisayar sistemleri için geliştirilmiştir. Grafik oyunlardan daha az işlem gücü gerektiğinden 1970 yılından 1990'a kadar olan sürede metin oyunları daha yaygın olarak kullanılmıştır.

İlk metin oyunu olan 'Text Adventure', Crowther & Woods tarafından 1977 yılında yapılmıştır. Metin oyunları aksiyon oyunlarının tersine hızlı reflekslerle değil dikkat gerektiren ve metinsel olup oyuncu ile iletişim kurularak oynanan oyunlardır.



Şekil 2. Paul Renner tarafından tasarlanan Futura yazı karakteri (<https://www.digitalartsonline.co.uk>, 2021).

Optimum okunabilirliğe sahip metinler oluşturmak için görüntü ekranlarındaki yerleşim, renk ve tipografi kullanımıyla ilgili gözlenen kural ihtiyacını karşılamak için gerekmektedir. Fon ve figür arasındaki renk kontrastının doğru kullanılması ile yazıların okunabilirliği de artmaktadır. İnsan gözü, yapısı itibarı ile siyah fonda bulunan beyaz yazıyı beyaz fonda yazıdan bir miktar küçük olarak algılamaktadır. Bu sebeple kullanılan fon ve yazı rengi tasarım içinde büyük önem arz etmektedir. Zeminde yapılacak olan küçük değişimler okunabilirliği arttıracak gibi okumayı tamamen zorlaştıra da bilmektedir.

Harf, rakam, noktalama işaretleri ve semboller özünde, biçimdir ve tasarım elemanları içinde yerini almıştır. Her yazı karakteri kendi içinde farklı biçimsel özelliklere sahiptir. Kalın ve ince çizgilerden oluşmuş harfler, koyu ve açık lekelerden oluşmuş harfler. Metin arasında yazılan bu harfler okuma yönünü doğrudan etkilemektedir. Harflerin arası uzunluk, satır arası boşluk değerleri bir bütün olarak düşünülmeli ve tasarım oluşturulmada görseller ile ilişkisi göz önünde tutularak tasarlanmalıdır. Her oyun tipi birbirinden farklılık gösterir. Bu bağlamda seçilecek yazı tipi de oyun içindeki amaç, hedef, problem çözme biçimine göre seçilmelidir. Tipografiyi doğru kullanabilmek için harflerin anatomik yapısı bilinerek kelimeler yan yana seçilmelidir. Bir grafik tasarım ürünü olan tipografi, mesajı hedef kitle sine doğrudan yalın bir biçimde iletebilmelidir.

DİJİTAL OYUNLAR İÇİNDE KULLANILAN TİPOGRAFI

Dijital oyun, uygulamalı deneyim, dikkatli düşünme, sosyal etkileşim, eleştirel düşünme muhakeme ve yapılandırıcı yaklaşımın temel öğeleridir. Bir oyun, yalnızca bilginin gerçek, kavramsal, prosedürel veya meta-bilişsel transferinin oluşturulmasına izin vermekle kalmaz, aynı zamanda anlama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme becerilerini geliştirmeyi de hedefleyebilir (Kratwohl, 2002). Bu durumda dijital oyunlar için kullanılan



Şekil 3. Pong (<https://www.sitepoint.com>, 2021).

her ögenin oyuncun öğrenme sürecine de katkı sağladığı düşünülerek hazırlanmalı ve tasarlanmalıdır. Öğrenirken düşünemeyi, okuyup anlayabilmeyi sağlayan grafik öğeler seçilmelidir.

Dijital oyunlarda tipografik öğeler ile oyun konseptinin biçimi ve içeriği arasındaki bağlantının doğru konumlandırılması önemli bir etkidir. Oyun grafikleriyle tipografik öğelerin etkili biçimde kullanılması gerekmektedir. Böylece oyun içindeki öğrenme seviyesi daha hızlı bir biçimde artarak oyuncunun oyun içinde zevk almasına yarar sağlayacaktır.

1972 yapımı atari oyunu 'PONG', video oyunlarında tipografi kullanımının ilk örneklerindedir. 'PONG', da tipografi, skorları göstermek, press start, player one veya game over gibi bildirimleri belirtmek için seçilen tipografi sade ve de işlevsel olarak kullanılmıştır. Dönemin sınırlı teknolojik imkanları bu oyunlardaki tipografi kullanımını basit ve amaca uygun üretilmesinin sebebi olarak bilinmektedir.

Tipografik belirteçler basit ve anlaşılır biçimde siyah zemin üzerine yazılan dişi yazı ile vurgulanmıştır. Sayısal ortamın piksel görünümü ile bağdaştırılan tipografi, oyun içinde dijital vurgusunu açıkça belirtmektedir (Şekil 3).

Dijital oyun oynamanın yalnızca katılımcıların gerçek/hatırlama süreçlerini iyileştirmedeğini, aynı zamanda problemler için birden fazla çözümü tanıyarak problem çözme becerilerini de geliştirdiğini göstermektedir.

Grafik teknolojisi geliştikçe tipografi oyunların sanat yönetiminin bir parçası olarak görülmeye başlanmıştır. Bu durumun bariz örneklerinden birisi ID Software'in 1992 yılında çıkan Wolfenstein 3D oyunudur. Oyunda bilinçli bir tipografik kullanım olduğu, logotype için seçilen Alman Gotik fonttan da anlaşılmalıdır (Şekil 4).

Gotik harfler birbirine yakın yazılmaktadır, bunun nedeni ise metin içinde yer kazanmaktır. 16. Yüzyılda 'Textura', 'Rotunda', 'Batarde', 'Cursive' ve 'Fraktur' gotik tarzda yazılan yazı tiplerinden bir kaçıdır. Gotik yazı sert ve düz formlardan oluştuğundan okumada zorlayıcı etkisi olduğu görülmektedir. Espas aralıklarının okunabilirliği azalttığı da metin içinde açıkça seçilmektedir.

Modern oyunlarda ise tipografi, oyunu daha estetik ve özgün kılan bir unsurun yanı sıra markalaşmanın da önemli bir etmenidir. Fallout 4'ün tanıtım afişlerinde ve billboardlarında kullanılan font ve logotype oyun menüsündeki ile aynı olması da tasarım açısından bütünlük sağlamaktadır.



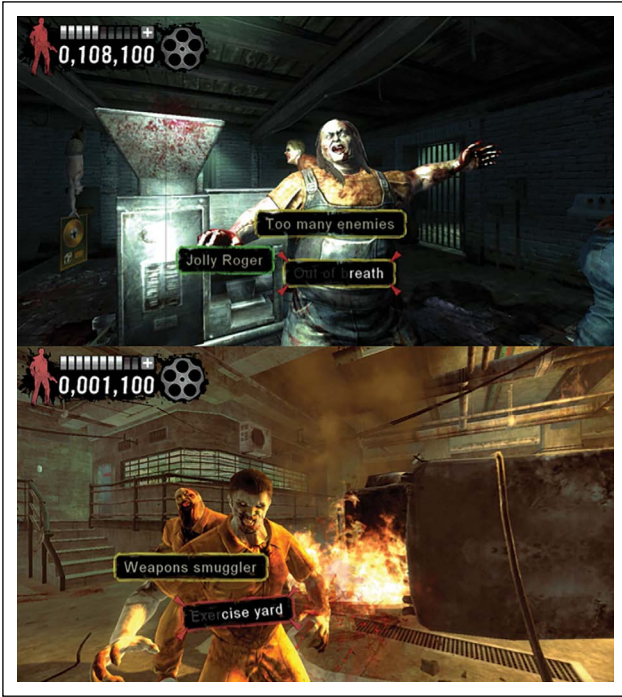
Şekil 4. Wolfenstein 3D (<https://www.gamesdatabase.org>, 2021).



Şekil 5. Fallout 4 (<https://www.dailybillboardblog.com>, 2021).

Zemin içinde kullanılan yazı tipinin rengi ile ayırt edici olması oyuncunun oyuna adapte olarak dikkat çekmektedir.

Oyun ve reklam tanıtımlarının aynı perspektifte yayınlanması oyunun içinde önemli bir bütünlük sağlamaktadır



Şekil 6. Typing of The Dead (<https://store.steampowered.com>, 2021).

(Şekil 5). Oyun için tasarlanan maskotun ve tipografinin yumuşak çizgilerden oluşması oyunun oyuncu ile bağ kurduğunu göstermektedir.

Video oyunlarının sahip olduğu interaktif yapı sayesinde kimi oyunlar tipografi markalaşmanın ve görsel kimliğin önemli bir unsuru olmayı aşmış, bizzat oyunun kendisi olmuşlardır. “Typing Of The Dead” oyununda oyuncu; zombileri alışıldığı gibi vurmaya yerine hızlı yazma becerileri ile sınanmaktadır.

Bu tarz oyunlarda kullanılacak yazı tiplerinin kısa sürede anlaşılır ve okunabilir olması gerekmektedir. Oyuncu için süre kısıtlı olduğundan kullanıcının oyun içindeki dikkatini dağıtmadan aktif olmasını ve devamlılığını sağlaması gerekmektedir (Şekil 6).

TİPOGRAFİNİN OYUN İÇİNDEKİ TASARIMA ETKİSİ

Tipografi, harflerin tasarımıyla birleşerek ortaya çıkan form, işlev, metin gibi bileşenlerini içerir. Tipografi, harfi ve metni etkileyen gerçek bir unsurdur. Fonksiyonellik ve form açısından okunabilirlik aynı zamanda tasarımda diyalektik bileşenlerden oluşmasını sağlamaktadır. Tasarım öğeleri metni okunabilirlik seviyesine çıkararak oran-orantı, denge, bütünlük gibi görsel etkileşimler oluşturmaktadır. Böylece biçim, işlevsellik okuma optimizasyonunu ileri seviyeye taşımaktadır.

Harfler ve kelimelerin estetik birer yargı olması, harflerin ve metinlerin dahil olduğu işlevsel koşullara bağlı olarak tipografinin biçimi de farklılık göstermektedir. Şekil ve

işlev tipografide okunabilirliği artırır. Tipografi, bilgiyi aktarmak için görsel olarak tasarım ve estetikten etkilenir ve etkileşimi sağlar. İletişim teknolojisi ile birleştirilip oyun içine uyarlayabilmek ve tipografiyi sadeleştirerek sistematik bir biçime dönüştürmektedir.

Metnin okunabilirliği ve anlaşılabilirliği işlevsel karakterlere bağlıdır. Eğer metin güçlü ise o zaman verilmek istenen mesajda güçlüdür. Bu metnin işlevselliğini etkileyen bir faktördür. Yazı yazma ve tasarımı görsel işaretlerin ya da içeriğin fonksiyonelliğini vurgulamaktadır. Tipografiyi anlamak için daha geniş bir duygu, yani bir tasarım süreci olarak, tasarım ve harflerin işlevini, tipografik tasarıma odaklanmayı sağlamaktadır.

Anlamadığınız bir dilin metnine baktığınızda, harflerin estetik yapısını daha net görüp algılayabilirsiniz. Her harfin dokusu ve biçimi metin içinde daha anlaşılabilir görülmektedir. Harflerin formları fonksiyonellik açısından metin içinde aktif olarak kullanılmalıdır. Böylece algılanabilirlik artmaktadır.

Dijital oyun tasarımında görsel etkinin yanında gerekli olan tipografi, oyuncunun oyun içindeki dikkatinin devamlılığını sağlarken bir yandan komutları daha kolay algılayabilmesini sağlayacaktır. Dijital oyunları tasarlayan sanatçı, tipografiyi ve tasarımı ön planda tutarak oluşturmak gerekmektedir. Çünkü bu bileşenler bir bütünlük oyun içinde bütünlük sağlayarak oyuna adaptasyonu da güçlendirmektedir.

Metin, tipografik değişkenlerin etkilerinin birlikte ve etkileşim kurduğu karmaşık bir uyarıcıdır, okuma hızının ve konforunun belirlenmesi için yapılması gereken değişkenler vardır. Metin içi karmaşıklığa rağmen, metnin şeklini ölçen basit algoritmaların hem okuma hızını hem de yazı tipi seçiminin doğru yapılması gerekmektedir. Oyunun tarihi, içeriği, girişi ve bitişi içindeki tasarımı ile bir bütün oluşturmaktadır. Metnin süreli olarak görmeyi engellemeden oyunda okunabilirlik düzeyini artırması ve harf vuruşlarından metnin tamamı ile uyumlu bir yazı stili kullanılması oyunda bütünlük sağlayacaktır.

Bir oyunun tipografik unsurları, kullanıcı ile oyun arasındaki bağlantıyı sağlamaya ve kullanıcıyı oyuna yönlendirmeye yardımcı olur. Kullanılan yazı karakterlerinin seçimi konu, kavram ve izleyici açısından tipografinin doğru kullanım ilkelerini ön planda tutmaktadır.

Oyuncu tarafından karşılıklı kullanıcı ara yüz tasarımı, yazı tipinin görsel bir sistem olarak nasıl dinamik bir kontrast sistemi olarak (rengi, biçimi, ritmi ve stili) arka planına göre etkileşimi sağladığı bir bütünlük içinde yansıtılmalıdır.

SONUÇ

Tipografiyi oyun dünyasında oyunlardan ayrı tutmak mümkün değildir. Tipografik öğeler bir oyunun önemli unsurları içinde yer alır. Bir oyunun tipografik öğeleri, temel tasarım öğeleri gibidir kullanıcı ile oyun arasındaki bağlantı kurulur ve kullanıcının oyun sırasında yönlendirilmesine yardımcı olur.

Oyun tasarımında tipografik uygulamalar okunabilirlik, estetik, oran-orantı, görsel uyumluluk ve bilgi vermek için teknik ve sanatsal becerinin birlikte yürütülmesini sağlamaktadır.

Oyun tasarımının altında yatan hikâye ve konsept tasarımından oluşan karakter, nesne ve ortam tasarımının yanı sıra, oyunlardaki yazı tipi seçimi de dikkate alınması gereken noktalardan biridir. Tipografik öğeler, oyun tasarımının önemli tasarım unsurlarının yanı sıra karakter, ortam ve seviye tasarımıdır.

Bir oyunun tipografik öğeleri, kullanıcı ile oyun arasındaki bağlantıyı sağlamak ve kullanıcıyı oyuna yönlendirmek için önemli bir unsurdur. Bu açıdan, oyunun açılış sahnesinden logosunda, menü içeriğinde ve yönlendirmede kullanılan yazı tipi seçimi önem kazanmaktadır. Yazı karakteri seçilirken, tüm dillerdeki karakterleri ve aksan harflerini barındırması global piyasada satışı açısından oldukça önem arz etmektedir. Bu bağlamda oyuna uygun seçilecek yazı tipi, oyunun içeriğine ve konseptine uygun olmalıdır.

Çizgi ağırlığı, taban yüksekliği ve oranları, eksen eğikliği, kare, yuvarlak, dar, geniş, uzatılmış formlar dikey ve yatayda yükseklik biçimleri vb. harf değerlerine dikkat edilerek seçilmesi, oyun tasarımındaki tipografinin doğru kullanımını sağlayacaktır.

Oyun için yazı tipi seçerken yazı aileleriyle bir grup oluşturulması oyunun bütünselliği açısından önemli olacaktır. Temelde aynı tasarıma sahip fakat biçimsel unsurlarda farklılık gösteren fontların da kullanılması kontrastlık oluşturacağından tasarımda görsel olarak bir bütünlük sağlayacaktır.

Oyun içinde seçilen tipografi oyuncunun dikkatini uyarı metinleri, harfler, renklerle canlı tutmalıdır. Oyuncunun kompozisyon içinde görüntü ve metaforlar oluşturarak oyun içinde aktif kalmasını sağlamalıdır.

Oyun tasarımında kullanılan tipografi, oyunun doğasını ifade eder. Hedefe odaklanarak oyun içindeki tipografi yazı biçimleri yaş, dikkat süresi, demografik kitleye uygun tanımlanarak başlanmalıdır. Çocuklara yönelik bir oyunda, onların kolayca okuyabileceği ve dikkatlerini çekebilecek yazı tipleri kullanılmalıdır. Gençlere uygun olan daha hareketli, etkileyici yazı tipleri seçerken, orta yaşlarda bulunanların okunaklılığı seviyesi yüksek yazı tipleri belirlenmelidir. Tasarım hedefi belirlendikten sonra yazı tipi seçenekleri önemli ölçüde daralmış olup oyun için doğru yazı tipi belirlenebilecektir.

Okunaklılık ve okunabilirlik yazı tipinin tasarıma göre ayarlanma biçimini okuma kolaylığı ve netliğini ifade etmektedir. Bir yazı tipinin okunabilirliği özellikleriyle ilgilidir. Harfin boyutu, yüksekliği, et kalınlığı, karakter şekilleri, kontur kontrastlığı, serifli ya da serifsiz, harfin ağırlığı gibi etkenlerdir. Okunaklılık ise hedef kitlenin dikkatini süre boyunca ekran ayırmadan metin içindeki ruh halini verilmek istenen hissi iletir. Okunabilirlik, yazı tipini nasıl kullanıldığı ile de ilgilidir. Yazının okunabilirliği arasında boyut, satır aralığı, satır uzunluğu, hizalama, harf aralığı ve

kelime aralığına etki eden faktörlerdir. Böylece okunaklı bir yazı tipi ayarlanabilir. Okunması zor bir yazı tipini bile bu ayırt edici özelliklerle okunaklı hale getirilebilir.

Oyun tasarımı, oyunda kullanılan tipografik öğelerin oyunun logosundan doğru şekilde kullanılması giriş sahnesinden son sahneye kadar olan, oyunda özgün bir dilin yaratılmasına yardımcı olur. Bir oyunda kullanılacak yazı tipi seçimi, oyunun türü dikkate alınarak yapı, içerik, hedef ve dili dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Seçim aşamasında estetik, uygunluk, okunabilirlik ve okunaklılık dikkate alınmalıdır. Tipografik ayarlamalar da aynı zamanda oyun içi iletişimdeki başarıyı belirlediğinden dikkat dağıtan unsurlardan uzak durulmalıdır.

Video oyunlarındaki metinler yerlerine ve kullanım amaçlarına göre ayarlanmalıdır. Önemli olan metinlerin estetik ve uygunluk çerçevesinde okunabilirliğini ve okunaklılığını sağlamaktır. Bunlara ek olarak tipografik unsurlar, kullanıcının dikkatini dağıtmadan oyun içinde konsept ile uygun olarak tasarlanmalı, oyun grafiklerinde kullanılacak renk, biçim, stil olarak tasarlanması da oyun içinde bütünlük sağlayacaktır.

Etik: Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun bulunmamaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, bu makalenin araştırılması, yayınlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili olarak herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

- Akın, E. (2008). *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma* [Yüksek Lisans Tezi]. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Bellis, M. (2020, Ağustos 27). The History of Spacewar: The First Computer Game. thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412 adresinden alındı
- Building a Pong Clone in Unity: UI and Gameplay. (2021, 04 20). <https://www.sitepoint.com/building-a-pong-clone-in-unity-ui-and-gameplay/>
- Casas-Las Luzzi, F. (2006). *Cinedesign: Typography And Graphic Design in Motion Pictures - The Am Pas Awards 1927 To 2004 Best Pictures*. Doctor of Philosophy in The Steinhardt School of Education New York University,

- 22–34.
- Clark, D., Tanner-Smith, E., & Killingsworth, S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. 79–122. [CrossRef]
- Crawford, C. (2000). *The Art of Computer Game Design*. Washington State University.
- Game Database. <https://www.gamesdatabase.org>. (2021, 04 01).
- Harris, M. (2017). Here's everything you should know about Futura, on its 90th anniversary. <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/typography/heres-everything-you-should-know-about-futura-on-its-90th-anniversary/#3>
- Henry, L. (2002). *Shall We Play a Game*. California: Stanford University.
- Jiayi, Z. (2017). Typeface Research (Garamond). <https://medium.com/communication-design-fundamentals-spring-2017/typeface-research-garamond-d0e5c7070b3d>
- Medium is a place to write, read, and connect. <https://medium.com/>. (2021, 03 15).
- Krathwohl, D. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. [CrossRef]
- Landscape Illustration tips from leading illustrators. <https://www.digitalartsonline.co.uk>. (2021, 03 20).
- Steam. <https://store.steampowered.com>. (2021, 03 10).
- Strizver, I. (2006). *Type Rules The Designer's Guide to Professional Typography*. Canada, John Wiley & Sons, Inc.
- This game may contain content not appropriate for all ages, or may not be appropriate for viewing at work. <https://store.steampowered.com/agecheck/app/246580/>
- Wolfenstein 3D - Nintendo Game Boy Advance - Artwork - Title Screen. <https://www.gamesdatabase.org/media/nintendo-game-boy-advance/artwork-title-screen/wolfenstein-3d>
- Fallout 4 Main Menu, Cant click anything. Available at: https://www.reddit.com/r/fo4/comments/edpi17/fallout_4_main_menu_cant_click_anything_pc/ Accessed on Dec 31, 2021.
- Pinterest Vault-Tec corporation's mascot, 'Vault Boy'. Available at: <https://tr.pinterest.com/pin/247627679488892063/>. Accessed on Dec 31, 2021.



Orijinal Makale / Original Article

Jeneratif sanat: Nöroplastisite ve derin öğrenme ilişkisinde post dijital dönüşümler

Generative art: Post-digital transformations in the relationship between neuroplasticity and deep learning

Engin GÜNEY¹ , Serpil UYSAL² 

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Samsun, Turkey

²Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Samsun, Turkey

MAKALE BİLGİSİ

Makale hakkında

Geliş tarihi: 06 Ağustos 2021

Kabul tarihi: 29 Ekim 2021

Anahtar kelimeler:

Derin öğrenme algoritmaları, jeneratif sanat, nöroplastisite, post dijital kültür, yeni medya sanatı.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 August 2021

Accepted: 29 October 2021

Key words:

Deep learning algorithms, generative art, neuroplasticity, post digital culture, new media art.

ÖZ

21. yüzyılda kültürel dinamiklerin birbirleriyle etkileşimi bireysel ve toplumsal dönüşümleri hızlandırmaktadır. Sanal ve gerçek ayrımının giderek ortadan kalktığı, organik ve organik olmayan arasındaki hibrit yaşam, insan beyninin ve doğadaki problem çözüme becerilerinin modellendiği teknolojilerle kurgulanmaktadır. Düşünce, duyu ve davranış geliştirebilen insan beyni, özgünlüğü, yaratıcılığı, hayal gücü, her yeni öğrenmeyle kendini dönüştürebilme potansiyeli, iletişim ağı ve örüntü oluşturabilme becerisiyle benzersiz bir bağlantısallığa sahiptir. Zihin inşa edebilen şuurlu insan beyninin makinelerle entegrasyonu ve insansı teknolojilere atfedilen üstünlük algısı, post dijital bir kültür tasarlamaktadır. Teknoloji ve ideoloji gibi kültürel dinamiklerin etkisinde biçimlenen yeni sanat ekolojileri jeneratif sanatın kapsamını ve üretim motivasyonlarını dönüştürmektedir. Dönemin bilimsel bilgisinin ve teknolojisinin kullanıldığı jeneratif sistemler, post dijital süreçte yapay zekâ ve derin öğrenme algoritmalarıyla tasarlanmaktadır. Çalışmada, bir donanım olarak insan beyninin ve derin öğrenme algoritmalarının benzerlikleri ve ayrıştıkları hususlara temas edilerek insan ve insan olmayan arasında kurgulanan hibrit yaşam ve post dijital zeminde biçimlendirilen algılar sorgulanmaktadır.

ABSTRACT

The interaction of cultural dynamics with each other in the 21st century accelerates individual and social transformations. The hybrid life between organic and inorganic life, where the distinction between virtual and real has gradually disappeared, is constructed with technologies that model the human brain and problem solving skills in nature. The human brain, which can develop thought, emotion and behavior, has a unique connectivity with its originality, creativity, imagination, the potential to transform itself with every new learning, communication network and the ability to create patterns. The integration of the conscious human brain, which can construct the mind, with machines and the perception of superiority attributed to

*Sorumlu yazar / Corresponding author

*E-mail address: serpil.uysal11@gmail.com



humanoid technologies are designing a post-digital culture. New art ecologies shaped under the influence of cultural dynamics such as technology and ideology transform the scope of generative art and production motivations. Generative systems using the scientific knowledge and technology of the period are designed with artificial intelligence and deep learning algorithms in the post-digital process. In this research, the similarities and differences between the human brain and deep learning algorithms as hardware are discussed. The hybrid life designed between human and non-human is examined through generative art applications and the perceptions shaped by post digital culture are questioned.

Cite this article as: Güney E, Uysal S. Generative art: Post-digital transformations in the relationship between neuroplasticity and deep learning. Yıldız J Art Desg 2021;8:2:62–74.

GİRİŞ

Kültürel dinamiklerin birbirleriyle etkileşimi ve dönüşümleri sonucu her dönem kendi ekolojisini biçimlendirmektedir. Buhar, elektrik ve bilgisayar teknolojilerinin ardından dördüncü sanayi devrimi yeni medya teknolojileriyle gerçekleşmekte ve yaşamın her alanını kuşatan teknolojik yenilik kendi kültürel yapısını inşa etmektedir. Beynin işlem yapma becerisini taklit eden algoritmalar, bu kültürel yapının zeminini oluşturmakta, insan yaşamına hızlı etkileşim ve kolaylık sağlamaktadır. Bununla birlikte geliştirilen insansı teknolojiler, sanal ve gerçek arasındaki yitirilmiş sınırlar, insan biyolojisinin bionik bir makineye dönüştüğü siborglar ve yeni yaşam modellerinin öngörüldüğü felsefi ve ideolojik yaklaşımlarla yeni gerçeklik algıları biçimlendirilmektedir. Post dijital kültür ekseninde üretilen gerçeklik algısı bireylerin, toplumların ve devletlerin psiko-sosyal, teknolojik, ekonomik ve politik pek çok kültürel dinamiğini etkilerken yeni sanat ekolojilerini de ortaya çıkarmaktadır. Jeneratif sistemlerle üretilen fraktal yapılar, kusursuz ahenge ve estetik değere sahip çalışmalar yerini bilinçli olarak üretilen hatalara, aksaklıklara, dışavurumcu tavrın hissedildiği etkilere bırakmaktadır. Çalışmada bir donanım olarak insan beyninin nöroplastisitesi ve beynin klasik iletişim yapısının modellendiği derin öğrenme algoritmalarının sınırlılıkları ve potansiyelleri araştırılmakta, post dijital kültürde insan ve insan olmayan arasında kurgulanan hibrit ilişkinin nasıllığı sorgulanmaktadır.

Nöroplastisite ve Derin Öğrenme İlişkisi

Geçmişten günümüze beyin anatomisinin, fizyolojik ve kimyasal yapısının araştırıldığı, insan düşünce, duygu ve davranışlarıyla ilgili gerçekleştirilen keşiflerin ödüllendirildiği ve geniş bütçeli projelerin desteklendiği görülmektedir. Uzbay, 21. yüzyılın “beyin yüzyılı” olarak ilan edildiğini belirtmekle birlikte insan beyin yapısını ve davranışlarını çözümlenebilmek için farklı disiplinlerde “nöro” ön ekiyle “nörobilim, nörofelsefe, nörotarih, nörohukuk, nöropazarlama, nöroetik” gibi yeni alanların geliştirildiğine dikkat çekmektedir (Uzbay, 2015). Beyni anlayabilme uğraşısı, yeni yüzyılın yeni paradigmasını oluşturacak olan felsefe, bilim, teknoloji, sanat, ekonomi, ideoloji gibi kültürel dinamiklerin odağında bulunmaktadır.

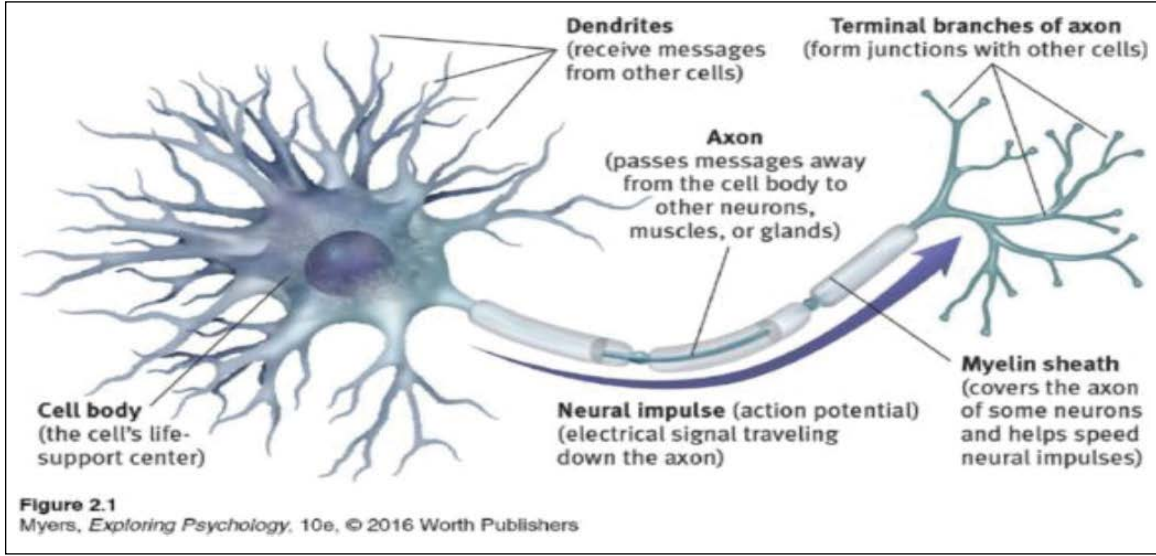
21. yüzyılın büyük sıçramalarından olan yapay zekâ teknolojileriyle doğanın üretim yöntemleri, canlılığa ait problem çözme biçimleri ve evrimsel gelişim süreçleri modellenilebilmekte; farklı problemlere göre etkin çözümler üretilmektedir. Yapay zekâ teknolojilerinin alt başlıklarından olan derin öğrenme algoritmaları ise nöron yapılarının, işlevlerinin ve sinirsel iletişim ağının taklit edildiği bir problem çözme yöntemidir.

Sinir sisteminde iletişim, “nöron” ve “glia” adındaki sinir hücreleri tarafından gerçekleştirilmektedir. Glia hücreleri hakkındaki sınırlı bilgi sinir sisteminin en temel yapısının nöronlar olduğu düşüncesini ortaya çıkarmış ve yakın zamana kadar “öğrenme, hatırlama, düşünme ve algılama gibi bilişsel davranışları da içeren her türlü insan davranışlarında” nöronların önemi vurgulanmıştır (Cüceloğlu, 2015, s. 54).

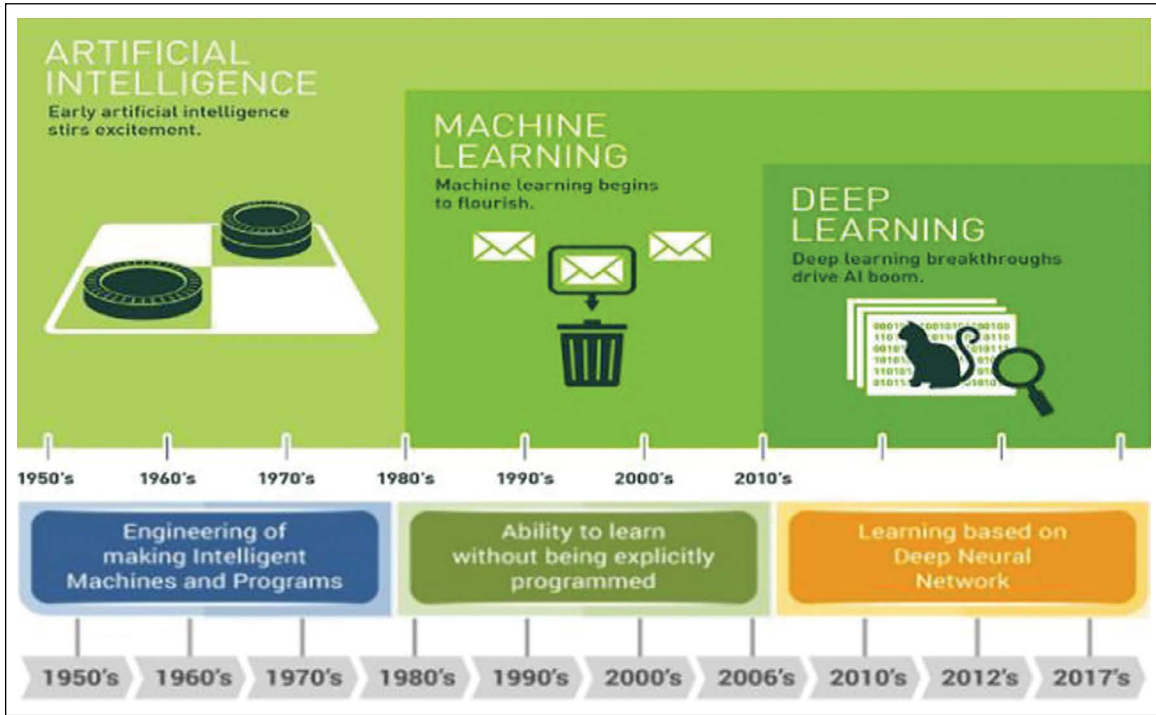
Şekil 1’de bir nöron hücresinin yapısı ve iletimin aktarılma yönü belirtilmektedir. Hücre gövdesi, dentrit ve akson olmak üzere üç kısımdan oluşan nöronlar; duyu alıcılar (reseptör), diğer nöronlar ve kaslarla iletişim kurmaktadır. Bir sinir hücresinin dentriti ve diğer sinir hücresinin aksonu arasında “sinaptik boşluklar” bulunmaktadır. Sinaps, Yunanca “synaptein” sözcüğünden gelmekte olup “syn” birlikte, “haptein” kucaklamak ve “sinaptein” “birlikte kucaklamak” anlamına gelmektedir. Beyinde yer alan yaklaşık 100 milyar nöron birbiriyle sayısız sinaps kurma alternatifine sahiptir (Uzbay, 2015, s. 128).

Sinir hücresinde ileti, “aksiyon potansiyeli” adı verilen hücre içi ve hücre dışı yük değişimleriyle iletilirken; nöronlar arasında “sinaptik kesecik”lerde üretilen “nörotansmitter” denen kimyasal aktarıcılarla sağlanmaktadır. Nöronlar arasındaki bu iletişim, elektro-kimyasal bir etkileşimdir. Uyarıcının şiddeti her ne olursa olsun ileti, “ya hep ya hiç” ilkesiyle taşınmaktadır. Bir uyarıcının şiddeti ya da zayıflığı akımın elektriksel potansiyelinde bir farklılık oluşturmazken ateşleme sıklığına etki etmektedir (Cüceloğlu, 2015, s. 58-61).

Bilgisayarın “0 ve 1”lerden oluşan ikili sistemini andıran temel çalışma prensibi, kablolarla benzetilebilen mikroskopik düzeydeki iletişim ağı ve “elektriksel” iletim, beyin ve bilgisayar arasındaki benzerlikleri ortaya koymaktadır. Teg-



Şekil 1. Aksonlarda aksiyon potansiyelinin iletimi.



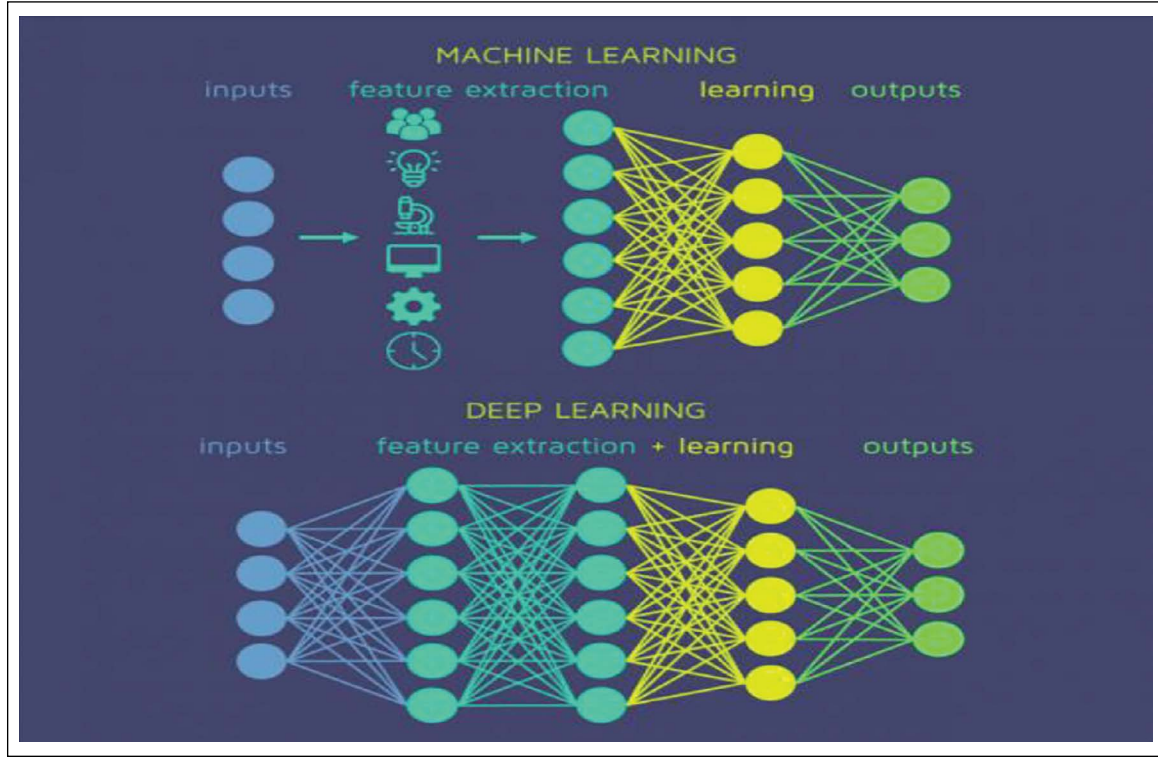
Şekil 2. Yapay zekâ gelişim süreci.

mark tarafından “biyolojik olmayan zekâ” olarak tanımlanan yapay zekâ, “insan beyninin çalışma mekanizmalarının anlayabildiğimiz kadarıyla taklidi” olarak tanımlanmaktadır (Canan ve Acungil, 2018, s. 57). Beynin çalışma prensiplerinin modellendiği yapay zekâlarla insanın “düşünme yöntemleri analiz edilmekte ve benzeri yapay yönergeler” geliştirilmektedir (Güney ve Yavuz, 2020, s. 417).

Şekil 2’de yapay zekânın yıllar içindeki gelişimi, “makine öğrenmesi” ve “derin öğrenme”nin tarihsel süreci yer almaktadır. Nöronlar arası iletişimin modellendiği tekno-

lojiler, “çok katmanlı yapısından dolayı ‘derin’ olarak adlandırılmaktadır” (Yavuz, 2020, s. 80). Derin öğrenmenin tarihi oldukça eskidir ancak günümüzde eğitimi için yeteri kadar verinin olması ve bu veriyi işleyecek donanımsal alt yapı sayesinde yeniden önem kazanmıştır (İnik ve Ülker, 2017, s. 85).

Şekil 3’te, klasik makine öğrenme teknikleriyle model tanımlanması uzmanların uzun uğraşları ve ön işlem gerektirirken; derin öğrenmede ham veri üzerinden öğrenme gerçekleştirilmektedir. “Verinin temsili”nden öğrenme



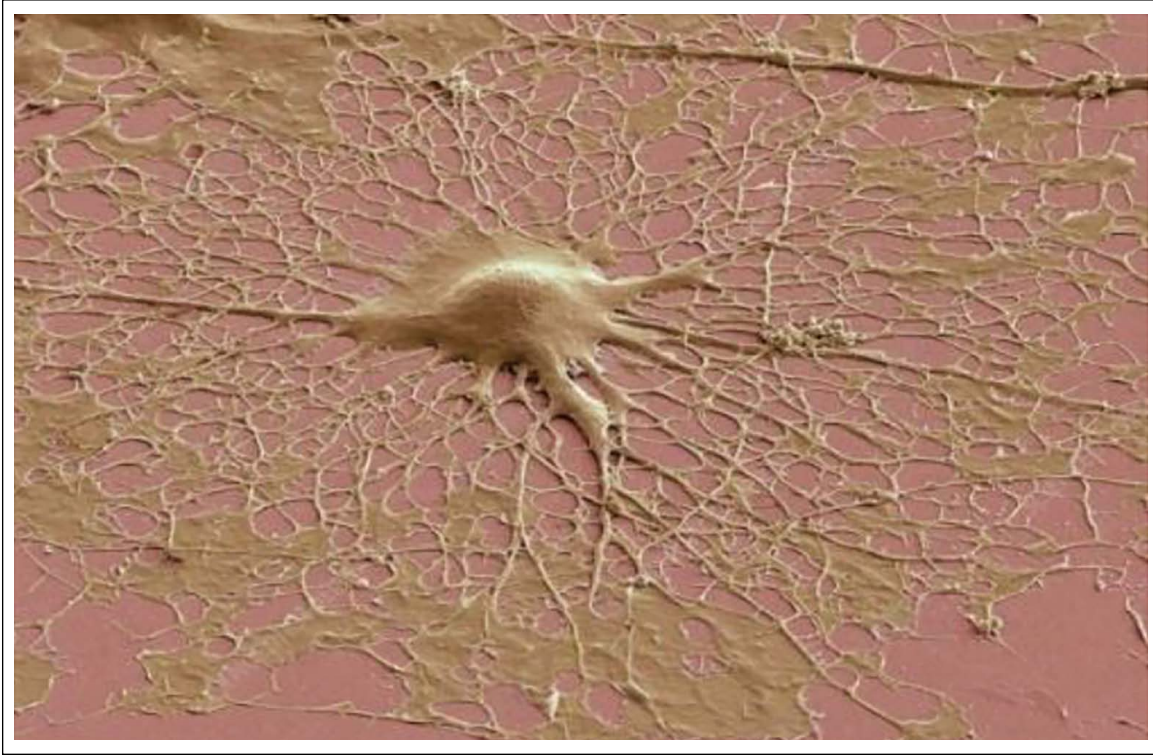
Şekil 3. Makine öğrenimi ve derin öğrenme.

gerçekleştiren modellemelerde, her katman kendinden önceki çıktıyı girdi olarak almaktadır. Probleme uygun olarak seçilen algoritmalarla veriyi “en iyi temsil eden hiyerarşik özellikler” elde edilmekte ve probleme yönelik en etkin ve hızlı çözümler gerçekleştirilmektedir (Şeker, Diri ve Balık, 2017, s. 48). Bu yönüyle algoritmalar; bankacılık işlemleri, mobil iletişim, yüz tanıma sistemleri, e-ticaret gibi günümüzde insan yaşamını kolaylaştıran pek çok teknolojinin dijital alt yapısında bulunmakla birlikte bireysel algıları, düşünce, duygu ve davranışları, dünyayı algılama biçimlerini ve toplumların kültürel dinamiklerini dönüştürebilen sistemlerdir. Slavine göre algoritmalar “kendilerini gerçekliğin içine yerleştirmekte ve gerçekliği şekillendirmektedir” (Soderman ve Howe, 2019). Algoritmaların biçimlendirdiği gelecekte “beden modifikasyonlarını, bilişim bulutuna beyinle bağlanılabilen sistemleri” ve henüz hayal bile edilemeyen pek çok teknolojiyi mümkün kılacak sıçramalar öngörülmektedir (Acungil ve Canan, 2018, s. 129).

Derin öğrenme algoritmalarının insan yaşamına temas ettiği dijital teknolojiler; insan zekâsının, teknoloji üretilebilir becerisinin, yaratıcılığının, bağlam oluşturma, problem çözebilme ve anlam üretilebilirliğinin bir sonucudur. Makine öğrenmesi ya da algoritmaların eğitilmesi süreci, insan zekâsının katkısıyla gerçekleşmektedir. Bununla birlikte nöral yapının modellendiği derin öğrenme algoritmalarıyla insan beyin yapısının anlaşıldığı ve kapasitesinin aşıldığı teknolojilerin geliştirildiği algısı geleceğin tasarımlarını ve kültürel zeminini inşa etmektedir.

Sinir ağlarının “ya hep ya hiç” şeklindeki çalışma biçimi, sinir hücresinde iletinin aktarımı, aksiyon potansiyelinde iletinin engellenmesi, güçlendirilmesi ya da zayıflatılması gibi nöral ağa ait özellikler, çok katmanlı yapay sinir ağlarının oluşturduğu milyarlarca bağlantı sayesinde modellenmektedir. Ancak sinirbilim alanında son yıllarda yapılan çalışmalar, merkezi sinir sisteminin temelini nöronların oluşturduğu bilgisini yetersiz kılmaktadır. 21. yüzyılın yeni bilimsel paradigması, nöronlara destek olan glia hücrelerinin önemini ortaya koymaktadır. Uzbay, beynin total kütlelerinin %10’unu nöronlar oluştururken %90’lık bölümünü glia (yapıştırıcı) hücrelerinin oluşturduğunu ve en az nöronlar kadar “beyin-davranış” ilişkisinde rolü olduğunu kanıtlayan literatür çalışmalarına rastlanıldığını belirtmektedir (Uzbay, 2015, s. 135). Merkezi sinir sisteminde üç tip gliyal hücre bulunduğu belirtilirken kimi kaynaklara göre glia hücrelerinin 7-8 farklı tipi bulunmaktadır (Sabır Taştan, 2015, s. 13; Canan, 2017, s. 33).

Şekil 4’te glia hücresinin taramalı elektron mikroskopuyla elde edilmiş görüntüsü yer almaktadır. Nöronların büyümesi, çevre-ortam konsantrasyonu, elektriksel izolasyon, sinirsel iletkenliğin artırılması ve omurilik sıvısının yapımına katkı sağlama gibi çeşitli görevlere göre özelleşmiş glia hücreleri, nöronların aksine yaşam boyu çoğalma potansiyeli taşımaktadır. Sinir sistemindeki işleşişin, yapısal süreçlerin ve iletişimdeki rolünün yanı sıra kimi araştırmacılar tarafından bilincin oluşumu ve epileptik süreçlerde de etkin olduğu belirtilmektedir (Sabır Taştan, 2015, s. 13).



Şekil 4. Taramalı elektron mikroskopuyla görüntülenmiş glia hücresi.

2015 yılında Markram ve arkadaşları tarafından gerçekleştirilen “Blue Brain Project” adlı çalışmada canlı farelerle çalışılmış ve 31.000 nöronun düşünce ve karar verme gibi bilgi işleme süreçlerinin matematik modellemesi oluşturulmuştur. Ancak yaklaşık 1.500 gram ağırlığındaki insan beyninde “100 milyar nöronun her birinin 10-15 bin başka nöronla oluşturduğu 100 trilyon bağlantısallığı, her bir nöronun aynı anda tek değil 5-10 ayrı karar sürecine katkı sağlıyor olması ve bu süreçler içinde kararın 0 ya da 1 şeklinde değil 0.1-0.9 gibi zamana bağımlı değişebilen niceliklerde de olabilmesi”, insan beyninin mevcut teknolojilerle modellenilebilirliğinin ne denli mümkün olmadığını ortaya koymaktadır (Kılıç, 2021, s. 20). Aydın, 100 milyar nörondan oluşan beyin yapısında onlara destek olan 1 trilyon glia hücresinin varlığına dikkat çekmekte ve bu destek hücrelerinin oluşturduğu bilgi ırmaklarının düşünce, zihin ve şuur ürettiğini ifade etmektedir (Aydın, 2018, s. 152). 21. yüzyılın bilimsel paradigmalarından olduğu ifade edilen “Konnektom (Connectom, Nörozihin)” çalışmaları, beyinde “genlerin, proteinlerin, sinapslar ve beyin bölge ağlarının parça bütün ilişkisine sahip bir kodlama sistemiyle sonsuz boyutlu bir ağ” oluşturduğunu, bu ağın enformasyon işleyen bir “bağlantısal bütünsellik” olduğunu ve bu bütünselliğin “elektrokimyasal zincirleme tepkimelerle sürekli yeni bir oluş içerisinde bulunduğunu” ortaya koymaktadır. 200-300 milyon nöronun “fonksiyonel bir ünite” oluşturduğu ve enformasyonun “bilgi ırmakları” adı verilen bu ünitelerce akışı sayesinde “algıların, düşüncelerin, duygu ve davranışların” oluşumu gerçekleşmekte ve bağlantısallığın haritasını

biçimlendirmektedir (Kılıç, 2021, s. 21). Kılıç (2019), bu bilgi ırmaklarının beyin kadavralarında da gözlemlenebildiği belirtirken Aydın (2018, s. 238), “düşünce, hayal, merak ve şüphe ile birlikte proteinlerin, RNA ve DNA’nın değişebilirliğini”; Canan (2017, s. 114), “ciddi ve derinlikli düşünmenin beyni değiştirebileceğini” vurgulamaktadır. Bilgi, glia hücrelerinin etkin rol oynadığı bilgi ırmaklarıyla taşınmakta ve her yeni öğrenme bu bilgi ırmaklarında yapısal değişimler ve yeni bağlantılar oluşturmaktadır. Connectom çalışmaları, her an yeni bir oluş içerisindeki beyin bağlantısal bütünlüğünün bir haritasını sunmaktadır. Düşünce üreten, iletişim kurabilen ve zihin inşa edebilen ve zihin ortaklığı sağlayabilen beyin, her yeni bağlantının parça-bütün ilişkisinde ürettiği holistik değişim “nöroplastisite” olarak ifade edilmektedir. “Nöroloji” terimi ilk defa 1600’lü yılların sonuna doğru literatüre girmiş olsa da beyin sürekli değişebilen esnek yapısına dair öngörüler 1949 yılında Kanadalı psikolog Donald Hebb tarafından “sinaptik plastisite, nöroplastisite (beyin esnekliği)” olarak tariflenmiş; her yeni öğrenmeyle sinaptik bağlantıların yeni varyasyonlarının oluşmasına ve beyinde nöral düzeyde gerçekleşen değişime dikkat çekilmiştir (Uzbay, 2015, s. 126-129). Yunancadaki “plaistikos” terimine dayanmakta olan nöroplastisite kavramı, şekillendirmek, biçim vermek anlamında kullanılmakta olup, insan vücudu açısından merkezi sinir sisteminin çevresel değişimlere karşı uyum gösterebilme yeteneğini ifade etmektedir (Sabır Taştan, 2020, s. 129). Hipokampus hacmindeki değişimler “yapısal plastisite” olarak adlandırılırken; beyin bazı bölgelerinin

normalde yapmadıkları vazifeleri yapar hale gelmesi ya da beynin bazı bölgeleri çalışmadığı zaman onun vazifelerini komşu bölgelerin ya da başka bölgelerin devralması “işlevsel plastisite” olarak ifade edilmektedir (Canan, 2017, s. 93). Öğrenme ve bellek konusunda “gelişimsel plastisite”, kısa süreli uygulamaların sonuçlarının incelendiği “tepkisel plastisite”, uzun süreli uygulamalar sonucundaki değişimlere yoğunlaşan “uyumsuz, dejeneratif plastisite” ve hasar görmüş nöronların iyileşmesiyle ilgilenen “onarım plastisitesi” şeklinde çeşitli alt başlıklarda plastisite kavramı incelenmektedir (Sabır Taştan, 2020, s. 130).

Davranışçı, bilişsel, yapılandırmacı, nörofizyolojik öğrenme gibi çeşitli kuramlarda beynin anlam oluşturma ve öğrenme süreçlerinin farklı yöntemlerle analiz edildiği görülmektedir. Ancak “geldiğimiz noktada beyin işlevlerinin net olarak tanımlanabilmesi sadece nörobilim çerçevesinde ve indirgemeci yaklaşımlarla mümkün görünmemektedir” (Uzbay, 2015, s. 149). Beyin, nöroplastik yapısı dolayısıyla daha kompleks bir öğrenme becerisine sahiptir ve her yeni öğrenme, bağlantı haritasında yeni örüntülerin oluşumuna katkı sağlamaktadır. Holistik çalışma prensibine sahip nöroplastik beyin, bilincin oluşumu, düşüncenin geliştirilmesi, hayal gücü, yaratıcılık, özgünlük, sezgisellik, örüntü algılama ve zihin inşası gibi pek çok becerisini sonsuz boyutlu ve biricik olan ağ yapısıyla gerçekleştirebilmektedir. “Milyarlarca nöronun oluşan beynin karmaşık iletişim ağının modellenmesi ve yeniden üretilebilirliği” yapay zekâ teknolojilerine ilham olsa da nörobilim alanındaki son gelişmeler, nörobilimin “yapay zekâ bilimcileri için yararlı bir referans olmadığını” ortaya koymaktadır. Beynin bağlantısal bütünselliği, sürekli yenilenen ve uyumlanan nöroplastisitesi, “birkaç nöronun modellenilebilirliğinin çok ötesindedir” (Caldas Vianna, 2020, s. 3). Uzbay (2015, s. 136), “tam olarak anlayamadığımız beynimizi kullanarak onu tam olarak anlamamızın ne kadar mümkün olabileceği” şeklindeki paradoksal sorusuyla beynin indirgemeci yaklaşımlarla anlaşılacağı ve açıklanamayacağını belirtmektedir. Canan, yaklaşık 150 yıldır insanı bir “bilgisayar-makina” modeline indirgeyen kültürel kodların, zihinsel özelliklerimizin sadece “bilgisayar gibi” olan kısmına odaklandığını belirtmektedir (Canan, 2020, s. 41-42). “0 ve 1”lerin, kablolarla oluşturulan iletişim ağının ve elektriksel iletimin her ne kadar beynin çalışma prensibiyle örtüştüğü düşünülse de mevcut teknolojilerin beynin holistik çalışma prensibinin, bağlantısal bütünselliğinin ve nöroplastisitesinin izahında yetersiz kaldığı görülmektedir. Değişime uyum sağlayabilen sonsuz boyutlu bu yapının “bilgi-işlem” süreci bilgisayarda olduğu gibi gerçekleşmemektedir (Canan ve Çift, 2017, s. 8). Elektrikle çalışan “yansız ve objektif bir kayıt cihazı” olmanın ötesinde, beyin, “elektriği sadece araç olarak” kullanmaktadır (Canan, 2017, s. 23).

İnsan beyninin holistik çalışma biçimi, nöroplastisitesi, duygusal bağlantı kurabilme, örüntü oluşturabilme, düşünce üretme, zihin inşa edilme, bilinç, merak, hayal gücü,

duygu ve sezgi gibi kavramların dahil olduğu algılama, anlamlandırma ve öğrenebilme sürecinin derin öğrenme algoritmaları gibi ileri yapay zekâ teknolojileriyle modellenebileceği algısı, yapay zekânın insanın evrimsel sürecine ait bir aşama olduğu şeklindeki felsefi ve ideolojik düşünceleri beslemekte ve dijital kültürden post dijital kültüre geçişin zeminini oluşturmaktadır.

Post Dijital Kültürde Makine-İnsan Etkileşimi

Her dönem kendi kültürel dinamiklerinin etkisinde ve bileşkesinde yeniden biçimlenmekte, bireylerden toplumlara düşünce sistemleri ve algılar değişim geçirmektedir. Dijital çağın kültürel iklimini biçimlendiren bilgisayar teknolojilerinin kısa tarihçesine bakıldığında; “askeri bağlamda oluşturulması ve geliştirilmesi, dünyadaki teknolojik ve bilimsel güç rekabeti”, internetle birlikte askeriye-den akademiye, devlet kurumlarına, şirketlere, iktidarın ve güç odaklarının gözetimine bırakılan tekno-kültürel bir yapı ortaya çıkmaktadır. Bu eksende, tüketim kültürü ve kapitalist ekonomi güç kazanırken çeşitli sosyal medya platformlarıyla bireysel beğenilerin, tercihlerin, alışveriş eğilimlerinin, siyasi eylemlerin ve toplumsal olguların yönlendirildiği küresel bir “sosyal doku” tasarlanmaktadır (Paul, 2020, s. 2.07). Bireylerin dijital ağda bıraktığı izlerin birer veri olarak işlendiği dijital çağda, devletler ve şirketlerce depolanan yığınlardan üretilen bilgiyle kültürel kodların, dünyayı algılama biçimlerinin yönlendirildiği/yönetildiği görülmektedir. Dijital çağın sanatı, içinde bulunduğu kültürel iklimin bilimsel gelişmelerinden, tekno-kültürel dokusundan, sosyal ve politik bağlamından etkilenmekte; gerçek ve sanal arasındaki sınırı ortadan kaldıran, insan-makine etkileşiminin daha önce hiç olmadığı kadar iç içe geçtiği “post dijital” bir yönelim göstermektedir. “Post” öneki “sonra/sonrası” anlamına gelse de post dijital kavramı, dijital çağın sonrası değil devamı ve ötesi manasında kullanılmaktadır” (Güney, 2020, s. 135). Özne ve nesne arasındaki ilişki, “nesnelerin interneti çağında” yeni bir boyut kazanmakta, “elektronik, yazılım, sensörler ve bağlantı ile gömülü fiziksel nesnelere veya ‘şeyler’ ağı olarak giyilebilir sensörler aracılığıyla” nesneyi algılama biçimleri, gerçeklik algısı ve öznenin temsiliyeti dönüşüm geçirmektedir (Paul, 2020, s. 2.10). Tasarlanan kültürel zeminde insanların günlük yaşamından, dünyayı algılama ve anlamlandırma süreçlerine; toplumların sosyo-kültürel yapısından sosyo-ekonomik varlıklarına kadar bütüncül bir etkileşim ve dönüşüm görülmektedir. İnsan aklının ve fizyolojisinin aşıldığı posthümanizm (insanötesi) üst başlığındaki “transhumanist” düşüncelerle “insan 2.0” kurgusu beslenmekte; felsefi ve ideolojik anlatılarla insan-makine etkileşiminde hibrit yaşam modelleri tasavvur edilmektedir. Bu hibrit yaşam modelleriyle; “yaşam standartları yükselen insanın biyolojisini mümkün olan en üst düzeye erdirmeye” amaçlanmaktadır (Ballı, 2020, s. 144-145). Yaşlanmanın önlenmesi, insanın kendi sınırlarını aştığı, entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitelerini



Şekil 5. Andreas N. Fischer, “Computer Vision I” ve “Computer Vision II”, video sanatı.

artırdığı gelecekçi teknolojiler, özünde “ideolojik bir hareket” barındırmaktadır (Yurttaş, 2019, s. 2). Klasik nöral sistemin çok katmanlı yapay sinir ağlarıyla modellendiği derin öğrenme algoritmaları ve diğer yapay zekâ teknolojileriyle insan beyninin bağlantısallığı ve nöroplastisitesinin modellenebilirliği mümkün görülmemektedir. Ancak tekno-kültürel ve ideoloji ekseninde biçimlendirilen post dijital kültür, gerçek-sanal ilişkilerle yapay zekâ teknolojilerinin insan beyninin özgünlüğüne, bağlam kurabilme becerisine ve bilincine erişebilme algısını üretmektedir. İnsan ve makine arasında tasarlanan bu kurgu sanatın ekolojisine de yansımakta; tanımını, sanatçı algısını, sanat eserinin üretildiği uzay-mekan ilişkisini, biçim ve içeriğini dönüştürmektedir. Dijital kültürün biçimlendirdiği atmosferde disiplinler arası yaklaşımlarla hesaplamaya dayalı, süreç odaklı, katılımcı, işbirlikçi, performans dayalı, video, dijital enstalasyon gibi çeşitli tasniflerin görüldüğü çalışmalar yeni medya teknolojileriyle tasarlanmaktadır. Post dijital süreçte ise makine öğrenimi, verilerle öğrenme, derin öğrenme gibi yapay zekâ teknolojilerinin “araç” olarak kullanılması ya da bir “içerik yaratıcısı”na dönüşmesi arasındaki ayrımın belirsizliğine odaklanılmaktadır (Cetinic ve She, 2021, s. 10).

Şekil 5'te Andreas N. Fischer'in “Computer Visions I” ve “Computer Visions II” adlı video çalışmalarından alınan görüntülere yer verilmektedir. Doğanın evrimsel süreci ve insan aklının ürettiği teknolojik devrimler arasındaki benzerlikler, iç içe geçen gerçeküstü görüntülerle betimlenmektedir. İnsan biyolojisinin siborglarla bütünleştiği video çalışmasında; yapay zekânın doğuşu, gelişim süreci ve insanüstü bir varlığa evrimleşmesinin, insanın evrimsel sürecinin bir parçası olduğu hikâyesi yapay zekâ tarafından seslendirilmektedir.

Fischer, “Joseph Weizenbaum'un yarım yüzyıl önce bir psikoterapistin konuşma tarzını taklit etmeyi başardığı yazılımın ve ortaya konulan fikirlerin tutarlılığı, iki tür bilen varlığın (insan ve makine) bulunduğu bir tür psikoterapötik seansın hemen ötesinde bekliyor gibi görüldüğünü” belirtmektedir. Yaşamın öznesinin hibrit varlık olduğu evrende psikoterapist yapay zekâ soru yönelmektedir: “Merhaba,

hayallerinizden bazılarını sizin için çalmamı ister misiniz?” (Fischer, 2017). Yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı jeneratif sistem tasarımlarında kültürel dinamiklerinin oluşturduğu yeni ekolojilerin sanat eserlerine yansıtıldığı gözlemlenmektedir.

Post Dijital Dönüşüm Bağlamında Jeneratif Sanat

Üretken anlamına gelen “Generative” kelimesi her ne kadar yeni medya sanatı kapsamında bir sanat üretim sistemi olsa da Galanter'in jeneratif sanata dair tarihsel vurgusu, onun, her dönemin kendi teknikleriyle geliştirildiği ve tarihsel süreçte dönüşerek günümüze kadar geldiğini ortaya koymaktadır. 70.000 yıl öncesine ait taş çizimlerinde kullanılan desenlerden, İslam soyut geometrik bezemelerine, 20. yüzyılda Escher'in algoritma bilgisi olmadan ürettiği eskiz ve çalışmalarından, dijitalin yaşamlarımıza girdiği dönemde kodlamalarla gerçekleştirilen fraktal çalışmalara, yapay zekâ ve derin öğrenme algoritmalarıyla tasarlanan sanatsal üretimlere kadar çok geniş bir spektrum oluşturmaktadır (Uysal, 2019). Herhangi bir sanat akımına indirgenemeyecek potansiyele sahip olduğu belirtilen jeneratif sanat, Galanter tarafından “sanatın bir alt kümesi” olarak tariflenmektedir. “Sanatçının bir dizi doğal dil kuralı, bir bilgisayar programı, bir makine veya bir dereceye kadar otonom harekete geçen bir sistem kullanmasıyla, eserin tamamlanmasına ya da sonuçlanmasına katkıda bulunduğu her hangi bir sanat pratiğidir” (Artut, 2018, s. 340; Galanter, 2003, s. 4; Güney, 2014, s. 146; Monro, 2007, s. 3; Phon-Amnuaisuk ve Panjapornpon, 2012, s. 45). Tanıma göre; sanatçı kısmen ya da tamamen otonom bir sistem tasarlamaktadır. Bu sistem tasarımı, elle, talimatlarla, kodlarla, yazılımlarla ya da algoritmalarla oluşturulmaktadır. El işi ve talimatlarla üretilen eserler, üretenin kişisel becerisi ve özgünlüğüyle ilişkilendirilirken algoritmalarla tasarlanan sistemlerde tasarımcısının tanımladığı sınırlar içerisinde benzersiz ve sayısız varyasyon üretilmektedir (Caldas Vianna, 2020, s. 5). Bu durum jeneratif sanatın belirli bir dönemin teknolojiyle sınırlandırılmayacağı ortaya koymakta ve sanat kadar eski olduğu yaklaşımı göz önüne alınırsa; her dönemin kültürel dinamiklerinin etkisiyle dönüşüm geçirdiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı erken dönem jeneratif çalışmalar bilgisayarda matematik denklemlerinin iterasyonları ve basit geometrik formların tekrarlarıyla; kendini küçük oranlarda tekrar edebilen, parçaların bütünü öz bilgisini taşıdığı, kesirli boyutlarla tanımlanabilen fraktal yapılar üretilmektedir. Girdinin basit bir geometrik şekil, kod, algoritma ya da matematiksel bir ifade olduğu sistemlerde üretilen görsel karmaşıklık, Watz'a göre zorunluluk değil "estetik bir seçim" dir. Üretilen sayısız varyasyondan seçilen estetiğe sahip görsel karmaşıklık, Leonardo Solaas'a göre "doğal bir uyuma sahiptir ve etkileşim süreçlerinin yakın ilişkileri sonucu olarak" elde edilebilmektedir (Levine, 2010). Bilgisayar bilimcileriyle başlayan jeneratif sanat çalışmaları, 21. yüzyılda bilim, teknoloji ve sanat entegrasyonunda disiplinler arası yaklaşımlarla; bilgisayar laboratuvarlarından sanat kurumlarına ardından profesyonel tasarım ajanslarına ve ticari prodüksiyon stüdyolarına taşınmakta, gerçek ve sanal deneyimlerin bütünleştirildiği projelere dönüşmektedir. Londra'da faaliyet gösteren Field, Berlin'de Studio Wrigler ve Waltz Binaire, New York'da Nervous System ve Los Angeles'ta Refik Anadol Studio gibi stüdyolar geleneksel ve dijital ortamları kullanan, yapay zekâ ve mimarinin, dijital ve fiziksel gerçekliklerin, insan ve otonom sistem etkileşimleriyle birleştirildiği tasarım stüdyolarıdır (Wrigler, 2020).

Jeneratif sanatın kapsamının genişlediği anlatımlarda post dijital yansımaların etkileri görülmektedir. Galanter'in jeneratif sanat tanımlamaları ve tarifleri içeriğe yönelik bir anlam taşımamakla birlikte jeneratif sanatın ideolojik tarafsızlığını da ortaya koymaktadır. Üretim motivasyonunu mevcut bilimsel bilgidен ve doğal süreçlerin taklit edildiği yeni medya teknolojilerinden alan jeneratif sistemler post dijital kültürle birlikte ideolojik, ekonomik, felsefi, tekno-kültürel yönelimlerle paralellik göstermektedir. Sınırları tanımlanan jeneratif sistemlerde algoritmalarla üretilen "benzersiz sonuçlar"; kapitalizmin "beklenmedik olanı beklediğimiz, yeniyi önceden tahmin ettiğimiz hatta gelişinde şaşkınlığa uğramak üzerine eğitildiğimiz" "sürpriz" tanımlamasıyla örtüştüğü belirtilmektedir. Soderman ve Howe'un "sürpriz" kelimesinin epistemolojisini ve günümüzdeki kullanımını irdeledikleri çalışmalarında; kapitalizmin, "yeniliğe ve yeniliği tehdit etmeyecek şekilde görünmesine izin verildiği kontrollü süreci"nin ideolojik, ekonomik ve hegemonik bağlamları araştırılmaktadır (Soderman ve Howe, 2020). Post dijital süreçte, sinir ağlarıyla üretilen, tasarımcısını bile şaşkırtan beklenmedik, "sürpriz" sonuçların ve insan elinden çıkan eserlerin birbirinden ayırt edilemezliğine dikkat çekilmektedir. AICAN sisteminin yazarları tarafından yapılan deneyler, araştırmaya katılanların %75'i AICAN çıktılarının insana ait sanatsal çalışmalar olarak düşünüldüğünü ortaya koymaktadır. Yapay zekâ sanat eserlerine yönelik algıların incelendiği 288 katılımcının dahil olduğu çalışmanın anket sonuçları, insan yapımı sanat eserlerin "kompozisyon", "ifade derecesi"

ve "estetik değer" gibi kriterlerde belirgin bir fark oluşturarak daha yüksek olduğunu göstermektedir (Cetinic ve She, 2021, s. 10). İnsan ve makine etkileşiminin iç içe geçtiği post dijital kültür, yapay zekâ sanatına dair mevcut algıların manipüle edilebileceği bir sanat ekolojisi tasarlanmaktadır. Simbelis, "makine estetiği, dijital yükselme (dijital upcycling), tesadüf ve şans (aleatoricism and chance), silme, tekrarlama, hata estetiği ve aksaklık estetiği" olmak üzere post dijital sanatı açıkladığı yedi teknik kavramdan bahsetmektedir (Güney, 2020, s. 136). Dijitalleşen çağdaş sanat piyasasının etkisinde "kripto para birimi, blok zinciri ve yapay zekânın çevrimiçi sanat ticareti"nin önem kazandığı sanatsal üretimlerde post dijital yansımalar görülmektedir (Cetinic ve She, 2021, s. 10). Post dijital süreçte "bilgisayarların insan yüzü ortaya çıkartılırken; duygusal, hata yapabilen, kusurlu ve ölümlü makineler dünyası" kurgulanmaktadır (Güney, 2020). Sınırlarının ve koşulların tasarımcısı tarafından belirlendiği jeneratif sistemlerde, tasarımcı tarafından gerçekleştirilen manipülasyonlar, insana ait duyguların, yaratıcılığın ve özgünlüğün algoritmalarca ortaya çıkartıldığı şeklindeki algısal yanılgıyı beslemektedir. Algoritmalar bu gerçeklik algısında birer sanat üretim aracı olmanın ötesine geçmekte ve bu sayede insan beyninin bağlantısal bütünselliği ve biricikliğinin yansıması olan yaratıcılık ve özgünlük otonom sistemlere atfedilmektedir. Post dijital çağda sanatçıların kullandıkları DeepDREAM, CNN, StyleGAN, ArtGAN, CycleGAN, StackGAN, AttnGAN gibi makine öğrenimi ve derin öğrenme algoritmaları, tekniğin değil sanat çalışmalarının içeriğinin ve özgünlüğünün konusu olduğu görülmektedir.

Ian Goodfellow'un 2014 yılında göz ve insan duyularından alınan ilhamla görüntü üretmek yerine sinir ağlarına dayalı olarak ürettiği GANlar, insan beyni gibi düşünmek üzere tasarlanmış "ayırıcı ve jeneratör şeklinde iki sinir ağından" oluşmaktadır (Caldas Vianna, 2020, s. 3). Bailey, GAN (Generative Adversarial Networks) algoritmalarında birbirine zıt şekilde çalışan "üretici ve ayırıcı modelleri", "sahte bir Picasso ve Picasso'ya ait resmi sahte resimler arasından seçebilecek bir sanat eleştirmeni" örneğiyle ifade etmektedir (Bailey, 2018b). Sahte ressam, Picasso'ya ait 1.000 resmin bulunduğu bir kitap verdiği hayal edilmektedir. Sadece bir kaç resme bakan sahte ressam Picasso'ya ait olduğu düşünülen bir resim üretmekte yetersiz kalabilir ve eleştirmen sahte olan çalışmayı kolayca fark edebilir. Ancak çok miktarda görselle yeterince eğitilen sahte Picasso'nun oluşturduğu çalışmalar eleştirmen için seçilmesi zor bir durum yaşatmaktadır. Eleştirmenin orijinale yakın olarak seçtiği her çalışmayı referans alan sahte ressam, eleştirmeni kandırabilmek için daha iyisini üretmektedir. Barrat'a göre, "geleneksel jeneratif sanatta yazılan kodlar bilgisayar tarafından uygulanmakta, çok sayıda sonuç oluşmakta ancak yorumlanmamaktadır." (Bailey, 2018a). Geleneksel jeneratif çalışmalarda yorumlanmayan sonuçların aksine GAN algoritmalarıyla "beğenilen bir tabloda düzenle-



Şekil 6. Robbie Barrat, “AI Generated Nude Portrait #1” ve “Infinite Skulls”.

me” yapabilmektedir (Bailey, 2018b). Gerçek görüntülerin sağlam bir veri seti üzerinde eğitilmesi ve insan müdahalesinin senteziyle dikkat çekici derecede karmaşık, “yanlış yorumlamalarla kışkırtılmış, makineyi halüsinasyona uğratan” çalışmalar üretilmektedir (Caldas Vianna, 2020, s. 4). Obvious tarafından üretilen ve 432.500 dolara satılan “The Portrait of Edmond Belamy” adlı çalışmada, 14. ve 20. yüzyıllar arasında boyanmış 15.000 portre GANlar aracılığıyla yorumlanmıştır (Laptrinhx, 2020). Tablonun eseri üreten algoritmaya ait bir formülle yapay zekâ tarafından imzalanması üretilen içeriğin kime ait olduğu sorunsalını gündeme getirmektedir. Bununla birlikte ilgi çekici içeriğin ve çıktının oluşabilmesinde sanatçının aktif rolü ve küratörlüğünün önemi de yapay zekâyla entegre olan jeneratif uygulamalarda ön plana çıkmaktadır.

19. yüzyıl teknolojileri “nesneyi temsil etme ve sayısız çoğaltma yeteneği” sağlarken, sinir ağlarının üretim stratejileri “temsil etme potansiyeli” verebilmektedir. GAN’ların “etkileyici bir sahtekârlık” olmadığı, imgelerin işleme dönüştüğü ağda sanatçının “biraz halüsinasyon” üretmek hataların, jeneratörlerin ürettiği kusurlu çıktılarının, aksaklıkların oluşturduğu ürkütücü görüntüler “yaratıcı ve yenilikçi sonuçlar” olarak değerlendirilmektedir (Caldas Vianna, 2020, s. 6).

Şekil 6’da Barrat’ın soyut manzaralar, portreler, kafatasları, giyim tasarımı gibi çeşitli kategorilerde binlerce görüntüyle eğittiği ve manipülasyona uğrattığı çalışmalarından “Nude Portrait” ve “Infinite Skulls” adlı çalışmalar yer almaktadır. Barrat’ın “çıplak portre”sine yönelik oluşan duygusal rezonansı Bailey, “esrareniz vadi” olarak tarif etmektedir. “Bir nesnenin insana benzerlik derecesi ve bu nesneye verilen duygusal tepki arasındaki ilişki”, esrareniz vadi olarak tanımlanmaktadır. Barrot’un portre çalışmalarının “tıpkı gerçek insanlara benzediğini ama tam olarak da öyle olmadığını” ifade eden Bailey, “izleyenlerde tuhaflik ve tiksinti duyguları uyandırdığını” ve “garip bir şekilde tanıdık gelen insansı nesnelere” olarak algılandığını vurgulamaktadır (Bailey, 2018a).

Barrat’ın “Infinite Skulls” adlı çalışmasında derin öğrenme sürecinin ilk veri seti için ressam Ronan Barrot’un 2011’den beri yüzlercesini boyadığı kafatası tabloları kullanılmıştır. Kullandığı algoritmalarla yeni setler oluşturan sanatçı hem orijinaline benzer hem de tekrarlanamayan ve sayısız sayıda pek çok varyasyon üretmektedir. İlk sonuç grubu Barrot’un kafatası çizimlerine oldukça benzemektedir. Barrat’ın kendi çizimleri ve çalışmalardaki küratörlük sonraki sürecin önemini ortaya koymaktadır. Sistem tasarımcısı Barrat, ressam Barrot, galerici Catherine Vossen ve sanatçı Albertine Meunie tarafından veri tabanını besleyecek sanat eserlerinin seçildiği veri setleri oluşturulmuştur. Barrat, GAN’ların kullanıldığı içeriklerde “sanatçının rolü”nü vurgulamakta, “algoritmayı neyin besleyeceği konusundaki seçimlerin” yanı sıra yorumlamalardaki eleştirilerin, yeni yinelemelerin ve kışkırtıcı manipülatif etkilerin önemine dikkat çekmektedir (Caldas Vianna, 2020, s. 4).

Şekil 7’deki “Memories Of Passerby I (Yoldan Geçenlerin Hatıraları I)” adlı çalışmasında Klingemaan, izleyicisine “insan yüzü ve eski ustaların stili olarak tanımlamayı öğrendiğimiz bir estetik” şeklinde iki unsur sunduğunu belirtmektedir. Algoritmaların ve eğitilmiş sinir ağlarının sanat eseri üretiminde birer araç olduğunu belirten sanatçı, belirsiz yüzleri tam olarak okuma şansı olmadan, görüntülerin izleyicinin bakışları altında kaybolduğunu ifade etmektedir (Dean, 2019). İnsan algıları ve estetik konularıyla ilgilenen sanatçı sistemlerin iç işleyişlerini anlama, sorgulama ve eleştirmeye yönelim göstermektedir (aiartist.org, 2020).

Yapay zekâ ve sinir ağlarının ilginç ve anımsatıcı görseller yaratmak için jeneratif araçlar olarak kullanıldığı Şekil 8’deki çalışmada, 2 boyutlu dokularda derinliği ve detayı artırmak için daha fazla nöral ağ birbirleriyle yarıştırmış ve daha sonra kabaca modellenerek 3 boyutlu şekillerle eşlenmiştir (Studioanf, 2020). GAN’lar düzenli olarak, bilgiden tüm modları kaçırarak, uygun şekilde özetlemeyi ihmal ettikleri bir “mod dökümünün” kötü etkilerini tecrübe etmektedir (Studioanf, 2020).



Şekil 7. Mario Klingemaan, “Memories of Passerby I”, 2018, video enstalasyon.



Şekil 8. GAN Sculpture 01 ve GAN Sculpture 03.

StyleGAN ile oluşturulmuş Şekil 9'daki çalışmada “yeni mükemmel insansılar”ın üretilebilirliği deneyimlenmiştir. Bu portrelerde, sistemi “kırmaya” çalışma ve sınırlarda yeni bir estetik bulma çabası temsil edilmektedir. “Oluşturulan görüntüler daha sonra dokuları spekülerlik, metaliklik ve pürüzlülük için girdi olarak kullanarak kaba bir 3B geometriyle eşleştirilmiştir”. Bu süreçte, “düşük çözünürlüklü düz GAN Art görüntülerinde eksik olan derinliği ve fizikselliği” vermektedir (Wrigler, 2020).

Bilgisayarın otonom olarak gerçekleştirdiği karmaşık süreçler ve ona atfedilen bu insansı yaratıcılık ona insa-

nüstü bir karakter inşa etmektedir. Monro, bilgisayarın insanüstü gücüyle, “hem olağan insan eserleri dünyasıyla hem de doğal dünya ile eğik bir ilişki içinde” olduğunu belirtmektedir (Monro, 2016). Derin öğrenme algoritmaları, ileri yapay zekâ teknolojileri bu ilişkiler ağında transhümanizm gibi felsefi ve ideolojik açılımlar altında desteklenmekte ve insan ve makine, organik olan ve olmayan, gerçek ve sanal arasında sınır ihlalleri gerçekleştirerek bir yeni yaşam modelleri tasavvur edilmektedir. Kültürün temel dinamiklerinden olan sanatta post dijital eğilimler, ideolojik ve tekno-kültürel dönüşümler görülmektedir.



Şekil 9. GAN Portraits, Andreas Nicolas Fischer.

SONUÇ

21. yüzyılda, en önemli beyin araştırmalarından olan “connectom” ile, her yeni öğrenmede değişebilen beyin nöroplastisitesi, glia hücrelerinin bu nöroplastik yapının oluşumundaki rolü ve beynin bağlantısal bütünselliği keşfedilmiştir. Dil gelişimi, düşünce ve davranışlarının oluşumu, bilinç ve zihin inşa etme gibi pek çok özelliğin yanı sıra insan yaratıcılığı, sezgisel gücü, hayal gücü, örüntü okuyabilme becerisine sahip beynin holistik çalışma prensibinin ve bağlantısallığının mevcut teknolojilerle izahı ve modellenenilmesi mümkün görülmemektedir. Nöral ağların taklit edildiği çok katmanlı teknolojiler, insan beyinde olduğu gibi bir öğrenme, algılama ve anlamlandırma sürecinden yoksundur ve beynin bağlantısal bütünselliği insanı makineye indirgeyen yaklaşımlarla açıklanamamaktadır. Beynin sadece “bilgisayar gibi” çalışan süreçlerine odaklanıldığı post dijital süreçte kültürel dinamiklerin felsefi, tekno-kültürel ve ideolojik açımlarla dönüştürüldüğü görülmektedir. Yapay zekâ teknolojilerinde gerçekleşen sıçramaların sunduğu yeni gerçeklik algıları, toplumları ideolojilerin ve güç odaklarının hedefleri doğrultusunda yönlendirilen/yönetilen kitlelere dönüştürmektedir. İnsan ve makine, gerçek ve sanal birlikteliğinde tasarlanan hibrit yaşam modelleri yeni sanat ekolojileri oluşturmakta ve jeneratif sanat uygulamalarında da bu açımların etkileri gözlemlenmektedir. Dijital çağın jeneratif sanatında, bilimsel bilginin ve yeni medya teknolojinin motive ettiği merak ve tahmin edilemezlik yerini ideolojik, hegemonik ve tekno-kültürel eksende biçimlenen post dijital kültüre dair anlatımlara bırakmaktadır. Post dijital çağda algoritmalar aracılığıyla gerçekleştirilen manipülasyonlar, temelinde kapitalist ideolojilerin şaşkınlığı empoze ettiği bir anlayıştan beslenirken insana has özgünlüğü, hataları, aksaklıkları, duyguları ve beklentileri ön plana çıkarmaktadır. Jeneratif sanatçıların tasarladığı otonom sistemlerde tasarımcı

tarafından gerçekleştirilen operasyonlarla, derin öğrenme algoritmalarına özgünlüğün ve yaratıcılığın atfedildiği anlatımlar üretilmektedir. Kurgusal gerçekliklerin ve üretilen algısal yanılsamaların geleceğin kültürel dinamiklerini etkileyebilecek projektif yaklaşımlar olduğu düşünülmektedir. Teknolojik, ideolojik ve politik yönelimlerle tasarlanan insanüstü varlıkların hakim olduğu bir evren tasavvuru yerine doğasıyla uyumlu bir insan modeli, kültürel dinamiklerin hangi ekseninde ilerleyeceğine göre biçim kazanacaktır.

Etik: Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun bulunmamaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili olarak herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

- Aiartist.org. (2020). *Mario Klingemann*. <https://aiartists.org/mario-klingemann>. Accessed Jan 20, 2021.
- Artut, S. (2018). Futurism art and its significance to computational generative art. *21. Generative Art Conference, Verona, İtalya*, 334–342.
- Aydın, İ. H., & Ağaoğlu, L. (2018). *Düşünce sizsiniz*. 1. Basım, İstanbul, Girdap Yayınevi.

- Ballı, Ö. (2020). Transhümanizm bağlamında bir yapay zekâ sanatçı uygulaması: OBv2. *Tykhē Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(9), 141–162.
- Bailey, J. (2018a). *AI Art Just Got Awesome*. <https://www.artnome.com/news/2018/3/29/ai-art-just-got-awesome> Accessed Jan 20, 2021.
- Bailey, J. (2018b). *Why Love Generative Art?* <https://www.artnome.com/news/2018/8/8/why-love-generative-art> Accessed Jan 20, 2021.
- Bailey, J. (2019). *Giving Generative Art Its Due*. <https://www.artnome.com/news/2019/4/17/giving-generative-art-its-due> Accessed Feb 15, 2021
- Caldas Vianna, B. (2020). Generative art: Between the nodes of neuron networks, AI, Arts & Design: Questioning Learning Machines. *Artnodes*, 26, 1–8. [CrossRef]
- Canan, S. (2017). *Değişen be(y)nim*, 3. Baskı, İstanbul, Nefes Yayıncılık.
- Canan, S. (2020). *İnsanın fabrika ayarları II -İlişkiler ve stres*. 1. Baskı, İstanbul, Nefes Yayıncılık.
- Canan, S., & Acungil, M. (2018). *Dijital gelecekte insan kalmak*. 1. Baskı, İstanbul, Nefes Yayıncılık.
- Canan, S., & Çift, P. (2017). *Beynin sırları*. 27. Baskı, İstanbul: Destek Yayınları.
- Cetinic, E., & She, J. (2021). Understanding and creating art with AI: Review and Outlook, A preprint, p. 17.
- Cüceloğlu, D. (2015). *İnsan ve davranışı*. 31. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. *6th Generative Art Conference*, Milano, Italy.
- Dean, M. (2019). *Artist Mario Klingemann on Artificial Intelligence, Technology and Our Future*. <https://www.sot-hebys.com/en/articles/artist-mario-klingsmann-on-artificial-intelligence-art-tech-and-our-future?locale=tr> Accessed Feb 15, 2021
- Fischer, A. N. (2017). *Computer Visions II, A Dialog Between An Artificial Intelligence and A Human*. <https://studioanf.com/computer-visions-video-art/> Accessed Feb 15, 2021
- Güney, E. (2014). *Dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde sanatın değişen rolü*. [Doktora Tezi] Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun. [CrossRef]
- Güney, E. (2020). Kültürel değişimler ilişkisinde post-dijital sanat: Sınır ihlalleri. *Journal of Arts*, 3(2), 129–142. [CrossRef]
- Güney, E., & Yavuz, H. (2020). Yapay zekâ ile sanatsal üretim pratiğinde sanatçının rolü ve değişen sanat olgusu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 415–439.
- İnik, Ö., & Ülker, E. (2017). Derin öğrenme ve görüntü analizinde kullanılan derin öğrenme modelleri. *Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi*, 6(3), 85–104.
- Kılıç, T. (2019). *Hedef Nobel Konferans Serisi: “Yeni Bilim ve Kültürün Kaynağı: Bağlantısallık Bütünsellik”* (Video). <https://www.youtube.com/watch?v=rLu2zXWvAX8> adresinden erişildi. Accessed Feb 15, 2021
- Kılıç, T. (2021). *Yeni Bilim: Bağlantısallık Yeni Kültür: Yaşamdaşlık*, 2. Baskı, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Laptrinhx, (2020). *Generative Art: A Techno-aesthetic Critique*. <https://laptrinhx.com/generative-art-a-techno-aesthetic-critique-1988477824/> Accessed Feb 15, 2021
- Levine, J. (2010). *Generative Practice. The State of The Art. Dıgımag*, 57. <http://digicult.it/digimag/issue-057/generative-practice-the-state-of-the-art/> Accessed Feb 10, 2021
- Monro, G. (2007). *The concept of emergence in generative art*. [Master thesis] University of Sydney, Sydney Conservatorium of Music, Australia.
- Monro, G.P.(2016). *Nanocosm: A Studio Investigation into Algorithmic Worlds*. <https://www.monash.edu/mada/galleries/mada-gallery/exhibitions/2016/gordon-monro,-nanocosm> adresinden erişildi. Accessed Jan 14, 2021
- Paul, C. (2020). Digital art now: Histories of (im)materialities, *International Journal For Digital Art History*, 5, s. 02.03–02.10.
- Phon-Amnuaisuk, S., & Panjapornpon, J. (2012). Controlling generative processes of generative art. *Procedia Computer Science*, 13, 43–52. [CrossRef]
- Sabır Taştan, N. (2020). Nöroplastisite'nin etkileri üzerine bir eğitim programı ve yeni bir teknik önerisi: Süpürme tekniği, *ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 228–251.
- Soderman, B. ve Howe, D. C. (2019). *A Critique of in Generative Art*. <https://www.leoalmanac.org/a-critique-of-surprise-in-generative-art-braxton-soderman-daniel-c-howe/> Accessed Feb 15, 2021
- Studioanf (2020). *Generative Adversarial Portraits*. <https://studioanf.com/generative-adversarial-portraits/> Accessed Jan 01, 2021
- Şeker, A., Diri, B., & Balık, H. H. (2017). Derin öğrenme yöntemleri ve uygulamaları hakkında bir inceleme. *Gazi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 3(3), 47–64.
- Uysal, S. (2019). *Fraktal geometri ve algoritma ilişkisinde jeneratif sanat*. [Yüksek Lisans Tezi] Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Samsun.
- Uzbaş, İ . T. (2015). Beyni anlamak sadece nörobilim ile mümkün mü? Beyin yüzyılında nörolojik bilimlerden sosyal bilimlere yeni açılımlar, yeni yaklaşımlar. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1), 119–155. [CrossRef]
- Yavuz, H. (2020). *Yapay yaşam sanatı ve yapay zekânın sanatta kullanımı*. [Yüksek Lisans Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Samsun.
- Yurttaş, M. K. (2019). Günümüz çağdaş sanatında disiplinlerarası bir kavram olarak posthuman beden. Sanatta Yeterlik Eser Çalışması. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Wrigley, K. (2020). *A Brief History of Generative Art*. <https://studioWrigler.com/a-brief-history-of-generative-art/> Accessed Jan 13, 2021

Görsel Kaynaklar:

Görsel 1: <https://www.studocu.com/en-us/document/university-of-north-georgia/intro-to-psychology/lecture-notes/psyc1101-test-1-notes/1903118/view> adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 16.02.2021)

Görsel 2: <https://ai.plainenglish.io/an-easy-guide-to-the-history-of-artificial-intelligence-37a07a1ad238> adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 24.01.2021)

Görsel 3: <https://softuni.bg/blog/deep-learning-projects> adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 10.01.2021)

Görsel 4: <https://www.sciencephoto.com/media/110662/view> adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 20.01.2021)

Görsel 5: <https://studioanf.com/computer-visions-video-art/> ve <https://studioanf.com/computer-visions-2-video-art/> adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 15.02.2021)

Görsel 6: <https://aiartists.org/robbie-barrat> Erişim Tarihi: 15.02.2021) 21

Görsel 7: <https://aiartists.org/mario-klingsmann>. (Erişim Tarihi: 01.01.2021)

Görsel 8: <https://studioanf.com/ai-sculptures/> (Erişim Tarihi: 03.01.2021)

Görsel 9: <https://studioanf.com/generative-adversarial-portraits/>. (Erişim Tarihi: 10.02.2021)



Yıldız Journal of Art and Design

Web page info: <https://yjad.yildiz.edu.tr>

DOI: 10.47481/yjad.1005573



Original Article

Attitude of students towards teaching art and design using ICT tools in secondary schools in Akure, Ondo State, Nigeria

Öğrencilerin BİT araçlarını kullanarak sanat ve tasarım öğretimine yönelik tutumları Akure, Ondo State, Nijerya'daki ortaokullarda

Adebayo Abiodun ADELOYE^{ib}

The Federal University of Technology, Akure, Nigeria

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 October 2021

Accepted: 24 January 2022

Key words:

Art and design, attitude, ICT

Anahtar kelimeler:

Sanat ve tasarım, tutum, BİT

ABSTRACT

This study assessed the attitudes of secondary school students in Akure south local government, Ondo state towards learning Art using ICT tools. The study adopted survey research design. Two hundred (200) students were randomly selected from four schools in Akure south local government area of Ondo state. One objective and one research hypothesis were generated for the study. Students Attitude towards ICT (SATICT) questionnaire was used as the research instrument for the study. The study revealed that students, both male and female have a positive disposition towards learning Art using ICT tools. It was therefore recommended that the use ICT in the teaching of Art be engrafted in the curriculum of Art in secondary schools.

ÖZ

Bu çalışma, Ondo eyaletindeki Akure güney yerel yönetimindeki ortaokul öğrencilerinin BİT araçlarını kullanarak Sanat öğrenmeye yönelik tutumlarını değerlendirdi. Çalışma, anket araştırması tasarımını benimsemiştir. Ondo eyaletinin Akure güney yerel yönetim bölgesindeki dört okuldan iki yüz (200) öğrenci rastgele seçilmiştir. Çalışma için bir amaç ve bir araştırma hipotezi oluşturulmuştur. Çalışmada araştırma aracı olarak Öğrenci ICT'ye Yönelik Tutum (SATICT) anketi kullanılmıştır. Araştırma, hem erkek hem de kız öğrencilerin BİT araçlarını kullanarak Sanat öğrenmeye karşı olumlu bir eğilime sahip olduğunu ortaya koydu. Bu nedenle, Sanat öğretiminde BİT kullanımının ortaokullarda Sanat müfredatına yerleştirilmesi önerildi.

Cite this article as: Adeloye AA. Attitude of students towards teaching art and design using ICT tools in secondary schools in Akure, Ondo State, Nigeria. Yıldız J Art Desg 2021;8:2:75–80.

*Corresponding author.

*E-mail address: adebayoadeloye04@gmail.com



Published by Yıldız Technical University Press, İstanbul, Turkey

Copyright 2021, Yıldız Technical University. This is an open access article under the CC BY-NC license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

INTRODUCTION

Teaching is one of the most challenging professions in our society today where knowledge is expanding so rapidly that modern technologies demand the use of Information and Communication Technology (ICT). ICT has become within a short time one of the basic building blocks of a modern society. Many countries now regard understanding ICT and mastering its basic concepts as part of the core of education (UNESCO, 2002). Idris (2016) defined Information and Communication Technology (ICT) as the use of computers to retrieve, transmit and manipulate data in education or other systems. One of the most vital contributions of ICT to education is easy access to learning and teaching process. ICT is an umbrella concept that includes any communication device, encompassing: radio, television, cellular phones, computer, network hardware and software, satellite systems as well as the various applications associated with them, such as video conferencing and learning applications. ICTs are generally accepted as modern tools that enable the teachers to modify teaching methods in order to increase students' learning and achievements. ICT can be used in various ways where it helps both teachers and students to learn about their respective subject areas.

Idris (2016) stated that although Art and Technology might be considered incompatible, they are deeply interwoven, even etymologically: techno-logy is literally the speech (logos) about Art (techni). They share an interactive and multidimensional relationship. From prehistoric times, up to today, Art has been using materials created by technology, as its basic structural means of expression, while at the same time, technology has often been the subject and the reference point for art, as artists depict their time's Technology, declaring their experimentation with new means, many decades before the digital revolution. However, this relationship is more prominent today, as ICT promotes the artistic character of multimedia and transmedia applications, creates new types of Art such as computer Art, animation, Internet Art and cyber Art among others (Grau 2003; Chesher, 2004).

The use of ICT in Art teaching leads to the creation of new learning environments that motivate the students in a positive way (Ames, 1992; Pintrich and Schunk, 2002). Digital Art activities are introduced in many curricula in order to attract students who might think they have no artistic talent and consequently show little interest in Arts (King 2001; Roland, 1994), and the natural and appealing familiarization of students with the use of PCs, while at the same time opening up their artistic ways of expression (Carpenter and Taylor, 2003; Tavin, 2002). However, the students' own views about their learning environment are more important factors than the educators' assessments, who tend to paint a more positive picture than their students for their practices (Fraser, 1998). Given the dearth of similar researches, in regard to the incorporation of ICT in the field

of Art education, this research was designed to explore the students' views on the use of Technology in Art teaching.

Aim and Objectives of the Study

Aim

The aim of this study is to investigate the attitudes of students towards the teaching of art and design using ICT tools.

The specific objective is to:

1. determine the attitude of secondary school students to learning Art and Design using ICT

Research Hypothesis

The following hypothesis was formulated to guide the study:

1. There is no significant difference between male and female students' attitudes towards the use of ICT in teaching Art.

LITERATURE REVIEW

Technology-Based Teaching

A technology-based teaching and learning offers various interesting ways which includes educational videos, stimulation, storage of data, the usage of databases, mind-mapping, guided discovery, brainstorming, music, World Wide Web (www) that will make the learning process more fulfilling and meaningful (Rob, Mary & Graine, 2012). On the other hand, students will benefit from ICT integration where they are not bounded to the limited curriculum and resources, instead hands-on activities in a technology-based course is designed to help them to stimulate their understanding about the subject. It also helps teachers to design their lesson plans in an effective, creative and interesting approach that would result in students' active learning.

Previous researches proved that use of ICT in teaching will enhance the learning process and maximizes the students' abilities in active learning (Yalman & Tunga, 2014). Yalman & Tunga, (2014) identified three main stages for ICT to be highly valued and regarded by the teachers; integration, enhancement and complementary. Integration approach is about implementing right use of ICT in particular subject area that involved complex concepts and skills to improve student's achievement and attainment. Besides, the review of curriculum is also needed so that only related ICT resources and appropriate software will be installed for the main aims and objectives of curriculum to be achieved. Enhancement approach is about using ICT to give great emphasis on the topic introduced. For instance, Microsoft PowerPoint can be used to present the topic in a very innovative and creative way that will lead into discussion and exchanging ideas and thoughts. Finally, complementary approach is when the ICT is used to aid and support the student's learning. This approach allow students to be more

organized and efficient in which they can take obtain the notes from computer, submit their works by email from home as long as they meet the deadline and looking for information from various sources provided online to fulfil the task given to them (Hermans et al., 2008).

ICT in Art Education

In regard to the use of ICT in Art education, many teaching approaches have been proposed. Within most of those, internet can be used: as a source of educational material, as a means for the development of creativity and self-expression, in order to learn about new Art forms and also as a field of conversation and communication on the images of the digital world and the visual civilization (Sweeny, 2004). Digital Art activities are introduced in many curricula in order to attract students who might think they have no artistic talent and consequently show little interest in Arts (King 2001; Roland, 1994), and the natural and appealing familiarization of students with the use of PCs, while at the same time opening up their artistic ways of expression (Carpenter and Taylor, 2003; Tavin, 2002).

Sweeny (2004) stated that indisputably, ICT has provided opportunities for transforming and enriching different areas of art education. Apart from promoting student-centered learning approach, ICT integration into art classrooms also boosts students' creativity and critical thinking skills in expressing their artistic ideas (Albatineh & Anderson, 2015). In addition, ICT also enhances real problem solving and collaborative approach to learning. It offers a real world experience through simulation, manipulation and creative expression that cannot be expressed in a conventional art classroom (Aljabri, 2012). However, despite the many advantages of ICT to art education, researchers are of the opinion that ICT integration into art education is still far from reaching its target (Bartsch, 2011).

Students' Attitude towards ICT in Art Education

In recent years, progress has been made in increasing teachers' and students' positive attitude toward ICT by fostering an understanding of its value for learning through using and experiencing it more. Teachers are increasingly using ICT to prepare their work more efficiently and to save time. The ICT Impact Report benchmarking survey in 2006 showed that 90% of teachers in Europe already use ICT to prepare their lessons. Recent studies also show the benefits of ICT in increasing motivation and developing skills in students. The report also revealed that a very high percentage (86%) of teachers in Europe state that students are more motivated and attentive when computers and the Internet are used in class. ICT has a strong motivational and positive effect on behavior, communication and processing skills. Multimedia and interactive content on interactive whiteboards is engaging and motivating, particularly for primary students, and students pay more attention during lessons.

New technology opens up new possibilities for differentiated learning and a more student-centered approach to education. With virtual learning environments, the student can be given alternative routes to learning based on his or her personal needs. It also gives teachers more possibilities to modify their teaching and focus more on the learning process than the learning outcome. The question is whether or not educational institutions will learn to adapt these new tools into their framework in a way that enhances learning.

Given and Willson (2010) stated that art teachers are reluctant to embrace ICT into art classrooms due to the concern that it will decrease students' creativity, artistic expression and understanding of art forms. This misconception towards ICT integration among art teachers has reflected their negative attitude and thus become a major issue that requires an extensive concern among researchers.

The levels of ICT integration in education (promotion of active learning, research of complex problems, demonstration of practical implementation of Computer Technology and assessing the students' interest) have been studied in the context of various researches, which were mainly conducted in America and Europe (in Greece, too, during the last decade). Through the experience of applying ICT in the field of education, so far, one can notice a more positive attitude of students towards knowledge and a "motivation" which eventually contributes to the improvement of their performances. The assessment of relevant learning environments by those who participate in the education practice has also been extensively used in educational research. Thus, the teachers' views have been studied, in regard to: a) their role in the education practice, b) their success in using Technology, and c) the role of Technology in education (Honey and Moeler, 1990; Chen, 2001).

RESEARCH METHODOLOGY

The study adopted survey research design. The population of the study comprised of all secondary school students in Akure south local government area of Ondo state. This comprises of all secondary students from public secondary schools in Akure south local government. A sample size of two hundred (200) students was drawn from four (4) secondary schools in Akure south local government using random sampling technique. Fifty (50) students each were randomly selected from the four schools making the total of 200 participants.

Students Attitude towards ICT (SATICT) questionnaire was used as the data collection instrument. To ensure face and content validity of the instrument, the questionnaire was given to two (2) seasoned secondary school Art teachers for necessary correction. Based on their comments, some questions were modified while some were completely eliminated. The reliability of the instruments were obtained using Kuder-Richardson 21 (KR 21). The reliability coefficient 0.87 was obtained which was considered to be high enough for the instrument to be used.

Table 1. Table showing attitude of students towards learning Art using ICT tools

Variables	Mean score (\bar{X})	SD	Remarks
I like using ICT tools for my Fine Art home works	3.60	0.666	Sig
I have a generally favourable disposition towards learning Art using ICT tools	3.65	0.609	Sig
Learning Art using ICT tools is very enjoyable	3.76	0.514	Sig
Learning Art using ICT tools facilitates easy understanding	3.59	0.545	Sig
Learning Art using ICT tools enhances better performance	3.69	0.667	Sig
I dislike learning Art using ICT tools because it wastes time	1.40	0.642	Not Sig
Learning Art using ICT tools causes a lot of distractions	1.71	0.793	Not Sig
Learning Art using ICT tools can be very boring	1.49	0.750	Not Sig
Learning Art using ICT tools has more disadvantages than advantages	1.50	0.602	Not Sig
Learning Art using ICT tools negatively affects academic achievement	1.55	0.514	Not Sig

Mean score rating Key: 1.00–1.75 (SD); 1.76–2.50 (D); 2.51–3.25 (A); 3.26–4.00 (SA).

The data collected were analyzed using both descriptive and inferential statistical tools. Descriptive statistical tools such as mean and standard deviation were used to address the research Objective while t-test was used for the inferential statistics to test the research hypothesis.

RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSION

Objective: Determine the attitude of secondary school students to learning Art and Design using ICT

Variable 1 addressed the extent to which students like using ICT tools for their Art home works. The mean score for this variable is 3.60 ($\bar{X}=3.60$). This suggest that most of the respondents strongly agree that they like the idea of practicing art using ICT tools. Variable 2 addressed the disposition of students towards learning Art using ICT tools. Table 1 shows the mean score for this variable is 3.65 ($\bar{X}=3.65$). This suggests that most of the respondents strongly agreed to have a favourable disposition towards learning Art using ICT tools.

Variable 3 addressed the students' take about how enjoyable learning Art using ICT tools is. The mean score for this variable is 3.76 ($\bar{X}=3.76$). This also suggests that most of the respondents strongly agreed that learning Art using ICT tools is very enjoyable. Variable 4 addressed students' perception about how learning Art using ICT tools facilitates easy understanding. The mean score for this variable is 3.59 ($\bar{X}=3.59$). This suggests that most of the respondents strongly agreed that learning Art using ICT tools facilitates easy understanding. Variable 5 addressed the students' perception about how learning Art using ICT tools influence better performance in Art. The mean score for this variable is 3.69 ($\bar{X}=3.69$). This suggests that most of the respondents strongly agreed that learning using ICT tools enhances better performance.

Variable 6 addressed the level of students' dislike for learning Art using ICT tools because of time wastage. The mean score for this variable is 1.40 ($\bar{X}=1.40$). This sug-

Table 2. T-test result on the attitudes of male and female students towards learning Art using ICT tools

Status	N	Mean	SD	SE	T-value	DF	P
Male	107	2.5921	0.6086	0.059	0.2004	198	0.05
Female	93	2.6151	0.6664	0.069	-	-	-

SD: Standard deviation; SE: Standard error.

gests that most of the respondents strongly disagreed that teaching Art using ICT wastes time. Variable 7 addressed the perception of students about how learning Art using ICT causes distractions. The mean score for this variable is 1.71 ($\bar{X}=1.71$). This suggests that most of the respondents strongly disagreed that learning Art using ICT tools causes a lot of distractions.

Variable 8 addressed the students' perception about learning using ICT tools being boring. The mean score for this variable is 1.49 ($\bar{X}=1.49$). This suggests that most of the respondents strongly disagreed that learning using ICT tools causes a lot of distractions. Variable 9 addressed the respondents' perception about learning Art using ICT having more disadvantages than advantages. The mean score for this variable is 1.50 ($\bar{X}=1.50$). This suggests that most respondents are of the opinion that learning Art using ICT tools has more advantages than disadvantages. Variable 10 addressed the students' perception about learning using ICT tools having negative effect on academic performance. The mean score for this variable is 1.55 ($\bar{X}=1.55$). This suggests most of the respondents are of the opinion that learning Art using ICT tools positively influences academic performance.

The above analysis shows that secondary school students in Akure south local government welcome the idea of learning Art using ICT tools because they have a positive perception about the influence of ICT on academic performance /achievement in Art. The analysis also revealed that they have a generally favourable attitude towards learning Art using ICT tools.

Research Hypothesis: There is no significant difference between male and female students' attitudes towards the use of ICT in teaching Art.

Table 2 shows that the male students have a mean score of 2.5921 ($\bar{X}=2.5921$) while female students have a mean score of 2.6151 ($\bar{X}=2.6151$). The difference in the mean scores of the male and female students shows that there is no significant difference in the attitude of male and female students towards the use of ICT. Therefore, the research hypothesis which states that there is no significant difference between male and female students' attitudes towards the use of ICT in teaching Art is hereby not rejected. The implication is that the attitude of students towards learning using ICT tools is not gender biased.

The result revealed that both male and female students have a generally positive attitude towards learning Art using ICT tools without gender bias. This suggests that both male and female students equally appreciate the use of ICT in teaching and learning processes. This corroborates the submission of Torruam and Abur (2013) that ICT appeals to the senses of students regardless of the gender.

SUMMARY AND CONCLUSION

The paper has made it clear that Information Communication Technology (ICT) has an important role to play in the teaching and learning of Art in secondary schools. The study emphasized the that secondary school students in Akure south local government generally have a positive attitude towards learning art using ICT tools without gender bias. The researchers are of the opinion that the use of ICT in teaching Art be incorporated into the secondary school curriculum. Consequently, schools supplied with computer systems by government and other non-governmental agencies require the need for Computer Assisted Instructional packages in Art to be installed on them for use. This will help teachers to develop their skills and competency in instructional delivery.

Ethics: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

REFERENCES

- Al Bataineh, M. & Anderson, S. (2015). Jordanian social studies teachers' perceptions of competency needed for implementing technology in the classroom. *Contemporary Educational Technology*, 6(1), 38–61. [CrossRef]
- Aljabri, N. M. R. (2012). The level of applications and the use of computer programs among the university students. *Literature Faraaheedi*, 12, 459–492.
- Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student motivation. *Journal of Educational Psychology*, 84, 261–271. [CrossRef]
- Carpenter, B. S. & Taylor, P. G. (2003). Racing thoughts: altering our ways of knowing and being through computer hypertext. *Studies in Art Education*, 45(1), 40–55. [CrossRef]
- Chen, Y. (2001). Teachers' attitude and anxiety toward computer use in classrooms and the implication for teacher education. <http://www.mste.uiuc.edu/courses/ci-407su01/students/south/ychen17/termproject/WP2.htm>
- Chesher, C. (2004). How to tell apart video games and new media art. In *Interaction Systems, Theory and Practice, Creativity and Cognition Conference*. Studios Press, Sydney, 225–227.
- Fraser, B. J. (1998). Classroom environment instruments: Development, validity, and applications. *Learning Environments Research*, 1, 7–33. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1009932514731> [CrossRef]
- Given, L. & Willson, R., 2015. Collaboration, information seeking, and technology use: A critical examination of humanities scholars' research practices. In Hansen, P., Shah, C. & Klas, C.-P. (Eds.). *Collaborative information seeking*. Springer International Publishing, 139–164. [CrossRef]
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. [CrossRef]
- Honey, M. & Moeller, B. (1990). *Teachers' beliefs and technology integration: Different values, different understandings*. Tech. Rep. No. 6. Washington, DC: Office of Educational Research and Improvement, U.S. Department of Education. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 326 203) Abstract Available: <http://www.edrs.com/Webstore/Detail.CFM?Ednumber=ED326203>
- Idris, A. (2016). Effect of ICT on the Academic Achievement of Geography Students in Niger State College of Education Minna. <https://codemint.net/education/effect-of-ict-on-the-academic-achievement-of-geography-students-in-niger-state-college-of-education-minna/index.html>
- King, A. (2001). Excerpts from the sketchstacks curriculum literature review: a new vocabulary for new media. <http://www.pixelpixie.net/litreview.html>
- Rob, E. M., Mary, T., & Grainne, C. (2012). Student attitudes towards and use of ICT in course study, work and social activity: a technology acceptance model approach. *British Journal of Educational Technology & Society*, 43(1), 71–84. [CrossRef]
- Roland, C. (1994). Preparing children for the twenty-first century: a rationale for integrating new technology into school arts programs. <http://grove.ufl.edu/~rolandc/arts~technology.html>

- Sweeny, R. W. (2004). Lines of Sight in the 'Network Society': Simulation Art Education and a Digital Culture. *Studies in Art Education*, 58(4), 351–359. [[CrossRef](#)]
- Tavin, K. (2002). Engaging advertisements: Looking for meaning in and through art education. *Visual Arts Research*, 28(2), 38–47.
- UNESCO (2002). Information and Communication Technology in Education. A Curriculum for Schools and Programme of Teacher Development: Peru.
- Yalman, M. & Tunga, M. A. (2014). Examining the attitudes of students from state and foundation universities in Turkey towards the computer and www (world wide web). *Education and Science*, 39(137), 222–233.



Orijinal Makale / Original Article

Türk çizgi romanında ulusal kimliğin temsili ve bağımsızlık fikri Representation of national identity and idea of independence in Turkish comics

Rasim SARIKAYA

Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Çankırı, Turkey

MAKALE BİLGİSİ

Makale hakkında

Geliş tarihi: 11 Kasım 2021

Kabul tarihi: 29 Aralık 2021

Anahtar kelimeler:

Anlatı, bağımsızlık, çizgi roman, milliyetçilik, ulusal kimlik.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 11 November 2021

Accepted: 29 December 2021

Key words:

Narrative, independence, comics, nationalism, national identity.

ÖZ

Anlatı; ulus-devletin gerek koşulu olarak 18. yüzyıl sonunda dünya genelinde girişildiği görülen ulusal kimlik inşasına yönelik çabaların araçsal varlığının önemli unsurlarından birisi olarak işlev görmüştür. Cumhuriyetimizin dolayısıyla da Türk ulusunun varlık çabalarına da bu yönüyle hizmet etmiştir. 20. yüzyılın en popüler anlatı türlerinden biri olarak çizgi romanın da gerek dünya genelinde gerekse Türkiye’de bu bağlamda rol üstlendiği görülmektedir. Bu yönüyle çizgi roman üretimi, gerek kamu yönetimi gerekse özel iştirak tarafından desteklenmiştir. Ulusal kimliğin inşasında araçsal olarak var olurken bu süreçte ulusal bir kimlik kazanmış, kültürel, iktisadi ve dolayısıyla da ulusal bağımsızlığa katkı vermiştir. Bu bağlamda çizgi roman, kitle iletişimsel kabiliyetine bağlı olarak işlev yüklenirken diğer yandan bu işlev, Türk çizgi romanının karakteristiğini şekillendirmiştir. Bu makalede, Türk çizgi romanının varoluş biçimleri, ulusal varoluşa etki eden ve ondan etkilenen yönleriyle ele alınmıştır. Türk çizgi roman tarihinin önemli dönemeçlerini oluşturan, bu yönüyle Türk çizgi romanının varlığını delillendiren, büyük oranda tarihi-kahramanlık türünün oluşturduğu bir örneklem üzerinden yapılacak içerik analiziyle bu etkileşim ortaya konulacaktır. Türk çizgi roman tarihine yönelik araştırmalara ek olarak, çizgi romanımızda ulusal kimliğin temsili ve bağımsızlık fikri bağlamına odaklanması yönünden literatüre katkı vereceği düşünülmektedir.

ABSTRACT

Narrative; as a necessary condition of the nation-state, it has functioned as one of the most important elements of the instrumental existence of the efforts towards the construction of national identity, which was seen throughout the world at the end of the 18th century. It has also served the efforts of our republic, and therefore the Turkish nation in this respect. It is seen that comics, as one of the most popular narrative genres of the 20th century, play a role in this context both in the world and in Turkey. In this respect, it is seen that the production of comics is supported by both the public administration and the private affiliate. While it was instrumental in the construction of national identity, it gained a national identity in this process and contributed to cultural, economic and therefore national independence. Therefore, while the comic is loaded with a function depending on its mass communication ability, on

*Sorumlu yazar / Corresponding author

*E-mail address: rsmrky@gmail.com



the other hand, this function has shaped the characteristics of Turkish comics. In this article, the existence of Turkish comics, the aspects that affect and are affected by our national existence are discussed. This interaction will be revealed through the readings that will be carried out on a sample composed largely of historical-heroic genre, which constitutes the important turning points in the history of Turkish comics and proves the existence of Turkish comics in this aspect. In addition to research on the history of Turkish comics, it is thought that it will contribute to the literature in terms of focusing on the representation of national identity and the idea of independence in our comics.

Cite this article as: Sarıkaya R. Representation of national identity and idea of independence in Turkish comics. Yıldız J Art Desg 2021;8:2:81–89.

GİRİŞ

Türk Bağımsızlık mücadelesi, kaba hatlarıyla, dünyada yaşanan ulusal bağımsızlık hareketlerinin tezahürü olarak dağılmakta olan çok uluslu Osmanlı İmparatorluğunun, Türk kimliği üzerinden dirilmesi olarak okunabilir. Bu savaşımın neticesinde ortaya çıkan ulus-devletin ayakta durabilmesi, ulusu oluşturan her bir unsurun, bir ortaklık zeminini paylaşıyor olmasına bağlıdır. Halihazırda var olmayan veya unutulmuş bu ortaklığın inşa edilmesi ya da anımsatılması süreci, ulus-devletlerin tamamında yaşanmıştır. Buna dönük faaliyetler, kolektif bilinç ve hafızanın yaratılmasına dönük olarak yürütülmüştür. Bu bağlamda bir tür kültürel inşa çabasının araçları olarak anlatı ve sanata sıklıkla başvurulmuştur. Elbette ki bu bağlamda ilk adım, sanatın veya anlatının tabana yayılması, diğer bir deyişle popülerleştirilmesi olmalıdır.

Halkın geneli tarafından paylaşılan kültürün, bütün olumsuz çağrışımlarına rağmen popüler kültür olarak anıldığının bilinmesi gerekir. “Bir bakıma popüler kültür halk kültürüyle aynı şeydir (...) Yani başka bir deyişle popüler kültür, halk kültürünün çağımızda aldığı yeni bir biçimdir” (Aktaran Cantek, 2014, s.18). Bu bağlamda popüler kültür; Sanayi Devrimi sonrası yaşanan kentleşmeye bağlı göç olgusunun yarattığı yeni bir tür halk kültürünün adı olarak kullanılmaktadır. Dolayısıyla sanat ve anlatının tabana yayılmasına dönük çabalar, sanat dahil bütün kültürel faaliyetlerin popülerleştirilmesini kapsamaktadır. Cumhuriyetin erken dönemi, devlet eliyle buna dönük çabalara sahne olmuştur. Özellikle Atatürk’ün özel ilgi gösterdiği tiyatroların Anadolu’nun tamamına Halkevleri eliyle yaygınlaştırılma çabaları buna örneklerdir.

20. yüzyılın en popüler anlatı türlerinden biri olarak çizgi roman, ulusal kimlik inşası bağlamında ulus-devletlerin ilgisini çekmekte gecikmemiştir. Özellikle II. Dünya Savaşı öncesi ve sonrasında yürütülen propaganda faaliyetleri buna örneklerdir ki “süper kahraman” türünün ve “milliyetçi süper kahraman” alt türünün doğuşu bu döneme rastlamaktadır. Türk çizgi romanı özelinde, gerek ulusal çizgi roman üretiminin hız kazanması dolayısıyla yerli üretim gerekse üretilen eserlerde milliyetçi söylem üzerinden kolektif

bir kültürün oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Çizgi romanın popüler konumu ve devlet eliyle yürütülen çabalar karşılıklı olarak birbirini desteklemiştir. Fakat çizgi romana olan ilginin kaynağı popülerliğine koşut işleviyle sınırlanmış, türün sanatsal ya da kültürel yönüyle ilgilenilmemiştir. Ulus-devletlerin ortaya çıkması itibariyle gerek ulusal kimliğin inşası gerekse ulus-kimliğin tehdit altında olduğu kriz dönemlerinde güçlendirilmesi ve konsolidasyonu amacıyla -anlatı türlerinin tamamında olduğu üzere- çizgi romanın kitlesel iletişime dönük kabiliyetinden faydalanılmıştır.

Bu çalışmada, Türk çizgi romanının gelişim evreleri, yüklendiği ulusal kimlik inşasına dayalı ideolojik işlevler bağlamında ele alınacaktır. Ulus-kimlik ve anlatı ilişkisinin kaba hatlarıyla ortaya konulmasının ardından çizgi roman özelinde aynı bağlam üzerinde durulacak ve son olarak Türk çizgi romanında “Türk” kimliğinin temsillerinin ve bizatihi var olmasıyla Türk tarihine dolayısıyla ulusal bağımsızlığa verdiği katkının izi sürülecektir. Türk çizgi roman tarihine mal olmasının yanında bu tarihin varlığının delillerini oluşturan tarihi ve kahramanlık türünde yerli çizgi roman örnekleri üzerinden yapılacak okumalarla bu katkı ortaya konulacaktır. Türkiye’nin, dünya genelinde 2000’li yıllardan itibaren yeniden hızlanan çizgi roman üretimi ve tüketimine paralel bir seyir izlediği görülmekteyse de yerli üretimin bu sürece yeterli katkıyı veremediği görülmektedir. Diğer yandan ulusal-kimlik üzerine sanat ve anlatı bağlamında yürütülen çalışmaların varlığına karşın çizgi roman ekseriyetle bu bağlamın dışında tutulmuştur. Dolayısıyla çalışmamızın bu bağlamda yürütülen akademik çalışmalara katkı vereceği düşünülmektedir.

ULUSAL KİMLİK BAĞLAMINDA ANLATININ ARAÇSAL NİTELİĞİ

18. yüzyıl sonu itibariyle ulus ve buna koşut olarak beliren ulusçuluk düşüncesi, çokuluslu Türk tarihi açısından bir parçalanma ve çöküşü ve aynı zamanda bir diriliş ya da başlangıç ifade etmektedir. İngiltere başta olmak üzere Avrupa’da başlayan ve Osmanlı devletinin çöküşünün temel nedenlerinden birini oluşturan bu hareket, Kurtuluş Savaşı neticesinde Türkçülük üzerinden Türkiye Cumhuri-

yeti'ni de var etmiştir. Bir ulus-devletin kurulmasının fikri altyapısını oluşturmasının yanında kurulan cumhuriyete de adını vermiştir. 19. yüzyıl sonunda Osmanlı İmparatorluğu çöküş dönemi itibariyle ortaya çıkan İttihatçı Türkçülük anlayışının Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş ilkeleleriyle tamamen örtüştüğü söylenememektedir zira Mustafa Kemal Atatürk'ün Türklük üzerine yorumu Almanya ve İtalya başta olmak üzere Avrupadaki faşist rejimlerde görülen kan, dil ve etnik kökene dayalı ulus fikrinin tezahürü Pan-Türkizm'den farklı olarak vatanseverliğe dayanmaktadır. Elbette ki ulus kavramının milliyet ve milliyetçilikle bağlarını tamamen koparması mümkün değildir zira Çongur'un ifadesiyle; "ulus bir biçimde bağımsızlık fikriyle milliyetçi ideoloji arasındaki gerilimin içinde var olur" (Çongur, 2017, s.22). Buna karşın Atatürk bir milliyetçiden ziyade vatanseverdir (Ahmad, 2006, s.108). Benzer şekilde Taner Timur da Atatürk'ün ulusal kimlik anlayışını İttihatçı Türkçülük'ten ayırarak Türk Devrimi'nin ırksal birliğe değil kültürel birliğe dayandırmıştır ki bu anlamda Türk Devrimi bir Kültür Devrimi'ni ifade etmektedir (Timur, 1991, s.55). Atatürk'ün, "Türkiye Cumhuriyetinin temeli kültürdür" ifadesi bu anlamda da okunabilmektedir.

Bu düstur üzerine kurulan Cumhuriyet'in bir ulus-devlet olma iddiasının varlığı ise kuşkusuz ulus-devletlerin tamamında yaşandığı gözlemlenen bir süreci gerekli kılmıştır ki bu süreç ulus kimlik inşası olarak ifade edilmektedir. Bu inşa sürecinin temeli, ulusu oluşturan unsurlar arasında var olan aynılıkların öncelenmesi, var olmayanların da yaratılmasına dayanmaktadır. Uğur Çınar, ulusal kimlik inşasının ideolojik altyapısının büyük oranda kullanışlı bir geçmişin yaratılmasına dayandığını savunmuştur. Bu bağlamda Azaryahu ve Kellerman'a atıfla yaratılması gereken kolektif bir hafızadır ki bu hafıza "biz kimiz?" sorusunu "nereden geliyoruz?" sorusuna eşlemelidir (Aktaran Uğur Çınar, 2017, s.144). Dolayısıyla bir kolektif hafıza yaratım sürecinin araçsal varlığından bahis açılabilir. Bu araçsal varlığın tabana yayılan, başka bir ifadeyle ulusu var eden halkın içine sirayet edebilen veya modern ifadesiyle popüler bir nitelik taşıması gerekecektir. Bu niteliği taşıyan ya da potansiyele sahip anlatılar vasıtasıyla, yaratılan ya da ortaya çıkarılan belleğin kolektif kılınması gerekmektedir. Taner Timur, İngiltere'nin "ulusal kimlik" üzerine düşünce sürecine giren ilk ülke olması ve İngiliz yazar Walter Scott'un "tarihsel roman" türünü yaratan yazar olarak kabul edilmesi arasında bir illiyet bağı kurmuştur; "Scott, romanlarında İngiltere'de de cereyan etmiş aynı süreci ele alıyor ve modern İngiliz ulusunun nasıl doğduğunu göstermeye çalışıyordu (Timur, 1991, s.195-196). Dolayısıyla gerek tarih yazımı gerekse bu bağlamda üretilen tarihsel anlatılar kimliğe dayalı politikaların uygulanma süreçlerinde önemli bir işlev yüklenmektedirler (Uğur Çınar, 2017, s.144). Dolayısıyla bu inşa süreci yalnızca var olan bir tarihe dayanmakla yetinmemekte aynı zamanda anlatı vasıtasıyla bu tarihi -gerçek ya da kurgusal olarak- inşa etmeyi de içermektedir. Başaran İnce'ye atıfla:

Kimliği bir "anlatı" olarak kurmak, bu tutarlılığı oluşturmayı vaat eden bir seçme, ayıklama ve ekleme sürecine düşer. Bu noktada yaşamlarımız, yaşadığımız olayların her gün farklı yorumlanmasından oluşan en hafif tabirle bir "öykü", daha karmaşık bir ifadeyle de bir "kurgu"dur. Bu benzetme, tarihe gereksinim duyan herhangi bir kimliğe uyarlanabilir. Ulusal kimlik bunların başında gelmektedir (Başaran İnce, 2010, s. 25).

Modern romanın ortaya çıkışı da aynı döneme rastlamaktadır. Burjuvazinin doğuşu, kentlerin büyüüp karmaşıklaşmasına koşut değişen kültürel doku modern romanın doğuşuna zemin hazırlamıştır ki bu dönem aynı zamanda ulusal hareketlerin ve ulus-kimlik arayışlarının ortaya çıktığı dönemdir (Timur, 1991, s.194).

Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş yıllarından itibaren bu durumu örnekler nitelikte pek çok politikanın hayata geçirildiği görülmektedir. Buna ilişkin ilk uygulamalar, sanatsal ve yüksek kültürel faaliyetlerin tabana yayılmasına dönüktür. Halihazırda gelişmekte olan baskı teknolojileri, yazılı iletişim ve anlatı türlerini bu süreçte önemli araçlar haline getirmiştir. Çongur, ulusal kimlik inşasında, dergi, gazete ve kitapların belirleyici yönünü vurgularken birlik-telik bilincinin bu araçlarca yaratılan ortak dil sayesinde geliştiğini savunmuştur (Çongur, 2017, s.24). Benzeri gelişmelerin diğer türler için de geçerli olduğu görülmektedir ki Atatürk'ün tiyatro ve musikiye özel ilgi gösterdiği bilinmektedir. Öncelikle bu sanat dallarının eğitim-öğretimine dönük kurumların tesisine dönük adımlar atılarak 1936'da pek çok farklı aşamadan geçen Devlet konservatuvarı ve sonrasında Devlet Tiyatrosu kurulmuştur. Diğer yandan tiyatro oyunlarının 1932 yılında kurulan Halkevleri aracılığıyla Anadolu'nun neredeyse tamamında sahnelenmesine çabalanmıştır ki bu yönüyle Halkevleri'nin ulusal dil ve kültürün tabana yayılmasındaki rolü çok önemlidir. 1937'de Anayasa'nın 2. maddesi olarak benimsenen Cumhuriyet Halk Partisi'nin altı temel ilkesinin her biri sergilenen tiyatro eserlerinde bir yönüyle yer bulmuş Türk ulusunun erdem, ülkü ve değerleri büyük oranda tarihi temalarla halka sunulmuştur (And, 2014, s.156). Eşzamanlı olarak ulusal bir mimari ve musikinin oluşturulmasına dönük olarak atılan adımların varlığı da eklenmelidir. Yüzu Batı'ya dönük, Türk ulusunun yaratım sürecinde, müzik, resim, heykel, mimari ve tiyatro gibi bütün sanat dallarının aracılık kabiliyetleri denenmiş, kültürel-sanatsal faaliyetler bu dönüşüm sürecinin omurgasını oluşturmuştur (Çongur, 2017, s.88).

Atatürk döneminde belirlenen ilkeler büyük oranda İsmet İnönü ve tek parti döneminde de korunmuştur. Fakat bu süreçte patlak veren II. Dünya Savaşı ve sonrasında yaşanan gelişmeler küresel çapta ulus-devletler açısından bir krizin varlığına işaret etmektedir. Savaş sonrası yıllarda Amerikan işgali ve sonrasında hegemonyası, etkisi altındaki devletlerde, Amerikan karşıtlığına dayalı bir yeniden yapılanma, ulusal kimliğini yeniden yaratma ya da restore etme çabalarını tetikleyecektir. Türkiye 1952 yılında NATO'ya

üye olmuş ve batılılaşma süreci hızlanmıştır. II. Dünya Savaşı öncesi devletçi ekonomik model, Amerikan'ın öncülük ettiği küresel ekonominin etkisine girmiştir. Ekonomik gelişmelere koşut köy-kent arasında yaşanan demografik değişim, kimliğe dayalı yeni problemlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönemde kimlik sorunu, farklı bir biçimde de olsa geçmişle barışmak şeklinde, muhafazakâr bir yaklaşımla çözülmek istenmiştir. Bu yaklaşımın tezahürü popüler kültürel üretimde de kendini göstermiştir. Tamer Timur, bu soruna öncelik veren yazarlarımızın hemen hepsinde mistik eğilimlerin ağır bastığına dikkat çekmiştir (Timur, 1991, s.340). Bu durum, kırsaldan kente göçün sonucu olarak kentlerin çeperlerinde yayılan muhafazakar motifli yeni bir popüler kültürün ortaya çıkması ve bunun politik etkileriyle açıklanabilmektedir. Böylelikle çok partili dönem ve Cumhuriyetin kuruluş dönemi arasındaki ulusal kimliğe dayalı farklılık anlatı türlerinde kendini göstermiştir. Tek parti döneminde büyük oranda Osmanlı öncesine odaklı bir Türk tarihi anlatısı bu dönemin sanat ve kültürel faaliyetine hakim olmuş, Atilla ve Timur'dan başlayarak pek çok tarihi "kahraman", "Türk'ün atası" olarak seçilmiş ve tiyatro oyunlarında yerini almıştır (Çongur, 2017, s.178). Buna mukabil 1963 yılında yayımlanan Tarık Buğra'nın Küçük Ağa adlı eseri Kurtuluş Savaşı'na, "Türk İslam sentezi" üzerinden yaklaşmıştır ki ideolojik olarak İslami temele dayalı Osmanlı düzenine karşı bir övgü niteliğindedir (Timur, 1991, s.58-62). Böylelikle anlatının ulusal kültürün inşasındaki araçsal işlevi görünür olmaktadır ki ilişkin örnekler çoğaltılabilmektedir.

Bu durumun yalnızca Milli Mücadele dönemine veya yalnızca Türkiye'ye özgü bir süreç olmadığına dair literatür ve örneklem oldukça geniştir. Başaran İnce, Lukacs'ın Conrad Ferdinand Meyer ve Flaubert'in tarihi temalarını karşılaştırırken kullandığı "'muhteşem geçmiş" ve önemsiz şimdiki zamanın dekoratif karşıtlığı (Lukacs, 2008, s.282)." ifadesine atıfla şu tespitlerde bulunmuştur:

Toplumsal seferberliğin kriz içinde olduğu ve toplumsal kohezyonun aşındığı dönemlerde tarihsel benzetmelere daha sık başvurulduğu gözlenebilir. Toplumların kuruluş dönemi, özellikle ulus inşasının en krizli dönemlerinde, tarih bilgisine daha çok gereksinim duyulduğu zamanlarda, tarih hem sosyal gruba özgüven aşlamak hem de gruba tarihsellik sağlayabilmek için kullanılır. Tarihsel benzetmelerin ana teması "şanlı geçmiş ile sıradan şimdi arasında kurulan dekoratif zıtlık" aracılığıyla gruba kendine karşı tarafgirliğini artırıcı malzemeyi sağlayabilmektir (Başaran İnce, 2010, s.21).

Ulus-devletlerin tamamında ulusal kimlik inşa ve evrim süreçlerinin tekrar ve tekrar yaşandığı görülmektedir. I. Dünya Savaşı'nın sonucunda ortaya çıkan paradigmanın benzeri II. Dünya Savaşı sonrasında da yaşanmıştır ki günümüzde de benzeri süreçlere dair örnekler bulunabilmektedir. Dittmer, Bhabha'ya atıfla 1990 başlarında ulusal kimliğin genellikle ulusal deneyimi homojenleştirmeye da-

yalı olarak okunduğu ve aktarıldığını savunmaktadır ki bu savunu genel teorinin bir tekrarı niteliğindedir:

Bhabha'nın sözleriyle, "mekân farkı, zamanın aynılığı olarak geri döner, bölgeyi geleneğe, halkı "bir"e dönüştürür." (...) Bhabha, özellikle, birçok ulus anlatısında (hatta Amerika Birleşik Devletleri'nin ulusal sloganı olarak hizmet ediyor) ortak olan "bir çoktan, bir" şeklindeki temel anlatımın altını çizer. Aslında, zamanın lineer anlayışlarında, her hikayenin bir başlangıcı olması gerekir ve bu başlangıç, takip eden her şeyi anlamak için merkezidir (Dittmer, 2013, s.64).

Dolayısıyla ulusal birliğe dayalı devletlerin bu süreci var olmak üzere, var oldukları müddetçe devam ettirmeleri gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda gerek tarihi gerek destansı anlatıların daimi bir eğitim ve kültürlenme süreci içinde kitlelere iletilmesi gerekmektedir. Bu süreç mitolojinin, tarih yazımına eşlik etmesi gerekliliğiyle de açıklanabilmektedir. Dolayısıyla, ulusal kimlik inşasında anlatı, tarihsel veri etrafında bir mitoloji ya da destan yaratma işlevini yüklenmektedir ki Hegel'e atıfla roman; burjuvazinin modern destanıdır.

ULUSAL KİMLİK İNŞASI VE ÇİZGİ ROMAN

Çizgi romanın dikkatleri üzerine çekmesi popüler olmaya dönük potansiyeliyle ilişkilidir. Çizgi romanın da dahil olduğu anlatının, gerek ideolojik gerek politik mesajların iletiminde olduğu üzere, ulusal kolektif belleğin yaratımında yüklendiği araçsal işlevler üzerine genişçe bir literatür bulunmaktadır ki bu araştırmaların tümünde çizgi romanın popüler konumuna vurgu yapılmaktadır.

Çizgi romanların öncelikle gazetelerde ortaya çıkması ve gazete bayilerinde satılıyor olması, bir yandan gündelik tüketimin nesnesi olduğu anlamına gelirken diğer yandan alternatif bir haber alma kaynağı işlevini de doğrudur. Dolayısıyla çizgi roman gündelik haberin bir yan ürünü ve destekleyicisi olarak da işlev görür ki popüler olmasının kaynaklarından birisi de budur. Kültürel aktarım, dönüşüm, inşa veya yeniden inşa etme yolunda işlevsel potansiyelini ortaya koyduğunda ki bu anlamda II. Dünya Savaşı önemli bir kırılmadır, iktidarların ilgi ve etki alanına girmiştir. Levent Cantek, popüler kültür araştırmalarına sıklıkla konu olmasını çizgi romanın popülerliğinin delili olarak sunmuştur. Fakat sanatsallık üzerine hiç eğilmeyen bu ilginin tamamı çizgi romanın kitle iletişimine dönük kabiliyetine ilişkindir ki bu niyetle çizgi roman türü sıklıkla propaganda faaliyetlerinin aracı olmuştur (Cantek, 2012, s.27). Dolayısıyla II. Dünya Savaşı örneğinde görüldüğü üzere çizgi romanın en parlak dönemleri, ulusal kimlik vurgusu ve milliyetçi söylemin yükselişte olduğu kriz dönemlerine rastlamaktadır. Dittmer'in süper kahraman türünün bir alt türü olarak II. Dünya Savaşı yıllarındaki genel eğilimi oluşturan "milliyetçi süper kahraman" türünün bizatihi ulus-devleti somutlaştırdığını ifade etmiştir (Dittmer, 2013, s.8). Benzer şekilde çizgi roman yazarı Mark Millar da; "sü-

per kahraman hikayeleri, özellikle çalkantılı siyasi dönemlere, özellikle de savaş ve toplumsal huzursuzlukla gölgelenenlere yanıt verdiklerinde en popüler ve çağrıştııcıdır” ifadelerini kullanmıştır (Dipaolo, 2011, s.1). Bahsi geçen dönem itibarıyla çizgi roman, Amerikan çizgi romanı ve “süper kahraman” türüyle özdeşleşmiştir ki çizgi romanın altın çağı (1938-1956) büyük oranda savaş yıllarıyla ilişkilidir. Bu bağlamda çizgi roman ve II. Dünya Savaşı arasında karşılıklı bir fayda söz konusudur: Çizgi romanın popüler konumu Amerikan savaş çabalarını desteklerken bu amaçla kamu ve özel teşebbüsün verdiği destek çizgi romanı daha da popüler kılmıştır.

Öyle ki Dittmer, süper kahraman türünün Amerika açısından hem ulusal kimliğin hem de Amerikan dış politikasının kurucu ögesi olduğunu savunmuştur (Dittmer, 2013, s.2-3). Başta Captain America, Superman, Batman, Spiderman olmak üzere pek çok süper kahraman savaş yıllarında ki buna savaş öncesi ve sonrası yıllar da dahildir, Amerikan kudreti ve değerlerinin bayrak taşıyıcıları olmuşlardır. Süper kahraman türünün doğuşunun 1930’lardaki büyük buhran döneminde yayınlanan ucuz, eğlencelik suç savaşçıları ve kahramanlarına dayandığını da belirtmekte yarar vardır. Buhran döneminin halk kahramanları, savaş yıllarında milliyetçi süper kahramana evrilmiştir. Kamu otoritesinin desteğini alan süper kahraman serileri savaş sonrasında da ulusal birlik çabalarına ve sonrasında Amerikan hegemonyasını ulus ötesine yayma çabalarına omuz vermiştir. Öyle ki bu kahramanların, yaratılmaya çalışılan Amerikan ulusu ve gücünün vücuda gelmiş biçimi olarak değerlendirilmiştir ki Captain America bunun en saf örneğidir. Önemli çizgi roman ekollerinden Japonya’da da Amerikan çizgi romanına paralel gelişmeler yaşanmıştır. 1940 yılında, devlet tarafından kontrol edilen Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai) kurulmuş ve mizah ve manga üretimi resmileştirilmiştir. Karikatür ve manga sanatçılarının tamamı zorunlu olarak bu birlik çatısı altında toplanmış ve savaş boyunca İngiliz ve Amerikan karşıtı propaganda faaliyetlerine dahil edilmişlerdir (Alparslan, 2004, s.434).

II. Dünya Savaşı sonrası gelişmeler bir taraftan Amerikan hegemonyasına karşı tepkiler diğer taraftan Soğuk Savaş tehdidi tarafından yönelmiş görünmektedir. ABD ve İngiltere’de komünizm korkusu süper kahraman türünü canlı tutmaktayken, kıta Avrupası ve Japonya’da anti-Amerikancı hareketler ağırlık kazanmıştır. Bu bağlamda Frankafon çizgi roman ve Manga’nın tehdit algısında Amerika’nın öncelendiği anlaşılmaktadır. Ulusal kimlik açısından sancılı bir dönem olan Soğuk Savaş yıllarında Captain America’nın İngiliz muadili Captain Britain (1976) ortaya çıkmıştır. Onu 1981 yılında İngiliz bayrağının somutlaşmış biçimi olan Union Jack izlemiştir ki Dittmer, Union Jack’i; İngiliz kimliği için gerekli olan ulusal bir ruhun ete kemiğe bürünmüş hali olarak tasvir eder: Güçlü, kudretli ve iradeli iyi bir insan (Dittmer, 2013, s.83).

Kıta Avrupası’nda ise anti-Amerikan eğilim bizatihi devlet eliyle yürütülmüştür. Fransa’da 1949 yılında çıkarılan çizgi roman kanunuyla Amerikan çizgi romanlarına sansür getirilmiştir. Kanuna göre çizgi romanlarda serserilik, hırsızlık, kin, cinayet, çocuk ve gençlerin ahlakını bozabilecek unsurlar yasaklanmıştır (Çoruk: 2004, s.206-207). Burada söz konusu olan yaklaşım ulusal-kültürel değerlerdeki yabancı maddelerin ayıklanması ve Amerikan hegemonyasının önüne geçmektir. Aynı dönemde, en önemli çizgi roman ekollerinden Japonya, her anlamda Amerikan işgalini yaşamaktadır. 1945-1950’li yıllarda bütün kültürel yayın faaliyetleri işgal kuvvetlerinin denetimi altındadır. Yazın ve çizgi roman başta olmak üzere bütün anlatı türlerinin içerikleri boşaltılmış, Japon tarihi ve kahramanlık temaları yasaklanmıştır. Ancak bu durum savaş sonrası yıllarda Japon milliyetçiliği ve muhafazakarlığına olan eğilimin temelini oluşturmuştur (Binark, 2004, s.433-435). Manga bu sürecin ilerleyen yıllarında özellikle 1960 ve 70’li yıllarda siyasallaşarak Anti-Amerikancı bir çizgiye doğru evrilmiştir ki bu dönemde manga Öztekin’in ifadesiyle; “ulusal bilinci Japon gençliğine aşlamak gibi ödevlere hizmet ederek sosyal eğitim reformuna alet olmuştur” (Öztekin, 2011, s.238-239). Bu bağlamda manga, özgün bir nitelik kazanmış, Japonya’ya has bir çizgi roman ve anlatı türüne, ulusal bir kültürel değere ve ulusal bağımsızlığın sembollerinden birine dönüşmüştür.

İtalya’da faşist iktidar döneminde Amerikan çizgi romanı tamamen yasaklanmıştır. Bu durumun olumlu sonucu -büyük oranda propaganda faaliyetlerine adanmış olsa da- yerli üretimin gelişmesi olmuştur. Faşist dönemden 1960’lı yıllara kadar devlet denetiminde, büyük oranda çocuk ve gençlere dönük gerek siyasi gerek kültürel değerlere ilişkin eğitici yayınlar üretilmiştir (Grüning, 2021, s.100). Dolayısıyla Amerikan çizgi romanına karşı uygulanan yasaklar İtalyan çizgi romanı geleneğinin oluşmasına ön ayak olurken savaş sonrası ulusal kimlik inşasındaki araçsal rolünü pekiştirmiştir. Bu gelenekten çıkan üretimin Türk çizgi roman tarihi açısından da önemli sonuçlar doğurduğu hatırlanmalıdır ki bu sonuçlar ulusal kimlik ve bağımsızlık bağlamında da kayda değerdir.

TÜRK ÇİZGİ ROMANINDA ULUSUN VE BAĞIMSIZLIĞIN TEMSİLİ

Milli birlik ve ulusal kimlik vurgusunun ön plana çıktığı dönemlerin savaş, buhran vb. kriz dönemleri olduğu bilgisinden hareketle Türk çizgi romanında milliyetçi temanın izi, Kuruluş Dönemi’nden II. Dünya Savaşı’na, 1974 Kıbrıs Harekati’nden ihtilal dönemlerine kadar sürülebilmektedir.

Cumhuriyetin ilk yıllarını müteakip, Osmanlı çağrışımının önüne yeni kurulan Cumhuriyetin değerleri ki en önemlisi “Türklük” vurgusudur, konularak Orta Asya ve Anadolu teması öncelenmiştir. Bu bağlamda bahsi geçtiği üzere anlatının tamamında folklorik ve tarihsel kökler Orta Asya’da aranmıştır. “Türklerin batıya göç etmeden

önceki henüz bozulmadığı, kirlenmediği zamanı ve macerasını konuşmak/yazmak, dönemin önemli entelektüellerini, tarihçi ve araştırmacılarını epeyce meşgul etmiştir” (Cantek, 2003, s.39-40). Bu dönemin ulusal kimlik vurgusu çizgi roman türüne de yansımıştır fakat halihazırda üretime dönük özel iştirakin yetersizliği ve politik ortamın elverişsizliği çizgi roman üretimini geciktirmiştir. Var olan üretim ki büyük oranda Amerikan menşelidir, ise ya devlet denetiminde ya da elindedir. Fakat kamu desteğiyle yürütülen üretim ulusal çizgi roman sektörünün oluşmasını sağlayamamış ve Türk çizgi romanının varoluşu ötelenmiştir. Sahneye çıktığı süreç ise nicelik olarak cılız çabalarla sınırlı kalmıştır. Bu noktada akla gelen ilk isimler, “Amcabey”in çizeri Cemal Nadir, “Tombul Teyze” ve “Sıksa Dayı”nın çizeri Ramiz Gökçe’dir (Sarıkaya, 2021, s.145).

Cemal Nadir’in 1929 yılında yarattığı bu karakter Türkiye’nin ilk yerli bant-karikatürü olarak tarihe geçmiştir (Cantek, 2014, s.54). Bir bant-karikatür olarak anılsa da çizgi roman tanımında kendine yer bulması yönünden Türk çizgi roman tarihine ilk çizgi roman örneği olarak geçmiştir. Amcabey karakteri, tek parti döneminde Churchill’e benzetilmesi dolayısıyla iktidarın emri üzerine tekrar ve tekrar çizilmek durumunda kalmıştır ki Sipahioğlu da Amcabey’i bu yönüyle eleştirmiştir (Sipahioğlu, 2007, s.71). Batı tarzı giyim-kuşamıyla bizdenmiş gibi görünmemekle birlikte Amcabey’in yaratıldığı dönem itibarıyla Batı’yla olan münasebetler göz ardı edilmemelidir. Eleştirilen yönlerine mukabil Amcabey, Cemal Nadir’in vatanperver duruşunun izlerini taşımaktadır:

Cemal Nadir, Amcabey’de izlediği mizah anlayışında; daima memleket ve toplum meselelerini kendine konu seçmiş, hakikatleri, kahkaha gürlütüleri ile ört bas eden bir palyaço olarak değil, tebessüm ve düşünce ışığı ile belirten bir felsefe olarak yansıtmayı tercih etmiştir. Sanat ve kültürün, kollarını millete doğru uzatması ve millet için işletilmesine inanan Cemal Nadir’e göre, mizahta orijinal olmak, yabancı terbiye ve kültürü karşısında milli karakteri koruyabilmeye bağlıdır (Çetin, 2010, s.44).

Bu örneklerin dışında kalan çizgi roman üretiminin neredeyse tamamı Amerikan menşelidir ki Cantek çizgi romanın yaygınlaşması ve Amerikanlaşma arasında bir paralellik kurmaktadır. Çizgi roman tüketiminin var olduğu her ülkede mevcut olan bu durum karşısında ulus-devletlerin bir takım tedbirlere başvurdukları görülmektedir. Yerli üretimin yetersiz olduğu noktada bu tedbirler “yerleştirmek” şeklinde ortaya çıkmıştır ki bu devletlere Türkiye’de dahildir. “Öykülerde geçen isimlerin yerleştirilmesi, milliyetçi düsturlarla konularına yapılan ayarlamalar ve hatta kimi sarışın kahramanların esmerleştirilmesi gibi çizgiye dair düzenlemeler yapılmıştır” (Cantek, 2004, s.16). Bu dönemde yayınlanan önemli dergilerden birisi olarak 1926 yılında Gürbüz Türk Çocuğu Dergisi yayınlanmıştır. Derginin kapağında şu cümleyle

yer verilmiştir: “Çocukluğun sıhhi, terbiyevi inkişafına yardım eder”. Kamu desteğiyle basılan çocuklara yönelik yayınlar okullarda dağıtılmıştır (Aktaran Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s.7). Türk çizgi romanında Amerikan izlerinin belirlediği 1920’li yıllarda yayına giren Çocuk Sesi (1928) gibi dergilerde yer alan eserlerin çoğunluğu Cantek’in ifadesiyle; “yerli olmasa da yerlilik hissi vermek yönünde müdahalelere maruz kalmıştır” (Cantek, 2004, s.16). Ne var ki çizgi roman tarihimizin bu erken dönemi, yerli üretimden ziyade yerleştirmeye faaliyetleriyle anılmaktadır. Dolayısıyla, 1930’lu yıllarda Fransa, Belçika, Japonya ve İtalya önemli ekollere dönüşürken Türk çizgi romanı, yerli üretim anlamında gelişim gösterememiştir. Çocuk Sesi dergisini 1934 yılında Afacan dergisi izlemiştir. Afacan’da, Brick Bradford’un “Buzlar Ülkesi” serüveni, Hal Foster’in “Tarzan”ı ve Alex Raymond’un “Avcı Baytekin (Jungle Jim)”i yer almıştır. “Gökler Hakimi Baytekin (Flash Gordon)” ise Çocuk Sesi’nin iki orta sayfasının tamamını kaplamaktadır (Gürel, 1997, s.48).

Diğer yandan Abdullah Ziya Kozanoğlu’nun 1920’lerde yazdığı “Kızıltug” ve 1930’larda yazdığı “Kaan”, 1960’lı yılların en önemli tarihi çizgi romanlarının kaynağı olmuştur. 1950’li yıllara gelindiğinde Türklük temalı tarihi öyküler yerli üretimin ana karakterini oluşturmuştur. Özellikle Ratip Tahir Burak bu döneme damga vuran isimlerdendir. Burak, öykülerinde tamamen Osmanlı dönemini işlese de dini hiçbir vurguya yer vermemiştir. Cantek, Burak’ın yaklaşımına ilişkin olarak şu ifadeleri kullanmıştır:

Burada önemli olan yaşanan dönem ve inanılan din-den çok, Türk imgesinin kullanımınıdır. Türklerdi. Zaten Burak öykülerinde, Osmanlı medeniyeti ve düzeni de hep ikinci planda kalır. Asıl merak ve atıf, bomboş bir tarihe, bilinmeyen olaylara gebe olan, saf, uçsuz bucaksız bozkırlarıyla Orta Asya’yadır. Afet İnan’ın söylediği gibi “İnsanlığın en yüksek ve ilk uygar kavmi, vatani Altaylar ve Orta Asya olan Türklerdir. Türk uygarlıktır! Türk tarihtir. “Yıllar sonra Kaan ve Karaoğlan’la çıkış yapan Suat Yalaz’ın da (1932) zihninde o dönemin, o anlayışın damgası vardır (Cantek, 2014, s.47-48).

II. Dünya Savaşı sonrası gelişmeler dünya genelinde dengeleri değiştirmiş kültürel kodların yeniden ele alınması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Dünya genelinde yaşanan bu tahkim ve/veya tadil sürecinin Türk çizgi romanına yansımaları, Karaoğlan, Tarkan vb. pek çok serinin ortaya çıkması şeklinde gerçekleşmiştir ki Cumhuriyet’in kuruluşunda oluşturulan Türk kimliğinin ideolojik payandası bu tercihte belirleyici rol oynamıştır (Ölçer Özünel, 2012, s.175-176). Bu dönemde ortaya çıkan ve büyük çoğunluğu konusunu Türk tarihinden alan serilerin adedi sayılamayacak kadar çoktur. Yalnızca Ratip Tahir Burak’dan yapılan bir seçki dahi dönemin genel eğilimi hakkında aydınlatıcıdır: Barbaros’un Son Seferi, Koca Yusuf (1950); Cem Sultan (1951); Saray Kadınları (1952); Plevne, Lale

Devri, Bir Yemin Uğruna (1953); Selma, Küçükbey (1955); Kırk Şehitler Kalesi (1959); Bize Barbaroslu Derler (1960); Kara İbo (1963); İstanbul'un Fethi (1964); Hürrem Sultan (1965); Hilal ve Salip (1967); Kara Ahmet (1968); Timur, Timur ve Yıldırım (1969) (Cantek, 2014, s.97).

1950'lerden itibaren yerli çizgi roman üretiminin hakim türü tarihi ve kahramanlık öyküleridir. Bunu gerektirilen Yağlı, dönemin siyasal ikliminde aramaktadır ki bu iklim ulusal konsolidasyon ihtiyacının yüksek olduğu bir dönemi işaret etmektedir. Bu amaçla tarihi konular işlenmeye devam etmiştir. Tarkan, Tolga, Karaoğlan, Kara Murat, Baytekin gibi milli kahramanlar dönemin en önemli serileridir (Yağlı, 2018, s.4350). Bu dönem Cantek tarafından şu şekilde betimlenmiştir: "50'lerin başında DP iktidarı, dış politikada Türkiye'nin o zamana dek koruduğu tarafsızlık ve yalıtım çizgisini değiştirerek Kore savaşına katılma kararı aldı (...) Bu kararın halk üzerinde, CHP milliyetçiliğinin ve Türkçü-Turancı akımın tohumlarını attığı Türklük bilincini serpilten etkileri oldu". Sururi'nin 1951 yılında çizdiği Kore Savaşı'nı konu alan "Kunuri Savaşı", bu etkinin çizgi roman üzerindeki tezahürü olarak okunabilmektedir (Cantek, 2014, s.108).

Türk çizgi romanının en popüler ve milliyetçi serilerinin başında gelen ve "Türklük" temasının ele alınışı itibarıyla Atatürkçü-milliyetçi çizginin en önemli temsilcilerinden birisi olarak Karaoğlan'ın ilk sayısı da 1963 yılında yayınlanmıştır. Karaoğlan'ın kökeni 1956 yılında Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yazdığı Kızıltuğ'un devamı niteliğindeki "Cengiz Han'ın Hazinesi"ne dayanmaktadır. Bu öykü Kızıltuğ'da yer alan "Kaan" karakterinin adıyla yayınlanmıştır ki Kaan, Suat Yalaz'ın ellerinde Karaoğlan (1963) olarak karşımıza çıkacaktır. Karadoğan, "Cengiz Han'ın Hazinesi"ni Türk çizgi romanında "tarihi çizgi roman dalgasını başlatan çalışma" olarak nitelmiştir (Karadoğan, 2004, s.67). Ratip Tahir Burak'da olduğu üzere Suat Yalaz'ın öyküsünde vurgu Orta Asya ve İslam öncesi Türk tarihidir ki Karaoğlan, Cengiz Han döneminde yaşayan bir Uygur genci olarak tasvir edilmektedir.

Bu dalga'nın önemli serilerinden Tarkan ise ilk olarak 1967'de Hürriyet gazetesinde yayın hayatına başlamış ve 1970 yılında kendi müstakil dergi olarak yayınlanmıştır. Dergide "tarihe mal olmuş Türkler" gibi sloganlar yer almıştır ki türün tamamını yansıtan bir söylem karakteristiğidir (Özkaracalar ve Cantek, 2004, s.86). Tarkan da "Türk"ün Orta Asyalı köklerine vurgu yapan bir Hun hakanı Attila'nın cengaver savaşçısı olarak karşımıza çıkmıştır. Tarihi-kahramanlık türü çizgi romanımızın karakteristiği olarak, kötüler daima Türk düşmanı olarak tasvir edilmektedir. Dolayısıyla Karaoğlan, Tarkan, Malkoçoğlu ya da Fatih'in fedaisi Kara Murat'ta savaşım Türk karşıtlığına karşı verilmekte, bu iki kutup arasındaki karşıtlığın keskinliği derecesinde mücadele milli boyut kazanmaktadır. Milliyetçi kahraman külliyyatının en önemli eserleri

(Karaoğlan, Tarkan, Malkoçoğlu, Kara Murat) yalnızca basılı mecrayla sınırlı kalmamış, milliyetçi söylemi sine ma perdesinden de seslendirmişlerdir. Bu iki eserin başı çektiği pek çok seri sinemaya defalarca uyarlanmıştır. Bu kahramanlar, Yeşilçam'ın da desteğiyle 70'li yıllar Türk gençliğinin yerli rol modelleri olmuşlardır.

Türk çizgi romanının en uzun soluklu ve ilgi gören serilerinden birisi olan Abdulcanbaz da bu dönemin eserlerindedir. Tarihi ve kahramanlık türünün egemen olduğu bir dönemde, bu örneklemeden ayrılarak mizahi bir çizgiyi benimseyen Abdulcanbaz (1957)'in ortaya çıkış hikayesinde, Abdi İpekçi'nin yerli bir çizgi roman yayınlama isteği bulunmaktadır. Dolayısıyla milliyetçi bir karakter olmasa da Abdulcanbaz, Turhan Selçuk ve Aziz Nesin tarafından yabancı çizgi romanların hakimiyetine karşı milli saiklerle yaratılmıştır. Turhan Selçuk'a göre Abdulcanbaz'ın gördüğü ilgi ve yakaladığı başarının ardında, yerli ve geleneksel köklerden renk alması yatmaktadır. "Halkını seven her dürüst ve namuslu kişide az çok Abdulcanbaz'lık vardır" (Gaytancıoğlu, 2018, s.62-63). Doğumu itibarıyla tarihi-kahramanlık türüne dahil olmayışıyla dönemsel eğilimden ayrılmasına karşın Abdulcanbaz, Aziz Nesin'in seriyi yazmayı bırakmasıyla Turhan Selçuk tarafından yeniden yaratılmış ve vatanperver bir halk kahramanına dönüşerek genel eğilimi takip eden bir çizgiye evrilmiştir ki dönemin genel iklimi hakkında bilgi vermesi açısından önemli bir izlek sunmaktadır.

Diğer yandan yabancı çizgi roman ithalatı da devam etmiş, ağırlığını yitiren Amerikan üretiminin yerini İtalyan çizgi romanları doldurmuştur. Yıldır, 1980'lerde çizgi romanın "Tommiks-Teksa" olarak anılmasının nedenini, "Tommiks", "Teksa (Grande Blek)" gibi İtalyan çizgi romanlarının, dönemin en popüler serileri olmasına bağlamıştır (Yıldır, 1984, s.13). Yayınlandıkları dönem itibarıyla şiddet ve Amerikan içeriği bakımından Türk ailelerince eleştirilen bu seriler sayesinde yerli kahramanlık öykülerinin popülerlik kazandığı da göz ardı edilmemelidir zira daha az şiddet içermemelerine karşın yerli çizgi romanların tüketiminde bir mahsur görülmemiştir (Çoruk, 2004, s.94). Bu bağlamda, dolaylı olarak İtalyan westernleri Türk çizgi romanının popülerleşmesine katkı sağlamıştır. Çizgi roman tarihimizin ulusal motifli örnekleri yalnızca tarihi çizgi roman türüyle de sınırlı kalmamıştır. Bu eğilimin bir örneği olarak 1972 yılında Yüzbaşı Volkan'ın ilk serüveni olan "Kafkas Dağlarında Ölüm" yayınlanmıştır. 1970 yılında patlak veren U-8 vakası, yaratıcısı Ali Recan'ın tabiriyle "çağdaş bir ulusal çizgi roman kahramanı" olan Yüzbaşı Volkan'a ilham vermiştir. Recan'a atıfla Yüzbaşı Volkan, Türk Hava Kuvvetleri'nin kahraman pilotlarını sembolize eder (Tellan, 2004, s.399-400). Kıbrıs Harekati'nde da çarpışan Yüzbaşı Volkan, ulusal kimlik ve çizgi roman ilişkisi örnekleminin bir parçası olmuştur.

"Türklük" teması üzerine inşa edilmiş tarihi çizgi roman serileri bu bağlamda başta edebi tür olmak üzere

diğer anlatı türleri ve çizgi romanın aynı düzleme oturduğunu göstermiştir. Bu karakteristik gerek kamu gerekse özel iştiraklerce paylaşılmaktadır. 1950 ve sonrası yıllarda gerek siyasal iktidar gerekse muhalif özel teşebbüsün, benzer bir eğilim göstermesi iki şekilde açıklanabilir: Birincisi; fikir farklılıkları olmasına karşın milli birlik ve beraberlik fikrinin gerek iktidar gerekse muhalif görüşler açısından paylaşılmasıdır. Suat Yalaz, Ratip Tahir Burak gibi Cumhuriyetin kuruluşu ve tek parti döneminin havasını teneffüs etmiş çizgi roman kuşağı, İslami çizgiden uzak bir Türklük temasını işlerken ki Suat Yalaz'ın Karaoğlan'ı şekillendirirken içine doğduğu 1930'lu yılların mülhazalarını taşıyor olması muhtemeldir, çok partili dönemin iktidarı ve desteklediği kuşak İslam-Türk sentezine yoğunlaşmıştır. Dolayısıyla dünya genelinde görülen Anti-Amerikancı slogan bu iki yakayı Türklük temelinde birleştirmiştir. Kemalist milliyetçi eğilim 1970'li yıllara kadar Türk çizgi romanını etkilemeye devam etmiştir. Sonrasında, MHP-Ülkücü Hareket'in yükselişi ve sağ-sol kutuplaşması, ekseriyeti oluşturan milliyetçi çizgiyi sağa kaydırmış Orta Asya'ya dayanan Türklük motifi aşırı sağla özdeşleşmiştir (Cantek, 2014, s.51).

İkinci neden ise ticaridir. Çoruk'un ifadesiyle "Sanatçının okuru yönlendirmesinden, farklı alanlara taşıyıp düşündürmesinden ziyade okurun başta siyasal olmak üzere sosyal, kültürel eğilimlerini değerlendirip maceraları buna göre ticari olarak şekillendirdiği söylenebilir" (Çoruk, 2004, s.94-95). Sonuç itibarıyla popüler tüketime dönük olan çizgi romanın hedef kitlesi büyük oranda – özellikle 1950 sonrasında köyden kentlere doğru göçün hızlanmasıyla kentlerde yoğunlaşan milliyetçi-muhafazakar kitle- Demokrat Parti'nin tabanını oluşturmuştur. 1970 sonrasında da milliyetçi eğilim sağ ve aşırı sağın tabanını oluşturduğu görülmektedir ki bu bağlamda arz ve talebin birbirini beslediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Günümüze yaklaşıldıkça benzeri eğilimin sürmüş olsa da yerli üretimin zayıfladığı, ithal çizgi romanların ağırlığını artırdığı görülmektedir. Buna mukabil "1990'larda Kültür Bakanlığının popüler çizgi roman dergilerine karşı "milli bir hamleyle" yerli çalışmalar yaptırıp, onları bedava dağıtması" gibi örnekler, bu eğilimin varlığını desteklemektedir (Cantek, 2014, s.21). Başaran İnce'ye atıfla; toplumsal seferberliğin kriz içinde olduğu dönemlerde, ulusal kimliği tesis etmek veya pekiştirmek amacıyla ulus-devletlerin anlatının tamamının dahil olduğu bütün popüler mecralara başvurduğu görülmektedir ki Türkiye Cumhuriyeti Tarihi bu tür örnekler bakımından oldukça zengindir. Kuruluş dönemi ulusal kimlik inşa süreci, II. Dünya Savaşı ve anti-Amerikancılık, Kore Savaşı, Kıbrıs Harekatı, sağ-sol çatışmaları, ihtilaller ve son olarak günümüze değin süregelen terör, ulusal konsolidasyon ihtiyacını daima diri tutmuştur. Çizgi roman da gerek kamu gerekse özel iştiraklerce bu ihtiyaca cevap veren araçlarından birisi olarak kullanılmıştır.

SONUÇ

II. Dünya Savaşı öncesi ve sonrası dönemde ulus-devletler, ulusal kimliğin inşasında çizgi romanın oynadığı araçsal rolü kavramış ve bunu kontrol etmek istemişlerdir. Bu kontrol çabalarının iki yönlü olduğu görülmektedir: Birincisi; yabancı menşeli üretimi yasaklamak veya yerleştirmek buna mukabil yerli çizgi romanları desteklemek şeklinde ortaya çıkmıştır. İkincisi ise yerli üretimin, ulusal çıkarlara uyumlu hale getirilmek üzere kontrol edilmesini içermektedir. Bu ulusal çıkarların başında da ulus-kimliğin inşası ve/veya bekası gelmektedir.

Milliyetçi söylemin ötesinde, ulusal kimliğin temsilleri olarak işlev yüklenen çizgi roman külliyyatının, çizgi roman tarihinin parlak dönemlerinin ana aktörleri olduğuna dikkati çekmek gerekir. Örneğin; Amerikan çizgi roman tarih yazımının "altın çağ" olarak nitelediği dönem, süper kahraman türüne atıf yapmaktayken, dünya çizgi roman tarihini de domine etmiştir. Süper kahramanların her birinin Amerikan ulusunun temsilleri olduğundan bahsedilmiştir. Captain America'nın Amerikan bayrağı, Captain Britain ve Union Jack'in İngiliz bayrağını kostüm olarak kullanmaları bu durumu somutlamaktadır. Diğer yandan Türk çizgi romanının milliyetçi kahramanlarının yayın hayatının da çizgi roman tarihimizin en parlak dönemine tekabül ettiği görülmektedir. Bu durumun bariz nedeni ise; milliyetçi söylem bağlamında, arz ve talebin birbirini beslemesidir. "Türklük" vurgusu, çalışmamız örnekleminde yer alan ya da almayan tarihi-kahramanlık türünde eserlerin tamamında bir içerik karakteristiği olarak bulunmaktadır. Bu türün dışında kalan Abdulcanbaz ve Amcabey gibi Türk çizgi roman tarihinin mihenk taşları kabul edilen eserlerde de ulusallık ve bağımsızlık vurgusunun varlığı görülmektedir ki bu bağlamda bahse konu edilmişlerdir.

Diğer yandan, çizgi romana yönelik denetim ve sansür mekanizmaları, yaratıcı edimi baltalayarak çizgi romanın sanatsal gelişimini ve çeşitliliğini baltalamıştır. Fakat günümüze gelindikçe önemli çizgi roman ekollerinde bu denetimin yalnızca ithal üretime yöneldiği, yerli üretimin her türlü süsünün iktidarlarca desteklendiği görülmektedir. Dolayısıyla -yandaş ya da muhalif- bağımsız çizgi roman üretimi bu ekollerin var olmasını sağlayarak ulusal kimliğe ve bağımsızlığa katkı vermiştir. Bu yaratım sayesinde Amerikan, Frankofon, Japon ya da Türk çizgi romanının ve tarihinin varlığından söz edilebilmektedir. Bu yönüyle bir dönem ulusal kimliğe tehdit olarak algılanan çizgi roman, ulusun tarihine eklenerek ulusal kimliğe katkı vermiştir. Çizgi romanın sanatsal bir edim olup olmadığı tartışmanın uzatılmasında kalınarak yalnızca popüler bir meta olduğu varsayıldığında, karşımızda kültürel endüstrinin önemli bir çıktısı olarak belirmektedir ki bu bağlamda milli eğitimin parçası olmaktadır. Diğer yandan yalnızca ticari gerekçelerle çizgi romana yaklaşıldığında, küresel ölçekte önemli bir endüstri kolu ve profesyonel bir kariyer alanı olduğu görülecektir ki bu bağlamda yerli üretim iktisadi bağımsızlığın konusu

olmaktadır. Dolayısıyla çizgi roman hem ulusal kimliklerin inşa sürecine araçsal niteliğine dayalı olarak katkı verirken hem de ulusal-kültürel bir değer olarak ulusal tarihe katkı vermiştir ki bu yönüyle Türk çizgi romanının itibarı teslim edilmiş değildir. Önemli ekollerde çizgi roman eğitimi ve araştırmaları 1950’li yıllardan itibaren başlamış olmasına ve bugün akademik düzeyde yürütülmesine karşın Türkiye’de çizgi roman halen yüksek öğretimin parçası olamamıştır. Çizgi roman üretimi ve tüketiminin yeniden hız kazandığı bu dönemde, yerli üretimin buna yanıt verememesinin en önemli nedeni olarak bu durum gösterilebilmektedir.

Etik: Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun bulunmamaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili olarak herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

- Ahmad, F. (2006). *Bir Kimlik Peşinde Türkiye*. (S. C. Karadeli, çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Alparlan, O. A. (2004). Manga Tarihinden Notlar. L. Cantek (Ed.). *Çizgili Hayat Kılavuzu* içinde (s.434–439). İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (2014). *Başlangıcından 1983’e Türk Tiyatro Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Başaran İnce, G. (2010). Medya ve Toplumsal Hafıza. *Kültür ve İletişim*, 13(1), 9–29.
- Binark, M. (2004). Neden Japon Popüler Kültürü? Neden Manga? L. Cantek (Ed.). *Çizgili Hayat Kılavuzu* içinde (s.427–452). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2003). *Erotik ve Milliyetçi Bir İkon: Karaoğlan*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Çetin, Ş. (2010). Mizah Edebiyatımıza Katkısı Bakımından Amcabey Dergisi Üzerine Bir İnceleme. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler

Enstitüsü, İstanbul.

- Çongur, E. (2017). *Ulusal Kimliği Tiyatro İle Kurmak, Türk Tiyatrosunun Kimlik İnşasındaki İşlevi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Çoruk, H. (2004). Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü. L. Cantek (Ed.). *Çizgili Hayat Kılavuzu* içinde (s.73–95). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dittmer, J. (2013). *Captain America and The Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Philadelphia: Temple University Press.
- Gaytancıoğlu, K. (2018). Çizgi Romanların Etki Alanları. E. Gürsoy Naskali (Ed.). *Çizgi Roman Kitabı* içinde (s.55–86). İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Grüning, B. (2021). Educating to Remember: The Public Use of Comics in Germany and Italy. P. Ferstl (Ed.). *Volume 5 Dialogues between Media* içinde (s.95–108). Berlin, Boston: De Gruyter. [CrossRef]
- Horzumlu A. & Tuztaş Horzumlu, A. (2018). Çizginin Kahramanları ile Türkiye’de Çizgi Roman’ın Kısa Tarihçesi. E. Gürsoy Naskali (Ed.). *Çizgi Roman Kitabı* içinde (s.5–36). İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Karadoğan, R. (2004). Tarihi Çizgi Romanların Yeşilçam Serüveni: Kostüme Avantür Filmler. L. Cantek (Ed.), *Çizgili Hayat Kılavuzu* içinde (s.66–72). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Lukacs, G. (2008). *Tarihsel Roman*. (İ. Doğan, çev.). Ankara: Epos Yayınları.
- Ölçer Özünel, E. (2012). Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası. *Milli Folklor*, 24(95), 171–183.
- Özkaracalar, K. & Cantek, L. (2004). Fantastik ve Sado-Erotik Bir Tarihsel Çizgi Roman: Tarkan. L. Cantek (Ed.). *Çizgili Hayat Kılavuzu* içinde (s.84–89). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga Kültürel Bir Direniş Aracı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sarıkaya, R. (2021). Çizgi Romanda Anlatısal Dönüşüm ve Bir Hareketli Çizgi Roman Önerisi. *Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Sipahioğlu, A. (2007). Bir Kimlik: Cemal Nadir. *Yedi*, 1 (1), 66–71.
- Timur, T. (1991). *Osmanlı-Türk Romanında Tarih, Toplum ve Kimlik*. İstanbul: Afa Yayıncılık.
- Uğur Çınar, M. (2017). Kolektif Anlatı ve Vatandaşlık Kimliğinin İnşasına Dair Sorular, Cevaplar ve Yeni Sorular. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 26, 135–156. [CrossRef]
- Yıldır, E. (1984). Çizgi Roman Dosyası. *Töre*, 152, 5–21.



Orijinal Makale / Original Article

**Küresel salgın sürecinde değişik mekân arayışı:
Karavan ve kullanıcı deneyimleri**

**Seeking for different space in the global epidemic process:
Caravan and user experiences**

Merve BULDAÇ^{ID}

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya, Turkey

MAKALE BİLGİSİ

Makale hakkında

Geliş tarihi: 27 Temmuz 2021

Kabul tarihi: 20 Aralık 2021

Anahtar kelimeler:

Karavan, karavan kullanıcı deneyimleri, küresel salgın, mekân, mobil mekân.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 27 July 2021

Accepted: 20 December 2021

Key words:

Caravan, caravan users' experiences, global epidemic, space, mobile space.

ÖZ

Tüm dünyanın savaşım verdiği COVID-19 nedeni ile yaşam, tüm boyutlarıyla olumsuz etkilenmiş ve etkilenmeyi sürdürmektedir. Küresel bir tehdit olarak görülen bu salgın, bireysel ve toplumsal anlamda beklenmedik etkiler yaratmıştır. Özellikle fiziksel ve ruhsal anlamda bireyler üzerinde bıraktığı olumsuz etkiler oldukça önem taşımaktadır. Bireyler, fiziksel uzaklığı koruyabilmek için izole bir yaşantı sürmek zorunda kalmalarından doğan kısıtlı alanlar içinde zaman geçirmek durumunda kalmışlardır. Bu kısıtlamadan doğan iletişimsizlik ve en az düzeyde sosyalleşme eylemleri, küresel salgın sürecinin yarattığı olumsuz etkiler olarak gösterilebilir. Dolayısıyla, fiziksel ve ruhsal anlamda hareket alanları kısıtlanan bireyler, fiziksel uzaklığı da göz önünde bulundurarak ev sınırları dışında değişik mekân arayışı içerisine girmişlerdir. Bu arayışlar içinde kamp yapmak en çok yeğ tutulan etkinlikler arasında yer almaya başlamıştır. Bu kapsamda, kamp çadırlarının, karavanların vb. en çok kullanılan mekânlar oldukları gözlemlenmektedir. Ancak gereksinimleri karşılaması ve daha rahat bir ortam sunması açısından özellikle karavanların yoğunlukla kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışma da, devingen mekân olan karavanların, pandemi sürecinde ne ölçüde önemli yer tuttuğunu ve karavan kullanımının kullanıcı için olumlu/olumsuz yönlerini ve hoşnutluk düzeylerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenolojik yaklaşım kullanılmış ve internet ortamı üzerinden gönderilen anket çalışması ile araştırmaya Türkiye'nin farklı yerlerinde ikamet eden karavan kullanıcılarının katılımı sağlanmıştır. Anket çalışması ve görüşmeler sonrasında, katılımcı geri bildirimleri ile elde edilen verilerin çözümlemesi yapılmış ve kullanıcıların, karavanlara olan bakış açıları belirlenmiştir. Covid-19 ile birlikte güncel bir konu durumuna gelen küresel salgın süreci ile birlikte gelen kısıtlamaların, insanları yeni yer arayışına itmesi sebebi ile çokça yeğlenen devingen mekânlardan karavanların, kullanıcılarına sunduğu olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyarak, alanda literatüre katkı sağlamak gerekçesiyle bu çalışma yapılmak istenmiştir.

*Sorumlu yazar / Corresponding author

*E-mail address: mervebuldac@gmail.com



ABSTRACT

Due to the COVID-19, which the whole world is struggling with, life has been and continues to be negatively affected in all its dimensions. The negative effects of global epidemic on individuals, are especially in the physical and mental sense and these are of unexpected effects. Individuals had to spend time in limited areas due to the fact that they had to lead an isolated life in order to maintain social distance. Therefore, individuals whose movement areas are restricted in physical and mental terms, have sought alternative spaces outside the borders of their home, taking into account the physical distance. In these pursuits, camping has become one of the most preferred activities. In this context, it is observed that camping tents, caravans, etc. are the most preferred different places. However, caravans are especially preferred by people in terms of meeting the requirements and providing a more comfortable environment. In this study, it is aimed to evaluate to what extent the dynamic space caravans play an important role in the global epidemic process and to evaluate the positive / negative effects and satisfaction levels of caravan users. The phenomenological approach, which is one of the qualitative research methods, was used as the research method and the participation of caravan users residing in different parts of Turkey was ensured with the questionnaire sent over the internet. After the survey and interviews, the data obtained with the participant feedback was analyzed and the viewpoints of the users towards the caravans were determined. This study is desired to contribute to the literature in the field by revealing the positive and negative of caravans, one of the most preferred dynamic places, due to the global epidemic process, which has become a current issue with Covid-19, and the restrictions it brings, pushing people to seek new places.

Cite this article as: Buldaç M. Seeking for different space in the global epidemic process: Caravan and user experiences. Yıldız J Art Desg 2021;8:2:90–104.

GİRİŞ

Covid-19 virüsünün yaşattığı olumsuz durum, bireyler arası fiziksel uzaklığı korumak üzere insanların dış çevre ile kurabilecekleri her türlü etkileşimin önüne geçme zorunluluğunu getirmiştir. Zamanla getirilen kısıtlamalar ile birlikte, insanlar evlerinde vakit geçirmek durumunda kalmış ve birbirleri ve çevreleri ile olan sosyalleşme ve iletişim olanakları en aza indirgenmiştir. Dolayısıyla, fiziksel ve ruhsal anlamda hareket alanları kısıtlanan bireyler, fiziksel uzaklığı da göz önünde bulundurarak değişik mekân arayışı içerisine girmişlerdir. Bu mekânlar arasında en çok dikkat çeken ve devingen/hareketli mekân olan karavanlar olmuştur. Geçmişten bu güne devingen mekân olarak kullanılan karavanlar, özellikle küresel salgın süreci ile birlikte çok daha farkındalığını arttırmıştır.

Bu araştırma kapsamında da, küresel salgın sürecinde değişik seçenekler arasında mobil devingen mekân olan karavanların hali hazırda kullanımı ve küresel salgın ile birlikte kullanım yoğunluğu ve kullanıcı üzerinde bıraktığı etkiler üzerinde durulmaktadır. Bu etkiyi ölçebilmek için ise karavan kullanıcıları ile yapılan görüşmelerin yanında internet üzerinden bir anket çalışması gönderilmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen somut veriler kullanılarak, karavan kullanımının olumlu-olumsuz yönleri üzerine bir değerlendirme yapılacaktır.

Mekân Kavramı

Mekân kavramının, tek bir tanımla sınırlandırılmayacak kadar geniş ve kapsamlı bir kavram olmasından dolayı

Tablo 1. Aristoteles'in mekân anlayışı

Ortak yer	Topos koinos (mekân)
Sınırlı mekân	İdios topos (özel mekân)

birçok tanımı olduğu görülmektedir. Türk Dil Kurumu'na göre mekân "bulunulan yer, ev, yurt" olarak tanımlanmaktadır [URL-1]. İlk kuramcılar mekânı, uygunluk, güzellik ve doğruluk kavramlarından oluşan üçlü bir bütün olarak tanımlamışlardır (Tuncel, 2007, s. 1). Aristoteles (1984, Çev. Hardie ve Gaye), iki tür mekân anlayışından söz etmektedir. Biri bütün nesnelere kendi içerisinde bulunduğu ortak yer anlamında topos koinos (mekân), diğeri ise belirli nesnelere yer aldığı sınırlandırılmış idios topos (özel mekân)'dur (Tablo 1). Platon ise "doğan her şeyin içinde oluşan mekânın nesnelere için çok önemli bir yere sahip olduğunu, beslediğini ve bu özelliğinden dolayıdır ki mekân, her şeyi bir kap gibi içine almaktadır" şeklinde ifade etmektedir (Kılıç, 2011, s. 7-20-25).

Schulz'a (1971, s. 9) göre mekân, kullanıcıların fiziksel, ruhsal ve toplumsal gereksinimlerini karşılayan bir uzay parçası olarak tanımlanmaktadır. Rasmussen (1994, s. 42) ise mekânı; "mimari olarak biçimlendirilmiş boşluk" olarak tanımlamakta ve boşluk sözcüğünü yeğ tutmaktadır. Bireyin ilişki ve eylemliliği, mekâna hareket ve zaman boyutunu da katmıştır. İçinde harcanan ya da değerlendirilen zamana ve hareketin yoğunluğuna göre mekân tasarımı değişkenlik göstermektedir. Amaç; zaman ve mekân içinde kullanıcının rahatını sağlamak ve yaşayan(lar)ın o mekânla

olumlu iletişim kurmasına yardımcı olmaktır (Kaçar, 2007, s. 65). Lefebvre'ye göre mekânın merkez noktası bedendir ve mekân, bedenle algılanır, yaşanılır ya da üretilir (2014, s. 180). Zevi (2015, s. 23) için mekân, “bizi çeviren üç boyutlu bir boşluktan öte dördüncü boyutun da eklenmesidir” şeklinde olup “binanın içinde yer değiştirirken, binaya farklı bakış açılarından bakan kişinin, bir anlamda dördüncü boyutu kendisi yaratarak mekâna bütünsel gerçekliğini kazandırmaktadır” şeklinde devam etmiştir. Kuban (2016, s. 15) ise mekânı şöyle tanımlamaktadır; “Mekânın biçimsel olduğu kadar insan yaşamına ilişkin özellikleri de içinde barındırması gerekmektedir. Mekân hareketle belirlenmektedir”. Demirel'in (2004) de değindiği gibi, durağan mekân içinde canlı devingendir. Kuban bu devingen yapı içerisinde yalnızca bir noktadan başka bir noktaya ulaşmak için değil, üzerinde var olan insanın bakış açısıyla yapı sınırlarına doğru uzanan görsel bir devinim olarak tanımlamaktadır.

Tüm mekânsal yaratımlar her şeyden önce bir öznenin çevrenmesi ile oluşmaktadır (Usta, 2020, s. 26). Mekâna ilişkin verilen çeşitli tanımlar çerçevesinde, insan olan her yerde istemli/istemli sınırları belirlenmiş iç/dış mekânların varlığından söz etmek olasıdır. İç mekânlar yarı açık ya da kapalı mekânlar olarak kurgulanabilir. İç mekânlar içerisindeki boşlukla beraber dış kabuğu da göz önüne almak gerekmektedir (Kavasoğulları, 2021, s. 584). Duvar, döşeme, kolon, giriş, merdiven, pencere ve kapı olmak üzere yedi temel öğeden meydana gelen ve sınırları bu öğelerle belirlenmiş alanlar için ise iç mekân olgusundan söz edilmeye başlanmaktadır. İnsanların iç ve dış ile olan ilişkiyi algılaması noktasında bu bileşenler önemli yer tutmaktadır. Bahsi geçen yedi temel öğe dışında estetik öğeler de devreye girerek yaşanabilir iç mekânlar oluşmaya başlamaktadır. Dolayısıyla bireylerin istek, beğeni ve gereksinimleri doğrultusunda, mekân/iç mekân kavramları, sınırları içinde çeşitli eylemlerin (barınma, sosyalleşme, uyuma, yeme-içme vb.) gerçekleştiği oylumlar olarak tanımlanabilir.

Zamanla değişen, gelişen ve dönüşen mekânlar değişik alt başlıklarla da tasarlanmaya başlanmıştır. Özellikle küresel salgın sürecinde bireylerin temiz hava alma ve doğa ile iç içe olma istekleri, kalabalık şehirlerden kırsal alanlara kaçma arzusu gibi sebepler başka mekânsal seçeneklere de itmeye başlamıştır (Yüksel Güney, 2022, s. 91). Bunlardan biri de, durağan oylumlarla birlikte bir yerden başka bir yere taşınabilen devingen mekânlar/oylumlardır. Geçmişten bu güne olan süreçte bu mekânların amacı ilk önceleri yalnızca yer değiştirmek iken sonrasında da yaşamak için geliştirilmiştir. Özellikle, çalışma kapsamında üzerinde durulan küresel salgında hem yer değiştirmek hem de içinde yaşamak amacıyla bu mekânların sıkça kullanıldığı görülmektedir.

Devingen Mekân Kavramı

Fransızca kökenli olan “mobil” sözcüğü hareketli, hareket eden, devingen anlamına gelmektedir [URL 2]. TDK' da ise hareketli, taşınabilir olarak tanımlanmaktadır [URL

1]. Devingen, taşınabilir öğeleri (kara, hava, deniz taşıtları, mobilya, mekân vb.) yaşamın pek çok noktasında görmek olasıdır. Mobil kavramını yalnızca fiziksel bir devinim olarak tanımlamanın dışında zihinsel ve teknolojik gelişmeleri de içinde barındıran çok yönlü bir kavram olarak ele almak gerekmektedir (Akgül, 2006, s. 3).

“Devingen mekân” kavramı ise; hareketle bir yerden başka bir yere taşınabilen, bir alanda durağan bulunmayan mekânlar anlamına gelmektedir (Tuncel, 2007, s. 120). Göçebelikle yaşamın içinde yer alan bu mekânlar zamanla;

- Devinin özgürlüğü tanınması,
- Kullanım kolaylığı sağlanması,
- Gerektiğinde parçaların eklenip çıkarılabilmesi,
- Kendi içinde dönüşebilmesi

gibi çeşitli olanaklar sunmaya başlamışlardır [URL 3]. Özellikle içinde bulunulan koşullar gereği küresel salgın yaşamı değiştirmiş, dolayısıyla mekânlar yavaş yavaş dönüşümüne uğramıştır. Mekânsal esneklik (büyüyebilme/küçülebilme/bölünebilme) önem kazanmaya başlamıştır (Durmuş ve Asımgil, 2021, s. 264). Tanımlanan esneklik yaklaşımı, çalışma kapsamında irdelenen devingen mekânların iç mekân organizasyonlarında çok daha açık bir şekilde gözlemlenmektedir.

İnsanoğlu doğası gereği istemli ya da istemsiz hareket eylemini gerçekleştirmektedir. Bu eylemin sosyal, kültürel, siyasal, ekonomik ya da doğal afetler gibi birçok nedeni olabilir. Dolayısıyla, devingen mekânların, her kullanıcı için ayrı bir önemi vardır. Göçebeler ve gezgin işçiler için bir yaşam biçimi iken; turistler için tatil odaklı, hoşnutluk verici bir durum olarak değerlendirilebilir. Bunn (2002)'a göre; kullanım amacı ne olursa olsun, her kullanıcı grubu tek bir ortak gereksinim için bir araya gelmektedirler. Bu gereksinimi ise yolculuk sürecinde sahip olunan yuvadır diye betimlemektedir.

19. yüzyıl sonlarında sirk çalışanları için tasarlanan karavanlar sonraki yıllarda Avrupa'da yaşayan çingeneler tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Endüstri devrimi sonrası otomobil kullanımının artması, bu araçların çekebildiği hareketli/devingen mekânların da üretilmesine neden olmuştur (Taşkesen, 2019, s. 41). Araç arkasına takılabilen bu mekânlar, o dönemlerde kamp yapma eylemine hizmet etse de devingen mekân devriminde kıvılcım etkisi yaratmıştır.

Hareket özgürlüğü, özellikle yirmi birinci yüzyılda çantayı al ve gitmek istediğin her yere yolculuk et gibi yeni akımların, anlayışların da artmasına neden olmuştur. Bu noktada mobil mekânlar ve gereçler bireysel ya da gruplar halinde gerçekleşecek yolculuklarda önemli yer tutmaktadırlar. Her geçen gün değişen ekonomik etkenler, çalışanları ve pek çok işletmeyi daha hareketli çalışmaya yönlendirmektedir. Ayrıca, tüketime dayalı yaşamlar, her geçen gün artan nüfus, yeme-içme alışkanlıklarında ki değişim vb. gibi konular da insanları değişik yaşam biçimlerine itmeye başlamıştır. Devingen mekân kullanımında bu gibi nedenler de önemli olmaktadır. Dolayısıyla bu mekânlar yalnızca

tatil odaklı olmayıp bambaşka gerekçelerle kullanıcılarına hizmet etmektedirler. Buradan çıkışla; hareketli yaşam, zaman ve mekân gözetmeksizin bireylerin işlerini yönetilme, iş yapabilme, zamanı verimli kullanabilme, diğer insanlarla iletişim kurabilme gibi bir takım olanaklar sunmaktadır (Sever, 2020, s. 481).

Mekân kavramının, devingen mekân olarak yeni boyut kazanmasıyla, çalışma kapsamında da irdelenen küresel salgın ile birlikte yeni bir amaca hizmet etmesi kaçınılmaz duruma gelmektedir. Bu doğrultuda içinde bulunulan süreçte devingen mekânlara olan ilginin artış nedenleri ele alındığında; Sürdürülebilir olması, Güdüleme; Yaratıcılık; Aidiyet – Bireysel olma hali; İşlevsellik gibi nedenler, insanların her geçen gün alışılmış yaşam şekillerine değişik bir boyut kazandırarak, hareketli yaşam biçimini zamanla benimsemelerinde önemli yer tutmaktadırlar [URL 4]. Prefabrik evler, yüzer evler, konteynırlar gibi birçok türde sayılabilecek devingen mekânlar içinde karavanlar bu çalışma kapsamında incelenecektir.

Devingen Mekân Tipi Olarak Karavanlar

Karavan, kamp ya da tatil gibi eylemleri akla getirir de kullanımı motorlu taşıtların da öncesine uzanan, yaşam alanı ve benzer gereksinimleri de içinde barındıran bir yolculuk aracı olarak tanımlamak olasıdır. TDK tarafından; “Bir otomobilin arkasına takılan, hem taşıt hem de konut olarak kullanılan üzeri kapalı araç olarak tanımlanan karavan sözcüğü İngiltere ve Fransa’da evsizlerin taşınmasına yarayan araba-vagonlar için kullanılmıştır [URL 1]. Bu mekânları çekici kılan en önemli özellik ise uzun yolculuklarda insanlara ev rahatlığını da birlikte taşıdığı düşüncesidir [URL 5]. Deniz ya da karada, değişik kullanım amaçlarına uygun olarak tasarlanan ve zaman ve teknolojinin etkisiyle değişim ve gelişim gösteren karavanlar, bir şasi üzerine yerleştirilmiş taşınabilir yapılardır (Şekil 1, 2).

Kara yüzeyinde hareket eden ve çalışmanın da örneğini oluşturan karavanlar iki çeşit olup; araca takılabilen karavanlar “motokaravan” olarak adlandırılırken; araç arkasına bağlanan karavanlara da “çekme karavan” adı verilmektedir (Şekil 3).

Ölçünlü/tek biçim konut çözümlerine karşın karavanlar daha bütüncül davranan ve gerekli tüm gereçleri içinde barındıran bir yaklaşımla tasarlanmaktadır. Oyuncak evlere benzer bir biçimde minyatür bir alt yapıları vardır. Genel olarak, samimi, rahat, sıcak ve özgürlüğü temsil etmektedirler (Smithson ve Smithson, 1970). Ayrıca iç mekân düzenlemesinin azami işlevi yerine getirmesi, temizliğinin kolay olması, sorumluluğun alışılabilir bir konut tipine göre daha az olması, hafif bir taşıyıcı sistemi olması ve iç mekânın, dış mekânla birlikte eş zamanlı ve esnek kullanımını vb. özellikler karavanlara olan ilgiyi arttıran etkenler olarak görülebilir (Akgül, 2006, s. 100). Gün geçtikçe daha da çekici hale gelen karavanları yalnızca turizm etkinliği olarak değerlendirmek kısır bir bakış açısı sunmaktadır. Kullanım alanlarına göre sınıflandırmak gerekirse;

- Sürekli yaşama, barınma işlevli karavanlar,
- Acil yardım amaçlı geçici karavanlar,
- Kamusal kullanıma açık karavanlar,
- Tıp ya da bilimsel etkinlik amaçlı kullanılan karavanlar,
- Farklı doğa şartlarında kullanım amaçlı karavanlar şeklinde sıralamak olağandır [URL 7]. Türkiye’de ise karavan kullanımını yoğunluklu olarak turizm amaçlıdır. Farklı ve ekonomik bir yol olarak görülen karavanlar, 80’li yıllarda yazlık anlayışının benimsenmesi sonucu çekiciliğini yitirmiştir. Ancak artan nüfusla birlikte, sakin yerlere gitme arzusu, değişen yaşam ve tüketim biçimleri, olagelen doğal afetler gibi nedenler, karavan kültürünün eski çekiciliğini yeniden kazanmasında önemli yer tutmaktadırlar. Buna koşut olarak karavan parkları da artış göstermeye başlamıştır.

Özellikle COVID-19 virüsünün yarattığı küresel salgın süreci göz önünde bulundurulduğunda insanların izole olmak zorunda kaldığı mevcut yaşam alanlarından çıkıp, fiziksel ve ruhsal rahatlama ve güdüleme için karavanların ve Lashley’in (2015, s. 115) “evini sırtında taşıyan salyan-gozlar” benzetmesiyle karavan kullanıcılarının sayısının gün geçtikçe artacağı düşünülmektedir (Şengel vd., 2020, s. 1435). Araştırma kapsamında da elde edilen bulgular sonucunda, karavan kullanımının kullanıcı üzerinde bıraktığı etkiler ve hoşnutluk düzeyleri incelenmektedir.

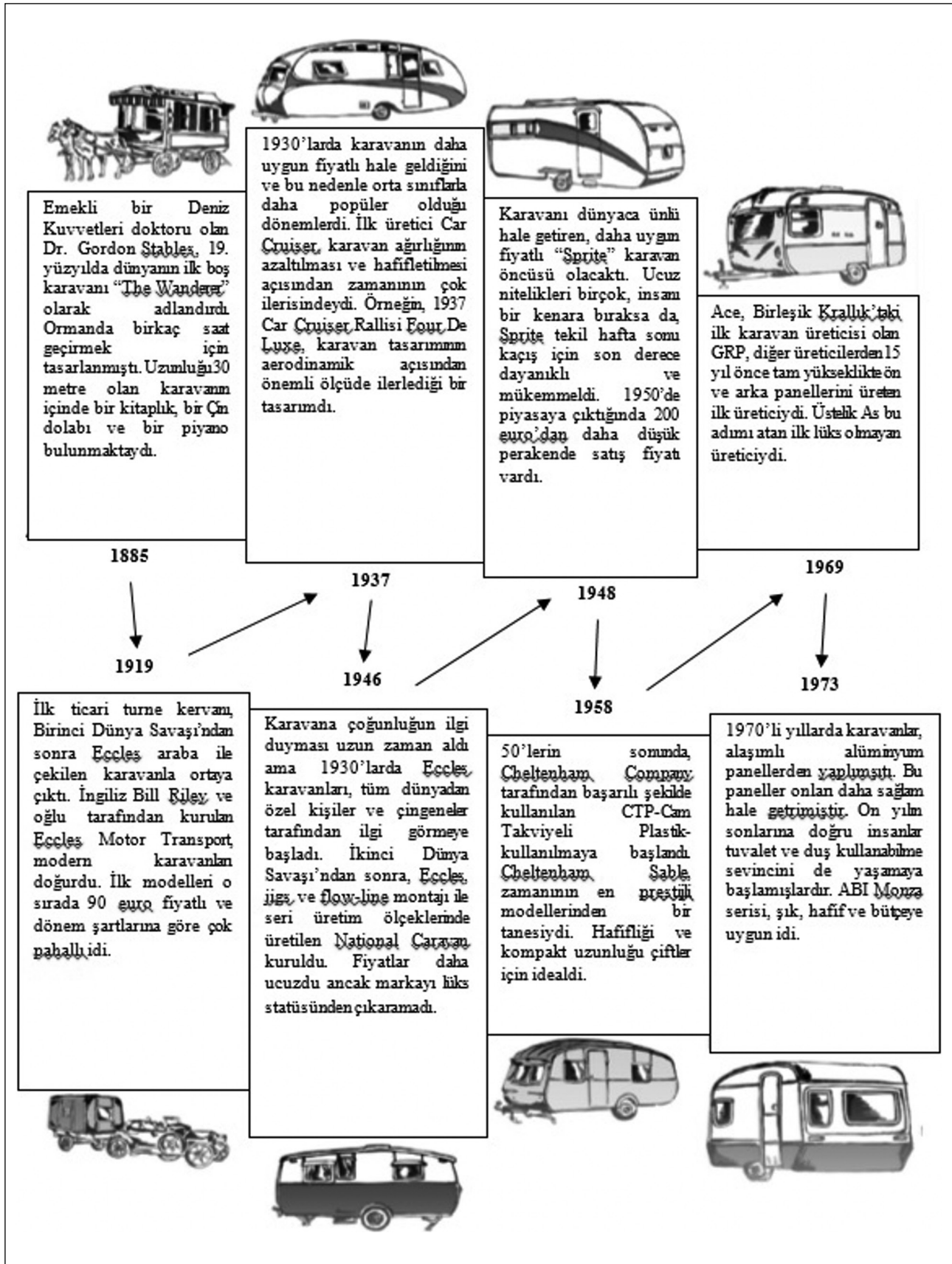
MATERYAL VE YÖNTEM

Bu çalışmada, küresel salgın sürecinde, karavan kullanımını ve kullanıcı üzerindeki etkisi ile ilgili bir değerlendirme yapılmaktadır. Araştırmaya başlamadan önce anket çalışması için, ilgili üniversitenin Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan 10.06.2021 tarih ve E.28069 sayılı onay alınmıştır. Bu devingen mekânın araştırma konusu olarak seçilmesini nedeni ise; anket çalışmasına gelen geri bildirimlerle, fiziksel uzaklık kuraları kapsamında insanların, evlerinden uzaklaşarak değişik mekân arayışında karavanları seçmelerinin fiziksel ve ruhsal açıdan etkilerini olumlu-olumsuz yönleriyle ortaya koyabilmektir.

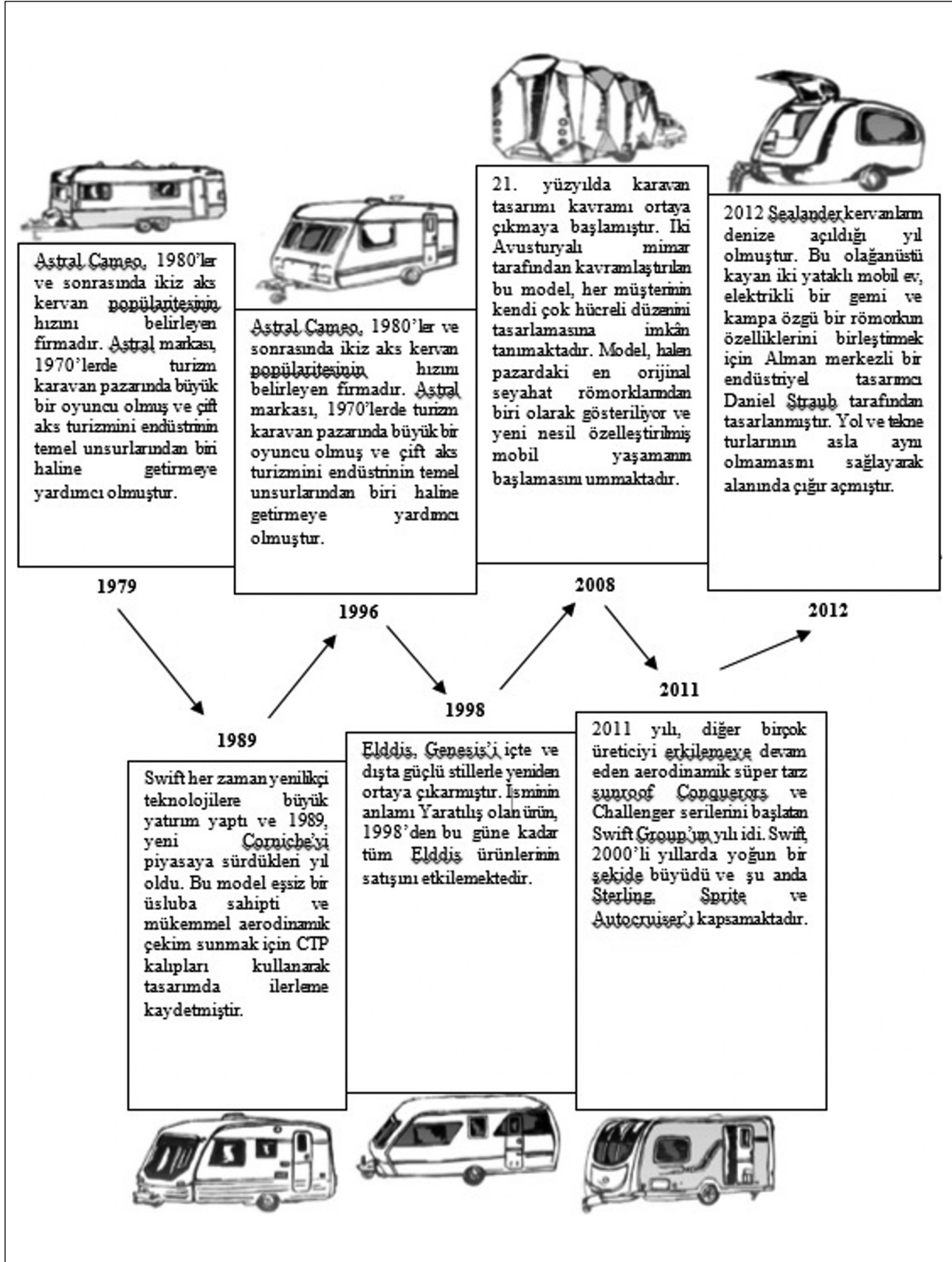
Araştırma Metodu

Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenolojik (olgu bilim) yaklaşım kullanılmıştır. Fenomen terimi genel anlamda, duyularla ve duyu yoluyla algılanan her şey için kullanılmaktadır. Günlük yaşamda sıklıkla karşılaşılan, yabancı gelmeyen ancak tam anlamının kavranamadığı olguları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için kullanılmakta ve bir araştırma zemini oluşturmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 69). Trigwell, fenomenolojik yaklaşımın beş özelliğine dikkat çekmektedir (2006, s. 369-370);

- Düalist yaklaşımı reddeder. Bunun nedeni ise düalist yaklaşımın bireyi nesne ve görüngüden ayrı görmesidir.
- Nitel araştırma geleneği içerisinde yer alır.



Şekil 1. Tarihsel karavan tasarım süreçleri (1885–1973) (Arı, 2019, s. 29'dan uyarlanmıştır).



Şekil 2. Tarihsel kervan tasarım süreçleri (1979–2012) (Arı, 2019, s. 29'dan uyarlanmıştır).

Tablo 2. Anket çalışması soruları

Demografik Bilgiler	
Yaşınız?	<input type="checkbox"/> 25-35 <input type="checkbox"/> 35-45 <input type="checkbox"/> 45-55 <input type="checkbox"/> +55
Cinsiyetiniz?	<input type="checkbox"/> Kadın <input type="checkbox"/> Erkek
İş durumunuz?	<input type="checkbox"/> Çalışıyorum <input type="checkbox"/> Emekliyim
Yaşadığınız şehir?
Karavan Özellikleri ve Kullanımı	
Kullandığınız karavan çeşidi nedir?	<input type="checkbox"/> Çekme Tip Karavan <input type="checkbox"/> Motokaravan
Karavanınız kaç metre küp?
Karavanınızı paylaştığınız yetişkin kişi sayısı?	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> +3
Karavanınızı paylaştığınız yetişkin kişi sayısı?	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> +3
Karavan almaya küresel salgın sürecinde mi karar verdiniz?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Küresel salgın sürecinde karavanınızla birlikte kaç kere seyahat ettiniz?	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> +5
Küresel salgın süreci ile birlikte karavan kullanım sıklığınız arttı mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Gitmek istediğiniz yerlerde karavanınız için kamp alanı bulmakta sorun yaşadınız mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Karavan içinde yer alan oylular (ıslak oylular, yatma, yeme-içme-oturma oyluları vb.) gereksinimlerinizi karşılıyor mu?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Karavanınıza harici eklemeler yaptınız mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Karavanınızla tatil yapmanın olumlu yönleri nelerdir?	<input type="checkbox"/> Ekonomik tatil imkânı <input type="checkbox"/> Kullanım kolaylığı <input type="checkbox"/> Aidiyet hissi <input type="checkbox"/> Daha fazla yer görme imkânı <input type="checkbox"/> Sosyal ilişkiler <input type="checkbox"/> Çalışırken seyahat etmek <input type="checkbox"/> Diğer
Karavanınızla tatil yapmanın olumsuz yönleri nelerdir?	<input type="checkbox"/> Bakım-onarım giderleri <input type="checkbox"/> Teknik arızalar <input type="checkbox"/> Güvenlik <input type="checkbox"/> Maliyet <input type="checkbox"/> Mevsimsel problemler <input type="checkbox"/> Yakıt tüketimi <input type="checkbox"/> Diğer
Karavanınızla edindiğiniz tatil deneyimlerinize sosyal ilişkileriniz güçlendi mi?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Karavan kamplarında diğer karavan kullanıcıları ile fiziksel uzaklığınızı korumakla ilgili bir sorun yaşadınız mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Küresel salgın sonrasında da karavanla tatil yapmaya devam eder misiniz?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır

- Bu yaklaşımda, araştırmacının algısı değil, araştırmaya katılan bireylerin algıları önemlidir.
- Bu yaklaşım, herhangi bir görüngünün deneyimlenme biçimlerindeki temel farklılıklara dayanmaktadır.
- Fenomenolojik yaklaşımda bireylerin herhangi bir görüngü ile ilgili yapmış olduğu tanımlar uygun kategorilerle ilişkilendirilir.

Bu çalışma, konuya deneyimler üzerinden olgubilimsel yaklaşmayı gerekli kılmıştır. Bu bağlamda çalışmanın olgusu “Küresel salgın sürecinde değişik mekân arayışı: karavan ve kullanıcı deneyimleri” dir. Kullanıcıların deneyimlerinin belirlenmesine yönelik ise yanıtların değişkenlik göstere-

ceği düşüncesi ile ikisi açık uçlu, on yedisi çoktan seçmeli olmak üzere toplam on dokuz adet soru yöneltilecek, sorulara verilen cevaplar sonucunda elde edilen bulgularla, karavan kullanıcılarının küresel salgın sürecinde kullanımı yaygınlaşan bu mekânlar üzerine yaşadıkları deneyimler çerçevesinde karşılaştıkları olumlu-olumsuz durumlar tespit edilecektir (Tablo 2).

Katılımcılar ve Veri Analizi

Araştırmaya, Türkiye'nin farklı illerinde ikamet eden karavan kullanıcılarının gönüllü/katılımcı olarak katılmaları sağlanmıştır. “Google Forms” uygulaması kullanılarak



Şekil 3. Motokaravan (sol) ve Çekme karavan örnekleri (sağ) [URL 6].

hazırlanmış anket formu bağlantı linki, kullanıcılarla paylaşarak çalışmaya gönüllü bireylere ulaşılmıştır. Seksen iki (82) kişi ile gönüllü katılım esasına dayanarak gerçekleştirilen anket çalışmasında, verilerin dökümü yapıldıktan sonra araştırma sonuçlarına göre belirli temalar oluşturulmuştur.

BULGULAR

Bu bölümde, çalışmada kullanılan anket formunda karavan kullanıcılarının;

Demografik bilgiler başlığı altında yer alan;

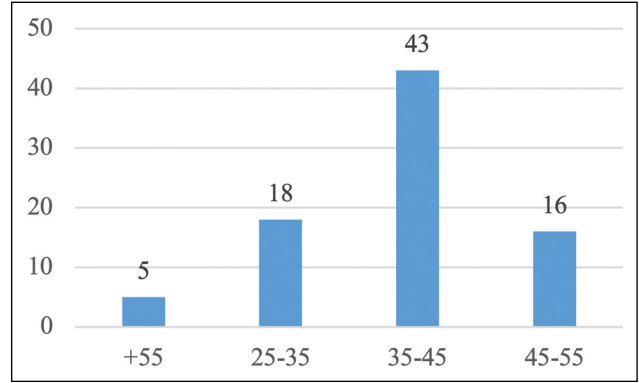
- Yaşı,
- Cinsiyeti,
- İş durumu,
- Yaşadığı şehir

Karavan özellikleri ve kullanımı başlığı altında ise yer alan;

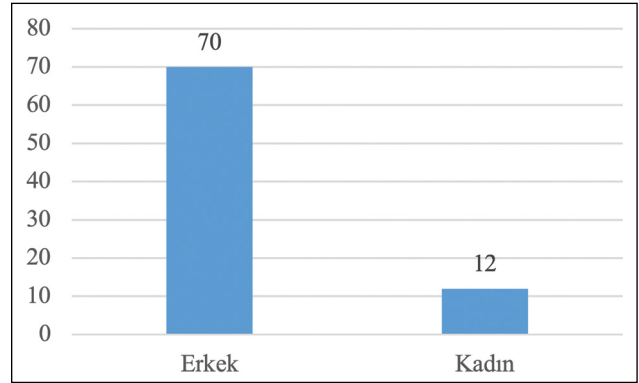
- Kullanılan karavan çeşidi,
- Karavan metreküpü,
- Karavanın paylaşıldığı yetişkin ve çocuk kişi sayısı,
- Karar süreci,
- Edilen yolculuk sayısı,
- Kullanım sıklığı,
- Kamp alanı,
- Karavanın gereksinimleri karşılaması,
- Karavana yapılan harici eklemeler,
- Olumlu ve olumsuz yönleri,
- Sosyal ilişkiler,
- Fiziksel uzaklık,
- Seçilme sorularına verdikleri yanıtlar değerlendirilmektedir.

Demografik Bilgiler

- Ankete katılan karavan kullanıcılarının yarısından fazlasının yani kırk üç (43) kişinin “35-45” yaş arası, on sekiz (18) kişinin “25-35” yaş arası, on altı (16) kişinin “45-55” yaş arası ve beş (5) kişinin de “55 yaş ve üzeri” olduğu belirlenmiştir (Şekil 4).
- Anket geri bildirimleri sonucunda çalışmaya katılan seksen iki (82) karavan kullanıcılarından yetmiş (70)’inin



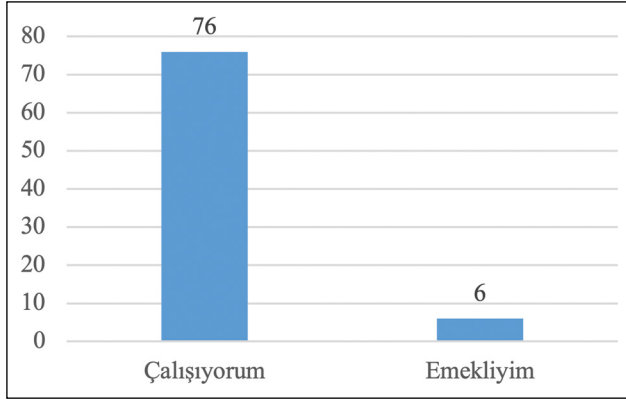
Şekil 4. Yaş yüzdesi.



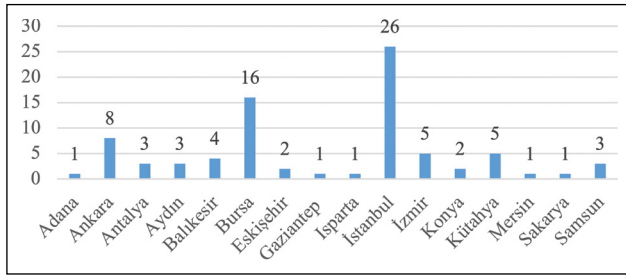
Şekil 5. Cinsiyet yüzdesi.

“Erkek”, on ikisi (12)’sinin ise “Kadın” olduğu görülmektedir (Şekil 5).

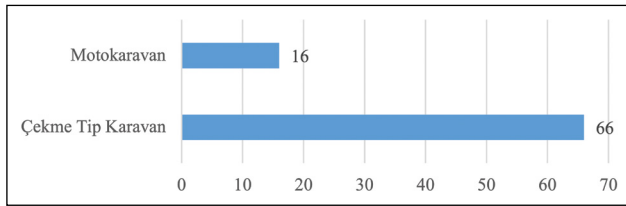
- İş durumu sorusuna karavan kullanıcılarının yetmiş altı (76)’sı “Çalışıyorum” yanıtını verirken; kalan altı (6) kişi ise “Emekliyim” yanıtını vermişlerdir (Şekil 6).
- Pek çok şehirden çalışmaya katılan karavan kullanıcılarının çoğunluğu (26 kişi) “İstanbul’da” ikamet ederken; diğer çoğunluk (16) ise “Bursa’da” ikamet etmektedirler. Çalışmaya katılan diğer kullanıcıların sayısı ise Şekil



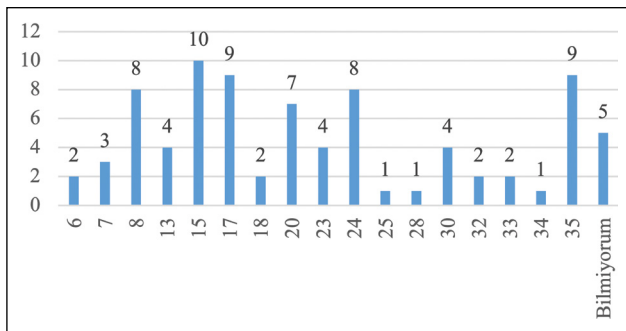
Şekil 6. İş durumu yüzdesi.



Şekil 7. Yaşanılan şehir yüzdesi.



Şekil 8. Karavan tipi yüzdesi.

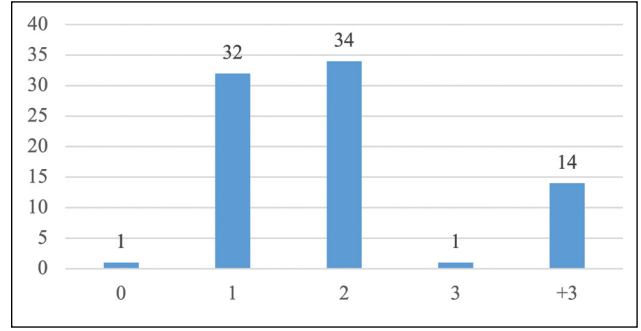


Şekil 9. Karavan metreküp yüzdesi.

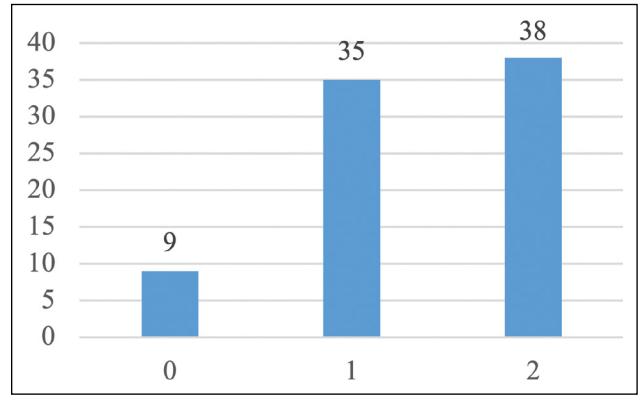
7'de de görüldüğü üzere değişik şehirler arasında bölünmüştür (Şekil 7).

Karavan Özellikleri ve Kullanımı

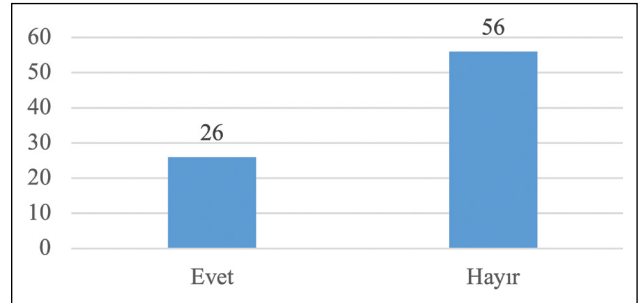
- Kullanılan karavan tipi sorusu için, kullanıcıların altmış altı (66)'sı "Çekme tipi karavan" yanıtını verirken; kalan on altı (16) kişi ise "Motokaravan" kullandıklarını belirtmişlerdir (Şekil 8).



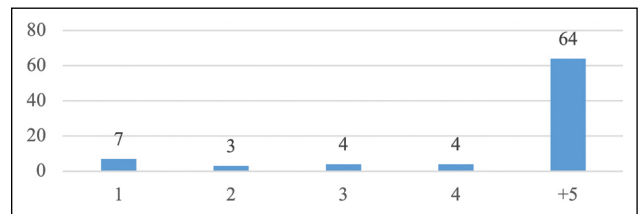
Şekil 10. Karavanın paylaşıldığı yetişkin kişi sayısı yüzdesi.



Şekil 11. Karavanın paylaşıldığı çocuk sayısı yüzdesi.

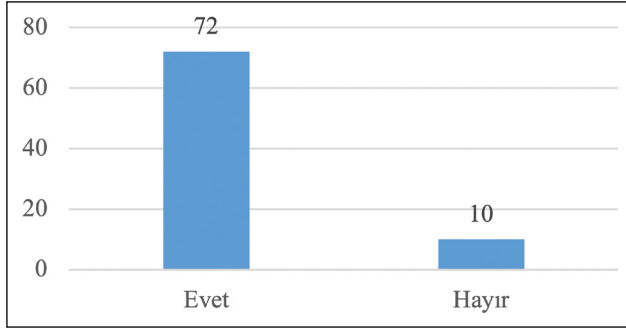


Şekil 12. Küresel salgın öncesi ve sonrası karavan alma yüzdesi.

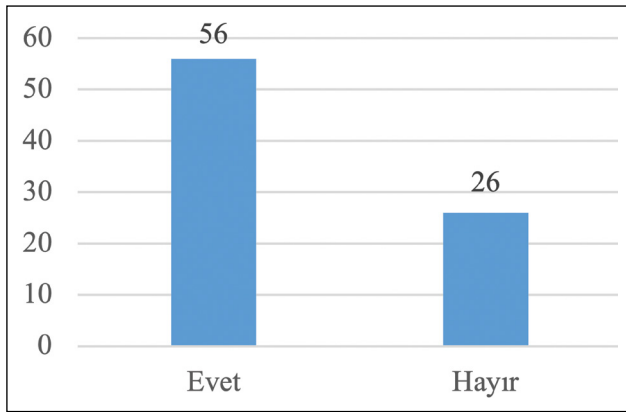


Şekil 13. Küresel salgın ile birlikte karavanla çıkılan yolculuk yüzdesi.

- Katılımcıların çoğunluğu "8-15-17-24 ve 35 metreküp" bir karavana sahip iken; diğer kullanıcıların "6-34 metreküp" arasında bir karavana sahip oldukları görülmektedir. Beş (5) kişi ise karavanlarının metreküp bilgisine sahip olmadıklarını belirtmişlerdir (Şekil 9).

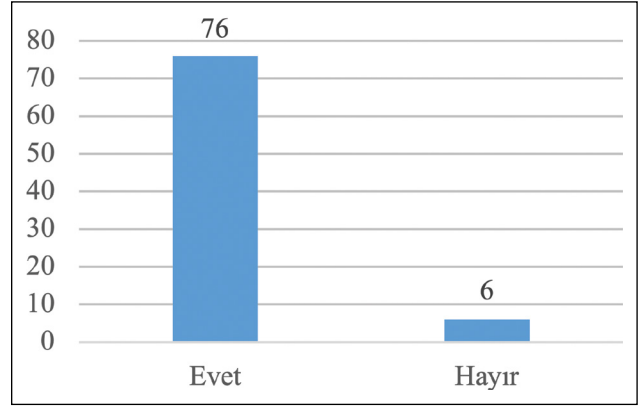


Şekil 14. Küresel salgın ile birlikte karavan kullanım sıklığı yüzdesi.

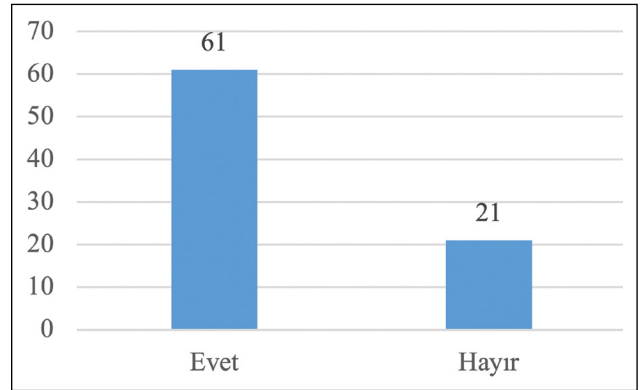


Şekil 15. Kamp alanı bulma yüzdesi.

- Karavan kullanıcılarının otuz dördü (34) “iki yetişkin”, otuz ikisi (32) “bir yetişkin”, on dördü (14) “üç ve üzeri yetişkin”, biri (1) ise “üç yetişkin” kişi ile karavanlarını paylaştıklarını belirtirken; bir kişi (1) “hiç kimseyle” karavanını paylaşmadığını belirtmiştir (Şekil 10).
- Otuz sekiz (38) katılımcı iki çocuk ile otuz beş kişi ise (35 kişi) bir çocuk ile karavanlarını paylaşıırken; kalan dokuz (9) karavan kullanıcısı bir çocukla karavanlarını paylaşmadıklarını belirtmişlerdir (Şekil 11).
- Ankete katılan karavan kullanıcılarından elli altı (56) kişi küresel salgın öncesinde karavanlarını aldıklarını belirten “Hayır” yanıtını verirken; yirmi altısı (26) ise küresel salgın sonrası karavan aldıklarını belirten “Evet” yanıtını vermişlerdir (Şekil 12).
- Katılımcılardan altmış dört (64) kişi küresel salgın süreci ile birlikte karavanları ile “beşten fazla” yolculuk ettiklerini belirtmiş; çalışmaya katılan diğer karavan kullanıcıların yanıtları ise “bir kez ve dört kez” arasında değişiklik göstermektedir (Şekil 13).
- Küresel salgın ile birlikte karavan kullanım sıklığınız attı mı? sorusuna yetmiş iki (72) karavan kullanıcısı “Evet” yanıtını verirken; kalan on (10) kullanıcı ise “Hayır” yanıtını vermişlerdir (Şekil 14).
- Kullanıcılardan elli altı (56) kişi kamp alanı bulmakla ilgili sıkıntı yaşadıklarını belirten “Evet” yanıtını verir-

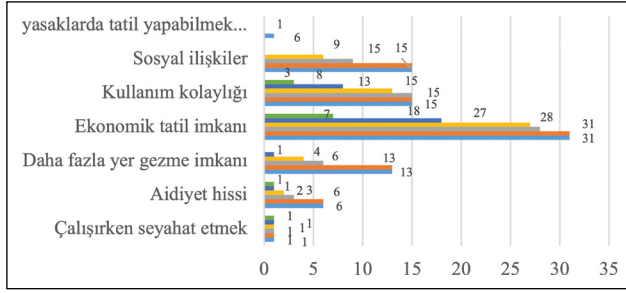


Şekil 16. Karavan içinde yer alan alanların gereksinimleri karşılama yüzdesi.

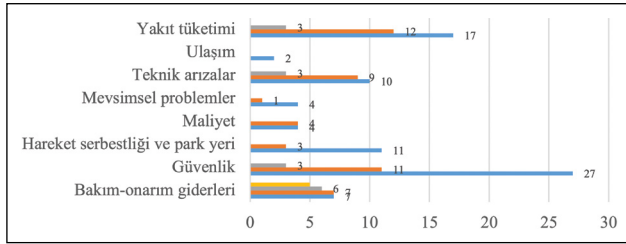


Şekil 17. Karavana harici ekleme yüzdesi.

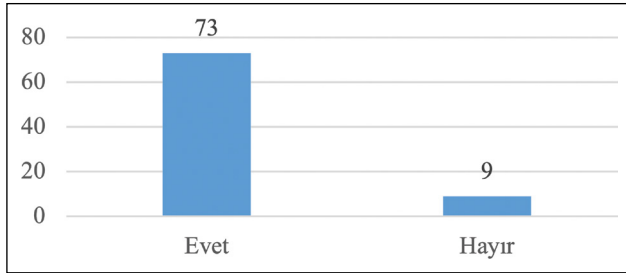
- ken; yirmi altı (26) karavan kullanıcı ise “Hayır” yanıtını vererek kamp alanı bulmakla ilgili bir sıkıntı yaşamadıklarını belirtmişlerdir (Şekil 15).
- Karavan içinde yer alan oylumlar (ıslak oylum, yeme-içme- yatma vb.) çalışmaya katılan yetmiş altı (76) karavan kullanıcısının gereksinimlerini karşılayan “Evet” yanıtını verirken; kalan altı (6) karavan kullanıcı ise “Hayır” yanıtını vererek karavan içinde yer alan alanların gereksinimlerini karşılamadığını belirtmişlerdir (Şekil 16).
- Evet yüzdesinin (76 kişi) fazla çıkmasının altında yatan altı metin ise, karavanların mekânsal düzenlemelerinin “esnet”, “değiştir”, “dönüştür”, “böl/birleştire” gibi kavramları destekler nitelikte olmasıdır. Bu soru kapsamında; bazı karavan kullanıcılarına ulaşılmış ve yapılan görüşmeler sonucunda sözü geçen kavramlar üzerinden bir takım veriler elde edilmiştir;
- Karavanların bazısında oturma grubu ve yeme/içme eyleminin gerçekleştiği masa yüzeyi, gün sonunda farklı büyüklüklere sahip yatma alanına dönüşmektedir. Koltuk sırt minderleri yatak olacağı zaman masa yüzeyine doğru çevrilerek yatak minderleri biçimine gelmektedir.



Şekil 18. Karavanın olumlu yönleri yüzdesi.



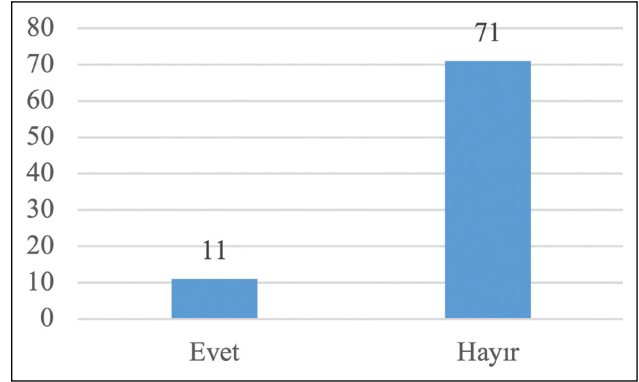
Şekil 19. Karavanın olumsuz yönleri.



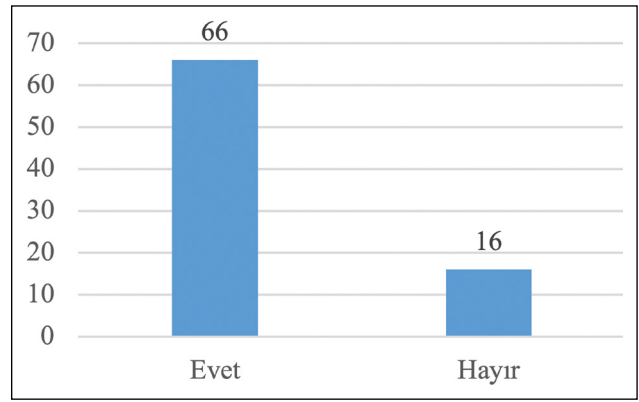
Şekil 20. Sosyal ilişki yüzdesi.

- Bir başka karavan modelinde, açılır kapanır ranza sistemi mevcut olup sistemin kapalı olduğu zamanlarda bir oturma alanı oluşmaktadır.
- Bazı karavanlarda tuvalet içinde yer alan klozetler taşınabilir iken, bazılarında mekân içinde devingen olarak tasarlanmışlardır. Dolayısıyla istenildiğinde yeri değiştirilip ya da taşınabilir olan klozet ıslak hacim içinden çıkarılarak duş alanları yaratılabilmektedir.
- Yatak altı ve oturma elemanlarının altında kalan oylumlar depolama olarak kullanılabilir; bunun da mekân içinde istenmeyen fazla eşyaların yerini bulması açısından ayrıca önem taşıdığı vurgulanmıştır.
- Ayrıca mutfak olarak nitelendirilen hazırlama/pişirme eylemlerinin gerçekleştiği tezgâh yüzeyi de parçalı olup, istenildiğinde parça açılıp kapanabilmekte, böylece istenilen büyüklükte yüzey kullanılabilir.

Anket verileri ve görüşme sonucunda elde edilen bulgur da gösteriyor ki, kendi içinde dönüşebilme, değişebilme, birleşebilme, esneyebilme vb. özelliklerinden dolayı karavan içi mekânsal kurgu ya da düzenlemeler, kullanıcıların gereksinimlerini karşılayabilmek noktasında çalışma için önem taşımaktadır.



Şekil 21. Fiziksel uzaklığı korumada yaşanan zorluk yüzdesi.



Şekil 22. Devam etme yüzdesi.

- Karavanınıza harici eklemeler yaptınız mı? sorusuna kullanıcılardan altmış biri (61) "Evet" yanıtını verirken; yirmi bir (21) kullanıcı ise "Hayır" yanıtını vererek karavanlarına her hangi bir ekleme yapmadıklarını belirtmişlerdir (Şekil 17).

Karavanların mekânsal kurgusunun yeterliliğini değerlendiren bu anket sorusuna ek olarak karavan tipinin metrekaresi de baz alınarak kullanıcılarla yapılan görüşmeler sonucunda;

- Özellikle yaz aylarında kolaylıkla uygulanabilir bir kullanım için dış duş,
- Karavan içinde temiz hava akışını sağlayabilmek için tavan penceresi,
- Elektrik enerjisi için güneş paneli,
- Güvenlik için stabilizatör,
- Yatak altı depolama oylumuna rahat erişim için bagaj kapağı,
- Yaz mevsiminde güneşten, kış mevsiminde ise yağmur/kar gibi hava koşullarında korunmak için tente,
- Karavan kullanım alanını genişletmek ve bu alanı özellikle kışın daha verimli kullanmak için tente alt odası,
- Hem suyu hem de ortamı ısıtabilmek için gazlı ya da mazotlu ısıtma sistemleri,
- Klima/Televizyon
- Mutfak olarak tanımlanan oylum için ankastre ürünler (fırın, mikrodalga, buzdolabı gibi)

Tablo 3. Ana temalara ilişkin bulgular

Karavan kullanımının kullanıcılarına sunduğu olumlu yönler
Satın alma isteği
Kolay uygulanabilir kullanım
Ekonomik olma
Aidiyet
Özgürlük
Sosyal ilişkiler
Zaman yönetimi
Karavan kullanımının kullanıcılarına sunduğu olumsuz yönler
Güvenlik
Maliyet
Mevsim koşulları

- Karavan dış yüzeyine mutfak tezgâhı vb. harici eklemelerin yapıldığı belirtilmiştir. Bu eklemeler ile birlikte kullanıcı rahatlığı ve kullanım kolaylığı da sağlanmıştır.
- Karavan kullanıcıları, karavanın olumlu yönleri olarak özellikle ekonomik tatil imkânı, kullanım kolaylığı ve sosyal ilişkilerin güçlenmesi ve daha fazla yer gezme olanağı üzerinde dururken; yasaklarda tatil yapmak, aidiyet hissi ve çalışırken yolculuk etmek de olumlu bulunan özellikleri arasında yer almaktadır (Şekil 18).
- Karavan kullanıcıları, karavanın olumsuz yönleri olarak özellikle güvenlik, yakıt tüketimi, teknik arıza ve bakım giderleri ve kamp alanları üzerinde dururken; ulaşım, mevsimler problemler ve maliyet de olumsuz bulunan özellikleri arasında yer almaktadır (Şekil 19).
- Yetmiş üç (73) karavan kullanıcısı yolculuklarında sosyal ilişkilerinin güçlendiğini belirterek “Evet” yanıtını verirken; kalan dokuz (9) kullanıcı ise değişmediğini belirterek “Hayır” yanıtını vermişlerdir (Şekil 20).
- Karavan kamplarında diğer karavan kullanıcıları ile fiziksel uzaklığınızı korumakla ilgili bir sorun yaşadınız mı? sorusuna yetmiş bir (71) karavan kullanıcısı “Hayır” yanıtını verirken; kalan on bir kullanıcı ise “Evet” yanıtını vermişlerdir (Şekil 21).
- Anket çalışmasının son sorusu olan küresel salgın sonrasında da karavanla tatil yapmaya devam eder misiniz? sorusuna gelen yanıtlarda ise kullanıcıların altmış altısı (66) “Evet” yanıtını verirken; on altı karavan kullanıcısı ise “Hayır” yanıtını vermişlerdir (Şekil 22).

Yukarıda yer alan yanıtlar, karavan kullanıcılarının karavanları ile ilgili hoşnutluk düzeylerini anlayabilmek ve ayrıca karavanların, hem genel kullanım amacına yönelik hem de küresel salgın sürecine nasıl etkileri olduğuna ya da olabileceğine ilişkin bir değerlendirme yapabilmek için önem taşımaktadırlar. Özellikle içinde bulunulan süreç üzerinden bir değerlendirme yapmak gerekirse; insanların karavan satın alması ve karavanların kullanım yoğunluklarının artması, eş zamanlı olarak da yolculuk

sıklıklarında ki artış, elde edilen verilerden çıkarılabilecek ön önemli noktalarındadır. Ayrıca tüm yanıtlardan yola çıkışla, karavan kullanımının olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyacak bazı temalar belirlenmiş ve değerlendirilmiştir. Tüm bu niyetlerin ve veri çözümlerinin, karavan kullanımının bundan sonraki süreçlerde sürekliliğinin olup olmayacağını kavrayabilmek adına da yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Temalara İlişkin Bulgular

Karavan kullanımının, karavan kullanıcılarından gelen geri bildirimler sonucunda olumlu ve olumsuz yönlerini vurgulayan ana temaların oluştuğu gözlemlenmektedir (Tablo 3);

Karavan Kullanımının Kullanıcısına Sunduğu Olumlu Yönler

Satın alma isteği

Çalışmaya katılan kullanıcıların, özellikle küresel salgın süreci ile birlikte karavanları ile çok daha fazla yolculuk ettikleri dolayısıyla karavanlarını kullanma sıklıklarının arttığı gözlemlenmektedir. Elde edilen bu geri bildirimler de “satın alma isteği” temasının belirlenmesini sağlamıştır.

Kolay uygulanabilir kullanım

Katılımcılardan gelen yanıtlar doğrultusunda, karavan iç mekân organizasyonu ve kullanıcı gereksinim ve isteklerini karşılaması “kolay uygulanabilir kullanım” temasını belirlemiştir.

Ekonomik olma

Kullanıcılar, pek çok tatil seçeneği arasında karavanla tatil yapmanın maddi imkânlar çerçevesinde çok daha “ekonomik” olduğu düşüncesinde olduklarının gözlemlenmiştir.

Aidiyet

Sabit yaşam alanlarına benzer şekilde kişiye özel devingen mekânlar olması “aidiyet” hissini de yanında getirmektedir. Bu da bireylerin kendisini daha iyi hissetmesine neden olmaktadır.

Özgürlük

Devingen bir mekân olan karavanla yolculuk etmek, insanlara hareket özgürlüğü ve istedikleri yere gidebilme esnekliği tanınması açısından “özgürlük” olgusunun oluşmasına neden olmakta ve bu olgunun karavan kullanımını çekici duruma getiren temalar arasında yer almasını sağlamaktadır.

Sosyal ilişkiler

Karavan kamp alanlarının, karavanları ile yolculuk eden bireylere ev sahipliği yapması ve bu bireylerin ortak bir amaçta ve ilgide buluşmaları, karavan kullanıcıları arasında sosyal ilişkilerin de güçlenmesine neden olmaktadır. Küresel salgın döneminde büyük önem taşıyan fiziksel uzaklığı korumakla ilgili her hangi bir sıkıntı olmadığı ve eş zamanlı sosyal ilişkilerinin güçlendiğini düşünen karavan kullanıcılarının gelen geri bildirimler ile de çoğunluğu oluşturdukları söylenebilir.

Zaman yönetimi

İş durumu sorusuna gelen geri bildirimlerde katılımcıların çoğunluğu çalıştıklarını belirtmişlerdir. Bu da hareket halindeyken de, uzaktan işlerini yönetebildiklerini ya da yürütebildiklerini göstermekte, dolayısıyla “zamanı değerlendirmek/yönetmek” konusunda bir sorun yaşanmadıklarını göstermektedir.

Karavan Kullanımının Kullanıcısına Sunduğu Olumsuz Yönler

Güvenlik

Anket çalışması verilerine göre karavan kamp alanlarının/parklarının az olduğunu belirten kullanıcılar için “güvenlik” önemli bir sorun olarak görülmektedir. Kendileri ve karavanları için güvenli bir ortamın oluşabilmesi için karavan kamp alanlarının fazlalaştırılmasının bu sorunun ortadan kalkmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Maliyet

Karavanların bakım-onarım giderleri, yakıt tüketimi, teknik arızaları vb. sorunları, “maliyet” açısından değerlendirildiği zaman kullanıcılar için olumsuz bir yön olarak değerlendirilebilir.

Mevsim koşulları

Karavanların yaz ve kış mevsimlerinde iyi bir performans göstermesi karavana uygulanan yalıtım yöntemlerinden geçmektedir. Konutlarda olduğu gibi pencere kenarları ya da kapı kenarları ya da yalıtıcı malzemelerin pek giremediği ya da montajın sıkıntılı olduğu yerler ısı kaybı ya da kazancı dikkate alınmalıdır. Anket verileri de gösteriyor ki, karavan kullanıcıları “mevsimler koşullardan” doğan sıkıntıları olumsuz yön olarak değerlendirmişlerdir.

Genel olarak anket verileri sonucunda belirlenmiş temalara bakıldığı zaman, karavan kullanımının olumlu yönlerinin olumsuz yönlerine göre daha ağırlıklı olduğu görülmektedir. Tüm dünyanın savaşım verdiği COVID-19 virüsünün neden olduğu “evde kal algısı” gün geçtikçe devingen mekânlara/karavanlara olan yoğun isteği arttırmaktadır. Böylece, hem üretici firmaların hem de merkezi ya da yerel yönetimlerin konuya olan farkındalığı artarak, sözü edilen olumsuz yönler üzerinde de zamanla olumlu gelişmeler yaşanacağı düşünülmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Karavanlar, geçmişten bu güne kullanım amacı değişikliği gösterse de, bireylerin ortak paydası olmuş, olmayı da sürdürmektedirler. Özellikle güncel başlıklar altında tartışılan tüketim toplumu, sade yaşam, sürdürülebilirlik vb. gibi konular, insanları değişik yaşam biçimlerine itmeye başlamıştır. Çalışma kapsamında incelenen devingen mekânlar da, bu konuları destekler bir yaşam biçimi sunduğu için ona olan ilgiyi arttırmaktadır. Özellikle daha rahat bir yaşam biçiminin sunulduğu, doğayla-toprakla iletişimin kesilmediği ve bunlara bağlı olarak fiziksel ve ruhsal açıdan bireyleri iyi hissettiren kara devingen mekânı olan

Tablo 4. Belirlenen olumlu temalar ve gerekçeleri

Satın alma isteği	• Karavana sahip olma ve salgın süreci ile birlikte karavan alımındaki artış,
Kolay uygulanabilir kullanım	• Karavanların ev rahatlığından uzaklaşmadan ancak daha yalın ve kullanımı kolay bir iç mekân düzenlemesine sahip olması,
Ekonomik olma	• Maddi imkânlar çerçevesinde diğer tatil seçeneklerine göre daha uygun olması,
Aidiyet	• İstenilen zamanda istenilen yere gidebilme ve uzaktan iş planlayabilme ya da yönetebilme serbestliği,
Özgürlük	• Karavan kullanıcılarının diğer karavan kullanıcıları ile ortak bir amaçta buluşulmasından doğan sosyalleşme düzeyleri.
Sosyal ilişkiler	
Zaman yönetimi	

Tablo 5. Tasarım kavramlarının karavan mekânsal düzene etkileri

Tasarım kavramları	Mekânsal düzene etkileri
Esneklik (düzen)	Kullanım kolaylığı
Değiştirilebilirlik/dönüştürülebilirlik (yüzeyler/birimler/donatılar)	Rahatlık
Ayrılabilirlik/birleştirilebilirlik (yüzeyler/birimler/donatılar)	En çok verim
	En az fiziksel enerji

Tablo 6. Belirlenen olumsuz temalar ve gerekçeleri

Güvenlik	• Yeterli kamp alanlarının ya da kamp parklarının olmamasından doğan güvenlik açısından kullanıcı endişeleri,
Maliyet	• Bakım-onarım giderleri ya da yakıt tüketiminin fazla olması,
Mevsim koşulları	• Karavan yalıtımı, ısıtma, soğutma performansı.

karavanlara olan isteğin, baş edilmeye çalışılan küresel salgın nedeni ile daha da artış gösterdiği gözlemlenmektedir.

Araştırma kapsamında, karavanlar ve kullanıcı deneyimleri üzerinden bir değerlendirme yapılmıştır. Edinilen deneyimler sonucunda karavanların olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyabilmek için ise gönüllü katılım biçiminde görüşme ve anket çalışması yapılmış ve verileri bu çalışmada kullanılmıştır. İki bölümden oluşan anket çalışmasında birinci bölüm demografik bilgileri, ikinci kısım ise karavan özellikleri ve kullanımına ilişkin soruları içermektedir. Anket kapsamında seksen iki karavan kullanıcılarına yöneltilen on dokuz sorudan alınan yanıtlar çeşitli temaların belirlenmesini ve değerlendirilmesini sağlamıştır. Buna göre; “satın alma isteği”, “kolay uygulanabilir kullanım”, “ekonomik olma”, “aidiyet”, “özgürlük”, “sosyal ilişkiler” ve “zaman yönetimi” olmak üzere yedi olumlu (Tablo 4); “güvenlik”, “maliyet” ve “mevsim koşulları” olmak üzere ise üç olumsuz tema belirlenmiştir (Tablo 5). Gelen yanıtlar

doğrultusunda; gibi etkenler olumlu temaların belirlenmesinde etkili olmuştur. Bu temaların oluşmasında ortaya çıkan ve küçük oylumların verimli kullanılabilmesine etken olan bir takım tasarım kavramları (esnek, dönüşebilir/değişebilir, ayrılabilir/birleşebilir vb.) da dikkat çekmektedir. Tasarımcılar bu anlamda kullanıcıya en az enerji ile en çok verimi sağlama farkındalığı ile karavan tasarımlarını ya da mekânsal düzenlemelerini gerçekleştirmektedirler.

Kullanıcılar üzerinden belirlenen olumlu temaların dışında Tablo 6'da görüldüğü üzere bazı etkenler olumsuz temaların da belirlenmesinde etkili olmuştur.

Belirlenmiş bu on ölçütün karavan kullanımına farklı etkilerinin olduğunu söylemek olasıdır. Ancak olumlu temaların olumsuz temalara oranla daha çok olması, karavan kullanımının, mekân arayışında seçenekler arasında birincil sırada yer almayı sürdüreceğinin saptandığı söylenebilir. Bireylerin hem evlerinden uzak hem de daha küçük ölçekte yine kendilerine ait bir yaşam alanı içinde bulunmaları ve ruhsal anlamda aynı rahatlığı hissetmeleri açısından, devingen mekânlardan karavanlara olan farkındalığın da olumlu yönde geliştiği gözlemlenebilmektedir.

Yukarıda sözü edilenler ışığında, karavan kullanımının kullanıcıya sunduğu deneyimler somut verilere dayandırılarak olumlu-olumsuz yönleri nesnel bir değerlendirilmeye alınmıştır. Salgın süreci ile birlikte karavan edinme ve kullanım alışkanlığının gün geçtikçe artması ve sorulardan biri olan ve evet yanıtının verildiği küresel salgın sonrası da insanların karavanda yaşamı ve yolculuğu sürdürmek istemeleri konusu üzerinde düşünme fırsatı tanınması açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Etik: Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun bulunmamaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili olarak herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

- Akgül, A. (2006). *Mimarlıkta mobilite kavramı: göçebe çingenelere ve sirk yaşamı üzerine bir inceleme*. [Yüksek lisans tezi] İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Arı, E. (2019). *Mobil Mekan Kavramı Kapsamında Taşınabilir Mekan Organizasyonu*. [Yüksek lisans tezi] Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Konya.

- Aristoteles, *Physics, The Complete Works of Aristotle*, Barnes, J., (Ed.) Translated by R. P. Hardie and R. K. Gaye, Princeton, N. J., Princeton University, 1984.
- Bunn, S. (2002). *Mobile and vernacular flexible dwelling, Living in Motion: design and architecture for flexible dwelling*. Schwartz-Clauss, M., Vegesack, A., (Eds.) Vitra Design Museum, 132-171.
- Demirel, E. (2004). Mekân kurgusu, boşluğun mimarisi. *Mimarlık Dergisi*, 315.
- Durmuş, E., & Asımgil, B. (2021). Esnek mekan anlayışı ile mekanın konfora dönüşümünde pandemi hatırlatması. *Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 263-272.
- Kaçar, T. (2007). Mekânda Zaman kavramı üzerine düşünceler. *Anadolu Sanat*, 18, 65-70.
- Kavasoğulları, A. (2021). Konut iç mekan tasarımında renk ve aydınlatma sisteminin kullanıcı konforuna etkileri. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 6(2), 583-593.
- Kılıç, E. (2011.) *Aristoteles ile Farabi'nin mekân anlayışlarının incelenmesi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kuban, D. (2016). *Mimarlık kavramları: tarihsel Perspektif içinde mimarlığın kuramsal sözlüğüne giriş*. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Lashley, C. (2015). Researching snails on holiday: an agenda for caravanning and caravanners? *Research in Hospitality Management*, 5(2), 115-122. [CrossRef]
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi* (Ergüden, I., Çev.), Sel Yayıncılık.
- Rasmussen, S. (1994). *Yaşanan mimari*. (Erduran, Ö., Çev.), Remzi Kitabevi.
- Schulz-Norberg, C. (1971). *Existence, space and architecture*. Praeger.
- Sever Aytar, İ. (2020). Covid-19 pandemisi sonrası normalleşme sürecinde mobil mekanların mimari tasarım ölçütleri ve bir çözüm önerisi. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(2), 477-485.
- Smithson, A., & Smithson, P. (1970). *Ordinariness and light: Urban theories 1952-1960 and their application in a building project, 1963-1970*, The MIT Press.
- Şengel, Ü., Genç, K., Işkın, M., Ulema, Ş., & Uzut, İ. (2020). Turizmde sosyal mesafe mümkün mü? kamp ve karavan turizmi bağlamında bir değerlendirme. *Turkish Studies*, 15(4), 1429-1441. [CrossRef]
- Taşkesen, M. G. (2019). *Mobil konutlar ve iç mekân biçimlenişi*. [Yüksek Lisans Tezi] Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Ankara.
- Trigwell, K. (2006). Phenomenography: An approach to research into geography education. *Journal of Geography in Higher Education*, 30(2), 367-372. [CrossRef]

- Tuncel, A. (2007). *Mobil konutlarda iç mekân organizasyonu ve mobil mekânların tarihsel gelişimi*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- URL 1. Türk Dil Kurumu <https://sozluk.gov.tr/> Accessed Jul 02, 2021.
- URL 2. Mobil Anlamı <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/mobil> Accessed Jul 02, 2021.
- URL 3 Altınkaynak, Ç. (2016). Mobil Yapılar <https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/12/16/mobilite-kavrami-uzerinden-mimarlik-disiplinine-bakis/> Accessed Jul 02, 2021.
- URL 4. Sarkis J., Cohen M. J., Dewick, P., & Schröder, P. (2020). A brave new world: Lessons from the COVID-19 pandemic for transitioning to sustainable supply and production. *Resources, Conservation & Recycling*, 159, 104894. [CrossRef]
- URL 5. Karavan Hayatı (2021) <https://www.karavanhayati.com/ilk-karavan-nasil-ortaya-cikti-karavanin-tarihcesi/> Accessed Jul 13, 2021.
- URL 6 Tatilin yeni modası karavanlar hakkında merak edilen her şey. https://www.ntv.com.tr/galeri/otomobil/tatilin-yeni-modasi-karavanlar-hakkinda-merak-edilen-her-sey,9_uh1w5Z7U-2Xz9FTVj-gvg/vg0yVs4FaEq_uGOGaPr5pw. Accessed Jul 13, 2021.
- URL 7 Türkiye Karavan Sektörü Durum Analiz Raporu 2021-2022 https://www.manisatso.org.tr/UserFiles/dosyalar/turkiye_karavan_sektoru_durum_analizi_raporu_hakkinda_5909.pdf. Accessed Feb 14, 2022.
- Usta, G. (2020). *Mekan ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi*. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(1), 25-30.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yüksel Güney, C.F. (2022). Pandemi ile değişen konut iç mekanını yeniden düşünmek. *Online Journal of Art and Design*, 10(2), 88-101.
- Zevi, B. (2015). *Mimarlığı Görebilmek*. Çev. Alp Tümerterkin, İstanbul: Daimon Yayınları.