

sanat&tasarım art&design

CİLT / VOLUME 12 SAYI / NUMBER 1 HAZİRAN / JUNE 2022 e-ISSN: 2146 - 9059

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



sanat&tasarım

art&design

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

ÇİLT / VOLUME 12 SAYI / NUMBER 1 HAZİRAN/JUNE 2022 e-ISSN: 2146 - 9059



EBSCO



idealonline

ASOS
indeks

ÖN SÖZ

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat&Tasarım Dergisi'nin 22. sayısını siz değerli okuyucularımızın beğenisine ve değerlendirmesine sunmaktan gurur ve mutluluk duymaktayız. Sanat ve tasarım alanında yayın yapan ve ESCI, ULAKBİM, EBSCO gibi önemli dizinler tarafından taranan dergimize gösterilen ilgi, hep daha iyisini yapma yolundaki başarımızın en iyi dönütü ve en büyük desteği olmaya devam ediyor.

Sanat ve tasarım alanında çalışanların ve ürün verenlerin, deneyim ve kazanımlarını sizlere ulaştırmak için basıma hazır hale getirdiğimiz dergimizin bu sayısında 6'sı derleme, 14'ü araştırma olmak üzere toplam 20 makaleye yer verdik. Önceki sayılarımızda olduğu gibi 22. sayımızda da resim sanatından kostüm tasarımına, mimariden tasarım eğitime geniş bir yelpazede özgün ve nitelikli bir içerik sunuyoruz.

Dergimizin bu sayısına makale gönderen yazarlarımıza, yayın kuruluna, makaleleri Etik İlkeler ve Yayın Kuralları çerçevesinde özenle inceleyip değerlendiren editör ve hakemlerimize, özellikle Prof. Hayri Esmer ve Prof. Bülent Akdeniz'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Saygılarımla,

Doç. Dr. Selvin Yeşilay
Baş Editör
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

FOREWORD

We are honoured and happy to present you the 22nd issue the Art&Design Journal of the Graduate School of Fine Arts, Anadolu University for your appreciation and evaluation. The interest shown in our journal, published in the field of art and design and indexed in prestigious databases such as ESCI, ULAKBIM and EBSCO, is the invaluable feedback and the biggest support we receive for our success and efforts for the best.

This issue, prepared for publishing to present you the work, experience and achievements of those working in the field of art and design, includes 20 articles in total 6 reviews and 14 research articles. As in our previous issues, this issue has a variety of distinctive and quality articles ranging from painting, costume design to architecture education.

I would like to extend my gratitude to our writers for their articles, to our editorial board and referees for time and effort in evaluating the articles according to the Ethical Principles and Publishing Policy, and particularly to Prof. Hayri Esmer and Prof. Bülent Akdeniz.

Assoc. Prof. Dr. Selvin Yeşilay

Chief Editor

Director of the Graduate School of the Fine Arts

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ

ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

Sahibi: Anadolu Üniversitesi adına, **Rektör:** Prof. Dr. Fuat Erdal

Owner: On behalf of Anadolu University, **Rector:** Prof. Dr. Fuat Erdal

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

Yayın Yönetmeni Yardımcısı: / Publications Director Assist.: Gaye Turhan / Ebru Özen / Zafer Çakır

Dizgi / Typest: F. Ekin Aydoğanoglu / Burcu Güler

Kapak Tasarımı / Cover Design: F. Ekin Aydoğanoglu

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Alan Editörler Kurulu bulunan, ulusal hakemli bir dergidir. Yılda iki kez yayımlanır. Gönderilen yazılar önce editörler ve baş editör tarafından sanat ve tasarım literatürüne katkı, etik ve bilimsel araştırma yöntemlerine uygunluk açısından incelenerek değerlendirilir. Uygun bulunan yazılar için alan editörü belirlenir. Alan editörü, alanında uzman iki ayrı hakem ile birlikte yazıyı değerlendirir. Bu değerlendirme doğrultusunda yazı ya doğrudan ya da düzeltilerek yayımlanır veya reddedilir. Hakemlerin gizli tutulan raporları dergi arşivinde on yıl süre ile muhafaza edilir. Sanat & Tasarım Dergisi 'nde yayımlanan tüm metinlerin yayım hakkı Anadolu Üniversitesi'ne aittir.

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, dünyanın en kapsamlı akademik tam metin dergi ve benzeri kaynak veri tabanlarından biri olan EBSCO Bilgi Hizmetleri ile elektronik lisans işbirliğine girmiştir. Sanat & Tasarım Dergisi EBSCO, Web of Science Group, ESCI, İdealonline, TR-Dizin ve ULAKBİM veri tabanlarında yer almaktadır.

Anadolu University Journal of Art & Design is a national refereed journal with an editorial board. The journal is published twice a year. Submissions to the journal are evaluated by the editors and the editor-in-chief in terms of their contribution to the art and design literature, their relevance to ethics and research methods. If they deem appropriate, editors from the corresponding fields are determined. Field editors evaluate the manuscript with two experts in the related field. In line with this evaluation, the manuscripts are published with or without corrections, or rejected. The reports of referees are confidential and archived for ten years. Anadolu University hold the copyright of all articles published in Art & Design Journal.

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

Yazışma Adresi /Adress:

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat & Tasarım Dergisi Sekreteryası

Yunusemre Kampüsü 26470 Tepebaşı - ESKİŞEHİR

e-mail: sanattasarim@anadolu.edu.tr

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

e-ISSN: 2146-9059

Yayın Tarihi: HAZİRAN 2022

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ

ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

DERGİ EDITÖRLERİ

Baş Editör / Editor-in-Chief : Doç. Dr. Selvin Yeşilay

Editör / Editor : Dr. Öğr. Üyesi Nuriye Esra Kınıklı Snapper

Editör / Editor : Öğr. Gör. Ülkü Coşkun

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

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

Faks / Fax: +90 222 335 79 43

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

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü 26470 Eskişehir-TÜRKİYE

ALAN EDITÖRLER KURULU / FIELD EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Alper ÇABUK / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Ardan ERGÜVEN / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Bahadır GÜLMEZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Burcu PELVANOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Ender BULGUN İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Dr. Feyzi KORUR / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Hakan ANAY / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Hakan ERTEP / Yaşar Üniversitesi

Prof. Dr. İsmail Özgür SOĞANCI / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Kerem KARABOĞA / İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Levent ŞENTÜRK / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet Erol ALTINSAPAN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Meltem YILMAZ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Meral NALÇAKAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa SEKMEN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin Aysun YÜKSEL / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nuray ÖZASLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Nurhan TEKEREK / Ankara Üniversitesi

Prof. Dr. Osman TUTAL / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Özden PEKTAŞ TURGUT / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Simber Rana ATAY / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Suzan Duygu ERİŞTİ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Tonguç TOKOL / Marmara Üniversitesi

Prof. Arman ARTAÇ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Bahadır GÜLMEZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Burak KAPTAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Cafer ARSLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Candan TERWIEL / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Deniz ÖZKUT / Katip Çelebi Üniversitesi

Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Hayri ESMER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Hüseyin Bülent AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. İnel İNAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi

Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Metin İNCE / Anadolu Üniversitesi

Prof. Mustafa SEKMEN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Pelin YILDIZ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Ridvan COŞKUN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Saime DÖNMEZER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Sevim SELAMET / Anadolu Üniversitesi

Prof. Şive Neşe BAYDAR / Sakarya Üniversitesi

Prof. T. Fikret UÇAR / Anadolu Üniversitesi

Prof. Tansel TÜRKDOĞAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Yüksel ŞAHİN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşe Banu TEVFIKLER / Doğu Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN / Hacettepe Üniversitesi

Doç. Dr. Banu KAVAKLI / Altınbaş Üniversitesi

Doç. Dr. Çiğdem CANBAY TÜRKYILMAZ / Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Davut Alper ALTUNAY / Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Deniz DENİZ / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Doç. Dr. Devabil KARA / Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Erdem ÇÖLOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Hakan DALOĞLU / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Hülya TOKSÖZ ŞAHİNER / Altınbaş Üniversitesi

Doç. Dr. Nilüfer TALU / İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü

Doç. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Onur DÜLGER / Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Onur ERMEN / Çukurova Üniversitesi

Doç. Dr. Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem MUTAF BÜYÜKARMAN / Yeditepe Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU / Bitlis Eren Üniversitesi

Doç. Dr. Rana KARASÖZEN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Solmaz BUNULDAY / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Uğur Günay YAVUZ / Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Ümit GEZGİN / Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Yasemen SAY / Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Zülfikar SAYIN / Hacettepe Üniversitesi

Doç. Asu Perihan KARADUT / Anadolu Üniversitesi

Doç. Ayşe Özlem AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi

Doç. Çağlar OKUR / Anadolu Üniversitesi

Doç. Ebru BARANSELİ / Anadolu Üniversitesi

Doç. Elif AYDOĞDU AĞATEKİN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi

Doç. Elif GÜNEŞ / Atılım Üniversitesi

Doç. F. Eren YAŞI / Anadolu Üniversitesi

Doç. Hasan BAŞKIRKAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. İlğaz ÖZGEN TOPÇUOĞLU / Akdeniz Üniversitesi

Doç. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara Üniversitesi

Doç. Neslihan YAŞAR / Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Nilgün SALUR / Anadolu Üniversitesi

Doç. Seval ŞENER / Hacettepe Üniversitesi

ALAN EDİTÖRLER KURULU / FIELD EDITORIAL BOARD

- Doç. Sezin TÜRK KAYA / Uludağ Üniversitesi
Doç. Vedat KAÇAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir CANDEMİR / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Can ÖZCAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aren Emre KURTGÖZÜ / TED Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE / İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nahide YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu İrem CAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru Nalan SÜLÜN / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif TATAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre ERGÜL / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Engin KAPKIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fırat ARAPOĞLU / Altınbaş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gülçin KARACA / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Güler BEK ARAT / Süleyman Demirel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet İNCEOĞLU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nursen DİNÇ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Oğuz ARICI / İstanbul Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk YILMAZ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tolga BENLİ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Umut ALTINTAŞ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Dilek KARAAZİZ ŞENER / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Emre ZEYTİNOĞLU / Hacettepe Üniversitesi
Öğr. Gör. Ömer DURMAZ / Dokuz Eylül Üniversitesi

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ

ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ SANAT & TASARIM DERGİSİ

YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)

PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Prof. Dr. Adem GENÇ / Altınbaş Üniversitesi
Prof. Dr. Adnan TONEL / Van Yüzüncüyıl Üniversitesi
Prof. Dr. Ali ÖZTÜRK / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Aysu AKALIN / Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Banu MAHİR / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Berna ÜSTÜN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Dilek ZERENLER / Konya Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. E. Dilay GÜLEY / İstanbul Ayvansaray Üniversitesi
Prof. Dr. E. Nezih ORHON / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice ÖZPEKTAŞ / Üsküdar Üniversitesi
Prof. Dr. Kaan GÜNÇE / Doğu Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Murat BENGİSU / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Dr. Murat ÖZYAVUZ / Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay ERTÜRK / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Nilüfer ÖNDİN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Osman TUTAL / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Özlenen ERDEM İŞMAL / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Rifat ŞAHİNER / Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Saye Nihan ÇABUK / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Şirin ŞENGEL / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Prof. A. Mümtaz SAĞLAM / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Alper MÜFETTİŞOĞLU / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Atilla İLKİYAZ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Cafer ARSLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Çiğdem DEMİR / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Düriye KOZLU İSMAİLOĞLU / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Prof. Ebru GÜNER CANBEY / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Erol İPEKLİ / Anadolu Üniversitesi
Prof. Feyza ÖZGÜNDOĞDU / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi
Prof. Lilian Maria TONELLA TÜZÜN / Anadolu Üniversitesi
Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN / Anadolu Üniversitesi
Prof. Nesrin ÖNLÜ / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Olcay ATASEVEN / Süleyman Demirel Üniversitesi
Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Refa EMRALİ / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Abdullah Sinan GÜLER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Ahmet BENLİYAY / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Banu KAVAKLI / Altınbaş Üniversitesi
Doç. Dr. Demet KARAPINAR / Yeditepe Üniversitesi
Doç. Dr. E. Gizem UĞURLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Elif AVCI / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Erdem ÇÖLÖĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Esra OSKAY MALİCKİ / Ankara Hacı Bayram Üniversitesi
Doç. Dr. Figen Gül KAFESCİOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Fürüzan ASLAN / Kırıkkale Üniversitesi
Doç. Dr. Gökçe KETİZMEN ÖNAL / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Gökçe ÜNAL / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Hasibe KALKAN / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Hasibe Zeynep ÇİLİNGİR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Hülya TOKSÖZ ŞAHİNER / İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi
Doç. Dr. İlke BORAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. İpek MEMİKOĞLU / Atılım Üniversitesi
Doç. Dr. Işıl İNANÇ YILDIRIM / Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Lokman ZOR / Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi
Doç. Dr. Mehmet Zafer AKDEMİR / Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Mehtap ÖZBAYRAKTAR / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Naz A. G. Z. BÖREKÇİ / İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Ödül İŞİTMAN / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Onur Deniz ARMAN / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem Sıla DURHAN / Işık Üniversitesi
Doç. Dr. Rana KARASÖZEN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. S. Banu GARİP / İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Saadet AYTIS / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Sadık TUMAY / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Salih SALBACAK / Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi
Doç. Dr. Selda Kozbekçi AYRAPINAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Şebnem SOYGÜDER BATURLAR / Ege Üniversitesi
Doç. Dr. Seda YAVUZ / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Şehnaz YALÇIN / Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Sibel ÇELİK NORMAN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Sibel SARICAN GÜNDÜZ / Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Tülay CANBOLAT / Çukurova Üniversitesi
Doç. Dr. Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Yavuz PEKMAN / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Zülfikar SAYIN / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Arman ARTAÇ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Asuman ÖNEN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ayşe BALLYEMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Ayşe Özlem AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Benal DİKMEN / İstanbul Yeniçiyüzlü Üniversitesi
Doç. Burak BASMACIOĞLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Burçak BALAMBER / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Çağlar OKUR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ceren BULUT YUMRUKAYA / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Duygu SABANCILAR İŞTİN / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Ebru BARANSELİ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Elif AYDOĞDU AĞATEKİN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. Hatice KETEN / Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Doç. İpek TORUN / Bahçeşehir Üniversitesi

YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)
PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Doç. Kemal TİZGÖL / Akdeniz Üniversitesi
Doç. M. Ayşe BALYEMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara Üniversitesi
Doç. Oya Aşan YÜKSEL / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Özlem ÜNER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Rabia KÖSE DOĞAN / Selçuk Üniversitesi
Doç. Safiye BAŞAR / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Şefik ÖZCAN / Mardin Artuklu Üniversitesi
Doç. Selda Kozbekçi Ayranpınar Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Serap SAVAŞ IŞIKHAN / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Serdar MUTLU / İnönü Üniversitesi
Doç. Serenay ŞAHİN / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Seyhan YILMAZ / Kastamonu Üniversitesi
Doç. Sezin TÜRK KAYA / Bursa Uludağ Üniversitesi
Doç. Tevfik İnanç İLİSULU / Ankara Hacı Bayram Üniversitesi
Doç. Tonguç TOKOL / Marmara Üniversitesi
Doç. Tuğcan GÜLER / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Tülay UYAR / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Tuna UYSAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Umut KAYAPINAR / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Yeşim ZÜMRÜT / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Dr. Öğr. Umut ALTINTAŞ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi A. Can ÖZCAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGIN / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Avşar GÜRPINAR / İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nahide YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Berna COŞKUN ONAN / Uludağ Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Betül BİLGİ / Başkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Borgia KANTÜRK / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent ÜNAL / Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çağan ÇANKIRILI / Doğu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Deniz ARAT YAŞAT / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Deniz SAYAR / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Derya ADIGÜZEL ÖZBEK / İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Didem KANKILIÇ / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu İrem CAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru ARACI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru BİLGET FATAHA / Cumhuriyet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru GÜLER / Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre TÜFEKÇİOĞLU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Erdem CEYLAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Eren Ekin ERCAN / Üsküdar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esin KÖMEZ / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra KINIKLI SNAPPER / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra VAROL / Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fırat ARAPOĞLU / Altınbaş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Handan DAYI / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hatice ÇÖKLÜ AŞKIN / Ordu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İ. Soner ÖZDEMİR / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İkbal Ece POSTALCI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek MEMİKOĞLU / Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN / Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrem CAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrfan DÖNMEZ / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kader REYHAN / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kibar Evren BOLAT AYDOĞAN / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kurt Orkun AKTAŞ / Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Leyla KUBAT / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Leyla ULUSMAN / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Çağlayan ÖZKURT / Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Melike Saba AKIM / İstanbul Medeniyet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Meltem ERANIL DEMİRLİ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Merve BULDAÇ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Mesut ÇELİK / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nazan OSKAY / Yüzüncüyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nazlı GÜRGAN / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nezaket TEKİN / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ozan Ömer AKGÜL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özge SÜZER / Çankaya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgür CEYLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgür UĞUZ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Öznur IŞIR / Balıkesir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şansal ERDİNÇ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Seden ODABAŞIOĞLU / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sinan SAVAŞ / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şirin KOÇAK ÖZESKİÇİ / Uşak Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tanzer ARIĞ / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Terane Mehmedova BURNAK / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tolga YILMAZ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tuğba LEVET KASAP / Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Umut ALTINTAŞ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Urum Ulaş ÖZDEMİR / İstanbul Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zekiye Aslıhan ÖZTÜRK / Namık Kemal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep ERTUĞRUL / Anadolu Üniversitesi
Dr. Emre ZEYTİNOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Nazlı PEKTAŞ / Marmara Üniversitesi
Öğr. Gör. Bengisu KELEŞOĞLU / Anadolu Üniversitesi
Öğr. Gör. Yiğit AYDIN / Bilkent Üniversitesi
Öğr. Üyesi Ömer DURMAZ / Dokuz Eylül Üniversitesi
Arş. Gör. Remzi SAN / Anadolu Üniversitesi

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

ÇİZGİ ROMAN SÜPER KAHRAMANLARI VE FİLM KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM ÖZELLİKLERİ AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

COMPARISON OF COMIC BOOK SUPERHEROES AND MOVIE CHARACTER COSTUMES IN TERM OF DESIGN FEATURES

Pınar Göklüberk Özlü, Cantürk Öz ————— DERLEME / REVIEW **1-20**

TEKİRDAĞ'DA MODERNİZM İLE KARŞILAŞMALAR: MİMARLIK, BETON VE HARABE

CONFRONTATIONS WITH MODERNISM IN TEKİRDAĞ: ARCHITECTURE, CONCRETE AND THE RUIN

Esen Gökçe Özdamar ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **21-42**

LOOS'UN KONUT TASARIMLARINDA YER ALAN TİYATRO LOCALARININ GÖRSEL ETKİLEŞİM AÇISINDAN İRDELENMESİ

ANALYSIS OF THE THEATER BOXES IN THE HOUSING DESIGNS OF LOOS IN TERMS OF VISUAL INTERACTION ABSTRACT

Zeynep Acırlı ————— ARAŞTIRMA/ RESEARCH **43-56**

RESİM SANATINDA METAFİZİKSEL, FİZİKSEL VE RESİMSSEL IŞIK ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

A RESEARCH ON METAPHYSICAL, PHYSICAL AND PICTORIAL LIGHT IN PAINTING

Serdar Aydın ————— DERLEME / REVIEW **57-74**

BAROK RESİM SANATINDA İSKENDERİYELİ AZİZE CATHERINE

SAINT CATHERINE OF ALEXANDRIA IN BAROQUE PAINTING

Vildan Işık ————— DERLEME / REVIEW **75-98**

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

TASARIM DÜŞÜNCESİ BİLEŞENLERİ VE İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

COMPONENTS OF DESIGN THINKING AND ITS EVALUATION IN THE FRAMEWORK OF INTERIOR DESIGN EDUCATION

Özlem Kurt Çavuş, B. Burak Kaptan _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH 99-116

GRAFİK TASARIM ALANINDAKİ ETKİLERİ BAĞLAMINDA 21. YÜZYILDA YENİ BİR TASARIM ÜSLUBU OLARAK MAKSİMALİZM

MAXIMALISM AS A NEW DESIGN CONCEPT IN 21. CENTURY IN CONTEXT OF THE EFFECTS ON GRAPHIC DESIGN FIELD

Cihangir Eker, Can Kızırdemir _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH 117-136

UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE İÇ MEKAN VE MOBİLYA TARİHİ II VE PERSPEKTİF DERSİ KAPSAMINDA ÖĞRENME ÇIKTILARI VE ÖĞRENCİ MOTİVASYON DEĞERLENDİRMESİ: ESTÜ İÇ MİMARLIK ÖRNEĞİ

EVALUATING LEARNING OUTCOMES AND STUDENT MOTIVATION WITHIN THE SCOPE OF INTERIOR AND FURNITURE HISTORY II AND PERSPECTIVE COURSES IN DISTANCE EDUCATION PROCESS: CASE OF ESTU INTERIOR DESIGN DEPARTMENT

Gül Ağaoğlu Çobanlar, Buğru Han Burak Kaptan _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH 137-152

REZERVE BOYA VE BASKI TEKNİKLERİ İLE ÜRETİLEN İNDİGO BOYALI AFRİKA TEKSTİLLERİ

INDIGO DYED AFRICAN TEXTILES PRODUCED WITH RESIST DYEING AND PRINTING TECHNIQUES

Ülker Tatlıdil, Leyla Öğüt _____ DERLEME / REVIEW 153-168

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SINIF ALGISI VE MEMNUNİYETLERİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA: TRABZON BEDRİ RAHİMİ EYÜBOĞLU İLKOKULU ÖRNEĞİ

A RESEARCH ON CLASSROOM PERCEPTION AND SATISFACTION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS: THE CASE OF BEDRİ RAHİMİ EYUBOĞLU ELEMENTARY SCHOOL IN TRABZON

İmran Kavaz Altun, Tülay Zorlu _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH 169-190

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIM EĞİTİMİNİN DEĞERLENDİRME SÜREÇLERİNDE ÜÇÜNCÜ GÖZ: BİR YAPAY ZEKÂ MODELİ

THIRD EYE IN EVALUATION PROCESSES OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN EDUCATION: AN ARTIFICIAL INTELLIGENCE MODEL

Murat Ertürk, N. Erhan Üzümcü ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **191-202**

DİJİTAL TASARIMDA KULLANICI DENEYİMİ SUNAN PSİKEDELİK YAKLAŞIMLAR

PSYCHEDELIC APPROACHES OFFERING USER EXPERIENCE IN DIGITAL DESIGN

Başak Çakmak ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **203-216**

ÇAĞDAŞ TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA BİR DIŞLAMA PRATIĞI OLARAK HOMOFOBİ

HOMOPHOBIA AS A PRACTICE OF EXCLUSION IN CONTEMPORARY TURKISH PLAYWRITING

Ezgi Uzundemir, Özlem Belkıs ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **217-236**

IMPORTANCE OF DESIGN COLLABORATIONS IN CLOTHING PRACTICES

GİYSİ UYGULAMALARINDA TASARIM İŞBİRLİKLERİNİN ÖNEMİ

Safiye Sari, Betül Elibol ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **237-250**

ROMEO CASTELLUCCI'NİN ENDOJEN TRAGEDYA'SININ PARİS EPİZOTU ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ÇÖZÜMLEME DENEMESİ

A SEMIOLOGICAL ANALYSING PRACTICE ON THE PARIS EPISODE OF ROMEO CASTELLUCCI'S TRAGEDY ENDOGENIDIA

Münip Melih Korukçu, Ahmet Ayaz Yılmaz ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **251-266**

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

"1984" VE "CESUR YENİ DÜNYA" ESERLERİNİN SANAT-MİMARLIK İLİŞKİSİ ÜZERİNDEN OKUNMASI

READING THE NOVELS OF "1984" AND "BRAVE NEW WORLD" ON THE RELATIONSHIP OF ART AND ARCHITECTURE

Erkan Aydın - Edanur Fettahođlu ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **267-282**

DESIGN FOR EMOTIONAL DURABILITY: THE CASE OF HOUSEHOLD LIGHT DESIGN

DUYGUSAL DEVAMLILIK İÇİN TASARIM: EV AYDINLATMASI TASARIMI ÖRNEĐİ

Gizem Hediye Eren ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **283-296**

SANATTA İŞ BİRLİĐİ: İŞBİRLİKÇİ BASKI ATÖLYESİ VE USTA BASKICI

COLLABORATION IN ART: COLLABORATIVE PRINTMAKING WORKSHOP AND MASTER PRINTER

Dođu Gündođu ————— DERLEME / REVIEW **297-314**

ETKİLEŞİM KAVRAMI VE ETKİLEŞİMLİ İNFOGRAFIKTE TASARIM GELİŞTİRME SÜRECİ

INTERACTIVE CONCEPT AND DESIGN DEVELOPMENT PROCESS IN INTERACTIVE INFOGRAPHICS

Ayşegül Sezer, Mehmet Emin Kahraman ————— DERLEME / REVIEW **315-330**

TAMPEREMANIN TARİHÇESİNE KISA BİR BAKIŞ

A BRIEF OVERVIEW OF THE HISTORY OF TEMPERAMENT

Caner Kalender, Dolunay Akgül Barış ————— DERLEME / REVIEW **331-346**

ÇİZGİ ROMAN SÜPER KAHRAMANLARI VE FİLM KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM ÖZELLİKLERİ AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü*
Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ**

Özet: Bu çalışmada; kostüm tasarımı açısından çizgi romanlardan uyarlanan filmlerdeki karakterlerin yansıtılma biçimleri ve giysilerinde gözlenen değişimlerinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada yöntem olarak; nitel yöntem tercih edilmiş ve betimsel incelemeler gerçekleştirilmiştir. Amaç doğrultusunda, popüler çizgi roman filmleri olan Marvel's Avengers ve Avengers: Age of Ultron filmlerinde başrollerde yer alan Black Widow ve Captain America karakterleri seçilmiştir. Karakterlerin belirlenen film çıkış tarihleri sürecinde çizgi romanlarda kullandıkları kostüm tasarımları incelenmiş ve film kostüm özellikleri ile karşılaştırılmıştır. Verilerin incelenmesi; araştırmacılar tarafından hazırlanan kostüm tasarım analiz formu ile gerçekleştirilmiştir. Formun künye olarak adlandırılan ilk bölümünde; karakterlerin adı, kostümlerin yayın formatlara göre yayın bilgileri ve kostüm görselleri bulunmaktadır. İkinci bölüm olan kostümlerin analizi bölümünde; giysilerin teknik ve simgesel özellikleri incelenmiştir. Bu çalışmanın; kostüm tasarımcıları için farkı mecralardan uyarlanan karakterlerin yansıtılma biçimlerini incelemesi ve esinlenen kaynaklar doğrultusunda tasarımcıların yaratıcılıklarını kullanmasına yardımcı olarak konuya dikkat çekmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kostüm Tasarımı, Çizgi Roman, Uyarlama Çalışmalarda Kostüm Değişiklikleri.

Geliş Tarihi: 03.02.2021

Kabul Tarihi: 01.12.2021

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü, Ankara/TÜRKİYE pinar.gokluberk@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7050-3506

** Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE, canturk.oz@nisantasi.edu.tr ORCID:
0000-0002-5369-5083

COMPARSION OF COMIC BOOK SUPERHEROES AND MOVIE CHARACTER COSTUMES IN TERM OF DESIGN FEATURES

Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü*
Assist. Prof. Cantürk Öz**

Abstract: In this study, it was aimed to examine the ways of projection of characters in films adapted from comics and their changes observed in their clothing in terms of costume design, As a method in the study; qualitative method was preferred and descriptive studies were carried out. For this purpose, the characters Black Widow and Captain America who played leading roles in the popular comic book movies such as Marvel's Avengers and Avengers: Age of Ultron were selected. The costume designs used by the characters in the comics during the determined movie release dates were examined and compared with the movie costume features. Data analysis was carried out with the costume analysis form prepared by the researchers. In the first part of the form titled as info; the names of the characters, information according to the publication formats and the costume visuals were presented. In the second part titled as the costume analysis section; the technical and symbolic features of the costumes were examined. It is thought that the study is important for costume designers to examine the ways of reflecting characters adapted from different media, helping designers use their creativity in line with inspired sources while draw attention to the subject.

Keywords: Costume Design, Comics, Cross-Media Adaptation Effects in Costume.

Received Date: 03.02.2021

Accepted Date: 01.12.2021

Article Types: Review Article

*Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Department of Fashion Design, Ankara/TURKEY, pinar.gokluberk@hbv.edu.tr
Orcid ID: 0000-0002-7050-3506

**Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Fashion Design, İstanbul/TURKEY, canturk.oz@nisantasi.edu.tr Orcid ID: 0000-0002-5369-5083

1. GİRİŞ

Çizgi roman bir sanat dalı ve basılı yayın türü olarak ortaya çıkmaya başladığı 19. yy. sonlarından itibaren okuyucu kitlelerin ilgisini çekmiştir. Çizgi roman karakterleri, insanüstü güçleri, adaletin savunucusu olarak kahramanlaştırılmış kişilikleri ve renkli kostümleriyle; ilk dönem hedef kitleleri olan çocuk ve ergenler için idol olmak üzere yaratılmışlardır. Günümüzde gösterime giren filmler ile popülerliği daha fazla artmakta olan tür; her yıl birçok farklı karakteri beyaz perdeye aktarmaktadır. Karakterlerin kahraman mitlerinin oluşturulmasında; savundukları değerler ve güçlerinin nişanı olarak insan kimliklerini gizlerken kullandıkları kostüm ve maskeler de büyük önem taşımaktadır. Çizgi roman karakter kostümlerinin sinemaya uyarlanmasında görülen değişimlerin incelendiği çalışmada; belirlenen karakterlerin kostüm tasarımı süreci açısından bir başka medya türüne aktarımında giysi formlarının betimlenmesinde gözlenen farklılıkların incelenmesi amaçlanmıştır. Kostüm tasarımcıları çoğu zaman önceden belirlenmiş ve farklı medyalarda betimlenmiş karakterleri yeniden yorumlayarak giysiler ile hayata geçirmektedir. Bu süreçte karakterin özünün korunması ve yeniden gerçekleştirilecek medyaya (tiyatro, sinema, tv vb) uygun kararlar vermeleri önem göstermektedir. Benzer şekilde kostüm tasarımcıları ellerinde olmayan aktör seçimleri ile karakterleri içlerinde yer aldıkları dönem ve yere göre uyumlmalıdır. Tüm bu tasarım sürecinde günün trend ve estetik algısı göz önünde bulundurulmalı ve zamanın gerisinde kalmamalıdır.

Araştırma; iki boyutlu çizim ile üç boyutlu hareketli görüntüye dönüşüm sürecinde kostüm özellikleri ve tasarım niteliklerini belirlemek açısından önemlidir. Çalışmanın amacı doğrultusunda öncelikle kostüm tasarımı süreci, süper kahraman çizgi romanlarında kostümün önemi ve günümüz uyarlamalarında kostüm

tasarımcılarının örnekleriyle çizgi roman uyarlamalarında kostüm tasarımı süreci analiz edilmiştir.

1.1. Kostüm Tasarımı

Genel anlamında; zamanın ruhunu, bir dönemin egemen değerlerini, tutumlarını, tarihi ve siyasi olaylarını ve ekonomik koşullarını yansıtan maddi kültür değerleri olarak tanımlanabilen kostüm; günümüzde yaygın olarak kullanılan anlamıyla tiyatro, sinema vb. için özel olarak hazırlanan bir dönemi ya da kimlik veya nesneyi yansıtan giysilerdir (Oxford Wordpower Dictionary, 1993). Sahne sanatlarında karakterin yaşadığı dönemi yansıtan en belirgin ve gösterişli giysilerden, günümüz karakterlerinin giydiği çağdaş kıyafetlere kadar, her oyunun performansında ve hikâye işlenişinde öncül rolü olan kostüm, karakterin tanımlanmasında önemli bir araçtır. Tüm teatral unsurlar gibi kostüm de oyunun çoklu göstergesel yapısını yansıtmakta önem arz eder. Kostümler; senaryonun izleyiciye sunumunda karakterlere ilişkin, sosyoekonomik, psikolojik ve ahlaki değerler konusunda algılar oluşturmada birden fazla anlam taşımaktadır (Elam, 1980).

Kostüm tasarımı; giyim sektöründe önemli bir yer tutan ve özel bir deneyim gerektiren çalışma alanıdır. Kostüm tasarımcısı karaktere ilişkin giyim tarzını oluşturma sürecinde; renk, çizgi, biçim, doku gibi tasarım elemanlarındaki uyum ve uyumsuzlukları kullanarak;

* Karakterin kimliğine ilişkin özelliklerini giysiler üzerinden görsel olarak anlamlandırmayı,

* Oyunculara gerçeklik hissi veren giysiler sağlamayı,

* Doku, kullanılan zengin malzemeler ve eşleştirmeler ile seyircilerde görsel ve duyuşsal çekiciliği arttıran atmosfer yaratmayı,

* Oyunun sınırlarını belirleyen somut çizgiler sağlamayı,

* Oyuncu grubu için birbirini tamlayan ve her bir oyuncunun vücut ve duruş tiplerine yakışır

nitelikte tasarımlar yapmayı amaçlamalıdır (Stamoolis, 2007).

1.2. Çizgi Romanda Giyim ve Kostüm

Günümüzde çizgi romanlar; film ve diziler başta olmak üzere PC oyunları, kitaplar gibi birçok farklı uyarlamaya konu olmaktadır. Bu uyarlamalar; karakterlerin tanınmasını ve ikonikleşmesini sağlayan kostümlerin, çok değiştirilmeden farklı medya türlerine uyarlanmasını zorunlu kılmaktadır. Süper kahramanların kostümleri; giyenin kimliğini yansıtmak ve süper güçleri ile kazandıkları kahramanlık statülerini ortaya koymak için kullanılır. İkonik farkındalığın bir parçası olarak; kostüm ve beraber kullanılan eşyalar, zırhlar, maskeler, apoletler ve metalden yapılmış eldivenler, bu süper güçlü insanları basit ölümlülerden ve geleneksel toplumdan ayırır. Süper kahramanlarda giyim hem karakterin insani özellikleri hem de insanüstü güçlerinin bir yansıması olduğu için büyük önem taşır. Giysiler, süper kahramanın maskülenliği ve kişiliğinin yaratımının bir parçasıdır. Kahraman; modayla birlikte süper insan güçlerini ortaya koymak için bir dil, uygulama ve yansıma biçimi bulmuştur. Süper kahraman bedenleri elbiseli bedenlerdir. Elbise, vücudu değiştirir ve “normal” dünyanın dışında enerji ile üstün özelliklere sahip süper kahraman vücudunu donatmak için hazır hale getirir. Materyaller, kumaşlar ve teçhizatlar da süper güçleri olan bu hiper-maskülen vücuda birçok değişik anlam katar. Böylece, elbiseler kimliğin görsel bir yansıması halini alır. Süper kahraman kostümünün fonksiyonel kullanımında amaç kahramanın kimliğini gizlemenin yanı sıra dikkat de çekmektir. Diğer türlü süper kahramanlar kalabalık içerisinde tanınmazlar (Karaminas, 2006).

Cyclops: “Süper kahramanlar kostüm giyer.” (Whedon, 2005). Whedon; ülkemizde de Marmara Çizgi tarafından yayınlanan “Astonishing X-Men” çizgi romanında, grubun

liderine bu sözleri söyleterek çizgi romanda kostümün karakterler için önemini gözler önüne sermiştir. Kostüm yalnızca gizlenmek için değildir ayrıca karakterin ve içsel gelişiminin bir işareti olarak gücü simgeler. Kostüm karakterin, kostüm sisteminde kendini ifade ederek hatırlanmasını sağlamalı ve bu kurallar içerisinde karakterin kişiliği ve gelişim ile ilgili resmi bir bildiri olmalıdır (Reynolds, 1994). Bir güç kaynağı olarak kostümü giymek karakteri etkiler, karakterin “iyi” veya “kötü” karakter olmasını sağlar. Hatta kostüm kahramanlıkla o kadar ilişkilidir ki kostümün hileli kullanımı sonucu karakteri de kötü şekilde etkileyebilmektedir (Bongco, 2000). Örneğin; Spiderman (Örümcek Adam), siyah kostümünü giydiğinde bu kendisinin ruh halini yansıtmaktadır.

Kostümün vazgeçilmez parçaları olan aksesuarlar da karakterin yansıtılması açısından büyük öneme sahiptir. Elbiselerin söyleminde, maske hem bir materyal obje hem de tüm giysilerin gizleme gücünün mecazıdır. Süper kahraman için, maskenin sunduğu görünmezlik elbisenin sunduğu gizleme ile birlikte süper kahraman türü için vazgeçilmez olan özel ve gizli kimliklerin ortaya konmasını/korunmasını sağlar (Karaminas,2004). Kostümün tanınmazlığında süper kahramanlar aslen oldukları, hedefledikleri ve başından beri olmaları gereken şey olurlar. Kostümlü kimlikleri; normal kimliklerinden fazlası, kendi ifadeleriyle kim olduklarının belirticidir: “Ben Spiderman’im” veya “Ben Batman’im” (Yarasa Adam). Maskenin altındaki kişi “mülayim” halleri değildir. Dış bir katman giyerek, kahraman kendisini en rahat hissettiği, gerçekte tanımladığı kişi olur (Conwoy, 2006). Bu yüzden kostümler, sadece giysi değil bazı görevleri olan anlatı araçlarıdır. Moda; süper kahramanların ideal hipermaskülen vücutuyla özdeşleştirilen endüstriyel gücü, erkekliği ve cesareti ifade etmeyi başarır (Karaminas, 2006). Bu görevler; karakterin gizli kişiliğini korumak ve bir şekilde karakterin ismi veya gücünü

göstermek veya tanımlamak olarak sıralanabilir. Örneğin; “Batman” karakterinde olduğu gibi kostüm bazı durumlarda, suçluların kalbine korku salarken, aynı zamanda süper kahraman-sevgili ve gerçek kişilik arasındaki aşk üçgeni öykülerinin kurulmasını da sağlayabilmektedir (Pustz, 1999).

Gizli kimliği olmayan karakterler için bile kostüm, bir kendini anlatım aracı olarak karşımıza çıkar. Örneğin; Marvel’da Avengers (Yenilmezler) takımı üyesi olan Wasp (Eşek Arısı), asıl kimliğinin Janet Van Dyne adlı bir moda tasarımcısı olmasıyla, sürekli kostüm değiştirmesi hakkında yanıtlanmaz sorulara sebep olmuştur. Savaşta savaşa, aynı kostümlerle koşan kahramanların aksine; Wasp 1962’de ortaya çıktığından beri birçok kostüm kullanmıştır. Wasp’ın moda olan teslimiyeti kadınlığının yansımasıdır, kostümleri sadece görüntüsü için değişmiştir. Janet Van Dyne/Wasp kimlikleri gizli değildir ve kostümlerindeki sıklıkla gözlenen değişiklik, süper kahraman ve moda tasarımcısı kimlikleri arasındaki bağlantıyı başarılı bir şekilde göstermektedir. Dolayısıyla herhangi bir süper kahraman ya da süper kadının (heroine) kostümü ifade ve görüntü açısından da önem taşımaktadır.

1.3. Günümüz Çizgi Roman Uyarlamalarında Kostüm Tasarımı Süreci

İnsan vücut hatlarının abartılarak ön plana çıkarıldığı kostümlerin tasarımında koordinasyon, yaratıcılık ve teknik bilgi gerekmektedir. Çünkü çizgi romanlarda iki boyutlu çizilmiş olan kostümlerde sadece model ve renk ön plandayken, üç boyutlu gerçek giysiye dönüşen kostümlerin tasarlanmasında giysi tasarım sürecine ilişkin teknik bilgi ön plana geçmektedir. Kostüm tasarım sürecinde; yönetmen, tasarım ekibi, çizerler, prodüksiyon tasarımcıları, görsel efekt sanatçıları, figüran grupları, özel kumaş ve kostüm üreticileri gibi birçok kişi birlikte çalışmak durumundadır.

Marvel firması ile çalışarak karakterlerin kostümlerini beyaz perdeye taşıyan Oscar ödüllü kostüm tasarımcı Alexandra Byrne süreci: “Yoğun bir ortaklık süreci” olarak tanımlamaktadır. “Iron Man” (Demir Adam) ve “Batman V Superman” filmlerinin kostüm tasarımcısı, Oscar adaylı Micheal Wilkinson ise kostüm tasarım sürecini: “Müthiş, keskin ve komplike bir deneyim” olarak tanımlamıştır (http1).

Kostüm tasarım sürecinin başlangıcında, yönetmen istekleri tasarımın temelini oluşturmaktadır. Kostüm tasarımcıları öncelikle yönetmen ile konuşarak kahramanın rolüne ilişkin misyonunu ve kostümden neler beklendiğini öğrenerek planlamaya başlamaktadır. Görüşler paylaşıldıktan sonra tasarımcılar hazırlayacakları kostümler için tasarım sürecine başlarlar. Kostüm için araştırma aşaması olarak kabul edilen bu süreçte temel amaç karakterlerin anlatımında etkili olacak esin kaynağını bulmaktır. Byrne süreçte karakterlerin geçmişlerini incelediğini; Wilkinson ise antik Yunan, yüksek moda, video sanatı, modern askeri ve spor giysilerinden esinlendiğini ve hikâye panoları hazırladığını belirtmektedir. Günümüzde popülerliğini koruyan Arrow, Flash, Supergirl gibi çizgi roman dizileri için kostüm tasarımı yapan üç Oscar’lı Collen Atwood; karakterlerin “geçmişlerine dikkat ederken güncel uygulamalarla modernize” ettiğini söylemektedir (http1).

Kostüm tasarım sürecinde karakterlerin hareket ve mimiklerinin kısıtlanmaması da önem taşımaktadır. Çoğu büyük savaş sahnelerine katılan karakterlerin, kostümleri içerisinde rahat hareket edebilmesi gerekir. Thor filminde Loki karakterine miğfer tasarlayan Byrne durumu “Benim için en önemlisi temel görünüş ve mimiklerin yansıması” olduğunu (http2) ve Black Widow (Kara Dul) karakteri için hazırladığı kostümü anlatırken “Kavga ve hareketli sahneler sebebiyle her kostüm büyük pratik gereksinimler

doğurmakta. Ayrıca çizgiden uyarlandıkları için fiziksel özelliklerini abartarak bu olağanüstü karakterleri inandırıcı bir şekilde yansıtmalı” sözleriyle açıklamaktadır (http3). Agents of Shield dizisinin kostüm tasarımcısı Ann Foley de hareket esnekliği sağlamak için kostümlerde “birçok esnek panel ve deri” kullandıklarını belirtmiştir (http1).

Teknik özellikler ve uygulama süreçlerine ek olarak tasarımcılar bu süreçte hayran görüşlerinden de etkilendiklerini belirtmektedir. Wilkinson günümüzde kostümler konusunda hayranlarla iletişim ve diyalog kurmanın geliştiğini belirtmiş; Foley de: “Bu karakterler onların karakterleri ve hayranlara heyecanlanacakları bir şeyler vermek istiyorum” sözleriyle hayran beklenti ve fikirlerini önemsediklerini dile getirmişlerdir (http1).

2. YÖNTEM

Çizgi roman uyarlaması filmlerde, kahraman kostümlerinin özellikleri ve iki boyutlu basılı yayından üç boyutlu beyaz ekrana aktarım sırasında geçirdiği değişimlerinin belirlenmesini konu alan bu çalışmada; nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan ve olguların eksiksiz ve kapsamlı bir biçimde irdelenmesini sağlayan betimleme yöntemi kullanılmıştır. Yöntem kapsamında; araştırma verilerini oluşturmak amacıyla doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Doküman olarak Marvel’s Avengers (Yenilmezler) (Fiege ve Whedon, 2012) ve Avengers: Age of Ultron (Yenilmezler 2: Ultron Çağı) (Fiege ve Whedon, 2015) filmleri ve seçilen karakterleri içeren çizgi romanlar kullanılmıştır. Dokümanlar yoluyla saptanan verilerin tasnifinde ise giysi analiz formu kullanılmıştır. Konu kapsamında çizgi roman karakterlerinin film uyarlamasında ortaya çıkan kostüm değişimleri karşılaştırmalı analiz tekniği ile incelenmiş ve yorumlanmıştır.

2.1. Çalışma Materyali

Çalışma sürecinde; örnek olay incelemesi olarak ele alınabilecek nitelikte olan “Marvel’s Avengers” ve “Avengers: Age of Ultron” filmleri analiz edilmek amacıyla seçilmiştir. Filmlerin seçiminde çizgi roman uyarlaması niteliği taşıması ve gişe başarısına göre en üst sıralarda yer alması etken olmuştur. İncelemeye alınan karakterlerin belirlenmesinde ise, cinsiyete eş olarak hikâye örgüsündeki önem ve karakter özelliklerindeki benzerlikler dikkate alınmıştır. Filmlerde bulunan tek başrol kadın kahramanın Black Widow olması sebebiyle erkek kahraman seçimi; güç ve geçmiş yaşam benzerlikleri üzerinden yapılmış ve Captain America (Yüzbaşı Amerika) karakterine karar verilmiştir. Black Widow ve Captain America karakterleri, savaş dönemi etkisi ile oluşturulmuş karakterlerdir. Black Widow, Amerika-Rusya arasındaki soğuk savaş etkilerini yansıtırken; Captain America İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerika’yı savunmuştur (http4 ve http5). Karakterlerin geçmişleri aynı zamanda güçleri ile de benzerlikler sağlamaktadır. İki karakter de insanüstü güçlere sahip değildir ve güçlerinin kökeni insan seviyesinin en üstüne ulaşmalarını sağlayan serumlardır. Karakterlerin çizgi roman görünümüleri; Marvel ana evreninde (Dünya-616) giydikleri kostümler ile sınırlandırılmıştır, paralel evrenlerde geçen maceralar ve kısa süreli de olsa aynı titri kullanan başka karakterler dikkate alınmamıştır. Bu araştırma için gerekli verilerin elde edilmesinde; Black Widow ve Captain America karakterlerinin yer aldığı; Marvel firması tarafından yayınlanan, karakterin kostümlerini değiştirdikleri çizgi romanlar ve “Marvel’s Avengers” ile “Avengers: Age of Ultron” filmlerindeki sahnelerden elde edilen dokümanlar kullanılmıştır. Verilerin incelenmesi için hazırlanan giysi analiz formunda iki bölüm bulunmaktadır. Künye bölümünde; karakterlerin adı, kostümlerin

yayın formatlarına göre kullanıldıkları yer bilgileri (çizgi roman için yayın ismi ve tarih; film için isim, yayın yılı ve oyuncu) ve kostüm görselleri bulunmaktadır. **Kostümlerin analizi** bölümü; giysilerin teknik ve simgesel özelliklerinin analizi üzere kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Karakterin kostümünü oluşturan giysi ve aksesuar parçalarının; sayı, model (tür, yaka, kol, bel, başlangıç ve bitiş yeri özellikleri), form (bedene oturma düzeyleri) gibi özellikleri teknik analiz kısmında incelenmiştir. Kostüm giysi parçaları ve model özelliklerinin incelenmesi hem çizim hem de insan bedeni üzerinden yapılacağı için özelliklerin belirlenmesinde baş ölçüsüne göre oranlama yapılmıştır. Giysi özelliklerinin incelenmesinde, Pamuk (2009) tarafından doktora tez çalışmasında kullanılan analiz formu kapsam doğrultusunda değiştirilerek kurgulanmıştır. Simgesel analiz kısmında ise; kostümü oluşturan parçaların renk özellikleri, karakter üzerindeki etkileri ve seçim sebepleri analiz edilmiştir. Geliştirilen analiz formu ile seçilmiş başrol karakterlerinin film ve çizgi roman kostümleri incelenmiş ve elde edilen veriler tablolar halinde sunularak yorumlanmıştır. Kostümlerin medya türü içerisindeki değişimleri, çizgi roman ve film verilerinin karşılaştırılması; karakterin gelişimini yansıtmaya düzeyleri ise filmlerden elde edilen verilerin karşılaştırılması ile gerçekleştirilmiştir.

3. BULGULAR

Çalışma amacına yönelik olarak bulgular üç alt başlıkta değerlendirilmiştir. Bu başlıklar;

- Çizgi roman karakteri kostüm özellikleri
- Film karakteri kostüm özellikleri
- Çizgi roman ve film karakter kostümleri arasındaki farklardır.

3.1. Karakter ve Çizgi Roman Kostüm Özellikleri

Bu bölümde, seçilen kahramanların karakter geçmişleri, güçleri ve onları elde ediş biçimleri ile çizgi romanlarda kullandıkları kostüm ve

özellikleri incelenmiştir.

3.1.1. Black Widow

Natasha Romanova veya kahraman ismiyle Black Widow; elit kadın ajanlardan oluşturulmuş, Rus “Kara Dul Operasyonu” kod adlı programa katılan üyelerden biridir. Çifte ajan olarak Amerika’ya sızan ve kariyerine kötü karakter (villain) olarak başlayan kahraman sonrasında iyilerin tarafında yer almış ve Avengers üyesi olmuştur. Üzerinde yapılan deneyler sonucu yaşlanma hızı yavaşlatılmış, bağışıklık hızı ve fiziksel dayanıklılığı arttırılmıştır. Olimpiyat seviyesinde bir akrobat, birçok dövüş stili ve silah kullanımında uzmandır. Başlıca silahı, bileklerine taktığı ve 30000 volta kadar elektrik akımı vererek 5 metre yakınındaki kişileri dondurabilen bileklikleridir. Bu bileklikler aynı zamanda göz yaşartıcı gaz kapsülleri atabilir ve radyo vericisi görevi görebilirler (http4).

Karakterin kullandığı kostüm özellikleri Tablo 1’de sunulmuştur.






Karakter 1964 yılında; Tales of Suspence 52. sayısı ile çizgi roman hayatına kötü bir karakter olarak başlasa da ilk kostümünü 64. sayıda giymiştir (Tablo 1). İlk kostümü; v biçim straplez (prens kesim) bir mayo ve içerisine giydiği vücudunun eldiven ve çizme ile kapanmayan kısımlarını örten, ağ görünümünde tül den bir tulumdan oluşmaktadır. Karakterin kullandığı aksesuarlar dönem karakterlerinin kostüm özelliklerini yansıtmaktadır. Ayrıca maske kullanmayı tercih etmesi çift taraflı ajanlık görevinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Karakterin 1970 ve 1980 yılları arasında kullandığı ikinci kostüm kendisinin ikonik kostümü olmuştur (Tablo 1). Sonraki kostümlerinde bu kostümün detayları değiştirilmiş varyasyonlarını tercih edilmiştir. Kostüm; boyundan ayağa kadar tüm vücudu sıkıca saran bir tulumdur ve karakterin akrobasi, dövüş özelliklerinin altını çizmektedir. Ayrıca pelerin kullanımının terk edilmesi ile vücut





hatlarının ortaya konulması, ajan olan karakterin çekiciliğini de bir silah olarak kullanabileceğini düşündürmektedir.

Karakterin eski kostümüne göre maske kullanmayı tercih etmemesi, ortaya çıkartılan çift taraflı ajanlık görevinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

Tablo 1. Black Widow karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW				
		1	2	3	4	5
KÜNYE	Kostüm Görseli					
	Yayın İsmi ve Tarihi	Tales of Suspense #64: Nisan, 1965	Amazing Spider-Man #86: Temmuz 1970	Avengers #239: Ocak 1987	Daredevil #361: Şubat 1997	Black Widow #1: Haziran 1999
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Parça Sayısı	2	1	1	1	1
	Teknik Analiz	<p>Model Özellikleri</p> <p>1. Mayo * V biçiminde straplez * Omuz-Göğüs hattı arası başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan * Yakasız, * Kolsuz, * Bel hattı doğal yerinde * Vücutu saran</p> <p>2. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak ayak bilek hizasında sonlanan * Oyuntulu sıfır yakalı, * Kol evi düz gelen, bedene takılma, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutta oturan</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, omuzdan bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı * Ön ortadan fermuarlı * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>
	Aksesuar Özellikleri	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan Eldiven: Orta boy Pelerin Boyu: Bel kalça arası Çizme: Diz altı</p>	<p>Eldiven: Kısa boy Bileklik: Altın sarısı Kemer: Altın sarısı</p>	<p>Eldiven: Kısa boy Bileklik: Altın sarısı</p>	<p>Bileklik: Altın sarısı Bacak aksesuarı: Altın sarısı</p>	<p>Bileklik: Altın sarısı Kemer: Altın sarısı Çizme: Diz altı</p>
	Renk	* Siyah	* Siyah * Aksesuarlarda altın sarısı	* Gri * Siyah * Örümcek Sembolü	* Kostümde siyah ve tamamlayıcı olarak kırmızı * Aksesuarlarda altın sarısı	* Siyah * Aksesuarlarda altın sarısı
Simgesel Analiz	<p>Biçim Özellik ve Sebepleri</p> <p>* İsmi aldığı örümceğin özelliklerini yansıtmak için siyah renk seçilmiştir. * Maske, pelerin gibi dönem karakterlerinin kostüm özelliklerinin etkisi gözlenmektedir.</p>	<p>* Karakterin akrobasi ve dövüş özelliklerinin altın çizmektedir. * Giysiyle bütünlük silah ve aksesuarlar kullanılmıştır. * Çift taraflı ajanlık görevinin ortaya çıkışı sonucu maske kullanmayı tercih etmemiştir.</p>	<p>* Yaka boyu uzamış ve açıklığı artırılmıştır. * İlk kez; sol göğüs üzerinde küçük ve sırtında büyük birer örümcek sembolü kullanılmıştır. * Kemerden vazgeçilerek vücut hatları daha da ortaya çıkarılmıştır.</p>	<p>* Altın kemeri bacak aksesuarına dönüştürülmüştür * Örümceklerin sekiz bacağına sembolize eden kırmızı eğri çizgiler kullanılmıştır. * Dönüştürülmüştür * Örümceklerin sekiz bacağına sembolize eden kırmızı eğri çizgiler kullanılmıştır.</p>	<p>* Ön ortasından fermuarla açılan kostüm özelliği sonucu derin dekolte özelliği kazandırılmıştır. * Kullanılan aksesuarlarda geriye dönüş gözlenmiştir.</p>	

Tablo 2. Captain America karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri.

KÜNYE		KARAKTER ADI: CAPTAIN AMERICA				
		Numara	1	2	3	4
KÜNYE	Kostüm Görseli					
	Yayın İsmi ve Tarihi	Captain America #1: Mart, 1941 [23]	Avengers #4: Mart, 1964 [24]	Captain America #7: Mayıs 1997 [25]	Uncanny Avengers #1: Ekim 2012 [26]	
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ		Parça Sayısı	2	2	2	2
		Teknik Analiz	Model Özellikleri	<p>1. Üst</p> <ul style="list-style-type: none"> * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Sıfır yaka, * Pazıdan kesikli, uzun bedene takılan kolları, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran 	<p>1. Üst</p> <ul style="list-style-type: none"> * Baş tepesinden başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Kapüşon kesim * Pazıdan kesikli, uzun bedene takılan kolları, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran 	<p>1. Üst</p> <ul style="list-style-type: none"> * Baş tepesinden başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Kapüşon kesim * Pazıdan kesikli, uzun reglan kol, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran
			Aksesuar Özellikleri	<p>2. Pantolon</p> <ul style="list-style-type: none"> * Bel-Kalça aralığı hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran 	<p>2. Pantolon</p> <ul style="list-style-type: none"> * Bel-Kalça aralığı hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran 	<p>2. Pantolon</p> <ul style="list-style-type: none"> * Bel-Kalça aralığı hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran, bacak boyunca kuplu,
		Çizim Özellikleri	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan</p> <p>Eldiven: Orta boy geniş biten</p> <p>Çizme: Diz altı boyunda geniş ve kıvrılmış ağıza sahip</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan kostümden çıkan</p> <p>Eldiven: Orta boy geniş biten</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan kostümden çıkan</p> <p>Eldiven: Orta boy geniş biten</p> <p>Çizme: Diz altı boyunda</p>	
Simgesel Analiz	Renk	<ul style="list-style-type: none"> * Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri * Beyaz yıldızlar 				
	B biçim Özellik ve Sebepi	<ul style="list-style-type: none"> * İsmi özelliğini yansıtmak için Amerikan bayrağı renkleri seçilmiştir. * Bayrak renkleri kostümde grafik bir anlayışla vücut formlarını ön plana çıkaracak şekilde kullanılmıştır. * Amerika'nın sembolü kartal, pul görünümüyle beden üst kesiminde yer almaktadır. * Maske surata takılan ayrı bir yapıda ve alın kısmında A harfi yer almaktadır. * Kalkanı sivri yapıdadır. 	<ul style="list-style-type: none"> * Boynu sararak giysiyle bütünleşik maske kullanılmıştır. * Dairesel formda kalkan tercih edilmiştir. 	<ul style="list-style-type: none"> * Kostüm stilize edilmiş ve pul görünümü kaldırılmıştır. * Maskede alın kısmında bulunan A harfi kaldırılmış yerine kartal sembolü eklenmiştir. * Kemer görsel bir aksesuardan ziyade malzeme taşıyacak keselere sahip olarak pratik görev üstlenmiştir. 	<ul style="list-style-type: none"> * Kostüm modernleştirilmiştir. * Kostümde eski pul görünümü yerine altıgenler kullanılmıştır. * Bacak boyunca kup eklenmiş, kol reglan kol özelliğine dönüşmüş ve birçok kesik eklenmiştir. * Kol ve diz koruyucuları kullanmaya başlamıştır. * Maske alın kısmında A harfi yeniden kullanılmaya başlanmıştır. 	

Karakterin 1980'ler ve 1990 yılları arasında kullandığı üçüncü kostüm ile 1990'lı yıllarda kullandığı dördüncü kostüm, önceki tulum kostümlerinin devamı niteliğindedir (Tablo 1). Karakter günümüzde kullanmaya devam ettiği son kostümünü; 1999 yılında; Marvel Knights başlığı altında yetişkinlere yönelik kendi adını taşıyan serisinde giymeye başlamıştır (Tablo 1). Önceki kostümleri gibi tulum olan giysi; boyundan ayağa kadar tüm vücudu sıkıca sarmakta ve yakası dik hâkim yaka özelliği göstermektedir. Ancak ön ortasında yer alan fermuar sayesinde derin dekolte özelliğini modele eklemiştir. Yetişkinlere yönelik bu yayın türünde dekolte kullanılması, kadın bedeninin metalaştırılması açısından düşünülebileceği gibi zihin silme işlemi sonucu tetikçi olmuş karakterin daha karanlık yönlerini yansıttığı da söylenebilir.

3.1.2. Captain America

Steve Rogers veya kahraman ismiyle Captain America; İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanya ile savaşmak için gönüllü olarak askeri deneylere katılan bir Amerikan vatandaşıdır. Önceleri zayıf ve çelimsiz olan Steve, deneye katılan diğer askerleri öldüren süper asker serumu sayesinde insan limitinde güç ve çeviklik kazanmıştır. Olimpiyat seviyesinde bir akrobat, birçok dövüş stili ve silah kullanımında uzmandır. Başlıca silahı, dünyasına özel kırılmaz vibranium madeninden yuvarlak bir kalkandır. Ateşli silah kullanmayı reddeden karakter; barışçıl dövüş teknikleri kullanmakta, silah tercihi olan kalkan ile koruyucu kişiliğinin altını çizmektedir (<http5>) Karakterin kullandığı kostüm özellikleri Tablo 2'de sunulmuştur.

Karakter; 1941 yılında kendi adıyla yayınlanan dergisinin ilk sayısında, iki parçalı bir kostüm kullanmıştır (Tablo 2). Aksesuar olarak; yüzünün yarısını örten bir maske, bilek-dirsek arasında geniş ağızlı eldiven, normal bel hattında kemer ve geniş kıvrılmış bir ağza sahip çizme

kullanmaktadır. Kostümde maske kullanımının tercih edilmesi vatanseverlik duygusunun ön plana çıktığı karakterde; kişinin değil ülkenin önemli olduğu fikrinin altını çizebileceği gibi yine her Amerikalının kendisi olabileceği şeklinde değerlendirilebilir.

Karakterin kostüm ve aksesuarlarında vatanseverlik algısı büyük önem taşımaktadır. Kostümün tamamı Amerikan bayrağından esinlenerek oluşturulmuştur. Amerikan bayrağında kullanılan renkler grafik bir anlayışla kostümde farklı kesimlere yerleştirilmiştir. Kostümde; göğüs ortasına yerleştirilen yıldız sembolü ve üst bedende tüy benzeri dokulu bir kumaşın çizilmesi ile Amerika'nın sembolü kartala gönderme yapılması bu yansımalarından birkaçıdır. Karakterin maskesinin alın kısmında savunduğu ülkenin baş harfi kullanılmıştır. Savaş döneminde ülke propagandası olarak yaratılmış karakter, asker kimliğine rağmen ateşli silah kullanmamakta ve kalkan kullanmayı tercih ederek koruyucu tavrını göstermektedir. Karakterin 1964 yılı itibarıyla Avengers dergisinde kullanmaya başladığı kostüm, kendisinin ikonik kostümü olmuştur (Tablo 2). Sonraki kostümlerinde bu kostümün detayları değiştirilerek modernleştirilmiş varyasyonları tercih edilmiştir. Önceki kostümüne göre tek farkı maskenin üst giysiye dâhil edilerek boyun ile birlikte yüzün yarısını kaplar hale getirilmesidir. Silah tercihi olan kalkan da bir daha değişmemek üzere dairesel bir form almıştır.

Karakterin üçüncü kostümü 1997 yılında Captain America serisinin 7. sayısında kullanılmaya başlamıştır (Tablo 2). Kostüm önceki kostümlerden farklı olarak stilize edilmiştir. Yüzbaşı geçmişine atıfta bulunacak şekilde, kemer görsel bir aksesuardan ziyade malzeme taşıyacak kese- lere sahip olarak pratik bir görev üstlenmiştir.

3.2. Çizgi Romandan Uyarlanan Filmlerde Kahraman Karakterlerin Kostüm Özellikleri

Bu bölümde analiz formu ile incelenen karakterlerin Marvel's Avengers ve Avengers: Age of Ultron filmlerindeki kostüm özellikleri isimlerine göre tablolastırılarak sunulmuştur.

3.2.1. Black Widow

Karakterin geçmişi, 2008 yılında Iron Man filmi ile yayınlanmaya başlayan Marvel film evreninde çok fazla değişikliğe uğramamıştır. İlk kez Iron Man 2 filminde Natalie Rushman sahte ismi ile 2010 da izleyiciyle buluşan karakterin gerçek ismi Natalia Alianovna Romanoff'dur. Rus gizli örgütüne bağlı Kızıl Oda Akademisinde ajan ve suikastçı olarak eğitilmiştir. Çizgi romandan farklı olarak yetenekleri, insan becerilerini en üst seviyeye çıkaran ve Captain America'nın ortaya çıkmasını sağlayan serum ile ilişkilendirilmemiştir (Fiege ve Whedon, 2012 ve Fiege ve Whedon, 2015).

Black Widow karakterinin seçilmiş filmlerde kullandığı kostüm özellikleri Tablo 3'de sunulmuştur.



Karakterin 2012 yapımı Marvel's Avengers filminde kullandığı kostümü, çizgi romanlardakine benzer özellikte tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır (Tablo 3). Çizgi romanda çizgisel olarak yansıtılan kostümün, insan bedenine uyarlanışında pens ve kuplardan yararlanılmıştır. Ön ortasında V şeklinde kesişen kuplar hem giysisinin vücudu sarmasını sağlamış hem de yarattığı etki ile aktristin üst bedeninin daha uzun algılanmasına sebebiyet vermiştir. Benzer şekilde göğüs altından gelip bacak orta hattından çizmelere kadar devam eden dikey kuplar, kahramanın boyunu uzatma ve daha çevik bir görünüm katma görevindedir. Kol parçaları ve omuz hizasında görülen kesikler de karakterin pazu hatlarını geniş göstererek insan vücudunun kahraman formuna dönüştürülmesinde yardımcı olmuşlardır. Kup ve kesiklerde yapılan biye

uygulamasının da gözü buralara odaklaması, bu değişimlerin istemli yapıldığının göstergesi olarak sayılabilir.

Karakter aksesuar olarak, gümüş siyah renklerinde ikonik bileklikleri ve silahlarını taşıdığı kemer kullanmaktadır. Karakter ayrıca giysisini parmaksız kesik eldivenler ve platform topuklu çizmeler ile tamamlamıştır. Kullanılan kemerde karakterin ismine çağrı yapılacak şekilde kum saati şekilli kırmızı bir sembol kullanılmıştır. Karakter; devam filmi olan Avengers: Age of Ultron film kostümünde ana renk olarak siyah kullanmaya devam etmiştir (Tablo 3). Ancak kostümde kullanılan farklı tonlara sahip siyah kumaşlar sonucunda bir ton geçişi etkisi yakalanmıştır. İsmine kostümüne yansıtılmasında kullanılan karadul sembolü daha incelmış ve stilize edilmiştir. Sembolün incilmesi sonucu azalan kırmızı renk kullanımı, geliştirilmiş bilek aksesuarlarında kırmızı kullanılması ile dengelenmiştir. Karakter kostümü; günümüz gelişen teknoloji ve belki de filmde robot olarak karşımıza çıkacak kötü karaktere dikkat çekecek şekilde geliştirilmiştir. Kostümde ilk kez elektrik enerjisinin aktığı ışıktandırılmalar kullanmış ve mavi renk dâhil edilmiştir.

Karakter kostümü ilk filmdeki kostüme benzer özelliklere sahip tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır. Kup ve kesiklerin şekillerinde ilk filme göre değişiklikler yapılmıştır. Ön ortasında V şeklinde kesişen kuplar yine göğüs genişliğine dikkat çekip omuzları geniş gösterecek kesimlere sahiptir. Ancak bu kostümde omuz özelliği; bedende reglan hattı benzeri kesiklerle sağlanmış ve bedenin geri kalanında temel kup hatları dikey bir şekilde takip edilmiştir. Bu sadeleştirilme ön ortası ve yan parçalarda farklı tonlarda siyah kumaş kullanılmasıyla detaylandırılmıştır. Kup parçalarına yeni eklenen mavi enerji akımları, karaktere teknolojik bir görüntü katarken gücünün de arttığını simgelemekte ve bu hatlara dikkat çekmektedir. Kol parçalarında kesik sayısı artırılarak karaktere yeni eklenen

Tablo 3. Black Widow karakterinin film kostümü özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW		
		Numara	1	2
KÜNYE	Kostüm Görseli			
	Yayın İsmi ve Tarihi	Marvel's Avengers: Mayıs 2012	Avengers: Age of Ultron: Mayıs 2015	
	Canlandıran	Scarlett Johansson		
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Teknik Analiz	Parça Sayısı	1	1
		Model Özellikleri	Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Ön ortadan fermuarlı * Doğal bel hattında * Vücudu saran	Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Ön ortadan fermuarlı * Doğal bel hattında * Vücudu saran
	Aksesuar Özellikleri	Eldiven: kısa boy, parmaksız Çizme: Topuklu diz altında Bileklik: Gümüş Kemer: Siyah ve üst bacakta bağlamalara sahip	Eldiven: Kısa boy Bileklik: Kırmızı Kemer: Gri ve üst bacakta bağlamalara sahip Çizme: Topuklu diz altında	
	Simgesel Analiz	Renk	* Siyah * Kırmızı amblem	* Farklı tonlarda siyah * Aksesuarlarında kırmızı * Süslemelerde mavi
		Biçim Özellik ve Sebepçeri	* İsmi taşıdığı örümceğin özelliklerini yansıtmak için kırmızı kum saati biçiminde sembol kullanılmıştır. * Çok sayıda kesik ve kup yer almaktadır. * Aksesuarlarda ikonikleşmiş altın renkleri kullanılmamış tasarım değiştirilmiştir. * Topuklu bot kullanılmıştır.	* Kostümde farklı ton geçişleriyle hareketlilik kazandırılmıştır. * Giysi kup ve kesiklerinde, farklılaşma ve sadeleşmeye gidilmiştir. * Daha fazla renk ve teknoloji ürünü aygıt eklenmiştir. * Dekolte derinleştirilmiştir.

bilek aksesuarlarına dikkat çekilmek istendiği söylenebilir. Karakterin yaka özelliği de değişmiş, eskiden tamamen kapatılabilen ön ortası fermuarlı kostüm, sabit dekolte hattına sahip olarak yeniden düzenlenmiştir.

Karakter aksesuarlarında gözle görünür değişimler yaşanmıştır. Karakterin güçlenmesinin bir tasviri olarak kullanılan elektrik akımları, bilekliklerinin altındaki kırmızı renkli teçhizat gelmektedir. Kollara hem renk hem de eklenen teçhizat formuyla dikkat çekilmesi için karakterin

parmaksız eldivenleri parmaklı eldivenlerle değiştirilmiştir. Silahlarının güçlenmesi sonucu ek silahları azalan karakter, kemer kullanımı azaltılarak sadece belde normal kemer fonksiyonu amacıyla kullanılmıştır.

- İncelenen karakter kostümleri sonucunda bazı ortak yargılara varılabilir;
- Karakter kostüm tercihlerinde vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni esnek gösterecek detaylar

kullanmıştır. Bu tercihin ajan geçmişine sahip karakterin yaşam deneyimleri sonucu olduğu düşünülebilir.

- Karakter kostümünde maske kullanmamıştır.
- Kostümlerde birçok kup, kesik vb. ile kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan model özellikleri kullanılmıştır. Modelde görülen kesik ve kuplar dikkati odaklamak ve vücuda form katmak üzere bilinçli olarak seçilmiştir.
- Karakter aksesuar olarak; eldiven, silahlarını taşıdığı kemer ve silah olarak ise elektrik akımı ileten bileklikler tercih etmektedir.
- Karakter aksesuarları kostüm ile bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.
- Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay, renk seçiminde değişiklikler göstermiş ve teknolojiden etkilenmiştir.

Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümcek türünü sembolize eden imgeleri kullanmıştır.

3.2.2. Captain America

Captain America karakteri, Marvel film evreninde ilk kez 2011 yapımı Captain America: First Avengers filmi ile görünmüştür. Steven Grant “Steve” Rogers isimli karakterin çizgi roman geçmişi değiştirilmemiştir. Karakter, ikinci Dünya Savaşı sırasında askere katılmak isteyen hastalıklı biridir ve güçlerini savaş sırasında denenen süper insan serumuna borçludur (Fiege ve Whedon, 2012 ve Fiege ve Whedon, 2015). Captain America karakterinin; Marvel’s Avengers ve Avengers:Age of Ultron film kostüm özellikleri Tablo 4’de sunulmuştur.

Kostümün sembolü niteliğinde olan Amerikan bayrağı, yapılan kesiklerin renklendirilmesinde kendini göstermektedir. Göğüs altı eğri kesikli gelen kostümde, kullanılan kesim ile hem göğüs kafesi geniş gösterilmiş hem de göbek kısmında kullanılan boyuna kesikler ile karakterin üst bedeni inceltmiş ve uzatılmıştır. Benzer şekilde bayrakta kullanılan yıldız motifi göğüs ortasında

amblem olarak kullanılmış ve dikkat bedene çekilmiştir. Karakterin bacaklarına kadar uzanan dikey kuplara eklenen fermuarlar, kostümde kullanım rahatlığının da düşünüldüğünün göstergesi olarak algılanabilir.



Karakterin omuz genişliğini arttırmak için kol tercihi reglan kol olarak yapılmış ve parçalı kol kullanımı ile tıpkı bedende olduğu gibi Amerikan bayrağı renkleri kol kesimine de yansıtılmıştır. Pazı kısmına gelen parçaların beyaz olarak seçilmesi kasların daha geniş görünmesini sağlarken, omuz parçalarında kullanılan beyaz gümüş renkler de yine omuz genişliğine dikkat çekmektedir. Kesimlerde kullanılan net ve geometrik çizgiler asker olan karakterin net düşünce ve görev bilincini yansıtmak için tercih edilmiş olabileceği şeklinde değerlendirilmiştir.

Karakterin 2012 yapımı Marvel’s Avengers filminde kullandığı kostümü, çizgi romanlardakine aksine tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır (Tablo 4). Dik yakası ile tüm vücudu saran kostümü, ön ortasından kruvaze gelen modelli bir açılma özelliğine sahiptir. Kostümün bedeni sarması, kup ve kesikler yardımı ile gerçekleştirilmiştir.

Karakter aksesuar olarak; orta boy uzunlukta kırmızı mavi eldivenler, eşya ve silahlarını taşıdığı mavi kemer ve kırmızı uzun çizmeler kullanılmaktadır. Kostüm kullanımı maske ve silah tercihi olan kalkanla tamamlanmıştır. Bayrak sembolü kendisini aksesuar parçalarında da göstermektedir. Hem eldiven hem de çizmeler kesiklerle detaylandırılmıştır. Plastik benzeri döküm bir materyalden oluşturulan maske; kumaş aksine kup ve keşiğe ihtiyaç duymamasına rağmen, kostümdeki kesik detaylarını maskeye de taşıyarak bütünlük sağlamıştır. Karakter, sembolü olduğu ve ismini aldığı ülkesinin baş harfini alnında taşımakta ve görev bilincini dışarıya yansıtmaktadır.

Devam filmi olan “Avengers: Age of Ultron” filmin karakter kostümünde; ana renkler olarak Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı

Tablo 4. Captain America karakterinin film kostüm özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW		
		1	2	
KÜNYE	Kostüm Görseli			
	Yayın İsmi ve Tarihi	Marvel's Avengers: Mayıs 2012 [13]	Avengers: Age of Ultron: Mayıs 2015 [14]	
	Canlandırılan	Chris Evans		
		1	2	
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Teknik Analiz	Model Özellikleri	<p>Tulum</p> <ul style="list-style-type: none"> * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan kruvaze kapama dik hâkim yakalı, * Hem bedene takılan hem de bedenden çıkan, dar ve uzun raglan kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran 	<p>Üst beden</p> <ul style="list-style-type: none"> * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak, Bel-Kalça aralığı hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran
		Aksesuar Özellikleri	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan maske</p> <p>Eldiven: Orta boy</p> <p>Çizme: Diz altı</p> <p>Kemer: Mavi</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan maske</p> <p>Eldiven: Orta boy</p> <p>Çizme: Diz altı</p> <p>Kemer: Kahverengi</p>
	Simgesel Analiz	Renk	<ul style="list-style-type: none"> * Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri kullanılmıştır. * Beyaz yıldızlar 	<ul style="list-style-type: none"> * Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri kullanılmıştır. * Beyaz yıldızlar * Aksesuarlarda kahverengi
		Biçim Özellik ve Sebepleri	<ul style="list-style-type: none"> * İsmi aldığı ulusun bayrak renk ve motiflerini kullanmıştır. * Çok sayıda kesik ve kup yer almaktadır. * Giyside renk kullanımı grafik özellikler ve biçim oynamaları gösterecek şekilde yerleştirilmiştir. * Asker botları kullanılmıştır. * Maskesinde A harfi yer almaktadır. * Stilize ve modern bir kesim tercih edilmiştir. 	<ul style="list-style-type: none"> * Kostümde kas yapısını abartacak ek parçalar kullanılmıştır. * Giysi kup ve kesiklerinde, artış olmuş, sembol olan yıldız kostümün merkezi haline getirilmiştir. * Asker mesleğini belli edecek, kemer ve koruma aparatları kullanılmış, ikinci dünya savaşı dönemi özelliği olarak deri materyaller seçilmiştir.

ve beyaz renklerini kullanmaya devam etmiş ancak kırmızı renk kullanımı arttırılmıştır (Tablo 4). Karakter ayrıca kostüm aksesuarlarında kahverengi tonları tercih etmiştir. Bu değişikliğin arttırılan kırmızı renk özelliğinin, diğer karakterlerde kullanılan mavi renk ile

bütünleştirilmesi kararının bir sonucu olduğu düşünülebilir. Karakter kostümü ilk filmdekinin aksine iki parça olarak üst ve pantolondan oluşmaktadır.

Dik yakalı üst parça uzun takma kola sahiptir ve birçok kesik ile form kazandırılmıştır. Kostümün

renk kullanımı ve kesik özelliklerinde değişimler gözlenmektedir. Kostüm altına yerleştirilen kas görünümleri aktörün sahip olduğu kas özelliklerini arttırmakta ve güç algısının altını çizmektedir. Kollardaki kesikler yatay olarak kullanılmış ve kas genişletme etkileri bu çizgiler sayesinde arttırılmıştır. Göbek hizasında bulunan kırmızı kesikler bedendeki geçişleri yumuşatmakta ve üst vücudun uzunluğunu arttırmaktadır. Benzer şekilde bayrakta kullanılan yıldız motifi daha inceltilmiş ve bedene yayılacak şekilde başka renkler ile sembolik etkisi arttırılmıştır. İlk kostümünde süsleme olarak kalan amblem; kostüm-vücut formu değişimi ile kostümün çıkış noktası tekrar tanımlanmıştır. Kostümde arttığı görülen kesikler omuza eklenen aplike parçalarının doğal bir şekilde kostüm ile bütünleşmesine de yardımcı olmaktadır. Karakterin kostümünün alt parçası olan pantolon, ilk kostümün aksine vücudu sarmamakta bol kesimi ile rahatlık ve kullanım özelliklerini kostüme taşımaktadır. Pantolona eklenen kargo cepler de kullanım özelliğinin öneminin altını çizmektedir. Beden giysisinde gözlenen parçalı kesim; daraltma özelliği için değil estetik uyum sebepleriyle alt parçada da kullanılmıştır. Pantolonda görülen bu bolluğun ikinci dünya savaşında yer almış karakterin askeri geçmişinin altını çizdiği düşünülebilir. Karakter aksesuar olarak; orta boy kırmızı mavi eldivenler, kemer ve kırmızı- mavi renklerine sahip uzun çizmeler kullanılmaktadır. İlk kostümünün aksine aksesuarlarda çoğunlukla kahverengi deriler kullanılmış ve asker kostümlerine referans yapılmıştır. Deri kullanımı kostüm bütünlüğünü tamamlamak için maskede de kullanılmış; eklenen çene altı bağlama kemeri ile maske askeri miğfer görünümü kazanmıştır. Karakterin eldivenlerine teknoloji ürünü bir cihaz eklenerek, kalkanını istediği zaman geri çağırabilmesi sağlanmıştır. İncelenen karakter kostümleri sonucunda bazı ortak yargılara varılabilir;

- * Karakter kostüm tercihlerinde vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni kaslı gösterecek detaylar kullanmıştır. Bu tercihin asker geçmişine sahip karakterin yaşam deneyimleri sonucu olduğu düşünülebilir.
- *Karakter kostümünde, suratının yarısını kaplayan bir maske kullanmıştır.
- *Kostümlerde birçok kup, kesik vb. ile kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan model özellikleri kullanılmıştır. Modelde görülen kesik ve kuplar dikkati odaklamak ve vücuda form katmak üzere bilinçli olarak kullanılmıştır.
- *Karakter aksesuar olarak; maske, eldiven, eşyalarını taşıdığı kemer ve silah olarak ise kalkan tercih etmektedir.
- *Karakter aksesuarları kostüm ile bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.
- *Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay, renk seçiminde değişiklikler göstermiş ve teknolojiyen etkilenmiştir.
- *Karakter çoğunlukla ismini aldığı ulusun bayrak renklerini, baş harf ve sembollerini kostümlerinde tercih etmiştir.

3.3. Kahramanların Çizgi Romanlar ve Filmlerdeki Kostümleri Arasındaki Farklar

Basılı bir mecradan üç boyutlu bir mecraya geçişin yapıldığı, seçilen karakterlerin kostüm değişimlerinin incelenmesinin amaçlandığı bu çalışmada; Black Widow ve Captain Amerika karakterlerinin kostüm özellikleri yayınlanan mecralarda incelenerek irdelenmiştir. Karakterlerin çizgi roman ve film uyarlamalarındaki kostüm özellikleri Tablo 5'de sunulmuştur. Yapılan incelemede genel kostüm formlarının korunduğu tespit edilmekle birlikte detaylardaki farklılıklar dikkat çekmektedir. Çizgi roman kostümlerinin farklı mecralara uyarlanmasında gözlenen en büyük değişiklik; çizgi karakterlerde

Tablo 5. İncelenen karakterlerin çizgi roman ve film kostüm özellikleri.

Karakter	Çizgi Roman	Film
Black Widow	*Karakter kostüm tercihlerinin çoğunda bedeni sıkıca saran, takma kollu, hâkim yakalı tulumlar kullanmıştır.	*Karakter kostüm tercihlerinin çoğunda bedeni sıkıca saran, takma kollu, hâkim yakalı tulumlar kullanmıştır.
	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.
	*Kostümlerinin hiçbirinde kup, pens vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulamalar gözlenmemektedir.	*Kostümlerde birçok kup, kesik vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulama kullanılmıştır.
	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla silah olarak kullandığı bileklikleri ve bombalarını taşıdığı kemerini tercih etmektedir.	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla silah olarak kullandığı bileklikleri ve silahlarını taşıdığı kemerleri tercih etmektedir.
	*Karakterin kostümleri gün geçtikçe beden hatlarını daha fazla ortaya çıkarıcı olmaya başlamıştır.	*Karakter kostümleri beden özelliklerini ortaya çıkartmakta ve yaka açıklığının filmler sırasında arttığı gözlenmektedir.
	*Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümceğin rengi olan siyah kostümler tercih etmekte, yardımcı renk olarak ise genellikle altın sarısı tercih etmektedir.	*Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümceğin rengi olan siyah kostümler tercih etmekte, yardımcı renk olarak ise kırmızı ve maviyi tercih etmiştir.
	*Karakter kostümlerinde genellikle motif veya desen kullanmayı tercih etmemiştir.	*Karakter kostümlerinde ismini çağrıştıracak küçük semboller kullanmıştır
	*Kostüm değişimleri küçük ölçekli olmuştur.	*Kostüm özellikleri incelenen filmler sırasında gelişmiş ve teknolojik özellikler kazanmıştır.
Captain America	*Karakter kostüm tercihlerinde iki parçalı bir giyim şekli benimsemiştir. Üst parça takma kollu, bedeni sıkıca saran, suratının yarısını örten maskesinin bütünleştirildiği bir giysidir. Alt parça olan pantolon, normal bel hizasında ve dar bir kesime sahiptir.	*Karakter kostüm tercihlerinin vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni kaslı gösterecek detaylar kullanmıştır.
	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.
	*Karakter yüzünün yarısını kaplayan ve ulusunun ilk harfini taşıdığı bir maske kullanmaktadır.	*Karakter kostümünde, suratının yarısını kaplayan bir maske kullanmıştır.
	*Kostümler de kullanılan kesimler; çizgi roman türü dolayısıyla renklerin grafik yerleştirilmesini kapsamakta ve kumaşın vücudu sarmasına amaçlamaktadır.	*Kostümlerde birçok kup, kesik vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulama kullanılmıştır.
	*Karakter aksesuar olarak; ağızları genişleyen eldiven ve çizmeler kullanmakta, çizme ağız arkadan öne dönmektedir. Kostüm, silah taşımak için kullandığı kemer ve silah tercihi olan yuvarlak kalkan ile tamamlanmıştır.	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla eldiven, maske, silah olarak kullandığı kalkan ve silahlarını taşıdığı kemerleri tercih etmektedir.
	*Karakterin kostümlerinde; savunduğu ve ismini aldığı ülkenin etkileri gözlenmektedir. Amerikan bayrağının ve çağrıştırıcılarının renkleri, sembol ve dokuları kostümde kullanılmıştır.	*Karakter aksesuarları kostüm kesik ve özelliklerini taşıyarak bir bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. *Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay ve renk seçiminde değişiklikler göstermiştir.
		*Karakter çoğunlukla ismini aldığı ulusunun bayrak renkleri, baş harf ve sembollerini kostümlerinde tercih etmiştir.
	*Kostüm değişimleri küçük ölçekli olmuştur.	*Kostüm özellikleri incelenen filmler sırasında gelişmiş ve teknolojik özellikler kazanmıştır.

olmayan üç boyutlu insan formunun uygulamalara dâhil edilmesidir. Çizgisel olarak yansıtılan kostümlerde gözlenmeyen kapama ve vücuda oturma özellikleri; filmlerde pens, kup ve

kesiklerden yararlanılarak giysi model özellikleri geliştirilmiştir. Filmlerde kup ve kesikler sadece giysinin vücudu sarmasını sağlamak için kullanılmamış oluşturdukları genişletme

ve uzatma etkileriyle, oyuncuların vücutlarını canlandırmaları gereken kahraman vücuduna dönüştürmüştür. Black Widow karakterinin film kostümlerinde yatay hatlar kullanılmasından kaçınılması ve bel inceliğini ortaya çıkartmak için özellikle seçilmiş kup ve kesik biçimleri dikkat çekmektedir. Benzer şekilde karakterin çizgi romanda taşıdığı dekolte özelliği, karakterin film kostümünde değişmiştir. Çizimlerde etkisi olmayan dekolte açıklığı, gerçek insan hareketleri söz konusu olduğunda yer çekimi veya hatalı açı sebebiyle istenmeyen görüntülerin oluşmasını önlemek amacıyla farklılaştırılmıştır. Erkek kahraman Captain Amerika'nın kostümlerinde ise yatay çizgiler omuz ve göğüs kısımlarını geniş göstermek için kullanılmış; giyside kahraman vücuduna ait abartılmış maskülen kas görünümü etkisini vermek amacıyla ek materyaller tercih edilmiştir. Her iki karakter için de cinsiyetlerine göre güçlü ideal kahraman görünümlerine ulaşmaları için kostüm model özelliklerinden faydalanılmıştır.

Kostüm parçalarından olan aksesuarlarda da insan bedeni değişikliklere sebebiyet vermiştir. Çizgi romanlarda düz ayakkabılar tercih eden Black Widow karakteri filmlerde topuklu botlar tercih etmiştir. Topuklu bot tercih edilmesinin sebebi canlandıran oyuncunun (1,60 m), karakterin yayımcı ana sayfasında yer alan (1,70 m.) boyuna göre daha kısa olmasının bir sonucu olabileceği gibi günümüz modasında topuklu ayakkabıların popülerliği de olabilir (<http4>). Benzer şekilde çizgi romanlarda üst bedende simge kullanan karakter; filmlerde küçük ve renkli simgeler kullanılmaktadır. Kullanılan bu simgelerin dikkat çekecek şekilde bel hizasında yer alması, bedeni ince gösterme ve kadınsı bir hat oluşturma isteğinin bir yolu olarak algılanabilir.

Karakter kostüm renkleri; isimleriyle bağlantılı olarak çok fazla değişiklik göstermemiştir. Ancak film uyarlamalarında gerçek renk değişimleri aksesuarlarda gözlenmiştir. Black Widow'un çizgi

romanlarda genellikle altın sarısı ile tamamlanan siyah kostümü; filmler de kırmızı ve mavi tonları ile birlikte kullanılmıştır. Bu değişikliğin sebebinin; karakteri canlandıran oyuncunun saç, ten, göz rengi gibi özelliklerine uygun olarak tasarlandığı düşünülebilir. Benzer şekilde Captain America son filmde kahverengi deri aksesuarlar kullanarak kostümünde arttırılan kırmızı rengin mavi ile geçişi ve karakterin geçmişine gönderme yapılması olarak değerlendirilebilir.

Çizgi romanlarda karakterlerin kostümleri yıllar boyunca biçim olarak çok değişmemiş; kup ve benzeri model özellikleri kullanılmayarak, ikonik bir görüntü oluşturulması hedeflenmiştir. Çizgi roman uyarlaması filmlerde ise kostümler kup ve kesimlerle ön plana çıkarılarak kahraman özelliklerine vurgu arttırılmıştır. Son filmde; Black Widow karakterinin kostümünde çizgi romanda hiç görülmemiş ışık kullanımları, Captain Amerika'nın eldivenlerine eklenen teknolojik cihaz ve dizlik gibi korumalık kullanımları, gelişen teknolojilerin giysi kullanımına aktarılması veya giyilebilir teknolojilere dikkat çekmenin göstergesi olarak düşünülebilir. Bu değişiklikler aynı zamanda güncel giysi teknolojileri değişimine de dikkat çekmektedir.

Giyilebilir teknolojiler; günümüzde 3d yazıcılar, deri ile entegre vücut değişimlerini ölçen giysiler, ışık oyunları ve renk değişimleri yapılmasını sağlayan organik ve inorganik tekniklerle sürekli olarak genişleyen bir alandır. Filmlerin yayınlandığı 2012 ve 2015 yıllarında bu etkilerin ilk çarpıcı değişimleri yaşanmış ve dikkat çekmeye başlamıştır. Giysilerde ışık ve lazer kullanımları podyumlara taşınmıştır. En bilinen örnekleri sıralanmak gerekirse Hüseyin Çağlayan'ın öncelikle 2007 ilkbahar/yaz koleksiyonunda 15.600 adet led ampulün gömülü olduğu kumaştan Led Dress kıyafeti, 2009 yılında Philips iş birliği ile duygulara göre renk/ışık tepkileri veren giysisi ve 2012 yılında giysilerine lazerlerin yerleştirilmesi sayılabilir (<https6-7-8>). Benzer



Görsel 1. Moda Tasarımında Işık ve Teknoloji Etkileri

şekilde Alexander McQueen 2004 yılında gerçekleştirdiği defilesinde ışık yerleştirilmiş giysileri izleyicilerine sunmuştur (<https://www.youtube.com/watch?v=9j8j8j8j8j>) (Görsel 1).

Yıllardır süregelen karakterlerin; popüler kültür bilincinden yararlanılarak birçok üründe de (giyim, oyuncak, kırtasiye vb.) kullanılması karakterlerin ve kostümlerinin bilinirliğini arttırmaktadır.

SONUÇ

Yapılan çalışma ile; popüler kahramanların çizgi roman ve film uyarlamalarında kullandıkları kostümler incelenerek kostümler arasındaki farklar değerlendirilmiştir. İnceleme sonucunda çizgi roman karakterlerinin filmlere uyarlanırken kostümlerinin tarihi geçmişlerinden etkilendikleri söylenebilir. Ancak kostüm tasarımcılarının karakterlerin günümüzdeki yapılarını oluştururken; yönetmen, karakteri canlandıracak oyuncu, bütçe, kullanılacak efekt ve ışıklandırma gibi çizgi romanlarda bulunmayan üç boyutluluk özelliklerini dikkate alarak tasarımlarda değişim yapması kaçınılmaz olmaktadır.

Kostümlerin çizgi romandan film uyarlamasına geçiş sürecinde;

- Genel formların büyük değişikliklere uğramayarak karakterin tanınırlığı ve hayran

kitlesini zarar görmesinin engellendiği,

- Karakter geçmiş yaşam ve isim özelliklerinin kostümlere yansıtıldığı,
- Kesik ve kuplar gibi giysi tasarım uygulamalarının, sadece form sağlamak için değil grafik özellikler olarak da değerlendirilerek istenilen etkinin oluşturulması için kullanıldığı,
- Kostüm renk, model detayı gibi özelliklerinde seçilen oyuncuların fiziki etkilerinin önem kazandığı söylenebilir.

Kostüm tasarımcılarının yaratıcı süreçlerinde; karakterin geçmişi, yetenek ve öyküdeki yer/ görevleri incelenerek karakteri tanıması doğru bir tasarımın temelini oluşturmaktadır. Ayrıca eğer varsa, karakterin daha önce gerçekleştirilen tasvir ve uyarlamalarındaki giysileri incelemesi; karakterin tanınırlığı ve kimliğinin korunması sürecini kolaylaştırmaktadır. Ancak doğru bir tasarım için; günün şartları ve taşınan mecra özellikleri dikkate alınarak, karakterin özünün korunarak kostümde modernleştirme çalışmaları yapılması başarılı bir tasarımda önem arz etmektedir. Bu sebeple tasarımcılar günün estetik algı ve trendlerinde gözlenen değişimleri takip etmeli ve karakterlerin ruhunu koruyarak uyarlamalarına bu etkileri taşımalıdır.

KAYNAKLAR

- Bongco, M. (2000). *Reading Comics: Languages, Culture And The Concept Of The Superhero In Comic Books*, New York: Garland Publishing.
- Conway, G. (Derleyen). (2006). *Webslinger*. BenBella Books, Texas: Dallas.
- Elam, K. (1980). *The semiotics of theatre and drama*. London: Methuen.
- Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). *The avengers [motion picture]*. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.
- Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). *Avengers: age of ultron [Motion Picture]*. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.
- Karaminas, V. (2006). *Über men: fashionable heroics and masculine style*. *International Journal of Comic Art*, Spring/Summer, Vol. 8 Issue 1, p. 498-508.
- Oxford Wordpower Dictionary. İngilizce Sözlük. (1993). Oxford: England.
- Pamuk, B. (2009). *Giyisi moda eğilimlerini etkileyen faktörler ve bir model önerisi (1940-2007 yılları arası basılı yayında örnek uygulama)*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı yayınlanmamış doktora tezi: Ankara.
- Pustz, Matthew J. (1999). *Comic book culture: fanboys and true believers*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Reynolds, R. (1994). *Superheroes: a modern mythology*, London: B. T Batsford.
- Stamooolis, L.A.W. (2007). *The body underneath: a method of costume design*. Miami Üniversitesi, Yüksek lisan tezi: Ohio.
- Whedon, J. (2005). *Astonishing x-men vol 1: gifted*. Marvel Comics: New York

İnternet Kaynakları

- [http1: How Superhero Costumes Are Made. \(Mart 2015\). Fashionista. Web: fashionista.com/2015/03/superhero-costume-design](http://fashionista.com/2015/03/superhero-costume-design) (Erişim tarihi: 10.12.2019).
- [http2: Designing the Avengers: Loki. \(Eylül, 2012\). Marvel. Web: http://marvel.com/news/movies/19381/designing_the_avengers_loki#ixzz3ufujdZkY](http://marvel.com/news/movies/19381/designing_the_avengers_loki#ixzz3ufujdZkY) (Erişim tarihi: 05.11.2019).
- [http3: Alexandra Byrne Describes the Design Process Behind the Costumes in the Avengers. \(Nisan 2013\). Comicbookmovie. http://www.comicbookmovie.com/fansites/JoshWildingNewsAndReviews/news/?a=77555](http://www.comicbookmovie.com/fansites/JoshWildingNewsAndReviews/news/?a=77555) (Erişim tarihi: 10.02.2020).
- [http4: Black Widow. Marvel. Web: http://marvel.com/universe/Black_Widow\(Natasha_Romanova\)](http://marvel.com/universe/Black_Widow(Natasha_Romanova)) (Erişim tarihi: 05.09.2020).
- [http5: Captain America. Marvel. Web: http://marvel.com/universe/Captain_America\(Steve_Rogers\)](http://marvel.com/universe/Captain_America(Steve_Rogers)) (Erişim tarihi: 05.09.2020).
- [http6: Designed in Hackney: laser dresses by Hussein Chalayan for Swarovski. Web: https://www.dezeen.com/2012/05/18/designed-in-hackney-laser-dresses-by-hussein-chalayan-for-swarovski/](https://www.dezeen.com/2012/05/18/designed-in-hackney-laser-dresses-by-hussein-chalayan-for-swarovski/) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http7: Probe Dresses / Garments with which emotions can be expressed. Web: https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses](https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http8: Hussein Chalayan – Airborne – Video Dresses. Web: http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses](http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http9: Alexander McQueen - Paris Fall 2004. Web: https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C](https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C) (Erişim tarihi: 05.07.2021).

Görsel Kaynaklar

- Tablo 1. Black Widow karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri
- *Tales of Suspense*. (1965). Sayı: 64. Marvel Comics: New York.
- *Amazing Spider-Man* (1970). Sayı: 86. Marvel Comics:New York.
- *Avengers* (1987) Sayı: 239. Marvel Comics: New York.
- *Daredevil* (1997). Sayı: 361. Marvel Comics: New York.
- *Black Widow* (1999). Sayı: 1. Marvel Comics: New York.

- *Tablo 2. Captain America karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri*
- *Captain America (1941). Sayı: 1. Marvel Comics: New York.*
- *Avengers (1964). Sayı: 4. Marvel Comics: New York.*
- *Captain America (1997). Sayı: 7. Marvel Comics: New York.*
- *Uncanny Avengers (2012). Sayı:1. Marvel Comics: New York.*
- *Tablo 3. Black Widow karakterinin film kostümü özellikleri*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). The avengers [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). Avengers: age of ultron [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Tablo 4. Captain America karakterinin film kostüm özellikleri*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). The avengers [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). Avengers: age of ultron [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Görsel 1. Moda Tasarımında Işık ve Teknoloji Etkileri*
- *Hussein Chalayan Innovation and the Fashion Industry. Web: <https://edition.cnn.com/style/article/hussein-chalayan-innovation-and-the-fashion-industry/index.html> adresinden 05.07.2021 tarihinde alınmıştır.*
- *Alexander McQueen - Paris Fall 2004. Web: <https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*
- *Probe Dresses / Garments with which emotions can be expressed. Web: <https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*
- *Hussein Chalayan – Airborne – Video Dresses. Web: <http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*

TEKİRDAĞ'DA MODERNİZM İLE KARŞILAŞMALAR: MİMARLIK, BETON VE HARABE

Doç. Dr. Esen Gökçe Özdamar*

Özet: Arapçada “eski yapı”, “yıkılmış, yıkılmaya yüz tutmuş yapı veya kent, yıkı”, Latince de ise “düşmek” anlamına gelen ve *ruere*’den türetilen harabe (*ruin*), Rönesans’tan günümüze dek süblim, estetik, nostalji ve yeni anlamlar üretme potansiyelleri bağlamında birçok düşünür tarafından ele alınmıştır. Modern harabe, Sotomayor’un deyimiyle malzemenin değişim ve yok oluşuna tanıklık eden aktif bir katılımcıyı da yapının yaşlanma ve ayrışmasına (*material decomposition*) dahil eden, zamanın askıya alındığı bir süreç yaratır.

Bu makale ise modernite ve harabe arasındaki ilişkilere değinerek bu ilişkileri Tekirdağ-Marmara Ereğlisi karayolu üzerinde yer alan ve modernist dilleriyle ön plana çıkan, günümüzde ayakta kalabilmeyi başarmış dört adet betonarme yapı üzerinden irdeler: 1960 ve 1980’li yıllarda inşa edilen Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri, Şeker Sigorta Tesisleri, Güneş Sigorta Eğitim Tesisleri ve Bağkur Dinlenme Tesisleri. 2000’li yıllardan itibaren sahipleri tarafından atıl durumda bırakılan, yok olmaya karşı direnen ya da işlev değiştirerek ayakta kalan bu yapılar, kıyı peyzajı içinde; yalın yerleşim planları, cephe düzenleri, piloti ve rölyefleri ile izleyiciyi sahille ilişki kurmaktan çok çevrelerinden belirgin bir biçimde ayrımlaşma yaratır ve “hem yapı olarak, hem de bir harabe olarak” var olmaya başlar. Böylelikle “her daim hayatta kaldıkları izlenimi” yaratan bu modernist yapılar, beton ve harabenin çelişkisini gündeme getirir.

Anahtar Kelimeler: Kıyı Yerleşimi, Modernist Yerleşim, Harabe, Betonarme, Tekirdağ.

Geliş Tarihi: 11.02.2021

Kabul Tarihi: 30.05.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü Adres: Tekirdağ NKÜ Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Tekirdağ, Namık Kemal Mahallesi, Kampüs Cad. No. 1. Değirmenaltı, 59030 Tekirdağ, e-posta: gokceozdamar@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7189-3633

CONFRONTATIONS WITH MODERNISM IN TEKİRDAĞ: ARCHITECTURE, CONCRETE AND THE RUIN

Assoc.Prof.Dr. Esen Gökçe Özdamar*

Abstract: Ruin, which means “old building” or “ruined or destroyed building or city” in Arabic, and is derived from the Latin word ruere which means “fall”, has been addressed by many thinkers in the context of their potential to generate new meanings of nature and death in terms of sublime, aesthetics, and nostalgia. Modern ruin creates a process of suspending time, involving an active participant who, in Sotomayor’s words, witnesses the change and destruction of the material, into the aging and decomposition of the building.

This article focuses on the relationship between modernity and ruin and examines these relations through four concrete buildings located on the Tekirdağ-Marmara Ereğlisi highway, which stand out with their modernist languages and have managed to survive today: Başak Sigorta Education and Summer Resort, Şeker Kamp Summer Resort, Güneş Sigorta Education and Summer Resort, and Bağkur Summer Resort that were built in the 1960s and 1980s.

These buildings used by insurance employees in the summer gain importance in Tekirdağ’s several modern architectural heritage examples and have been abandoned by the owners since the 2000s. Since then, these buildings have resisted extinction with their simple layouts, pilotis and reliefs, or survived by changing their functions and they both exist as a “building and a ruin”. Thus, these modernist buildings, which create the impression that they “always survive”, bring up the contradiction of concrete and the ruin.

Keywords: Waterfront Settlement, Modernist Settlement, Ruin, Concrete, Tekirdağ.

Received Date: 11.02.2021

Accepted Date: 30.05.2021

Article Types: Resarch Article

*Tekirdağ Namık Kemal University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Architecture Address: Tekirdağ NKÜ Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Tekirdağ, Namık Kemal Mahallesi, Kampüs Cad. No. 1. Değirmenaltı, 59030 Tekirdağ, email: gokceozdamar@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7189-3633

1. GİRİŞ

“...Betonu “modern” kılan şey, her türden çelişkili tepkiyi hızlandırmasıdır. Olasılıkları açar, ancak aynı zamanda önceki bir yaşam biçimine erişimi de kapatır ve her beton yapı bir şekilde ya da başka bir şekilde, bunu bize duyurur ...” (Forty, 2005, s. 80).

Vitruvius’tan beri süregelen ve sağlıklı (firmitas) düşüncesine dayalı hakim yaklaşım, inşa edilmiş yapıların dayanıklı olması ve istenilen işlevleri karşılaması üzerine olmuştur (Hollier, 1989, s. 35). Ancak, modern mimarlıkta özellikle betonun keşfedilmesi ve akabinde betonun fiziksel olarak bozulması nedeniyle çelişkili bir hale gelmiştir. (http-1).

Bir yapının sonu ile harabe arasında yakın bir ilişki vardır: “Yapının yaşamını, başlangıç ve sondan oluşan doğrusal bir süreç ve devamlılık izler”, yapı kullanılmaya başladığı andan itibaren yaşlanmaya başlar; “hem yapı olarak, hem de bir harabe olarak” var olma sürecine girer. “Programı ya da öncelikli fonksiyonu sona erdiğinde, yapı da metruk kalır.” Harabe de yapının bir geçiş aşaması olmasından çok, kendi tarihinin temsili gibi görünür (Sotomoyar, 2012, s. 52). Sotomoyar’un harabe süreci (*ruin continuum*) olarak adlandırdığı bu süreçte, “Zaman askıya alınır çünkü gerçekte yapı (ve harabe) yaşlanmaya ve malzeme ayrışması ile büyümeye (*material decomposition*) devam eder.” Harabe maddenin kimyasal değişimleri ile etkileşime girdiğinden dolayı, bu sürece tanıklık eden izleyiciler de yokoluşun “pasif gözlemcileri değil” tersine “hücresele düzeyde aktif katılımcıları olurlar” (Sotomoyar, 2012, s. 52).

Harabeyi fenomenolojik bir yaklaşımla ele alan Ginsberg’e göre harabe yapı ve maddeden oluşur ve bu maddenin birleştirici bir özelliği yoktur ve harabe bir yapı değildir (Ginsberg, 2004, s. 3). Aksine harabe, maddeyi formdan özgürleştirir. Harabede parçalanmış ve yeniden oluşan form

mimarlıktan da özgürleşir. Harabe artık “kendi formuna referans vermeyen” bir şey haline gelir. Bu anlamda harabe bir yapı ne kadar mükemmel olsa da orijinal halinde her zaman bir “madde-parça”dır (*matterpiece*). Bu deneyimlenen şey bir “madde değildir” ve onu adlandırma biçiminden bağımsız olarak izleyicinin kendini maddeye açtığı “karşılıklı bir açılış”tır. Böylelikle form ve kalıplar parçalandığında madde de öznenin varlığında belirir ve ona ilişkin deneyimi yeniden biçimlendirir (Ginsberg, 2004, s. 3). Harabe, izleyiciyi keşfe davet eder ve izleyici onunla birlikte “deneyimler olarak yeniden doğar” (Ginsberg, 2004, s. 7, 8).

Bataille ise mimarlık ve ölüm arasındaki ilişkiyi şu şekilde yorumlar: “İdeal insanın mimarlıkta yansımaları form tekrarıdır. Bu tekrar mimarlığın zamansal ve ekonomik alanda mimarlığın baskınlığını sağlamasına yardımcı olur. İnsan kendini mimarlıkta tanır ve aynı şekilde, mimarlık da ideal insanı gösterir. Bu şekilde mimarlık insan ve kendi aracılığıyla kendini tekrar eder ve bu da entropi sürecinden çıkıştır... Mimarlık, uyumu somutlaştırarak zamanın dışında durmaya çalışır; çürümeyi ve bir şekilde kendi ölümünü reddeder” (Merle, 2009, s. 86-87). Mimarlık da bu bağlamda “zamanı sürdürmeli, çürümeyi yok etmeli ve uyumu temsil etmelidir” (Merle, 2009, s. 87).

Zamana direnen beton modern dönemin önemli malzemelerinden biri olarak insan türü varlığının “en büyük kanıtı” olmuştur (Wigley, 2010, s. 7). Beton işlevsiz ve atıl kaldıktan sonra harabe haline gelen ve doğanın istila edip yok etmeye başladığı diğer malzemelerin aksine, taşıdığı maskesiyle başı ve sonu olan doğrusal bir devamlılık izlemez (http-2). Beton, tarihi yapıların gözenekli ve geçirgen taş malzemesinden farklı olarak “kolayca yıpranmayan”, “kaybolmayan” ve “anıtsal olarak parçalanamayan” bir malzemedir (Bruno, 2011, s. 80).

Betonun modern mimarlıkta yere baskınlık kuran durumu karşısında, atıl bırakılan ve harabe haline gelen betonarme yapılarda yerle kurduğu anlamsal ilişki nasıl yorumlanabilir? Doğanın hakim geldiği, zamanın ve işlevin dışlandığı ve son anlarına tanıklık ettiğimiz ve artık bir “mekan-olmayan” şey karşısında duyulan şaşkınlık mı? Bu ilişki İstanbul-Tekirdağ kıyı şeridinde Marmara Denizi ile karayolu arasında bulunan ve yoğun bir yeşil peyzaj dokusu ile çevrili olan ve zamana yenik düşen/düşmekte olan ve 1963-1980’li yıllar arasında inşa edilen dört adet betonarme modernist yapı Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri, Şeker Sigorta Tesisleri, Güneş Sigorta Eğitim Tesisleri ve Bağkur Dinlenme Tesisleri üzerinden irdelenebilir. Bu yapılar tam olarak harabe olma durumuna gelmemiş olsalar da, yapıların “harabe”ye ilişkin bir tartışma alanı şeklinde ele alınarak zamana karşı direnç gösteren, değişim ve adapte olabilmeye durumları bağlamında yerle kurdukları ilişki üzerinden fenomenolojik bir yaklaşımla okunmaktadır. Bu yapılar Tekirdağ’ın az sayıdaki geç modern dönem mimari mirası içinde önemli görülmektedir. Tekirdağ’da tesadüfen karşılaşılan bu yapılar, gelecekte yıkımı gerçekleşen ya da zamanla çürümekte olan birer modern dönem yapısı olarak bir izleyicinin (*voyeur*)¹ varlığına dikkat çekmektedir. Bu dört yapı, aynı zamanda Bernard Tschumi’nin Villa Savoye’un II. Dünya Savaşı sonrasında harabe haline gelmesi karşısında yaşadığı şaşkınlık ile kaleme aldığı ve on iki adet kartpostaldan oluşan “*Advertisements for Architecture*” (*Mimarlık için İlanlar, 1976-1977*) adlı çalışmasını modernin harabeleri bağlamında yeniden gündeme getirmiştir.

1.1. Harabeye Bakış

Harabe (*ruin*) kelimesi, Arapçada “eski yapı”, “yıkılmış, yıkılmaya yüz tutmuş yapı veya

kent, yıkı” (Hasol, 1998, s. 198); Latince’de ise “düşmek” anlamına gelen ve ruere’den türetilen *ruina*’dan gelmektedir. Harabe, “kendi başına bir son değil yaşam döngüsünün bir orta noktası” ve “fiziksel parçalanma veya imha edilme durumu” olarak tanımlanmaktadır (http-2).

Rönesans Dönemi’nde harabe, Antik Yunan ve Roma harabelerinde yer alan yazılı bilgilerin bir kaynağı olarak görülmüş; büyük afetler ve yıkımlar karşısında duyulan karmaşayı aşmaya yardımcı olan süblim (yüce) estetiği ile ilişkilendirilmiştir (http-3). Harabe ve süblim arasındaki ilişki, Edmund Burke’nin “*Philosophical Enquiry into the Origins of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*” (1823) kitabında da belirttiği gibi harabelerden alınan “keyif” ile ilgili olup bedeninin “mekanik yapısından veya doğal çerçevede ve zihin yapısı”ndan kaynaklanmaktadır (Burke, 1823, s. 55). Burke, bu kavramı bir çeşit merhamete yönelik bir eğilim olan “sempati bağı” (*sympathy of bond*) ile ilişkilendirmektedir (Burke, 1823, s. 57).

Rönesans Dönemi’nden itibaren ise harabe modern miras kavramıyla da ilişkili olarak birçok hümanist ve sanatçı tarafından ele alınmıştır. 17 ve 18. yüzyıllardan başlayarak estetik kalıntılar, peyzaj resimlerinin arka planlarını süslemeye başlamış ve bahçe tasarımı için fon olarak kullanılmıştır. Aydınlanma Dönemi’nde ise harabe ve kalıntılar daha fazla önem kazanmış, yalnızca geçmiş döneme ait bir kayıt olarak değil aynı zamanda kendi başına var olan özerk bir nesne olarak da ele alınmıştır (http-4). Romantik Dönem yazar ve düşünürlerinden Friedrich Schlegel’e göre, eski eserler harabe durumuna geldiklerinde parçalı bir hale gelirken; Dillon’ın bahsettiği gibi modern yapılar ise kökeni itibarıyla parçalı bir düşüncenin temsili olarak sürecin en başında parçalıdır. Benzer şekilde

¹Voyeur, bu makalede Beatriz Colomina’nın “*Mahremiyet ve Kamusallık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*” kitabında da bahsettiği biçimde, bir diğeri bakışı ya da “dikizci bakış” anlamında kullanılmıştır (Colomina, 2009).

harabenin edebi yansımaları ya da harabenin bir parçası, bütünden daha değerli görülerek sanatsal yaratımın bir sembolü haline gelmiştir (http-3).

18. yüzyılda romantizmle birlikte harabe düşüncesi ve ona duyulan tutku özellikle Avrupa sanatında birçok edebiyatçı, sanatçı, mimar ve peyzaj mimarı tarafından ele alınmıştır. Sanatta harabe ideolojisinin yaratımı “çürük pitoresk” (*picturesque rot*) düşüncesi bağlamında ele alınmış (http-5); harabe, romantik bir büyülenme aracı olarak görülürken hem doğal afet, hem de insan tarihinin felaketlerinin bir yansıması olarak değerlendirilmiştir (http-3). Harabe halindeki yapıları belgeleme pratikleri yine bu yüzyılda Giovanni Battista Piranesi'nin Roma tasvirlerini konu aldığı gravürlerinde belirmiştir (Howe, Piranesi ve Hofer, 2010, s. 32; Ledbury, 2016). Bir ressam ve matbaacı olan Piranesi, antik Roma'dan etkilenerek “*Hayali Zindanlar*”da (Carceri d'Invenzione, 1742) harabenin şiirsel ve estetik yorumuyla gravürlerini yapmıştır. Piranesi, gravürlerinde Roma hamamı, saray, sarnıç ve harabe haline gelen bazilikalarda bulunan kemerli iç mekanları (Howe, Piranesi ve Hofer, 2010, s. 32, 43) kuvvetli bir perspektif ile temsil etmiştir. Antik Roma'nın propagandası olarak beliren bu harabeler, seyahat anıları olarak hizmet vermenin yanı sıra romantikler için de mimarının doğa ve doğal süreçler ile bağlarını kurmasına yardımcı olur (http-6).

19. yüzyılda, mimari ve düşünsel yazında John Ruskin'in tarihsel koruma kavramını konu edindiği “*The Seven Lamps of Architecture*” (The Lamp of Memory) (1849), mimarlıkta yaşlanmayı ve yıpranmayı ele alır. Harabe, Ruskin'e göre pitoresktir (Ruskin, 1903, s. 241). Bir yapının ihtişamı da onun malzemelerinden çok “zamanında”, diğer bir deyişle insanlıkla olan temasında ve tanıklığında yatar. Bu aynı zamanda gizli bir sempati, onay ya da kınama şeklinde belirebilir (Ruskin, 1903, s. 233-234). Sigmund Freud ise “*Uygarlığın Huzursuzluğu*”nda

(*Civilization and its Discontents*, 1930)

harabelerin psikanaliz ile ilişkisine değinerek, zihinsel yaşamda bir zamanlar oluşan hiçbir şeyin yok olmadığını belirterek ve korumacılık bağlamında Roma örneğini verir. Harabeler, eski kentin yerini alarak, antik kentleri modern yapıların altında gömülü bırakmıştır. Bu bağlamda, Roma gibi tarihi ve katmanlı kentlerde antik dönemlerin kalıntıları ancak restorasyon ile ortaya çıkarılabilir (Freud, 1930, s. 16-17).

Sanat tarihçisi Alois Riegl ise eski eserler üzerinden bir değer sistematiği geliştirerek eserin anımsatma değeri; eskilik değeri, tarihi değer ve amaçlanmış anımsatma değerinden bahseder (Riegl, 2015, s. 88). Bu sınıflandırmaya göre, güncel değerler; “kullanım değeri” ve “sanat değeri” olmak üzere ikiye ayrılır. “Kullanım değeri”, bir anıtın pratik işlevini tarifleyen sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yaşantısına göre değişen nesnenin sürmekte olan işlevini ifade ederken “sanat değeri” ise bir anıttan alınan estetik hazzı belirleyen bir şeydir (Ceylan, 2015, p. 38). Sanat değeri de kendi içinde “yenilik” ve “görece sanat değeri” olacak şekilde kategorize edilir. “Yenilik”, eskilik değerinin tersi olarak öz sanat değerini tariflerken; “görece sanat değeri” ise çağdan çağa değişim geçirdiği için nesnel ve kalıcı olmayan ancak estetik üzerine eğitim görmüş bireyin alımlayabileceği görece bir değer olarak belirir (Ceylan, 2015, p. 38). Riegl'in ifade ettiği gibi yapılar kullanıcılarına güven veren işlevlerini yitirdiğinde ve “eskilik değeri”nin algısal olarak büyük bir yıkım etkisi yarattığında, yaptıklarında rahatsız edici bir izlenim bırakırlar (Riegl, 2015, s. 88).

20. yüzyılın ilk yarısında ise harabeye pitoresk bakış giderek etkisini kaybetmiştir (http-5). Harabe, 20. yüzyılda George Simmel (*Ruin*, 1911), Walter Benjamin (*The Arcades Project*, 1927-1940) (Benjamin, 2002), Rose Macaulay (*The Pleasure of Ruins*, 1953, 1966), Theodor W. Adorno (*Aesthetic Theory*, 1970) gibi düşünürler

tarafından yıkıntı kavramı üzerinden; 21. yüzyıl çağdaş kültürde ise Andreas Huyssen (*Nostalgia for Ruins*), Svetlana Boym (*The Future of Nostalgia, 2001, Off-Modern, 2017*) ve Brian Dillon (*Ruins, 2011*) gibi düşünürler tarafından ele alınmıştır. Mimarlık alanında ise modernite ve harabe, betonun ve malzemenin yok olmaya başlamasıyla kazandığı anlamsal ve belleksel sürece dair Adrian Forty, Jean-Louis Cohen, Mark Wigley, Sanford Kwinter, Antoine Picon, Katie Lloyd-Thomas ve Owen Hatherley tarafından ise “harabe estetiği” kavramı bağlamında tartışılmıştır. Bu yaklaşımların ortak noktaları ise harabeleri geçmiş dönem harabeleri (*off-modern ruins*) (Boym, 2017) ve modern harabeler üzerinden ayırarak harabe ve beton ilişkisine değinmeleridir.

1.2. Harabe ve Betonarme

“Harabe, doğanın zaferi değil; ara bir an, süreklilik ve çürüme arasında kırılğan bir dengedir” (http-3).

“*Ruin*” (1911) adlı makalesinde Simmel, harabenin büyüünü; insan elinden çıkan işlerin, tamamen doğanın bir ürünü olarak tanımlamasıyla açıklar (Simmel, 1958, s. 381). Simmel için harabe, geçmişe baktığı zenginliklerin hala muhtemel olduğu verimli bir anın karşılığıdır (Simmel, 1958, s. 382). Harabede, doğanın bakış açısıyla farklılaşmış yeni bir form belirir; ancak doğa daha önce malzemesi olduğu sanatı, bu kez bir malzemeye dönüştürmüştür (Simmel, 1958, s. 381).

Harabe bu bağlamda kozmik düzeni tersine çevirir. Kozmik düzende doğanın ve ruhun hiyerarşisi, “doğayı genellikle altyapı, deyim yerindeyse, ham madde veya yarı mamul ürün olarak gösterir;” “ruh” ise “biçimlendirici ve taçlandırıcı unsur olarak” görülür ve “ruh tarafından yükseltelen şey, dağın dış çizgisini ve nehrin kıyısını oluşturan aynı kuvvetlerin nesnesi haline gelir” (Simmel, 1958, s. 381). Harabenin

büyüsü ise, “doğal güçlerin etkisiyle ruhsal formun yok edilmesi”, tipik düzenin tersine çevrilmesi ve bir anlamda Goethe’nin doğa olarak adlandırdığı “iyi anneye” bir dönüş olarak hissedilmesinde bulunur (Simmel, 1958, s. 382).

Simmel, mimarlığı; ruhun iradesi ile doğa ve ilgili sorunların gerekliliği arasındaki mücadeleden anlaştığı yegane sanat olarak değerlendirir (Simmel, 1958, s. 379). Harabe Simmel’e göre, nostalji ile ilişkili bir nesnedir ve doğanın kendini gösterdiği bir intikamı olarak ortaya çıkar (Simmel, 1958, s. 379).

Walter Benjamin “*Pasajlar*” (*The Arcades Project*) kitabında, 19. yüzyılı harabe olarak değerlendirir ve Paris’in çürüyen alışveriş merkezleri üzerinden eleştirel-tarihsel açıdan harabeye değinir (Benjamin, 2002, s. 13). Benjamin, burjuvazinin kalıntılarında bahseden Balzac ve sürrealistlerin harabeye dair yarattıkları farkındalıklara değinerek harabeyi doğal ve sosyal açıdan ele alır (Benjamin, 2002, s. 13, 87). Çağdaşı Adorno ise kültürel bir peyzajın estetik algısını ve estetik keşfini, harabe kültürüne ve romantizme dayandırır (Adorno, 1997, s. 64).

Boym, 21. yüzyılda harabeye bakışı *ruinophilia* olarak tanımlar ve günümüzde harabelere olan ilgi ve eğilimin “yalnızca *neoromantik* bir bozukluk” veya özleme dair “iç manzaralarımızın bir yansıması” olmadığından bahseder. “Modern olmayan kalıntıları” (*off-modern ruins*) yeni bir keşif ve anlam üretme alanları olarak değerlendirir (Boym, 2017, s. 45). Harabe kelime olarak “çökmek” anlamına gelir: ancak Boym’un deyimiyle aynı zamanda geri kalanlar ve hatırlatmalar ile ilgilidir (Boym, 2017, s. 43). Harabeyle olan ilişkide geçmiştekinden farklı bir nostalji vardır ve bu nostalji “amacı sonsuza kadar anlaşılmaz ve ev özlemine anlamlandırmaya yönelik sürekli bir akıştır” (Boym, 2017, s. 43).

20. yüzyılın modern harabeleri “hayal

manzaramızı sürekli olarak değiştiren ve bozan ütopyik hayal gücünü hem altüst eder hem de uyarır” (Boym, 2017, s. 44). Harabeler “geleceği olan fragmanlardır” ve bütünlük, süreklilik veya mükemmelliği anımsatmasına rağmen algılayandan sonra da var olacaktır (Dillon, 2011, s. 11). Geçmişten farkı ise geçmişin harabeleri, fragmanlı hale gelmesine rağmen, modernin harabesi ise “aynı anda gecikmiş ve çağdaş” olduğundan dolayı “dokunaklıdır” (Boym, 2017, s. 44). Benzer şekilde Andreas Huyssen de mimari harabeleri, kelime anlamı itibarıyla bir anlamda eve karşı ve eskiden var olana duyulan özlem ya da acıyı tanımlayan nostalji kavramı “*nostos: ev, algos: acı*” ile ilişkilendirir. Bu anlamda mimari harabe, nostaljiyi tetikler ve “mekansal ve zamansal arzuların ayrılmaz kombinasyonunun bir örneği” haline gelir (Huyssen, 2006).

Bununla birlikte Dillon’ın da ifade ettiği gibi 20. yüzyılda ise atıl durumda kalmış sığınma merkezleri, sessiz dökümhaneler, boş sığınaklar ve metro istasyonları gibi çürüyen beton yapılarla gösterilen tutku ise fahılılaşmıştır. Bu yüzyılın harabeleri ise endüstriyel birer harabe olarak “kaybedilen bir bilginin imgesi, bastırılmış doğanın kaçınılmaz yeniden doğuşu ya da modernitenin basit bir nostaljisi” olmaktan öteye geçmektedir ([http-3](http://3)). Bu endüstriyel harabeler, “yasak veya tehlikeli alanlar olarak” “fantezi alanları” haline gelebildiği gibi üzerinde konuşulamaz ya da yasa dışı eylemlerin meydana geldiği yerler olabilirler. Böylelikle harabeler, böylelikle bir gözetimden ve bakışlardan kaçmak isteyenler için de cazibeye sahiptir (Edensor, 2005, s. 25).

Beton, aynı zamanda endüstri toplumlarını bölen politik ve sosyal çatışmalara rağmen, mimarlığın kamusal önem teşkil eden anıtları gerçekleştirmesini sağlayan temel malzemelerden biri olarak ortaya çıkmıştır. Betonun böylesi baskınlığı hem kamusal alanlarda hem anıtlarda

kendini gösterir. Yine büyük ölçekte sosyal konut yapılarında dünyanın birçok bölgesinde kullanılması, betonu bireysel ve kolektif yaşamı uzlaştırma konusunda mimarlığın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir (Picon, 2006, s. 16). Ancak aşınan beton (*weathering concrete*), harabe ve yok olmakta olan maddeye, diğer bir deyişle sona dair bir işarettir. Beton harabe haline geldiğinde daha görünür olmaktadır. Adrian Forty’in ifade ettiği gibi beton, doğal malzemelerden farklı olarak onlar gibi yaşlanmaz. Bir betonarme strüktür, tamamlanmadan önce bile eskimiş görünebilir ya da tam tersine kalıplandığı andan itibaren yıllar sonra bile sağlam olabilir. Beton, zaman içindeki bu öngörülemez davranışına bağlı olarak doğal olmayan bir şey olarak algılanır (Forty, 2012, s. 52).

Bu bağlamda beton “verimli, şekillendirilebilir ve her şekle sokulabilir” özelliklerinden dolayı madde üzerine düşünmek için iyi bir örnektir. Betonun sıvı haldeyken bile kendine özgü bir formu yoktur (Lloyd-Thomas, 2007, s. 44); dağıtılır, karıştırılır, dökülür, titreştirilir ve sertleştirilir. Buna rağmen, diğer tüm malzemelerle ortak bir şekilde bir araya gelebildiği için “yeni olasılıklar açar” (Wigley, 2010, s. 7). David Leatherbarrow ve Mohsen Mostafavi ise binaların dış hava koşullarının aşındırması tamamlanmadan eksik kaldıklarından bahseder. Ancak çoğu sentetik malzeme ise bu durumun tersine, bir süreliğine iyi görünür ve sonrasında sadece bozulurlar (Forty, 2012, s. 53). Mimarlık tarihçisi Cyrille Simonnet, “*Le béton, Histoire d’un Matériau: Economie, Technique, Architecture*” kitabında yıkıntı haline gelen betonun “yüce” olmasına rağmen, estetik olmadığını ve bu nedenden dolayı mimariyi hayal kırıklığına uğratma riski barındırdığını ifade eder (Forty, 2012, s. 52).

Auguste Perret, “mimarlığın güzel harabeler yapan bir şey” olduğunu belirtir (Collins, 1959,

s. s. 163). Walter Gropius ise “*The Development of Industrial Buildings*” (1913) adlı makalesinde yayımladığı Amerika ve Kanada’daki tarım silolarının fotoğrafları (Picon, 2006, s. 14) ve “*Internationale Architektur*” adlı fotoğrafik kitabında bu beton yapıların anıtsal etkilerini gösterir (Gropius ve Moholy-Nagy, 1925, s. 45, 52, 53). Le Corbusier betonarme tarım silolarını ve endüstriyel yapıları “*Vers une architecture*” (1923)’de ele alarak, (Picon, 2006, s. 14), bu yapıları Antik Dönem Mısır mimarisi ile karşılaştırarak form-işlev ve kütle-yüzey arasındaki ilişkiye yeni bir bakış olarak sunar (Le Corbusier, 1986, s. 21-25).

Le Corbusier’in 1932 tarihli “*Obus plan for Algiers*” planı betonun üstünlüğü ve hakimiyetine örnek olarak verilebilir. Böylesi projeler su kuleleri gibi büyük ölçekte kullanılan yapılarda olduğu şekliyle, Picon’a göre, “dünyasal (tellurik) çağrışımları ve plastik, cesur kütleleri oluşturma kabiliyetinden dolayı”, beton mühendislik işlerinde olduğu gibi içinde bulunduğu araziye kendini çarpıcı bir şekilde konumlandırıp yerleştirebilen bir mimari için uygun görülür (Picon, 2006, s. 16).

1940’lı yıllara gelindiğinde ise Le Corbusier’in Villa Savoye’unun başına gelenler ise şöyle özetlenebilir: Atıl durumda kalan Villa Savoye sanatçı William Blake tarafından fark edilir. Beyaz sıvaları dökülmüş, terasımı otlar bürümüş ve bir harabe haline gelen yapının durumunu “*Le Corbusier, Architecture and Form*” adlı kitabında anlatır. Benzer şekilde Nikolaus Pevsner “*Architectural Review*” dergisinde “harabiyetin Villa Savoye’a hiç yakışmadığını, taş yapıların aksine, duvarları beyaza boyanmış beton strüktürlerin eskidiklerinde göze hoş gelen harabelere dönüşmediklerini anlatır”. Beyaz yüzey üzerinde oluşan çatlaklar nedeniyle, betonun otoritesinin kırılacağı belirir

(Altınyıldız Artun, 2012, s. 135). Zamanın acımasız maskesi düştüğünde Bernard Tschumi, Villa Savoye’un bu anına tanıklık eder ve hayal kırıklığına uğrar. Tschumi’ye “göre “harabenin çekiciliği, yaşamı ve ölümü birlikte var etmesinde; gündelik yaşamın, insanın ve zamanın izlerini üzerinde taşımasındadır” (Altınyıldız Artun, 2012, s. 135). Tschumi, Bataille’in erotizm üzerine yazdıklarının etkisiyle, modernizmin dogmalarını ihlal edecek yeni bir mimarlık tasavvur edebilmenin aracı olarak erotizmi ve çürümeyi önerdiği bir tür mimarlık manifestosu olan, “*Advertisements for Architecture*” (Mimarlık için İlanlar)’da Villa Savoye’a değinir (Altınyıldız Artun, 2012, s. 137).

Bu kartpostallarda, manifeste bir tutum ile modernitenin harabe olma durumu çelişkili birer kavram olarak ele alınır.² Çürüme, zaman, ihlal etme, duygusallık, erotizm, halatlar ve kurallar, fragmanlar ve maskeler gibi konulara odaklanan kartpostallarda mimari temsil ile gerçek yaşam arasındaki ayrımı ele alınır. Bu kavramlardan ihlal etme örnek olarak Villa Savoye’da belirir (Jormakka, 2005, s. 295). İhlal etme konusunda ise Tschumi, mimarlığın sadece toplumun ondan beklentilerini çürüttüğü-inkar ettiği ve tarihin onun için kurduğu sınırlara karşı geldiği zaman var olduğunu ifade eder (Tschumi, 1996, s. 74; Jormakka, 2005, s. 308).

Macaulay, insanın harabeye olan tutkusunun ve zevkinin ilk olarak düşmanlara karşı zafer, ahlaki yargı, intikam ve savaşın şiddetli heyecanı ile ayrılmaz bir şekilde karıştırılmış olabileceğini ileri sürer (Macaulay, 1966, s. 1). Harabe, II. Dünya Savaşı döneminde Albert Speer’in geleceğin Germania kenti için planladığı mimari dilde yer alır. “Harabe değeri” (*A Theory of Ruin Value*) için tasarlanan kent, Roma’nın harabe kent modelinden referansla modern yapıların gelecekte bir “gelenek köprüsü” oluşturmak için

²Colomina’nın Bernard Tschumi’den aktarımıyla, bu ilanlar aynı mimari ürünlerin ya da gündelik tüketim nesnelere ilişkin ilanlarına benzer şekilde “parlak illüstrasyonun ötesinde bir şey” ya da diğer bir deyişle mimarlığa dair bir arzuyu tetikler (Colomina, 2002, 218).

uygun olmadığı savına dayanır (Speer, 1970, s. 56). Owen Hatherley, bu mimariyi psikotik “ölüm güdüsü” taşıyan ve “gelecek nesillerin görüşünü inşa etmenin, bir anlamda cesedin canlı bedenden önce tasarlandığı kadar gülünç derecede içselleştirildiği bir ölüm dürtüsü mimarisi” olarak yorumlar (Hatherley, 2008, s. 49).

Edward Hollis'e göre, mimarlar tasarladıkları yapıların kendi dehalarını anımsatacağına dair bir beklenti içindedirler ve dolayısıyla da yapılarının sonsuza dek değişmeyeceğini ummaktadırlar (Hollis, 2009, s. 6). Ancak bir yapı, inşaatı tamamlandığı anda yaşamaya başlar. Binaların da aynı insanlar gibi yaşamları vardır ve kalıcı olduklarına dair olan his bir yanılsamadan ibarettir (Hornstein, 2011, s. 81). Yapıların her daim aynı yerde bulunacağına dair algı yerine, bir yapının bir ömrünün olduğunun kabulü; onu insanın kendi ölümüyle olan yüzleşmesine yakınlaştırır (Hornstein, 2011, s. 82).

2. TEKİRDAĞ'DA BETON HARABELER

Modern mimarlıkta, beton ve harabe arasındaki yakın ilişki Tekirdağ kenti üzerinden okunabilir. Tekirdağ'ın modern mimari mirası içinde yer alan erken Cumhuriyet dönemi yapıları, geleneksel kent merkezinin içinde; 1920'li ve 1960'lı yıllar arasında inşa edilen önemli idari ve sivil mimari örnekleri ise kent merkezi etrafında yer alır. Ancak kentin kıyı ile kopuk olan ilişkisinde, İstanbul-Tekirdağ karayolu üzerinde bulunan bazı kıyı yapıları bu ayrımlaşmayı daha da arttırır. Kentte geç modern döneme ait çok fazla yapı olmamakla birlikte, Maruf Önal'ın inşa edilememiş olan 1982 tarihli Tekirdağ Belediyesi Kıyı Otel ve 1969 yılında İstanbul-Tekirdağ karayolu üzerinde bulunan ve Necmi Üstünel tarafından tasarlanan ve 2015'te yıkılan Salat Yağ Fabrikası sayıca az olan kıyı mimarisine örnek olarak verilebilir. Ancak bu yapıların yanısıra, Tekirdağ-Marmara Ereğlisi karayolu üzerinde yer alan ve 2000'li yıllardan itibaren

sahipleri tarafından atıl durumda bırakılan, akıbetini bekleyen ya da işlev değiştirmiş, kıyı peyzajı içinde zaman ve yer bağlamında yarattığı farklılık ile dikkat çeken dört adet modernist yapı betonun zaman içindeki değişim izlerini ortaya koyar ve bu bağlamda diğer tatil sitelerinden farklılaşır. Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri, Şeker Sigorta Tesisleri, Güneş Sigorta Eğitim Tesisleri ve Bağkur Dinlenme Tesisleri giderek ayakta kalabilme, zamana direnebilme ve yok olma arasında belirsiz bir sınırdaki yer alır. Bu yapılar, içinde buldukları yeşil peyzaj dokusu ve yoğun rutubet etkisi ile çevrelerinde güçlü bir kontrast yaratır.

Bu nedenle karayolu üzerinden tesadüfi olarak fark edilebilen bu yapılar, kıyı şeridi boyunca yer alan yeşil bir peyzaj dokusunun içinde kamufle olur. Ancak peyzaj dokularının farklı olması nedeniyle ve mevsimsel olarak ağaçların yaprak dökmesiyle fark edilir bir hale gelirler. Bu ise, Villa Savoye'un anıtsal bir özerklik talep eden plastik etkisinden ilk etapta uzaktır. Bu yapılar, Villa Savoye'da olduğu gibi etrafında yürüyerek keşfedilebilen monolitik bir karşılaşmadan farklı olarak ancak bir izleyicinin bakışı ve yönelimi ile fark edilebilir. Ele alınan bu yapılar, onları çevreleyen peyzajın etkisiyle de Ginsberg'in harabeler için ifade ettiği biçimde, “dokunulmayı” ve “içine yürüme deneyimini teşvik eder” (Ginsberg, 2004, s. 4).

Bu yapılar arasından sadece Şeker Sigorta Tesisleri restore edilerek yeni bir işlev kazandırılmış, diğer yapılar ise gerek buldukları alanda gerekse iç mekanlarında bırakılan ve yıllardır kullanılmayan mobilyalar aracılığıyla zamanın durduğuna dair bir iz olarak ve her an sakininin ya da kullanıcısının geleceği anı bekler gibidir. Bu mekanlar, Colomina'nın gözlemiyle Villa Savoye'un iç mekan fotoğraflarında da Le Corbusier'e ait olduğu düşünülen ve masanın üzerinde bırakılmış bir fötr şapka ve gözlüğün sahibinin

az sonra belireceğine dair bir izlenim uyandırır (Colomina, 2009, s. 289).

Çelik Alatur³ ve Şadi Şarman tarafından bir sosyal tesis olarak tasarlanan Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisi (1969-1972) (Alatur, 1970a), bir sayfiye alanı olarak yaz aylarında kullanıldıktan sonra 2007 yılında yönetsel değişimlerden dolayı işlevsiz ve atıl olarak bırakılır. İnşa edildiği tarihten bugüne dek büyük bir değişiklik geçirmemiş olan bu yapı, her geçen gün rutubetin yoğun etkisiyle yıpranır. Yapının sınırları kuzey cephesinde karayolu, doğu cephesinde bataklık, dere ve sazlık ile batı yönünde ise daha sonraki yıllarda inşa edilen yazlık siteler olarak belirgin bir hat çizer. Yapı; ikamet blokları, gazino binası, kamp alanı, açık spor ve rekreatif alanları, kumsal ve otopark ile betonarmenin ilk uygulama alanlarından biri olarak bilinen dairesel kesitli ve ayaklı bir su deposundan (su kulesinden) oluşur. Doğu yönünde yapılması planlanan ikinci grup ikamet bloklarının yerine, bu blok grubuna ait zeminde var olan hat üzerinde açık bir alan yaratmak üzere bir parapetin inşa edildiği görülür. Bu alana, daha sonraki tarihlerde yapıldığı tahmin edilen betonarme bir satış ünitesi eklenir. Bunların dışında açık alan düzenlemesinde yer alan gölgelikler, çocuk oyun alanı ile arazinin kuzeydoğusunda yer alan gölet ve kıyı alanındaki mendirek ve iskele zamanla yok olur. Yapı, birbirinden bağımsız üniteler ve bağlantı koridoru ile etkileşime olanak tanıyan boşluklu bir dil ile kıyı alanını kamp alanı ile ilişkilendiren pilotilerle yerden kopartılmışlık ve hafiflik etkisi yaratır. İkamet bloklarının iç mekanlarında yalnız işlevsel bir dil hakimdir; salon/yatak odası, açık mutfak, ek yatak odası, W.C. ve güneye açılan balkonlar ve onları gizleyen saz gölgelik paneller cephede boşluklu bir etki yaratır.

Yerleşimde tasarlanan dil birliği, sosyal, sportif ve rekreasyonel faaliyetler ile açık yeşil alan ve peyzaj düzenlemelerinde mimari mekan ile sağlanan organik karakter ön plana çıkar. Birimler arasında merdivenlerle sağlanan boşluklu geçişler ve kısmi olarak yerden koparılmaya etkisi yaratan bağlantı koridorları; zemin katta kamp alanıyla sahil arasında pasaj ile sağlanan ve ikincil bir işleve de olanak tanıyan boşluklar görsel bir süreklilik sağlar. Planlanan ikamet gruplarından doğu yönünde yer alan ikinci blok inşaatı ise başlamadan eksik bırakılır (Özdamar, 2014; Özdamar, 2016; http-7; Alatur, Özdamar, Kopuz ve Güney, 2019). Yapının alt kısımlarında bulunan ve bodrum kattaki rutubeti azaltmaya yarayan boşluklu tuğlalar, bu boşluk etkisini arttıran ve bir anlamda yapının yok olma potansiyeline dair bir iz yaratır. Yoğun rutubetin etkisiyle yapının taşıyıcı sisteminde, bodrum kat ve dış duvarları ile gölgelik elemanlarında oluşan hasarlar bu yok oluşu hızlandırır (Görsel 1-4).

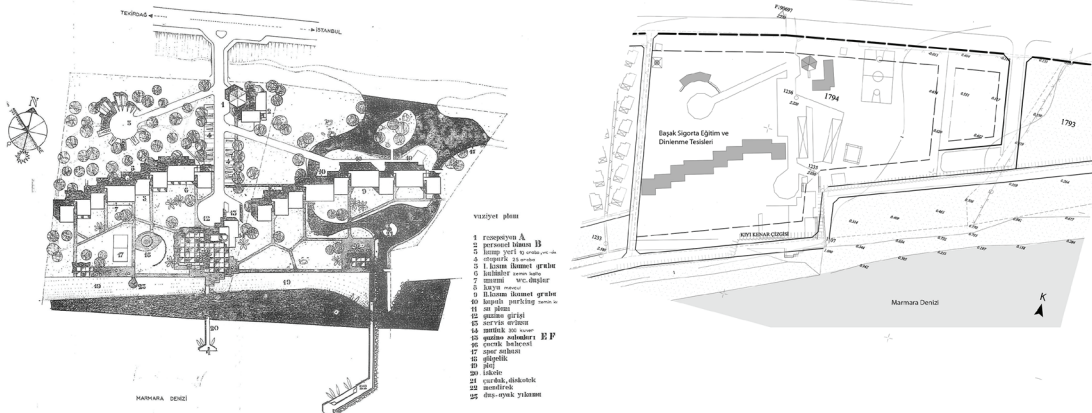


Görsel 1. Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisi, 20.000 m² (Özdamar, 2016).

³Yapının başlıca mimarı olan Çelik Alatur, mimarlık pratiğine Türkiye'den sonra 1956-64 yılları arasında Paris Şehircilik Enstitüsünde ve çeşitli mimarlık atölyelerinde çalışarak devam eder (Alatur, 1970b, s. 124). Alatur'un bu deneyimi, etkisini Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisi'nde Le Corbusier'den esinlenme şeklinde belirir.



Görsel 2. Yoğun rutubetin etkisi (Özdamar, 2016).



Görsel 3. 1970 ve 2014 yılına ait vaziyet planı, 7300 m2 (Alatur, 1970a: Çorlu Belediyesi Arşivi, 2014).

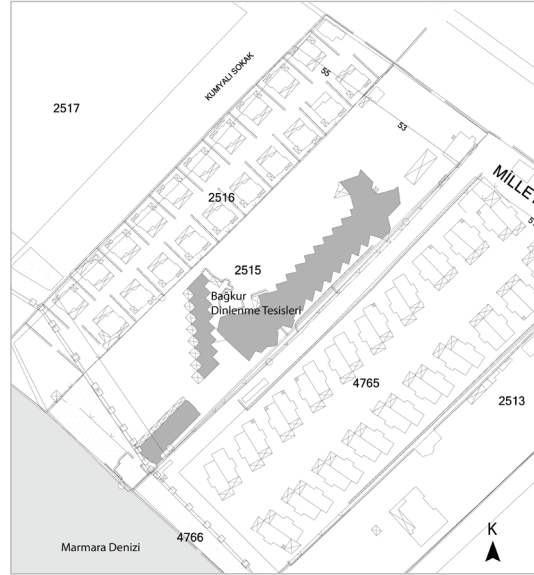


Görsel 4. Gazino binasından sahile bakış (Özdamar, 2016).

Kısmi olarak harabe haline gelen diğer bir yapı ise dışarıdan bakıldığında fark edilemeyecek kadar yoğun bir peyzaj dokusu içinde yer alan ve 1970'li yıllarda inşa edilen Bağkur Dinlenme Tesisleri'dir. Yapı, gerek açık alanda bulunan sosyal aktivite ve toplanma alanlarıyla gerekse doğanın içinde manzarayı baskılamayan ve gizlemeyen bir dil ile çevresinden belirgin bir şekilde farklılaşır. İki farklı blok halinde ve doğu-batı yönünde denize dik bir şekilde konumlanan yapı, tek katlı sıra ev bloğu ve iki katlı balkonlu bir bloktan oluşur. 20 adet odadan oluşan şaşırtmalı cephe düzeni ile büyük blok, dairelerin bitişik nizamda gönye balkon çıkmaların etkisini sönmüleyen tekil bir kütlede oluşur ve güney yönünde bulunan bir lokal-sosyal tesis bloğu tarafından kesintiye uğrar. Küçük bloklardan oluşan kütlelerin her daire girişinin önünde, girişi tanımlayıcı nitelikte yüksek bir çam ağacı ve ortak alanın giriş kısmında bulunan taş duvardaki elinde mum tutan köylü kadın ile balıktan oluşan taş rölyef ön plana çıkar⁴ (Görsel 5-7).



Görsel 5. Bağkur Eğitim ve Dinlenme Tesisleri (Özdamar, 2016).



Görsel 6. Vaziyet Planı (http-8; Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2014).



Görsel 7. Denize dik konumlanan yapılar ve peyzaj bağlantıları (Özdamar, 2016).

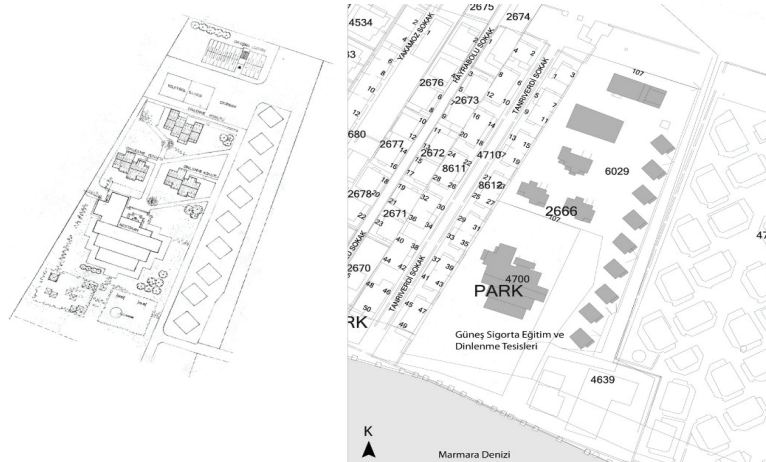
⁴Yaklaşık 10 yıldır atıl durumda bırakılan yerleşimin öğretmen eğitim tesisi, yaşlılar evi (yurdu) ya da uygulama oteli olarak yeniden yapılması planlanıyor.

Marmara Ereğlisi kıyı şeridinde yer alan bir diğer yapı ise 1983 yılından önce inşa edilen Güneş Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri'dir. Yapıdaki cepheden plastik bir eleman olarak bağımsızlaştırılan merdivenler, cam küpeştelere ve onları çizgisel sınırlar güçlü bir kontrast yaratır. Mekana karakteristik katan ahşap doğramalar, gölgelik ve saçaklar Adolf Loos'vari bir yalınlık izlenimi yaratır. 8 odalı bir dinlenme konutu, 4 dairesel dinlenme konutu, 2 katlı 8 adet blok, lojman ve restoran binasından oluşan alanda merdiven holünün ışıklıkları, kaldırımı olmayan bu yapılarda topraktan çıkan bir bitki gibi dikey

ve parçalı bir ilişki yaratır. Evlerin denize bakan güney cephesinde minimalist doğrama detayları ve geniş cam yüzeyleri dikkat çeker. Yapının tasarımında beliren ana kavramlardan yerleşimin ekonomik olması ve montaj olması, kolay imal edilebilmesi gibi kriterler yapının dilinde kısmen okunaklı hale gelir. Doğu yönünde tekil ünite şeklinde tasarlanan evler daha öncesinde yapılır, sonrasında inşa edilen kısımlar ise Güneş Sigorta'nın danışmanlığını da yapan mimar Nilgün Kıyak tarafından tasarlanır (Kıyak ve Özdamar, 2016) (Görsel 8-11). İçine girilemeyen, bir ev gibi içinde her daim kalınmayan ve bu



Görsel 8. Güneş Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri (3160 m², toplam alan 6495 m²), İstanbul-Tekirdağ karayolundan görünüm, 2016 ([http-9](http://9)).



Görsel 9. Vaziyet Planı, 1980'ler ve 2016 (Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2016).



Görsel 10. Kuzey yönünde bulunan konaklama birimlerine ait görseller (Özdamar, 2016).



Görsel 11. Restoran yapısı ve orijinal çiziminde (solda) görülen kırmızı uzay kafesten geriye kalanlar, 1970'ler (Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2016; Özdamar, 2016).

anlamda mahremiyet olgusunun bir evde olduğu kadar kuvvetli olmadığı bu yapı; bir anlamda, Rachel Whiteread'ın Londra'da yerleştirdiği ve ev mekanını bozuma uğrattığı "House" (1993-1994) işini anımsatır. Whiteread, inşa edilmiş gerçek bir konutun iç mekanını betonla doldurarak, evin kendisini iç mekandan soyar ve bağımsızlaştırır. Bu anlamda evin mahremiyeti gibi eve dair görünmez olan dışa sızar. Whitehead, boş olarak düşünülen ve ihmal edilmiş olan iç mekanı, bir anlamda "kalıplar" (Hornstein, 2011, s. 84). Bu bağlamda ev hayatı, cinsiyet, yer ve mekan iç içe geçer ve içeride gizli olan mekanlar, hikayeler ve olgular mekanın rölyefi üzerinden kamusallaştırılır. Mekan, bu anlamda bir voyeur'a ihtiyaç duyar (Hornstein, 2011, s. 10, 84). *Voyeur*, burada kuzey cephesinde yer alan

karayolundan hızlı geçen aracın içinden bakan bakıştır. Giriş binası da kuzey yönünden bakan voyeur'a bakmaktadır. Yapının kuzeybatısında yer alan bir ağaç ve ayaklı su deposu, alanın sınırlarını belirgin hale getirir. *Voyeur*, donmuş ve dışlaştırılmış bu mekana hiçbir zaman dokunamayacak gibidir. Ancak yerleşim alanının içine girildiğinde insan ölçeğinde burayı daha uzun süre deneyimleyen bir ziyaretçinin etkileşimiyle yapılar deneyimleyene bakmaktan vazgeçer.

Harabe haline gelmeden ayakta kalabilen tek yapı ise Alpullu Şeker Fabrikası'nın Marmara Ereğlisi'nde işçi konutları olarak 1960'lı yıllarda inşa edilen Şeker Kamp Tesisleri'dir. Bu yapı, diğer yapılardan farklı olarak kış aylarında

konaklama yapılan bir öğrenci yerleşkesi ve yaz aylarında ise tatil yapanlar tarafından kullanılan kamping ve sosyal tesis içeren 36 adet tek aile evinden oluşur. Eğimli bir araziye birbirinden bağımsız olarak yerleştirilen evler yoğun bir peyzaj dokusu içinde yer alır. 1980’li yıllarda atıl durumda bırakılan evler 2011’de tek aile evleri olarak tasarlanan binalar arasına ilave edilen ek ünitelerle birleştirilerek otel birimine dönüştürülür (Temiz ve Özdamar, 2016). Evlerin yanında bulunan mevcut bir çam ağacına inşa edilen bir ağaç ev ise yapıdaki ahşap olan her detayın ağaçla birlikte büyüyüp değişime uğradığı bir mekansallık yaratır. Ağaç ev, daha az kullanıldığı kış aylarında ise kendini kıyı yapılarına özgü bir kendiliğindenliğe ve zamana teslim eder (Şekerkamp, 2016) (Görsel 12-13).

Yapının sanat değeri ise Ceylan’ın (2015, s. 38) Riegl üzerinden yaptığı yorumla “tarihi değer” ile çelişkili hale gelmez. Bunun nedeni ise tarihi değerın bir anıtın ya da yapının “özgün haline dönmesini talep ettiğinde”, “anıtı yapılan

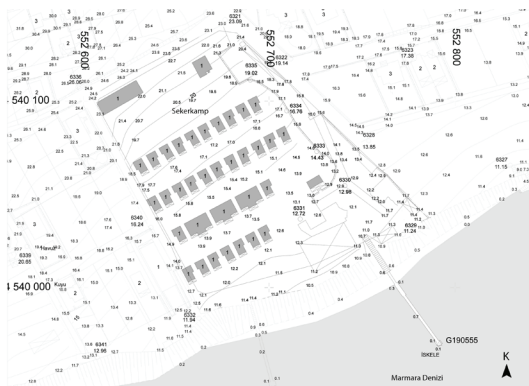
rökonstrüktif müdahaleler tatmin edici bir sanat değerine sahip ol[masıdır]”. Sanat değeri, nesneye doğrudan bağlı olmakla birlikte, “doğanın işleyişinin, zamanın geçişinin ve “hayat döngüsü”nün temsilcisi olarak “eskilik değeri” ise nesneden bağımsız” olmaktadır.

Bu dört yapı, sahil ile ilişki kurmaktan çok kendine referans veren bir dil ile çevrelerinden bir farklılık yaratarak yere özel olma özelliğini çelişkili bir şekilde vurgular. Ağırlıklı olarak sigorta firmalarının çalışanlarının yaz aylarını geçirdikleri bu tesislerde betonarmenin “kalıcı” olduğu izlenimini yansıtan güçlü dil, yapıların içinde buldukları ve yaprak dökmeyen ağaçları da içeren peyzajla kuvvetli bir kontrast yaratır. Bu yapılarda peyzaj statik ve dinamik bir öge olarak yapıların yıpranmasıyla birlikte daha belirgin hale gelir.

Statik açıdan, yapıların parsel sınırlarını belirleyen ve genellikle kuzey-güney doğrultusunda uzun bir sıra halinde yerleştirilmiş olan yaprak dökmeyen çam ağaçlarının kış



Görsel 12. Şeker Kamp yerleşimi ve 51 adet apart yapıdan biri (13,526 m²) (Bir, üç ve dördüncü fotoğraflar (http-10; İkinci fotoğraf (Özdamar, 2016).



Görsel 13. Şeker Kamp yerleşim planı (Süleymanpaşa Belediyesi Arşivi, 2016).

aylarında kullanılmayan bu yapılara “her daim hayatta kaldıkları izlenimi” verir. Bu dil, Tekirdağ’ın 1960-1980 yılları arasında inşa edilen sahil yapılarında gözlemlenen dokuya da benzer bir şekilde; yapıların içinde buldukları tarla ya da peyzajdan “ansızın” bağımsızca yükselen yapılar halinde olması ile benzerlik gösterir. Çevrelerinde duvar, parapet, çit gibi sınırlayıcı elemanların olmamasından dolayı yapılar içinde buldukları tarla ya da zeminde çevre ile peyzaj arasında güçlü bir kontrast yaratan belirgin bir mekansal sınır çizer. Bu bakış, Riegl’in ifade ettiği “nesnenin pratik işleviyle —dolayısıyla onu içeren fiziksel varlığıyla— konulmasını talep eden kullanım değeri”, “nesnenin özgün halini ele geçirmeye çalışan *tarihi değer* ve nesnenin doğa yasalarının tahripkar gücüne boyun eğmesiyle ortaya çıkan *eskilik değeri* ile çelişir” (Ceylan, 2015, s. 38). Buradaki peyzaj yapıların varoluşundan bağımsız bir şekilde ve tasarımcılarının onları konumlandığı şekilde bulunur. Dinamik bir peyzaj ögesi olarak, doğanın insan yapımı malzeme ve tasarımı üzerindeki güçlü etkisi ile yoğun nem ve bakımsızlıktan çürümeye başlayan yapıları istila etmeye başladığı görülür. Burada doğa, insan eliyle yaratılmış olanı istila eder ve galip gelmeye başlar.

Norberg-Schulz’un tanımladığı biçimiyle mimarlık bütün çevreyi görünebilir kıldığında varoluşsal bir boyuta ulaşır. Mimarlığın bir anlamda amacı “yerin ruhunu” somutlaştırmak; temel işlevi de yerin ruhunun bir anlamda farkındalığına işaret etmektir (Norberg-Schulz 1979, s. 23). Yer kavramı Relph’e göre, “coğrafi deneyimin naif ve değişken bir ifadesidir” (Relph, 1976, s. 4). “Bir eylem ve yönelim merkezi” olarak yer, Norberg-Schulz’a göre “varlığımızın anlamlı olaylarını deneyimlediğimiz bir odak” ve “aynı zamanda kendimizi yönlendirdiğimiz ve çevreyi ele geçirdiğimiz çıkış noktalarıdır” (Norberg-Schulz, 1971, s. 19). “Ele geçirme”

aynı zamanda bulmayı ya da sürprizli bir şekilde keşfetmeyi umduğumuz yerlerle de ilgilidir.” Yerler “tüm insani bilinç ve deneyimlerin yönlemsel yapılarına dahil edilmiştir” (Relph, 1976, s. 42). Yerin anlamı, bu bağlamda mekânın özü de “mekânı tanımlayan büyük ölçüde bilinçsiz yönlemsellikte yatmaktadır, insan varlığının derin merkezleri gibidir.” Yerin anlamı; konumdan, işlevden, toplumdaki, yüzeysel ve sıradan deneyimlerden gelmez (Relph, 1976, s. 423).

“Geçmişte hayatta kalmak, fiziksel olan yerle “iyi” bir ilişkiye olduğu kadar psikik bir duyuya da bağlı” (Norberg-Schulz 1979, s. 18) iken, doğal ve yapay sınırların ihlal edilmeye başlandığı bu yapılarda ise sınırları çözülmeye başlayan ve izleyici ile kurdukları bağımsız bir diyalogu ortaya çıkarır. Saçak ve gölgelik gibi elemanların yok olmaya başlaması, hem iç mekânın dışarıdan bakılma ve fark edilmesine dair bir davet uyandırır hem de iç mekândan dışarıda olma fikrine dair kuvvetli bir vurgu yaratır. Ancak yer ve yerleştirilen yapı arasındaki girift ve çelişkili ilişki yapıların mimari dili ile birlikte çoktan çözülmeye ve fragmanlı hale gelmeye başlamıştır. Bu bağlamda, harabe haline gelmekte olan bu yapılarda yerin ruhu harabe estetiğinden bağımsız olarak özgürleşen ve çözünen yapının öze dönüşünde görünür olmaya başlar. Yoğun nemin etkisi ve kıyı ile etkileşimlerinin zayıflaması nedeniyle, gün geçtikçe harabe haline gelmekte olan bu tesisler yer çekiminin etkisiyle bir çeşit formsuzluğa işaret eder ve öz, mimari form ve kalıplardan özgürleşir.

Bu yapılar aynı zamanda, Bicknell’in ifade ettiği gibi harabe ile “mimari hayaletler” arasında yer alır. Bicknell’in bu ayrımına göre, “harabelerde kalıntılar estetik bir bütünlük oluşturacak kadar ayakta kalırken” (Bicknell, 2014, s. 436), “mimari hayaletler”de ise geçmişte var olan ancak artık sadece “anılar, peyzaj, fotoğraflar, çizim ve resimler” (Bicknell, 2014, s. 435)

üzerinden kavranan bir temsiliyet bulunur. Harabeler ve mimari hayaletler arasında bir süreklilik vardır. Bir yapı, mimari hayalet haline gelmeden uzun bir süre harabe olarak kalabilir ya da her ikisi birlikte çok kısa bir sürede yok olabilir; ancak mimari hayaletler “daha az bedenseldir” (Bicknell, 2014, s. 436). Mimari hayaletler, harabelerde olduğu gibi bir “*memento mori*” durumuna hizmet verme olasılığı taşırlar (Bicknell, 2014, s. 440). Bu bağlamda Şeker Sigorta Tesisleri haricinde diğer yapılar gün geçtikçe harabe halinden mimari hayaletlere doğru yok olmaktadır.

Riegl’in sanat değeri bağlamında bakıldığında, yapılar bir çevrenin içinde onlara bakan bir öznenin varlığı olduğunda anlam kazanırlar. Yapıların değerini üreten ve bu değere yaklaşım biçimini oluşturan şey özne olarak belirir. Diğer bir yandan, mimarlık ancak etrafında dolaşarak kavranabilecek bir bütündür. Bununla birlikte mimari yapılar, sabit bir yerde bulunurlar (Goodman, 1985, s. 642-643) ve yeniden çerçevlendiğinde farklı bir etki yaratan bir tablonun ya da farklı salonlarda çalınabilen bir müzik eserinin aksine, mimari yapı içinde bulunduğu fiziksel ve kültürel bir ortama bağlıdır ve göreceli olarak bu etki yavaşça değişir (Goodman, 1985, p. 643).

Bir yapı, anlam ifade ettiği ve sembolize ettiği ölçüde bir “sanat eseri” olarak tanımlanır (Goodman, 1985, s. 643). Bu bağlamda Tekirdağ’da ele alınan bu modernist yapılar her ne kadar çevreden ayrımlaşma yaratan bir dile sahip olsalar da “Riegelvari” bir bakışla, artık onları anlamlandıran bir öznenin varlığından bağımsız bir şekilde “modern sanat iradesi taşımayan” bir dil ile varlıklarını sürdürür ve dinamik peyzaj öğeleri içinde zamanın ruhunun yapı üzerindeki izlerini gizli bir şekilde ölümüne dek taşımaya devam ederler.

SONUÇ

Betonun sağlamlık özelliği, onun her daim ayakta duran bir malzeme gibi algılanmasına ve dolayısıyla organik özelliklerinin göz ardı edilmesine neden olmuştur. Forty’in ifade ettiği gibi inşa edildiğinde eskimiş görünebilen ya da tam tersine kalıplandığı andan itibaren yıllar sonra bile sağlam olabilen bu öngörülemez davranışından dolayı “doğal olmayan” olarak algılanır. Zaman içinde doğallık maskesini yitiren beton, bu bağlamda bir anıt gibi yaşlanmayan ve parçalanamayan bir malzeme olarak görünür. Bireysel ve kolektif yaşamı uzlaştıran beton, aşındığında ve zaman ile doğaya yenik düştüğünde ise bir “son” ya da “çöküş” yerine, belki de süreklilik ve çürüme arasında kırılğan bir denge ve sürekliliğe ilişkin kozmik bir düzene işaret etmektedir.

Beton harabelere ilişkin bu yersiz algı, yok oluşun bir başlangıcı değil; belki de zaten insanın evsiz olma halinin bir göstergesi haline gelmektedir. Aşınan beton, doğal olan ve insan yapımı bir dünya arasındaki sınırları ihlal etmektedir. Bu bağlamda doğanın galibiyeti yerine, aktif birer katılımcı olarak izleyiler de harabenin varoluşsal değişimine tanıklık ederek bu değişime katılır.

Tekirdağ’ın geç modern dönem mimari mirası içinde tesadüfi olarak karşılaşılan ve harabe haline gelen tesisler ise kentin modern mimarlık ile olan geçmişine dair fragmanlı bir ilişkiye işaret eder. Yalın plan şemaları, cepheleri, piloti ve rölyefleriyle Tekirdağ’da giderek azalan geç modern mimari mirasın içinde bu dört betonarme yapı çevrelerindeki diğer yazlık sitelerden farklılaşırlar. Ancak bir izleyici ya da voyeur olmaksızın peyzaj dokusu içinde yok olduklarını belgelemenin güç olduğu bu yapılar sessizce akıbetini beklerken harabenin estetiği ya da tutkusundan çok izleyicilerini yaşanmış deneyimleri hatırlamaya davet ederler. Harabe olma sürecine tanıklık edilen bu yapılarda zaman donmuştur. Mimari dilleri itibarıyla fragmanlı

olmalarından dolayı bu yapılar, zaten en başından doğa ve insan arasında kesintili bir ilişki yaratırlar.

Yapıların karayolunun kenarında olması, belki de onun getirdiği hız olgusu nedeniyle zaten mekansal bir durağanlık yaratmak için elverişli bir ortam değildir. Bu yapılar, parçalı olmaları itibarıyla onlara yüklenen form, işlev ve estetik üçlemesinden, kalıplaşmış formlardan ve mimarlıktan özgürleşirler. Fiziksel ayrışma, zamanı askıya alır. İzleyicinin ve deneyimleyicinin tanıklık ettiği böylesine bir yıkım, yerden de bağımsızlaşarak yeni form ve deneyimler yaratır. Tasarımcılarının incelikle tasarladığı tüm detaylar ve malzemeler, birleştirici özelliklerini yitirerek bir çeşit kendiliğindenlikle doğaya tekrar geri dönerler. Bu anlamda süblim, estetik ve nostalji kavramları bağlamında bir son değil; yaşam döngüsünün ara kesiti olarak insan yapımı kusurlu bir dünyada varlığın özüne inmenin yolunu açarlar.

KAYNAKLAR

- Adorno, T. W. (1997). *Aesthetic Theory*. G. Adorno ve R. Tiedemann (Eds.). (Çev. R. Hullot-Kentor). London, New York: Continuum.
- Alatur, Ç., Özdamar, E. G. Kopuz, A. ve Güney, Ö. (2019). Çelik Alatur ile kişisel görüşme, 22 Mart 2019, İstanbul.
- Alatur, Ç. (1970a): Başak Sigorta Dinlenme Tesisleri, Tekirdağ. *Arkitekt*, 39, 3 (339), 128-131. <http://dergi.mo.org.tr/dergiler/2/213/2904.pdf>. (Erişim tarihi: 15.08.2014).
- Alatur, Ç. (1970b). Türkiye İş Bankası Dinlenme Tesisleri. *Arkitekt*, 03 (339), 120-127. <http://dergi.mo.org.tr/dergiler/2/213/2902.pdf>. (Erişim tarihi: 05.08.2014).
- Altınyıldız Artun, N. (2012). Mimarlık Nesnesi ve Başka Nesnelere. N. Altınyıldız Artun ve R. Ojalvo (Eds.), *Arzu Mimarlığı, Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek içinde* (119-153). İstanbul: İletişim.
- Benjamin, W. (2002). *The Arcades Project*. (Çev. H. Eiland ve K. McLaughlin). Cambridge, Massachusetts, London: The Belknap Press of Harvard University.
- Bicknell, J. (2014). *Architectural Ghosts*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 72 (4), 435-441. <http://www.jstor.org/stable/43282366>. (Erişim tarihi: 08.12.2018).
- Boym, S. (2017). *The Off-Modern*. London, New York: Bloomsbury.
- Bruno, G. (2011). *Modernist Ruins, Filmic Archaeologies*. B. Dillon (Ed.), *Ruins İçinde* (76-81). London, Cambridge, Mass.: Whitechapel Gallery. MIT Press.
- Burke, E. (1823). *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. London: Thomas M'lean, Haymarket.
- Ceylan, E. (2015). *Anıt Değerlerinde Dönüşüm: Alois Riegl ve Modern Anıt Kültü Üzerine A. Köksal (Ed.), Modern Anıt Kültü: Doğası ve Kökeni içinde* (7-45). Çev: E. Ceylan. İstanbul: Daimon Yayınları.
- Collins, P. (1959). *Concrete: The Vision of a New Architecture, A Study of Auguste Perret and His Precursors*. London: Faber and Faber.
- Colomina, B. (2002). *Architectureproduction*. K. Rattenbury (Ed.), *This is not Architecture, Media Constructions* (207-221). London and New York: Routledge.
- Colomina, B. (2009). *Mahremiyet ve Kamusalılık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. İstanbul: Metis.
- Çorlu Belediyesi Arşivi. (2014). *İmar ve Şehircilik Müdürlüğü, Haritalar*.
- Dillon, B. (2011). *Ruins*. London, Cambridge, Mass., Whitechapel Gallery: MIT Press.
- Edensor, T. (2005). *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*. Oxford, New York: Berg.
- Forty, A. (2005). *Concrete and Memory*. M. Crinson (Ed.), *Urban Memory: History and Amnesia in the Modern City içinde* (75-95). London and New York: Routledge.
- Forty, A. (2012). *Concrete and Culture: A Material History*. London: Reaktion.
- Freud, S. (1930). *Civilization and its Discontents*. London: Hogarth Press.
- Ginsberg, R. (2004). *The Aesthetics of Ruins*. Amsterdam and New York: Rodopi.
- Goodman, N. (1985). *How Buildings Mean*. *Critical Inquiry* 11 (4), 642-653. <https://www.jstor.org/stable/1343421>.
- Gropius, W. ve Moholy-Nagy, L. (1925). *Internationale Architektur 1*. München: Albert Langen Verlag.
- Hasol, D. (1998). *Harabe. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü içinde*. İstanbul: Yem.
- Hatherley, O. (2008). *Militant Modernism*. Ropley: Zero Books.
- Hollier, D. (1989). *Against Architecture: The Writings of Georges Bataille*. (Çev. B. Wing). Cambridge, Mass: MIT Press, October Books.
- Hollis, E. (2009). *The Secret Lives of Buildings: From the Ruins of the Parthenon to the Vegas Strip in Thirteen Stories*. New York: Metropolitan Books.
- Hornstein, S. (2011). *Losing Site, Architecture, Memory and Place*. Farnham, Surrey: Ashgate.
- Howe, J., Piranesi, G. B. ve Hofer, P. (2010). *The Prisons / Le Carceri*. New York: Mineola, Dover Publications.

- Huyssen, A. (2006). *Nostalgia for Ruins*. *Grey Room* 23, 6-21. www.jstor.org/stable/20442718 (Erişim tarihi: 12.04.2020).
- Jormakka, K. (2005). *The Most Architectural Thing*. T. Mical (Ed.), *Surrealism and Architecture içinde* (290-317). London and New York: Routledge.
- Kıyak, N. ve Özdamar, E. G. (2016). Nilgün Kıyak ile kişisel görüşme, 10 Ocak 2016, Tekirdağ.
- *Le Corbusier*. (1986). *Towards a New Architecture*. (Çev: F. Etchells). New York: Dover Publications.
- Ledbury, M. (2016). *Art versus Life: A Dissenting Voice in the Grande Galerie*. *Journal 18: A Journal of Eighteenth-century Art and Culture*, 2, Louvre Local. <http://www.journal18.org/866>. <https://doi.org/10.30610/2.2016.4> (Erişim tarihi: 01.01.2019).
- Lloyd-Thomas, K. (2007). *Jigging with Concrete, Matter and Form in the Making of Wall One*. A. Chandler ve E. Pedreshi (Eds.), *Fabric Formwork içinde* (42-53). London: RIBA Publishing.
- Macaulay, R. (1966). *The Pleasure of Ruins*. New York: Walker and Company.
- Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi. (2014, 2016). *İmar ve Şehircilik Müdürlüğü, Haritalar*.
- Merle, J. (2009). *Bataille's Writings: (Un-)framing the Transgression of Architecture's Limits*. *Edinburgh Architecture Research*, 85-92. <http://ace.caad.ed.ac.uk/ear2009/upload/pdfs/015>. (Erişim tarihi: 10.02.2016).
- Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space and Architecture*. New York, Washington: Praeger Publishers.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
- Picon, A. (2006). *Architecture and Technology: Two Centuries of Creative Tension*. J-L. Cohen ve G. M. Moeller, Jr. (Eds.), *Liquid Stone. New Architecture in Concrete içinde* (8-19). New York: Princeton Architectural Press.
- Relph, E. C. (1976). *Place and Placelessness*, London: Pion.
- Riegl, A. (2015). *Modern Anıt Kültü: Doğası ve Kökeni*. A. Köksal (Ed.). Çev: E. Ceylan. İstanbul: Daimon Yayınları.
- Ruskin, J. (1903). *The Complete Works of John Ruskin*. E. T. Cook ve A. D. O. Wedderburn (Eds.). London, New York: George Allen, Longmans, Green and Co.
- Simmel, G. (1958). *Two Essays*. *The Hudson Review*, 11(3), 371-385.
- Sotomayor, C. E. (2012). *Landscapes of the Living Dead: Reanimating The Ruin Through Terrestrial Micro-Materials*. *Design Ecologies*, Des 2(1), 49-67. https://doi.org/10.1386/Des.2.1.49_1.
- Speer, A. (1970). *Inside the Third Reich: Memories by Albert Speer*. Çev: R. Winston ve C. Winston. New York: The Macmillan Company.
- Süleymanpaşa Belediyesi Arşivi. (2016). *İmar ve Şehircilik Müdürlüğü, Haritalar*.
- Temiz, O. ve Özdamar, E. G. (2016). *Ozan Temiz ile kişisel görüşme*, 20 Ocak 2016, Tekirdağ.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press.
- Wigley, M. (2010). *Foreword*. C. Buckley ve M. Bell (Eds.), *Concrete in Transition içinde* (6-7). New York: Princeton Architectural Press.
- Özdamar, E. G. (Kasım 2014). "Çorlu Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri", X. Docomomo Türkiye Mimarlığında Modernizmin Yerel Açılımları, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Özdamar, E. G. (2016). *Kişisel Arşivi*.

İnternet Kaynakları

- *http-1: Philosophy of Architecture*. (2015, 09 Eylül). *Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive*. <https://stanford.library.sydney.edu.au/archives/win2015/entries/architecture/>. (Erişim tarihi: 11.10.2018).
- *http-2: Akande, D.* (2018, 05 Şubat). *Ruin as Ornament*. <https://www.sah.org/publications-and-research/sah-blog/sah-blog/2018/02/05/ruin-as-ornament>. (Erişim tarihi: 10.09.2019).
- *http-3: Dillon, B.* (2005). *Fragments from a History of Ruins*. *Cabinet*, 20: Ruins. <http://www.cabinetmagazine.org/issues/20/dillon.php>. (Erişim tarihi: 03.10.2019).
- *http-4: Lind, T.* (2020, 22 Haziran). *The Ruin as Monumental Object in European Architecture*. *Encyclopédie pour une Histoire Nouvelle de l'Europe*. <https://ehne.fr/en/article/european-art/monument/ruin-monumental-object-european-architecture>. (Erişim tarihi: 15.11.2020).

- [http-5: Dillon, B. \(2012, 17 Şubat\). Ruin Lust: Our Love Affair with Decaying Buildings. https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/feb/17/ruins-love-affair-decayed-buildings.](http://www.theguardian.com/artanddesign/2012/feb/17/ruins-love-affair-decayed-buildings) (Erişim tarihi: 11.10.2019).
- [http-6: De Silva, S. \(2014, 15 Ağustos\). Beyond Ruin Porn: What's Behind Our Obsession with Decay? https://www.archdaily.com/537712/beyond-ruin-porn-what-s-behind-our-obsession-with-decay.](https://www.archdaily.com/537712/beyond-ruin-porn-what-s-behind-our-obsession-with-decay) (Erişim tarihi: 11.11.2018).
- [http-7: Anonim. \(1998\). Başaksigorta Anılda. https://docs.google.com/file/d/0B_rE4KuZd77RWnIGSktUUHhIN3M/edit.](https://docs.google.com/file/d/0B_rE4KuZd77RWnIGSktUUHhIN3M/edit) (Erişim tarihi: 11.12.2014).
- [http-8: Google Map. \(2016a\). Marmara Ereğlisi, Yeniçiftlik. 40°59'18.4"N, 27°51'03.9"E. https://goo.gl/maps/kTqQqpVumSizMgGA.](https://goo.gl/maps/kTqQqpVumSizMgGA) (Erişim tarihi: 12.12.2016).
- [http-9: Google Map. \(2016b\). Güneş Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri. 40°59'39.7"N, 27°50'21.9"E. https://goo.gl/maps/rH4TaYE9u4KaBxxe6.](https://goo.gl/maps/rH4TaYE9u4KaBxxe6) (Erişim tarihi: 12.12.2016).
- [http-10: Şekerkamp. \(2016\). http://sekerkamp.com/.](http://sekerkamp.com/) (Erişim tarihi: 11.04.2015)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Başak Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisi (Özdamar, 2016).
- Görsel 2. Yoğun rutubetin etkisi (Özdamar, 2016)
- Görsel 3. 1970 ve 2014 yılına ait vaziyet planı (Alatur, 1970a; Çorlu Belediyesi Arşivi, 2014)
- Görsel 4. Gazino binasından sahile bakış (Özdamar, 2016)
- Görsel 5. Bağkur Eğitim ve Dinlenme Tesisleri (Özdamar, 2016)
- Görsel 6. Vaziyet Planı (http-8; Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2014)
- Görsel 7. Denize dik konumlanan yapılar ve peyzaj bağlantıları (Özdamar, 2016).
- Görsel 8. Güneş Sigorta Eğitim ve Dinlenme Tesisleri, İstanbul-Tekirdağ karayolundan görünüm, 2016 (http-9).
- Görsel 9. Vaziyet Planı, 1980'ler ve 2016 (Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2016).
- Görsel 10. Kuzey yönünde bulunan konaklama birimlerine ait görseller (Özdamar, 2016).
- Görsel 11. Restoran binası ve orijinal çiziminde görülen kırmızı uzay kafesten geriye kalanlar, 1970'ler (Çizim: Marmara Ereğlisi Belediyesi Arşivi, 2016; Fotoğraf: Özdamar, 2016).
- Görsel 12. Şeker Kamp yerleşimi (Bir, üç ve dördüncü fotoğraflar: http-10. İkinci fotoğraf: Özdamar, 2016).
- Görsel 13. Şeker Kamp yerleşim planı (Süleymanpaşa Belediyesi Arşivi, 2016).

LOOS'UN KONUT TASARIMLARINDA YER ALAN TİYATRO LOCALARININ GÖRSEL ETKİLEŞİM AÇISINDAN İRDELENMESİ

Zeynep Acırlı*

Özet: Modern mimarinin öncülerinden olan Adolf Loos'un konut tasarımlarına ait mekânsal kurgusunda yer alan tiyatro locaları, görsel etkileşim noktasında birçok tartışmaya konu olmuştur. Bu doğrultuda Loos'un tiyatro locası kurgusu ile mekân içerisinde oluşturduğu görme ve görülme ilişkisinin ortaya konulması önemli bulunmaktadır. Bu çerçevede çalışmanın kapsamını, Loos'un tiyatro locası kurgusunun kilit örneklerinden olan Moller, Josephine Baker ve Müller Evleri oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında seçilen konut yapılarına ait görme ve görülme ilişkisi mekân dizim yöntemlerinden olan görünürlük grafik analizi ve eş görüş alanı analizi kullanılarak incelenmiştir. Eş görüş alanı kullanılarak yapılan analizler mekân kullanıcılarının bakış açıları dikkate alınarak oluşturulduğundan seçilen yöntem ile kullanıcıların mekân içerisindeki algıları ve hareketleri anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu doğrultuda kullanılan analiz yöntemi aracılığıyla seçilen mekânlara ait görsel etkileşim verileri elde edilmiştir. Elde edilen veriler ışığında, seçilen konut yapılarına dair görme ve görülme ilişkisini ve bu ilişkiye ait örüntü düzenlerini ortaya koymak araştırmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Adolf Loos, Eş Görüş Alanı, Görünürlük Grafik Analizi, Mekânsal-Görsel Etkileşim.

ANALYSIS OF THE THEATER BOXES IN THE HOUSING DESIGNS OF LOOS IN TERMS OF VISUAL INTERACTION ABSTRACT

Zeynep Acirli*

Abstract: Adolf Loos, one of the pioneers of modern architecture, has been the subject of many discussions within the scope of visual interaction thanks to the theater boxes used in the spatial setup of the residences he designed. Accordingly, it is important to reveal the see-and-be seen relation that Loos created in space with the fiction of the theatre boxes, which leads the scope of the study to be covered by the Houses of Moller, Josephine Baker and Müller, as key examples of Loos' theatre boxes fiction. In line with this purpose, the see-and-be seen relation of selected residential buildings was examined using visibility graph analysis and peer field of view analysis, which are methods of space sequencing. Since the peer field of view analyses are performed with the users' perspectives, the study focused on understanding perceptions and movements of users in space. Correspondingly, visual interaction data of selected locations was obtained through the analysis method used. With the acquired data, interaction of seeing and being seen and its patterns are determined as the focal point of the study.

Keywords: Adolf Loos, Isovist, Visibility Graph Analysis, Spatial-Visual Interaction.

1. GİRİŞ

Pallasmaa'nın ifadesiyle modern mimarlık, tasarımların doğasının görselliği yönünde bir eğilimi olduğunu kabul ederek kendi bilincine varmış (Pallasmaa, 2016, s. 75) ve modernist tasa genel olarak anlığa ve göze yuva olmuştur (Pallasmaa, 2016, s. 24). Heidegger'e göre modern çağın temel olayı dünyanın resim olarak fethedilmesidir." (Heidegger, 1977'den aktaran Pallasmaa, 2016, s. 27). Fotoğraf çağı özel olanın halk üzerine, daha doğrusu özelin genelleştirilmesi anlamına gelen yeni bir toplumsal değer yaratılması üzerine yayılışına denk düşmüştür: özel olan, halk tarafından olduğu gibi tüketilmektedir (Barthes, 1996, s. 90-91). Bu noktada modern dönemde mahremiyet artık gözleri aşandır ve özel olan artık kamusal olandan daha kamusaldır (Colomina, 2020, s. 8). Bu çerçevede Huangfu ve diğerleri (2020, s. 1) yirminci yüzyıl modern mimarisinin öncülerinden biri olan Adolf Loos'un yerel tasarımlarının, tarihçiler ve akademisyenler tarafından, iç 'kamusal' alanlarında eşit olmayan bir görsel ve mekânsal etkileşim modeli oluşturduğu şeklinde defalarca yorumlandığını belirtmektedir. Huangfu ve diğerleri (2020, s. 1)'ne göre bu modelin merkezinde tasarımların bir evden çok bir tiyatro deneyimini anımsatmasına neden olan gösteri duygusu bulunmaktadır. Colomina ise Loos'un iç mimarisinin mekânsal deneyimini, iç mekânlarında yaratılan eşit olmayan mekânsal-görsel ilişkiler nedeniyle doğuştan röntgenci olarak tanımlamaktadır (Colomina, 2018'den aktaran Huangfu ve diğerleri, 2020, s. 2). Colomina (1992, s. 92)'nin ifadesiyle Loos tasarımlarında ev sahibinden bir seyirci olarak bahsetmekte, bu noktada onun mimari tanımı gerçekten teatral mimarinin de tanımına denk düşmektedir.

Frampton (1992, s. 94) Loos'un tasarım anlayışını şu sözlerle açıklamaktadır: Loos'un konut

tasarımlarında önceliği mimari yapının açığa çıkmasından ziyade mekânın kullanıcısı üzerinde oluşturacağı hislerdir. Loos tasarımlarında raumplan aracılığıyla mekânsal bir hareket yaratmakta, yaşam alanlarını birbirinden ayırmaktadır (Frampton, 1992, s. 94). Risselada (1989, s. 27) ise Loos'un mimariye yaptığı katkılardan biri olan Raumplan anlayışını uzay planı ya da dikey boşluğun düzenlenme şekli olarak tanımlamaktadır. Raumplan ev deneyimini uzay-zamansal bir labirente dönüştürmekte ve bütünün zihinsel bir görüntüsünü oluşturmayı zorlaştırmaktadır (Colquhoun, 2002, s. 81). Bu çerçevede mekân içindeki seviye farklılıkları dolayısıyla diğer mekânlardan koparak bağımsız bir hacim haline gelen alan, sahip olduğu yapı gereği siyah bir kutu olarak kabul edilmektedir. Bu siyah kutu, ışık alması ve diğer mekânlarla bağlanması için pencere ve benzeri bir açıklıkla öteki mekânlarla bütünleştirilmekte ve tiyatro locası haline getirilmektedir (California, tarihsiz'den aktaran Aykaç, 2014, s. 48) Loos'un öğrencilerinden olan Kulka, daha sonrasında Münz, Loos'un tasarımlarında yer alan tiyatro locası kurgusunu, raumplan aracılığıyla sağlanan yer tasarrufu ve mekânın ekonomik kullanılması noktasında değerlendirerek, kurgunun psikolojik boyutunu gözden kaçırmışlardır (Colomina, 1992, s. 76). Loos'a göre tiyatro locası klostrofobi ve agorafobi arasındaki kesişme noktasında bulunmaktadır. Bu mekânsal psikolojik araç; güç ve evin içindeki kontrol düzenleri açısından da okunabilmektedir (Colomina, 1992, s. 76)

Bu doğrultuda Sayın (2018, s. 141)'in ifadesiyle Loos mimarisinde için içinde bir dış yaratır: Bu bir düşünsel çok kıvrımlı, incelikli bir manifolddur. Hayatın gerçeği dolaylı olarak tamamen ikame edenin/etmeye çalışanın kontrolü altında ötekinin dışarıya izinsiz çıkmasına imkan vermeyecek bir mekânsal kurguyla sağlanır. Loos'un düşüncesini biçimlendiren tersyüz edilmiş; içe

bükülen bu manifold panoptikon mantığıyla tedirginlik verir (Sayın, 2018, s.141). Sayın, Loos'un tasarımlarında hissedilen panoptikon kurgusuna dikkat çekmektedir. Bu noktada Foucault panoptikon kurgusunu şu cümlelerle anlatmaktadır: Görülmeden gözetim altında tutmaya olanak veren düzenleme, sürekli görmeye ve hemen tanımaya olanak veren mekânsal birimler oluşturmaktadır. Görünürlük bir tuzaktır (Foucault, 1992, s. 251). Panoptikonda bireyler görülmekte ama görememektedir; bir bilginin nesnesidir, ama asla bir iletişim öznesi olamamaktadır (Foucault, 1992, s. 252). Gören benlik, görülen benlik içinde çöküntüye uğramaktadır (Robins, 2013, s. 234). Bu çerçevede Loos'un tasarımlarında, tiyatro locaları aracılığıyla kullanıcıyı evin merkezinde bir konuma yerleştirirken aslında mahremiyetini bir noktada kırdığı, kullanıcıyı izlenecek bir nesneye dönüştürdüğü görülmektedir. Bu durum Loss'un tasarımlarında gören ile görülen arasındaki diyalektik ilişkiyi açığa çıkartmaktadır. Evin sahibi için bir denetim ve mahremiyet noktası olan tiyatro locaları ev sahibini gören konumundan görülen konumuna getirmektedir. Bu doğrultuda görmenin sınırları görülenin de sınırlarını belirlemektedir.

2. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmanın araştırma konusunu Adolf Loos'un konut olarak, 1927 yılında Viyana'da tasarladığı Moller Evi, 1928 yılında Paris'te tasarladığı Josephine Baker Evi, 1930 yılında Prag'da tasarladığı Müller Evi oluşturmaktadır. Yapılan çalışmada Loos'un tiyatro locası kurgusunun kilit örneklerinden olan konut tasarımları seçilmiştir. Çalışmada Loos'un konut tasarımlarında bir mahremiyet ve denetim noktası olarak kurgulanan tiyatro locaları görünürlük grafik analizi (visibility graph analysis) ve eş görüş alanı analizi (isovist) yöntemleri kullanılarak seçilen konutlar üzerinden incelenmiştir. Benedikt (1979, s. 47)'in deyimiyle eş görüş alanı, mekândaki

belirli bir bakış noktasından ve bir çevreye göre görülebilen tüm noktaların kümesidir. Eş görüş alanının şekil ve boyutu bireyin konumuna göre değişebilir. Eş görüş alanı yönteminin mimaride, özellikle görüş kontrolü, mahremiyet ve savunulabilir alan gibi davranışsal ve algısal çalışmalar ile ilgili olduğu görülmektedir. Bu duruma ek olarak yöntem mekân hakkındaki yaygın mimari kavramların anlamlarına da ışık tutmaktadır (Benedikt, 1979, s. 47). Bu doğrultuda eş görüş alanı kavramının hem mimaride hem coğrafyada hem de matematikte uzun bir geçmişe sahip olduğu görülmektedir (Turner vd., 2001, s. 103). Yöntem mekânsal çevre hakkında sezgisel olarak ilgi çekici bir düşünme yoludur. Çünkü eş görüş alanı yöntemi kullanılarak mekâna dair yapılan tanımlar mekânı algılayan, mekânla etkileşime giren ve mekânda hareket eden bireylerin bakış açısı aracılığı ile oluşturulmaktadır (Turner vd., 2001, s. 103).

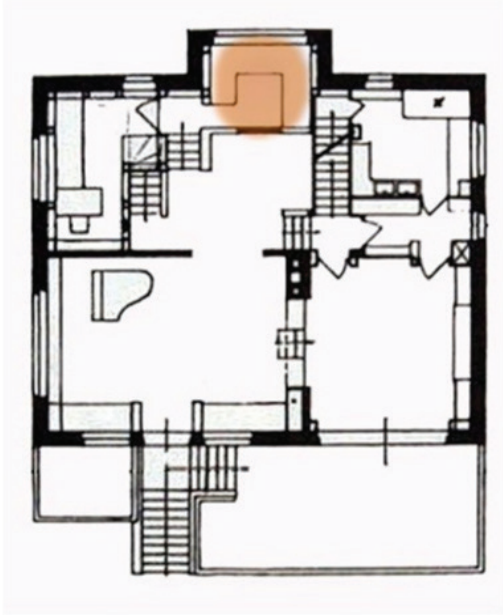
Yapılan analizlerde Depthmap programı kullanılmıştır. Turner (2004, s. iv) 'in ifadesiyle Depthmap bir eş görüş alanı işleme programıdır. Bu çerçevede Depthmap programında eş görüş alanları aracılığı ile elde edilen konfigürasyon analizleri çalışmada kullanılacak verileri açığa çıkartmıştır. Kullanılan analiz yöntemi sonucunda mekânsal görünürlük noktasında açığa çıkarılan veriler arasındaki ilişkiler incelenerek Loos'un konut yapılarına ilişkin örüntü düzenleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

3. VERİLER VE ANALİZLER

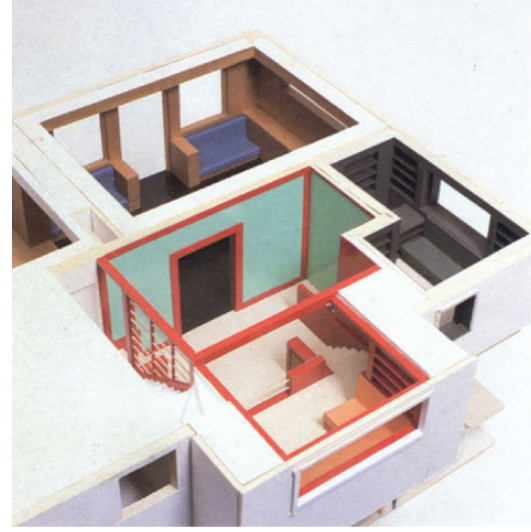
Villa Moller, 1927-1928 yılları arasında, tekstil alanında iş adamı olan Hans Moller için Viyana şehrinin kuzeybatısında yer alan Pötzleinsdorf banliyö semtinde inşa edilmiştir (Chandranesan, 2017, s. 19). Dört katı bulunan evin zemin katı "yaşam katı" olarak nitelenmekte, aynı zamanda çeşitli aktivite alanlarının çevrelediği bir merkezi salon olarak da görülebilmektedir: cumbalı pencere, kütüphane, müzik odası, yemek odası,

mutfak (Risselada, 1989, s. 37).

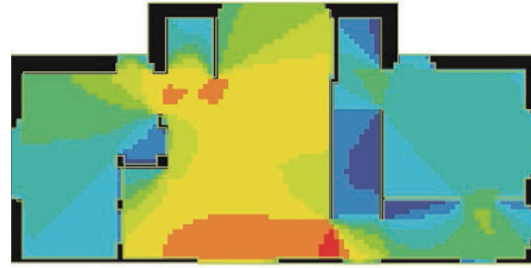
Moller evinin mekânsal kurgusu içerisinde zemin katta yer alan yükseltilmiş oturma alanı görsel etkileşim açısından pek çok tartışmaya konu olmuştur. Colomina (2020, s. 238)'nin ifadesiyle Moller Evi'ndeki bu alan evde bulunanlara iç mekânı tepeden görebilecekleri bir nokta sağlamaktadır. Moller Evi'nin yükseltilmiş cumbası bir tiyatro locası olarak hem koruma sağlayan, hem de dikkatleri üstüne çeken bir araçtır (Colomina, 2020, s. 248). Tiyatro locasındaki dikizci", bir başkasının bakışının nesnesi olmuştur; görme edimi sırasında suçüstü yakalanmış, tam da denetleme anında tuzağa düşmüştür. Tiyatro locası bir görüşü çerçevelerken gören kişiyi de çerçeveler. Denetim altındaki kişilere görünmeden evi terk etmek şöyle dursun, mekânı terk etmek bile imkansızdır. Özne ile nesne yer değiştirir. İki bakıştan birinin ardında gerçekten birinin olup olmadığı önemsizdir (Colomina, 2020, s. 248).



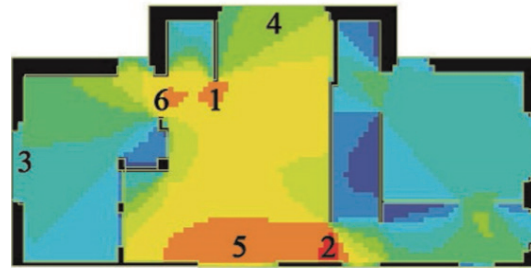
Görsel 1. Moller Evi Zemin Kat Planı (Risselada, 1989, s. 126).



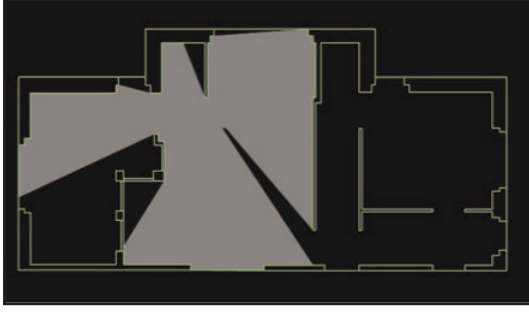
Görsel 2. Moller Evi Oturma Alanı Modeli (Risselada, 1989, s. 128).



Şekil 1. Moller Evi Yemek Odası (Dining Room) ve Müzik Odası (Music Room) Görünürlük Analizi.



Şekil 2. Moller Evi Yemek Odası (Dining Room) ve Müzik Odası (Music Room) Görünürlük Analizi.



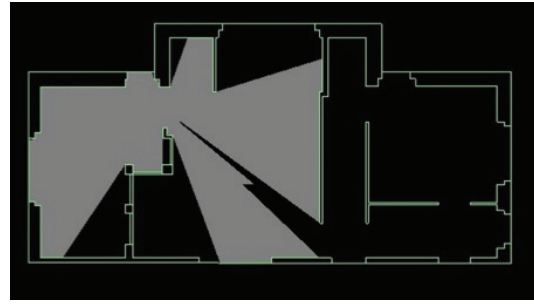
Şekil 3. Görünürlük Analizinde Yer Alan 1 Numaralı Bölge.



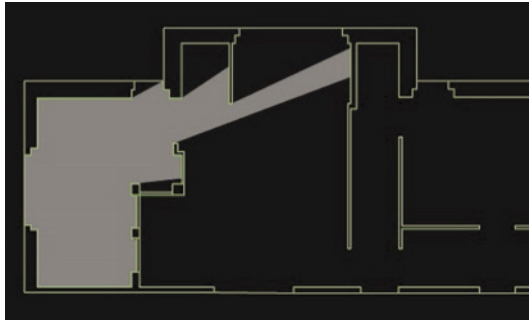
Şekil 7. Görünürlük Analizinde Yer Alan 5 Numaralı Bölge.



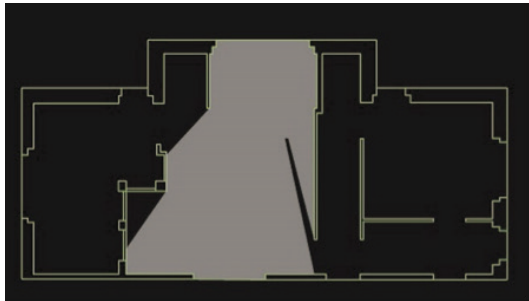
Şekil 4. Görünürlük Analizinde Yer Alan 2 Numaralı Bölge.



Şekil 8. Görünürlük Analizinde Yer Alan 6 Numaralı Bölge.



Şekil 5. Görünürlük Analizinde Yer Alan 3 Numaralı Bölge.

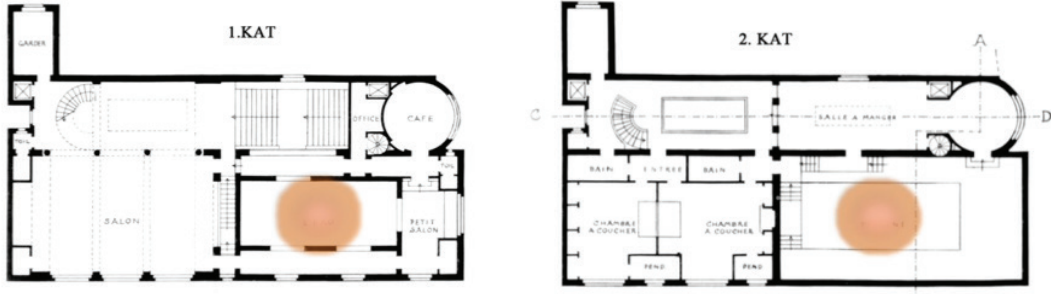


Şekil 6. Görünürlük Analizinde Yer Alan 4 Numaralı Bölge.

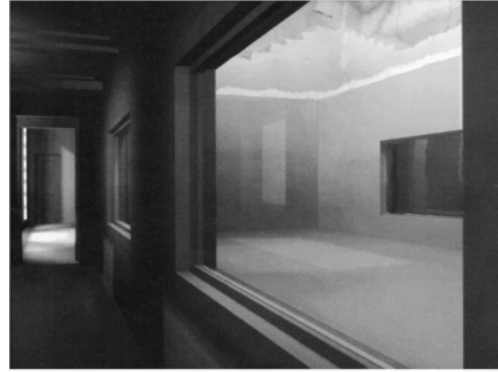
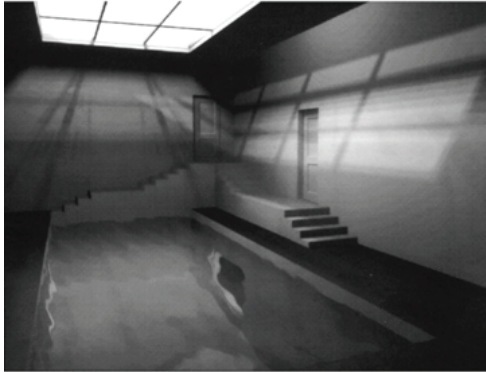
Josephine Baker Evi, 1928 yılında, bir dansçı olan Josephine Baker için Paris'te inşa edilmek üzere tasarlanmıştır. Loos yapının çizimlerinde genel olarak insan vücudunun bilgisini aktarmış, mekânsal kurguda yer alan merdivenin eğimi, geçidin genişliği ve pencerenin yüksekliği, kabul edilen bedensel boyutlara ve yeteneklere işaret etmiştir (Fitzsimons, 2010, s. 11). Dört kattan oluşan yapıda katlar bir hizmetçi / işçi katına, bir asil kat ile kişisel bir üst kata karşılık gelir. Dördüncü kat ise bir mahzendir (Koch, 2013, s. 3). Evin merkezinde hiç kuşkusuz girişi ikinci kat seviyesinde yer alan ve birinci kattan da görülebilen yüzme havuzu bulunmaktadır. Baker Evi'ndeki havuz, Josephine figürünü yansıtan ve kıran sıvı aynalardan oluşmakta, mahremiyeti aşağıdaki oturma odasında bulunan seyirci için bir gösteri haline getirmektedir. Bu noktada en özel olan en çok görünür hale gelmektedir (el-Dahdah ve Atkinson, 1995, s. 80) Bu çerçevede ev görülecek bireyin varlık ya da yokluk durumuna bağlı olarak işlevi değişen bir çerçeveleme aracı

haline gelmekte, Josephine Baker kendi evinde stratejik olarak çerçeveselendirilmiştir (el-Dahdah ve Atkinson, 1995, s. 78) Baker Evi projesi, hiç inşa edilmemiş, yalnızca bir dizi çizimle var olmuştur. Bu duruma rağmen birçok mimarı, mimarlık

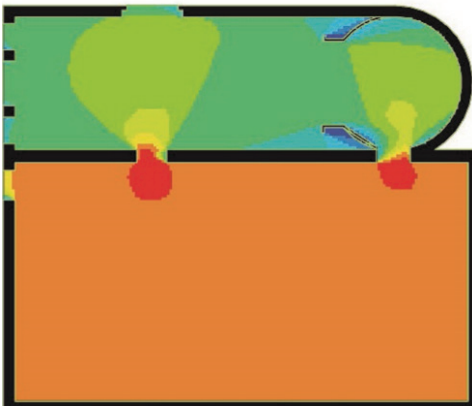
teorisyenini ve öğrenciyi etkilemiş, ziyaret edilebilecek ve fotoğraflanabilecek bir alan olarak değil, mimari çizimlerin dikkatlice okunmasıyla akılda yaratılan bir spektrum olarak varlık göstermiştir (Haralambidou, 2009, s. 343).



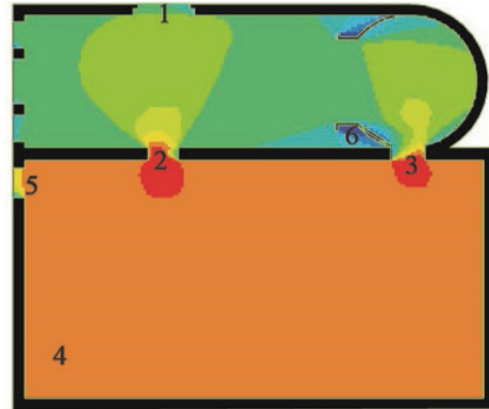
Görsel 3. Josephine Baker Evi 1. Ve 2. Kat Planları (el-Dahdah ve Atkinson, 1995, s. 77)



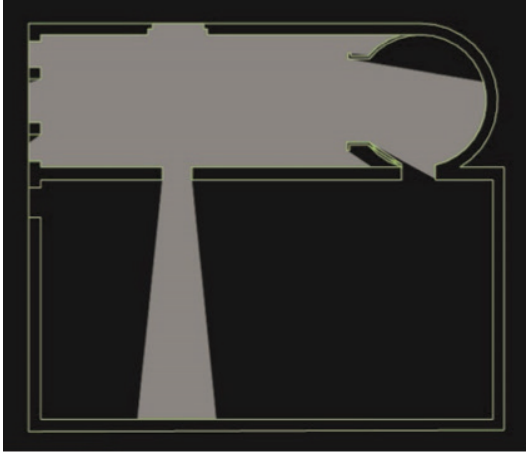
Görsel 4-5: Josephine Baker Evi 2. Kat Yatak Odası ve Yemek Odasından Girişi Olan Havuz Sağda Josephine Baker Evi 1. Kat Havuzun İçine bakan Koridor (el-Dahdah ve Atkinson, 1995, s. 87).



Şekil 9. Josephine Baker Evi Yemek Odası ve Yüzme Havuzu Görünürlük Analizi



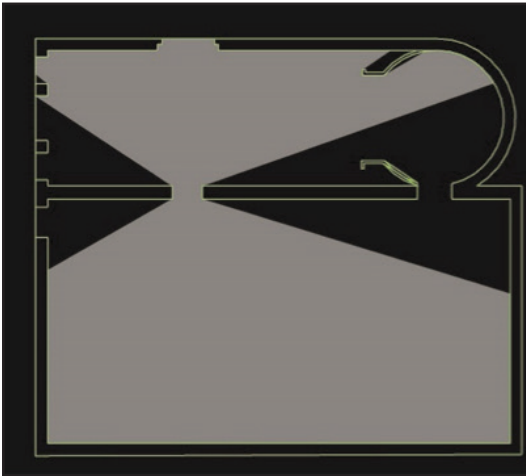
Şekil 10. Josephine Baker Evi Yemek Odası ve Yüzme Havuzu Görünürlük Analizi



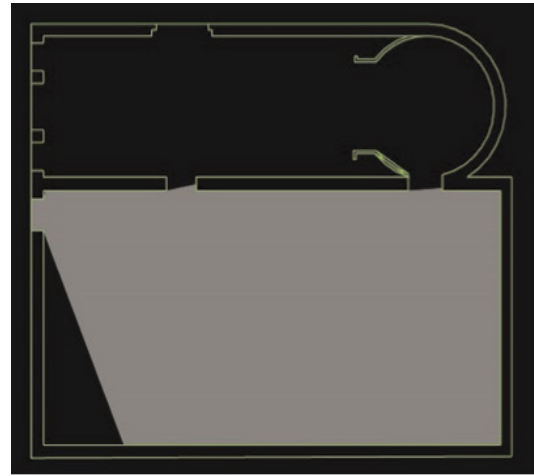
Şekil 11. Görünürlük Analizinde Yer Alan 1 Numaralı Bölge



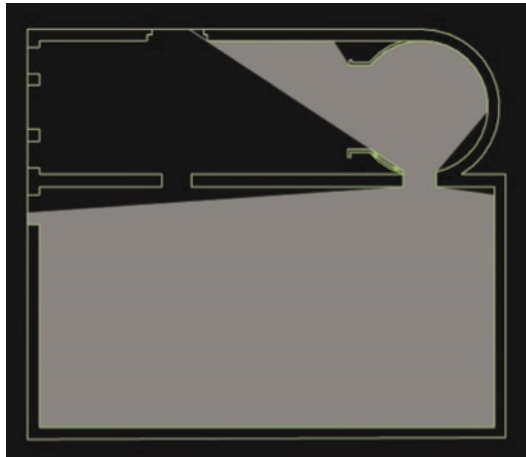
Şekil 14. Görünürlük Analizinde Yer Alan 4 Numaralı Bölge



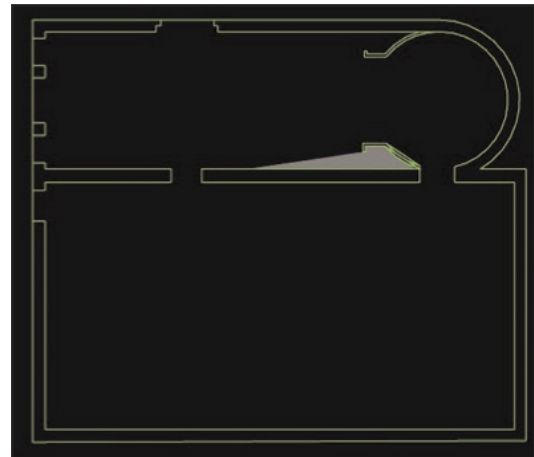
Şekil 12. Görünürlük Analizinde Yer Alan 2 Numaralı Bölge



Şekil 15. Görünürlük Analizinde Yer Alan 5 Numaralı Bölge



Şekil 13. Görünürlük Analizinde Yer Alan 3 Numaralı Bölge

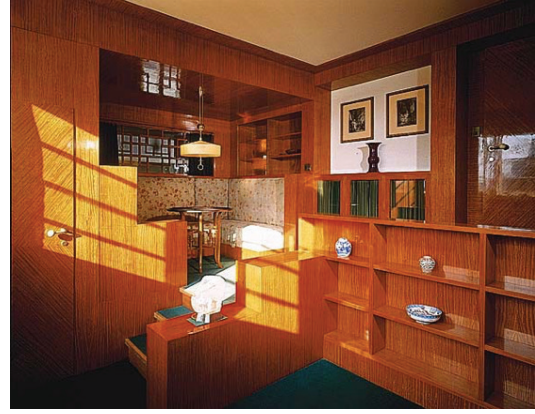


Şekil 16. Görünürlük Analizinde Yer Alan 6 Numaralı Bölge

Müller Evi, 1928-30 yılları arasında bir müteahhit olan Dr. Frantisek Müller için Prag'da inşa edilmiştir. Müşteri ve mimar arasındaki iş birliğinin başarısı sayesinde, Loos'un en sofistike "raumplan" tasarımı ortaya çıkmıştır (Risselada, 1989, s. 40). İki sokak arasındaki bir yokuşta bulunan bu ev içe dönük bir karaktere sahiptir. Müller Evi'nde, zemin katında binanın tüm genişliğini kaplayan büyük bir resepsiyon salonu, yükseltilmiş bir yemek odası ve vestiyerin üst kısmında yer alan evin hanımı için tasarlanmış bir çalışma odası bulunmaktadır (Risselada, 1989, s. 91). Hiç kuşkusuz evin merkezinde zemin katta bulunan bayan odası yer almaktadır. Colomina (2020, s. 244)' Müller Evinin kalbinde bulunan Bayan Odasını (Zimmer der Dame) şu cümlelerle tanımlar: En mahrem oda bir tiyatro locası gibidir; evdeki sosyal mekânların girişinin hemen üstüne yerleştirilmiştir, dolayısı ile içeri dalan biri buradan kolaylıkla görülebilir. Keza bu "tiyatro locasından" dışarısının, şehrin görünüşü, içerisinin görünüşüne dahildir. Evin ortasında asılı duran bu mekân hem kutsal bir mekân hem de bir denetim noktası niteliği taşır. Rahatlık birbirinin karşıtı gibi görünen iki koşulla, mahremiyet ve denetimle sağlanır (Colomina, 2020, s. 244).



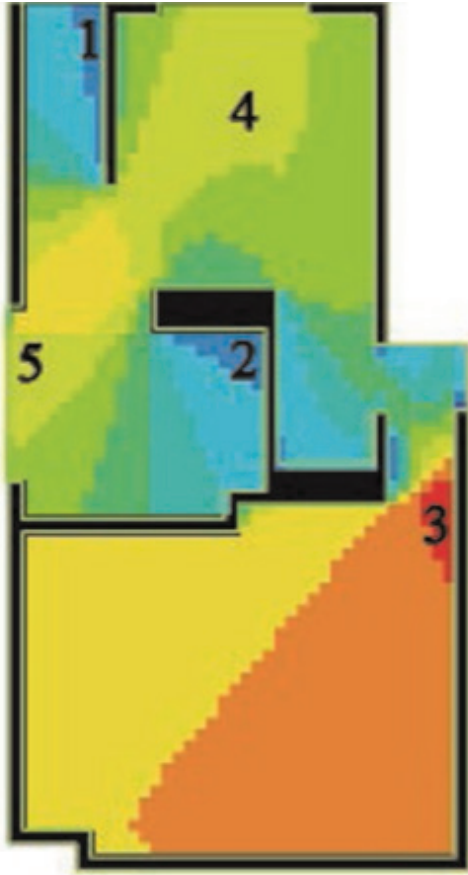
Görsel 6. Müller Evi Planı (Risselada, 1989, s. 132).



Görsel 7. Loos Müller Evi Bayan Odası (Chandranesan, 2017, s.55).



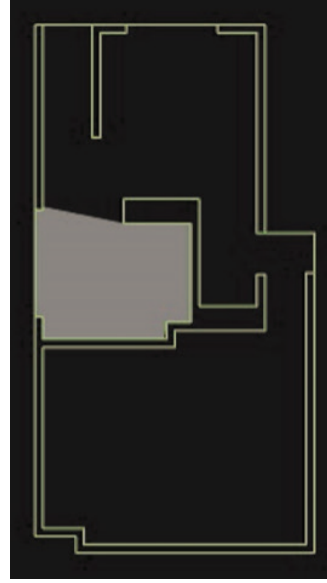
Şekil 17. Bayan Odası (Zimmer der Dame) ve Kütüphane (Bibliothek) Mekânları Görünürlük Analizi.



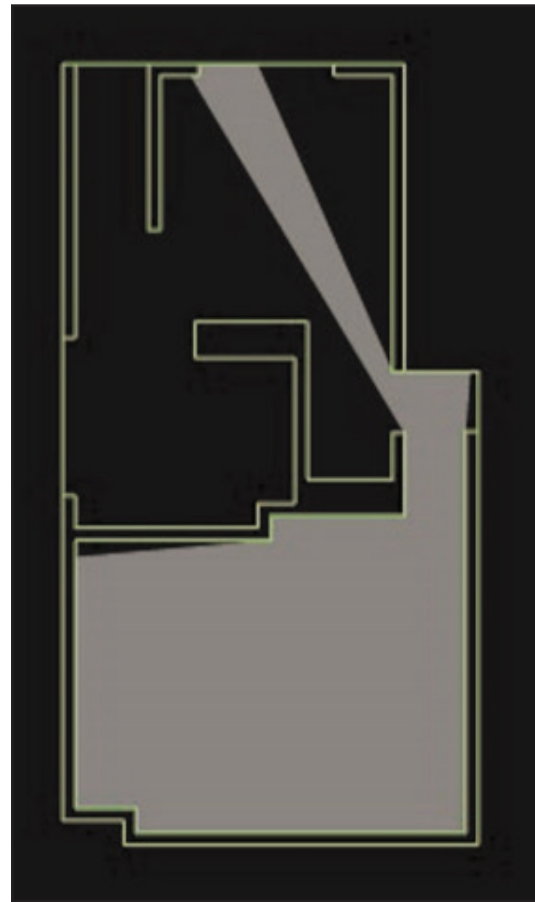
Şekil 18. Bayan Odası (Zimmer der Dame) ve Kütüphane (Bibliothek)
Mekânları Görünürlük Analizi.



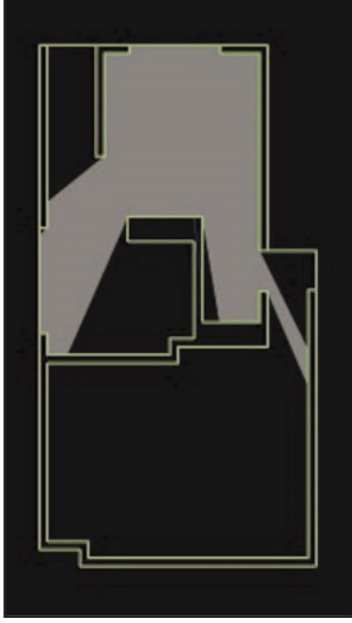
Şekil 19. Görünürlük Analizinde Yer Alan 1 Numaralı Bölge.



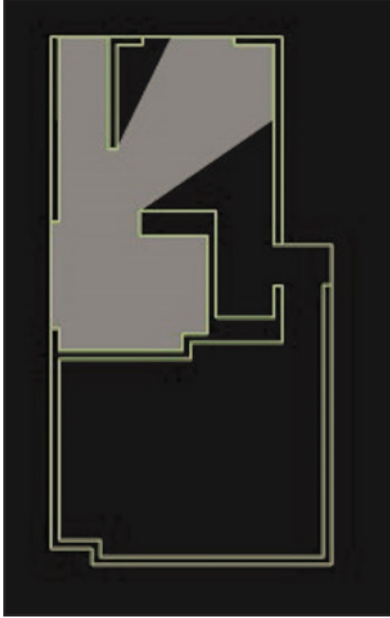
Şekil 20. Görünürlük Analizinde Yer Alan 2 Numaralı Bölge.



Şekil 21. Görünürlük Analizinde Yer Alan 3 Numaralı Bölge.



Şekil 22. Görünürlük Analizinde Yer Alan 4 Numaralı Bölge



Şekil 23. Görünürlük Analizinde Yer Alan 5 Numaralı Bölge

BULGULAR VE SONUÇ

Yapılan çalışmalar sonucunda Moller, Josephine Baker ve Müller Evleri'nin görünürlük grafikleri Depthmap programı aracılığı ile incelenmiştir. Görünürlük analizinde kırmızı renkle işaretlenen yerler mekân kurgusu içerisinde en fazla görülebilen, görsel erişilebilirliğin en yüksek olduğu bölgelerin ifadesi iken mavi renkle taranmış alanlar mekân kurgusunun en az görülebilen, görsel erişilebilirliğin en düşük olduğu, mekânın derininde kalan nişleri ifade etmektedir. Mekân kurgusu içerisinde farklı bölgelerin görünürlük dereceleri değişkenlik göstermiş, eş görüş alanları aracılığı ile farklı bölgelerinde konumlanan bireyler tarafından görülebilecek alanların hacimleri analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda Moller Evinin tiyatro locasında konumlanan bir bireyin çevresinde görebileceği alanın sınırları şekil 6'da ifade edilirken, şekil 3, 4, 5, 7 ve 8 ile çevrede konumlanan bireyler tarafından görülme durumları ifade edilmektedir. Moller Evi'nde 1 numaralı (Bknz. şekil no 3), 2 numaralı (Bknz. şekil no 4), 5 numaralı (Bknz. şekil no 7) ve 6 numaralı (Bknz. şekil no 8) bölgelerin konuta görsel açıdan hakim olduğu görülmektedir. Bu bölgelerin mekânda hacimler arası geçişlerin bulunduğu noktalara denk geldiği dikkat çekmektedir.

Josephine Baker Evi'nin görünürlük analizi ile değerlendirilmesi sonucunda Yemek odası ve Yüzme Havuzu arasındaki görsel erişilebilirliğin en yüksek olduğu noktalar 2 ve 3 numaralı bölgeler olurken, en düşük olduğu nokta 6 numaralı bölge olmuştur. Görsel erişilebilirliğin en yüksek, bireyin yemek odası ile yüzme havuzu hakimiyetinin en yoğun olduğu noktalar olan 2 (Bknz. şekil no 12) ve 3 (Bknz. şekil no 13) numaralı bölgeler bireylerin durağan bir biçimde konumlanamayacağı alanlardır. Bu bölgeler mekân kurgusu içerisindeki geçiş alanlarını temsil etmektedir.

Yemek odasının farklı bölgelerinde konumlanan bir bireyin yüzme havuzunu görebilme durumu 1 (Bknz. şekil no 11), 2 (Bknz. şekil no 12) ve 3 (Bknz. şekil no 13) numaralı bölgeler ile ifade edilmiştir. Yüzme havuzunun izlenme durumu, mahremiyet sınırlarının yeniden çizilmesine neden olmakta, bu durum evin kullanıcı olan Josephine Baker ve ziyaretçilerinin mekânsal davranışlarını şekillendirmektedir. Colomina (2020, 260)'nın ifadesiyle ise evde yaşayan Josephine Baker şimdi artık öncelikli olan nesnedir, ziyaretçi ya da misafir ise bakan öznedir. En mahrem mekân –yüzme havuzu- duyumsal mekânın paradigması- evin merkezini işgal eder ve aynı zamanda ziyaretçinin bakışının odağıdır. (Colomina, 2020, 260). 4 (Bknz. şekil no 14) ve 5 (Bknz. şekil no 15) numaralı bölgeler ise yüzme havuzunun farklı bölgelerinde konumlanan bir bireyin görebileceği alanın hacmini belirtmektedir. Havuzda yüzen bir birey yüzme esnasında yemek odasını bir sekans halinde görebilmektedir.

Loos'un Müller Evi'ndeki tiyatro locası olan bayan odası (zimmer der dame) ve bayan odasının alt kısmında konumlanan kütüphane (bibliothek) mekânları arasındaki görünürlük ilişkisi incelendiğinde ise 3 numara görsel erişilebilirliğin en yüksek olduğu bölgeyi, 2 numara ise görsel erişilebilirliğin en düşük olduğu bölgeyi ifade etmektedir. Şekil 22 ile bayan odasında konumlanan bir bireyin çevresinde görebileceği alanın sınırları ifade edilirken şekil 19, 20, 21, 23 ile bayan odasında konumlanan bir bireyin görülme sınırları belirtilmektedir. Bayan odası içerisinde yükselti farkları ile oluşturulan farklı seviyelerde konumlanan bireylerin mekânsal hakimiyetleri de farklılık göstermektedir. Örneğin Bayan odasında 2 numaralı (Bknz. şekil no 20) bölgede konumlanan bir bireyin mekânsal hakimiyeti minimumda olurken, 2 numaralı bölgeden daha yüksekte olan 4 (Bknz. şekil no 22) numaralı

bölgede konumlanan bir bireyin mekânsal hakimiyeti neredeyse maksimum seviyede olmaktadır. Bu bağlamda 4 numaralı bölgede yer alan bir birey gözetleyen durumunda iken 2 numaralı bölge yer alan bir birey gözetlenen durumundadır. Bu durum Loos'un tasarımlarını tanımlamak için kullanılan panoptikon düşüncesini doğrular niteliktedir. Panoptikon kurgusunda bulunan görme ve görülme pratikleri Müller Evi'nde yer alan bayan odasında da deneyimlenebilmektedir.

Yapılan analizler sonucunda örneklerde görsel erişilebilirliğe dair benzer örüntülerin açığa çıktığı görülmektedir. Seçilen tasarımlarda, tiyatro localarının kullanıcıları çevrelerindeki olayları gözlemleyebilecekleri ve denetimi sağlayabilecekleri merkezi bir konuma yerleşirken aynı zamanda görülmeye de açık bir noktada konumlanmaktadır. Bu çerçevede Ponty (2012, s. 33)'nin ifadesiyle hem gören hem de görünür olan birey, gördüğünde kendi görme gücünün “öbür yanını” tanıyabilir: Kendini, gören olarak görebilir. Loos'un tiyatro localarında yer alan görsel etkileşimi Berger'in görme ve görülme diyalektiğini tanımladığı şu cümlelerle açıklamak gerekirse: Bir şeyi gördükten hemen sonra, aynı zamanda kendimizin görülebileceğini de fark ederiz. Karşımızdakinin gözleri bizimkilerle birleşerek görünenler dünyasının bir parçası olduğumuza bütünüyle inandırır bizi. Karşıdaki tepeyi gördüğümüzü kabul edersek o tepeden görüldüğümüzü de kabul etmemiz gerekir (Berger, 1995, s. 9).

KAYNAKLAR

- Aykaç, G. N. (2014). İç Mekânda Bir Tasarım Kriteri Olarak Açıklık Kavramının Loft Mekânlarda Analizi ve Örnekler Üzerinden İnceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Barthes, R. (1996). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. (Çev: R. Akçakaya). İstanbul: Altıkkırbey Yayın.
- Benedikt, M. L. (1979). *To Take Hold of Space: Isovists and Isovist Fields*. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 6 (1), 47-65.
- Berger, J. (1995). *Görme Biçimleri*. (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Chandranesan, K. (2017). *.Learning From a Building The Raumplan Theatre : Villa Moller. Thesis Project. Netherlands: Eindhoven University of Technology*.
- Colomina, B. (1992). *The Split Wall: Domestic Voyeurism*. B. Colomina (Editor), *Sexuality & Space* (pp.73-128). New York: Princeton Architectural Press.
- Colomina, B. (2020) *Mahremiyet ve Kamusal Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. (Çev: A. U. Kılıç). İstanbul: Metis Yayınları.
- Colquhoun, A. (2002). *Modern Architecture*. New York: Oxford University Press.
- el-Dahdah, F. and Atkinson, S. (1995). *The Josephine Baker House: For Loos's Pleasure*. *Assemblage*, 26, 72-87.
- Fitzsimons, J. (2010). *The Body Drawn Between Knowledge and Desire*. *Footprint*, 4(7), 9-28.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev: M. A. Kılıçbay). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Frampton, K. (1992). *Modern Architecture: A Critical History*. London: Thames and Hudson.
- Haralambidou, P. (2009). *Drawing the Female Nude*. *The Journal of Architecture*, 14 (3), 339-359.
- Huangfu, W., Ostwald M J. and Chung, T. (2020). *Visual-Asymmetry in Adolf Loos's Moller House: A Computational Analysis Testing Propositions About Performance and Spectation*. *Nexus Network Journal*. doi: 10.1007 / s00004-020-00481-5.
- Koch, D. (2013). *Choreographing Exposure: Theatrical Configurations of Architectural Disjunction*. *Proceedings of the Ninth International Space Syntax Symposium, Seoul: Sejong University Press*, p.70:1-18.
- Loos, A. (2019). *Mimarlık Üzerine*. (Çev: A. Tümertekin ve N. Ülner). İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin Gözleri*. (Çev: A. U. Kılıç). İstanbul: Yem Yayın.
- Ponty, M. M. (2012). *Göz ve Tin*. (Çev: A. Soysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Risselada, M. (1989). *Raumplan versus Plan Libre: Adolf Loos and Le Corbusier, 1919-1930*. Delft: Delft University Press.
- Robins. K. (2013). *İmaj. Görmenin Kültür ve Politikası*. (Çev: N. Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sayın, T. (2018). *Mimarlıkta "Öznellik" Etiği ve "Özneleşme" Estetiği: Adolf Loos, Le Corbusier ve Sou Fujimoto Mimarlıkları*. *Tasarım Kuram*, 134-152. doi: 10.23835/tasarimkuram.471167
- Turner, A. (2004). *Depthmap 4 — A Researcher's Handbook*, Bartlett School of Graduate Studies. London: UCL.
- Turner, A., Doxa, M., O'Sullivan, D. and Penn, A. (2001). *From Isovists to Visibility Graphs: A Methodology for the Analysis of Architectural Space*. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 28, 103-121.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1 ve Görsel 2: Risselada, M. (1989). *Raumplan versus Plan Libre: Adolf Loos and Le Corbusier, 1919-1930*. Delft: Delft University Press.
- Görsel 3, Görsel 4 ve Görsel 5: el-Dahdah, F. and Atkinson, S. (1995). *The Josephine Baker House: For Loos's Pleasure*. *Assemblage*, 26, 72-87.
- Görsel 6: Risselada, M. (1989). *Raumplan versus Plan Libre: Adolf Loos and Le Corbusier, 1919-1930*. Delft: Delft University Press.
- Görsel 7: Chandranesan, K. (2017). *.Learning From a Building The Raumplan Theatre : Villa Moller. Thesis Project. Netherlands: Eindhoven University of Technology*.

RESİM SANATINDA METAFİZİKSEL, FİZİKSEL VE RESİMSSEL IŞIK ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Arş. Gör. Dr. Serdar Aydın*

Özet: Pilinius'dan Kübizm'e resim sanatında ışık konusu geniş bir tarihsel aralığı kapsamaktadır. Bu süreç içinde, ışığın resim sanatında kullanımının üslupsal değişimlerin temel bileşenlerinden biri olduğu görülmektedir. Bu geniş çerçevede ışığın, metafiziksel, fiziksel ve resimsel olmak üzere üç temel nitelik olarak açığa çıktığı görülmektedir. Işık, bir fenomen olarak, doğa gözleminin ve onun resim yüzeyine aktarımının asli bir unsurudur. Bu, ışığı fizik yasasına bağlı bir varlık olarak resmetmek anlamında fiziksel bir kullanımdır. Rengin "temsil değeri"ne verilen anlam, ışığın ifadesini de bu değer sınırları içerisinde bulmaktadır. Metafiziksel kullanım ise resim tarihinde ışığın sembolik değerinin öne çıkarıldığı kavramsal bir boyutta ele alınmıştır. Bu kullanım rengin hem "temsil değeri"ni hem de "özgül değeri"ni barındırabilmektedir. Resimsel ışık kavramı ise, doğal ışık kavramından uzak, resim sanatının kendine has kurallarınca belirlenen bir resimsel gerçeklik çerçevesinde anlam bulmaktadır. Ancak, bu üçlü dizinin, ışığın resim sanatındaki varlığını nitelendirme ve sınıflandırma amacı ile indirgeyici bir yaklaşım ortaya koyması kaçınılmazdır. Çünkü, ışığın resim sanatında kullanımları hiçbir zaman "resimsel ışık" konseptinin dışında değerlendirilmemiştir. Metafiziksel ışık da fiziksel ya da doğal ışığın temsilinden tamamen farklı bir tarihsel sürece sahip değildir. Bu nedenle ışığın resim sanatındaki tarihinin çizgisel bir tarih olmadığını; kavramların ise resim sanatının pratikleri içerisinde birbirlerine açılan patikalarla geçişlilik gösterdiğini söylemek mümkün görünmektedir.

Anahtar Kelimeler: Resim, Işık, Sanat.

A RESEARCH ON METAPHYSICAL, PHYSICAL AND PICTORIAL LIGHT IN PAINTING

Res. Asst. Dr. Serdar Aydın *

Abstract: The subject of light in painting from Pilius to Cubism covers a wide historical range. In this process, it is seen that the use of light in painting is one of the basic components of stylistic changes. In this broad framework, it is seen that light emerges as three basic qualities: metaphysical, physical and pictorial. Light, as a phenomenon, is an essential element of nature observation and its transfer to the painting surface. This is a physical use in the sense of portraying light as an entity bound by the law of physics. The meaning given to the “representation value” of color finds the expression of light within the limits of this value. Metaphysical usage is handled in a conceptual dimension in which the symbolic value of light is emphasized. This use can contain both the “representation value” and “specific value” of the color. The concept of pictorial light finds meaning within the framework of a pictorial reality determined by the unique rules of painting, far from the concept of natural light. However, it is inevitable for this triple series to present a reductive approach in order to characterize and classify the existence of light in painting. Because, the use of light in painting has never been evaluated outside the concept of “pictorial light”. Metaphysical light does not have a completely different historical process from the representation of physical or natural light. Therefore, the history of light in painting is not a linear history; On the other hand, it seems possible to say that the concepts are transitional with the pathways opening to each other within the practices of the art of painting.

Keywords: Painting, Light, Art.

1. GİRİŞ

Rudolf Arnheim (2004: 303), eğer görsel algının ilk nedenlerini araştırarak olsaydık her şeyden önce “ışık” araştırması gelirdi der. Işık olmaksızın ne form, ne renk, ne mekan ne de hareket söz konusu olur. Marx, Kapital’inde “görme olayında” der “...bir şeyden, yani dışarıdaki nesneden, bir başka şeye, yani göze, ışık fırlatılır. Bu, iki fiziksel şey arasındaki bir fiziksel ilişkidir” (Marx, 2011: 82). Ama ışık, sadece gördüğümüz şeyin fiziksel nedeni olmaktan daha ötesidir. Psikolojik açıdan insanın en temel ve güçlü deneyimlerinden biridir. Aynı zamanda dinsel anlamı da geniş bir tarihselliğe sahiptir (Arnheim, 2004: 303).

Işık, insan deneyiminin çok yönlü doğasının bir parçası olarak varlık gösterirken, kimi zaman görsel bir deneyimin unsuru olmanın da ötesine geçmektedir. Kendi başına bir imgesel yoğunluğu olduğu görülmektedir. Örneğin, ışık saçmak ya da ışımak gibi günlük deyimlerimiz bu imgesel yoğunluğu yansıtır niteliktedir. Ruhsal çağrışımları genellikle iyiliğin aydınlık ve ışıkla ilişkisinden dolayı olumludur.

İnsanlık tarihinde şeylere verilen anlam, mevcut koşullara bağlı olarak değişirken bazı anlamlar çağları aşarak kadim nitelikler göstermektedir. Bu bağlamda ışık da hem bir imge hem de fiziksel varlığın fenomenal bir unsuru olarak çok boyutluluk ve zamansızlık çerçevesinde bir değere sahiptir. Resim sanatı içerisindeki yerini açıklamak ve bu çalışmada amaçlandığı gibi, onu ne ise o olarak ortaya koymaya çalışmak söz konusu zamansızlıktan ileri gelen kronolojik zorluklarla baş etmeyi gerektirir. Bu nedenle, bu çalışmada, söz konusu zorluğu aşmak üzere, ışığı tematik olarak inceleme yöntemine başvurulmuştur. Bununla birlikte, resim sanatında ışığın fiziksel, metafiziksel ve resimsel ışık olmak üzere üç tematik başlık altında incelenmesi, söz konusu çerçevelerin, hem eşzamanlılığını hem de geçişkenliğini göz önünde bulundurmayı gerektirmektedir.

Resim sanatında ışığın yeri ve kullanımı, her

sanat tarihsel dönemin ortaya koyduğu üslup ekseninde farklılıklar göstermekle birlikte kültürler arası yakınlıklar, uzaklıklar ve kopuşların izlerini de taşımaktadır. Çok yönlü ve geniş ışık konsepti, tarihsel dönemlerin gerçeklik algısında ve arayışında öne çıkan bir anlamla karşılık bulmuştur. Anlamı belirleyen bu koşulların her biri ışık konusu bağlamında incelenmeye değerdir. Fakat bu çalışmada ışık konusunda farklı boyutların varlığını incelememizi mümkün kılan belli başlı kırılma noktalarına dair dönemsel incelemelerle yetinilmiştir. Buna ek olarak resim sanatının ışığı ifade etme doğrultusundaki resimsel icatları, konunun incelenmesinde yön verici olmuştur. Araştırmada, Plinius’un resim sanatının doğuşu olarak kabul ettiği, genç bir adamın gölgesi takip edilerek duvara silüetinin çıkarılması olayı başlangıç noktası olarak alınmıştır. Cezanne’i takiben Kübizmin ortaya koyduğu devrimsel üslubun resimsel olanı daha pür bir noktaya taşınması ve belirginleştirilmesi nedeniyle araştırmanın kapsadığı tarihsel çerçevenin diğer uçta sınırlarını oluşturmaktadır.

2. PLINIUS’DAN KÜBİZME IŞIĞIN FİZİKSEL, METAFİZİKSEL VE RESİMSSEL KULLANIMI

2.1. Metafiziksel Işık

Işık, her şeyden önce fiziksel bir varlıktır. Ama ona verilen ya da atfedilen anlamlar çoğunlukla metafiziksel veya ruhanidir. Işığın, dünyayı görünür kılmamanın koşulu olduğu düşünüldüğünde, tüm örtük ve gizli şeylerin açığa çıkarılmasında bir sembol işlevi yüklenmesi anlamlı görünecektir. Gece, karanlığında sakladığı ile kötülükle; gündüz ise aydınlığında gerçeği ve hakikati açık etmesi ile iyilikle ilişkilendirilmiştir. Bu pratik anlamlandırmanın ötesinde ışığın metafiziksel anlamı, kutsal kitap kaynağında temellendirilmiş ve böylelikle metafiziksel imgelemin temel unsurlarından birine dönüşmüştür. Bu noktada ışık kavramı

kompleks bir yapıdadır ve sanatta bulunduğu karşılık da tek bir biçimsel yapı göstermemektir. Sanat dinsel olduğu sürece ona ilişkin her şeyin de dinsel olacağı ya da olması gerektiği düşünülebilir. Ancak bunu mümkün kılanın Hristiyanlık sanatının kendi dinamikleri olduğu unutulmamalıdır. Sözelimi İsa'nın gerçek bir insan olarak yaşaması ve acı çekerek ölmesi gerçeğini konu edinen bir sanat eserinde, dinsel ve ruhani olan maddi olandan ayrılmaz bir bütünlük içinde verilmektedir. İsa'nın acı çeken bedeninde yansıyan ışık, maddeyi aydınlatan ışıktır. Bu nedenle dinsel sanatta genel anlamda ışığın metafiziksel olduğunu söylemek mümkün değildir. Fakat, ondaki maddilik kutsallıkla yoğunlaşan bir ışıktır ve İsa'nın fizik ve metafizik olmak üzere ikili varlığının parçasıdır. Hristiyanlığın dinsel sembol sisteminde ışığın, maddesel olandan uzaklaşırken, maddenin öz niteliklerinde belirlediği görülmektedir. Cennetin ışıkları, altın renkli boyanın göz alıcı ışımada ifadesini bulmaktadır. Bu ışımaya, metafiziksel ışık adını verebileceğimiz ve ortaçağa özgü bir ışık türünü gündeme getirmektedir. Ortaçağ düşüncesi, ışık metafiziği ile renge ve ışığa ruhani bir boyut kazandırmıştır. Söz konusu düşünce, ışık ve Tanrı arasındaki benzerlik ilişkisinde temellenmektedir. Birçok dinde görebileceğimiz Tanrı-ışık beraberliğinin, Hristiyanlık inancında öncelikli olarak kutsal kitap kaynaklı olduğu görülmektedir.

Yuhanna İncili şöyle başlamaktadır: Başlangıçta Kelâm 1 vardı. Kelâm Allah'la birlikteydi Ve Kelâm Allah'ın kendisiydi. 2 Kelâm ezelden beri Allah'la birlikteydi. 3 Allah her şeyi Kelâm'ı vasıtasıyla yarattı. Allah'ın Kelâmı vasıtasıyla yaratılmamış Hiçbir şey yoktur. 4 Kelâm hayatın kaynağıdır, Bu hayat bütün insanlara nur oldu. 5 Nur karanlığı aydınlattı. Karanlık nuru söndüremedi (Yuhanna1:1-5). Buradaki ışık bahsinin, ona metaforik bir anlam verdiği görülmektedir. Işık, burada görünüre dair olmaktan çıkmış ve sözün yerini almıştır. Ellul'e

göre (2015: 295), sözün yerine geçen bu ruhani ışık, sürekli olarak, yaratılmış her şeyi aydınlatan doğal ışığa yani güneşe doğru hareket etmektedir. Bu hareketle birlikte, ruhani ışığa paralel olarak, İsa da, güneş ile somutlaştırılmaya başlamıştır. Buna karşın, mecazi anlamda kullanılan ışık, bu dinsel çerçevede, görmeye ilişkin değildir. Hatta, İsa'nın, gözleri görmeyen birini iyileştirirken; "Dünyada olduğum sürece dünyanın ışığı benim" (Yuhanna, 9:5) sözleri bile gerçeği ve hakikati açığa çıkarmak anlamında kullanılan bir mecazdır. Buradan Tanrı'nın ışık olmadığı ve ışığın yaratılmış bir varlık olduğu sonucu çıkarılabilmektedir (Ellul, 2015: 294-297). Mecaz da olsa bu kullanımın, ışığın dinsel sembolizma içerisindeki yerini meşrulaştırdığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Somutlaştırma eğiliminin baskın olduğu ortaçağda Yeni Platonculuk düşüncesi, Tanrı ve Güneş arasındaki benzerliğin altını çizmektedir (Aster, 2005: 338). Bu düşünce içerisinde, ışığın varlığını hiyerarşik olarak ayıran Aziz Bonaventura ile karşılaşmaktayız. Ona göre, ışık, üç farklı açıdan incelenmelidir: lux, lumen ve color veya splendor. Bu hiyerarşide en üstte "kendi içinde ışık" olan lux yer almaktadır ve bir yaşam kaynağıdır. İkinci olarak lumen ise yayılan ışıktır. Color ya da splendor da yansıyan ışıktır (Eco, 2020: 92). Işığa verilen bu değerın yansımalarını en çok mimari ve ona bağlı olarak vitray sanatında görmek mümkündür. Işığı, mekanın içerisine renkli bir figür olarak yansıtmaya imkan veren vitray, Ortaçağ'ın ışık metafiziği için en uygun tekniklerden biri olmuştur. Lux ve lumen kavramları vitray sanatında tam bir karşılık bulmaktadır. Işığın kaynağından (lux) gelerek mekana yayılması (lumen) ile Hristiyanlığın İsa'da cisimleşen ve varlığa yayılan kutsal sözü arasında hem hiyerarşinin hem de birliğin ifadesinde mükemmel bir örtüşme görülmektedir. Ortaçağ'ın ışıkla ilişkisinde özgün yönlerden biri de renklerin kendinde

parlaklığına verilen değerdir. Renklerin ışık koşullarıyla belirlenmediği, ara renklerden ziyade ana renklerin tercih edildiği, canlı renklerin birlikteliğine dayalı bir estetik ile karşılaşmaktayız. Dönemin resim sanatı için başlıca verileri sunan el yazmalarında görebileceğimiz minyatürlerde bu estetiği görebiliriz. Umbreto Eco (2020: 82), Ortaçağ'daki renk ve ışık beğenisinin kendiliğinden bir tepki olduğunu dile getirmektedir. Parlak renklere ve parıltılı nesnelere karşı gösterilen ilgi de kendiliğindedir ve metafizik çerçevesinde yapılan değerlendirmeler söz konusu beğenin ortaya çıkışından sonra gerçekleşmiştir. Parıltılı, ışığın güçlü biçimde yansıdığı nesnelere ve değerli taşlar, ışık metafiziğinin etkisi ile mutlak ışığa giden yolu ifade etmektedir. Ortaçağ'ın önde gelen mimarlarından Rahip Suger, altın işlemeli bir kapının üzerinde yer alan dizelerde nesneden yansıyan parıltının metafizik açılımını vermektedir.

Bu kapıların bezemesini yüceltmeye kalkışan sen, her kimsen,
Altına ya da pahasına değil, yapılan işe hayran ol.
Yapıt soyluca ışıldar, ama soyluca ışıldayan yapıt
Ruhları da ışıldatır ki gerçek ışıklarla yürüsünler
İsa-Mesih'in gerçek kapısı olduğu gerçek ışığa
doğru.

O nasıl mı bu ışıkların içindedir? Kapının altını
bunun imidir:

Amaçsızca bekleyen ruhu gerçeğe iten maddi
şeylerdir

Ve ışığı görünce ruh, daldığı yerden, cana gelir
(Marin, 2013:192).

Kapıların üzerine yazılan dizelerin anlamından önce, yapıldığı malzemenin parıltısı ile verilen ışığın "ruhsal" gücü, izleyenin kendini ona vermesini ister. Işık yaratılmış şeyler arasında ruhsallığı en güçlü yansıtan varlıklardan biridir ve izleyici, ışığın bu dindar seyri ile ruhsal deneyimini maddede bir bütünlüğe ulaştıracaktır. Ortaçağ'ın altın sarısı resimlerinde parıltı veren ışığın anlamının da böylesi bir metafizik ışık

olduğu ileri sürülebilir. Altın renkli yüzeylerde ışık, nesneden yayıldığı yanılması yaratırken; nesnenin maddeselliği İsa-Mesih'in gerçekliğine ve bedenselliğine vurgu yapan bir İm'dir.

Ortaçağ'da ışık, rengin özgül değerinde açığa çıkan ve varlığın kendinde taşıdığı hakikatine işaret eden ruhani bir varlıktır. Bu özgül değer, ortaçağ ışığını temsil değerine odaklanan dönemlerden ve yaklaşımlardan ayırmakta; metafizik hakikatle daha doğrudan bir yakınlık kurması anlamında metafizik ışık kavramını mümkün kılmaktadır.

Metafiziksel ışığın başka bir versiyonu İtalyan ressam ve yazar Giovanni Paolo Lomazzo (d.1538-ö.1600) tarafından ileri sürülmüştür. Ona göre, ışık gerçekçilikten vazgeçilmeksizin metafiziksel bir unsur olarak ele alınabilir (Rzepińska ve Malcharek, 1986: 98). Lomazzo, kapsamlı incelemesinde ışığı, temel olarak birincil (lumi primari) ve ikincil (lumi secondari) olmak üzere iki bölümde ele almıştır. Birincil ışık, üç formda açığa çıkan bir ışık kaynağını işaret etmektedir. Bunlar a) doğal ışık olarak, gök ya da güneş b) kutsal kişiler ya da meleklerin kaynaklık ettiği "lume divino" yani kutsal ışık olarak metafizik ışık ve c) bir meşaleden, mumdan ya da bir ateşten çıkan, insan kaynaklı yapay ışıklardır. Lomazzo, kutsal ışığın resimde temsil edilen gündüz ve geceden bağımsız olarak gösterildiğine dikkat çekmektedir. Ancak, gece-gündüz olgusundan bağımsız olsa da metafizik ışık, doğal ışığın yasalarına tabidir (Rzepińska ve Malcharek, 1986: 98).

Lomazzo'nun ifade ettiği yaklaşım, kaynağa göre ışığın metafiziksel niteliğidir. Yani ışığa metafiziksel nitelik kazandıran şeyin metafiziksel kaynak olduğu vurgulanmaktadır. Dolayısıyla, ışığın resim yüzeyinde ifade edilmesinde, ışığın madde üzerinde yarattığı dışsal etkinin taklidi benimsenmiş olsa dahi kaynak metafizik nitelik gösterdiğinden ışık da metafiziksel olacaktır (Görsel 1).

Gilles Deleuze'un Barok ışık üzerine düşünceleri



Görsel 1. Correggio, *İsa'nın Doğuşu*, yaklaşık 1530, Ahşap üzerine yağlıboya, 256x188 cm, Gemäldegalerie Alte Meister, Dresden, Germany.

de ışığın kaynağa göre metafiziksel hale gelmesine dair bir okuma olarak değerlendirilebilir. Deleuze, Barok ışığın yeni bir ışık rejimi olduğunu ileri sürerken düşüncesini Leibniz'in monad kavramı üzerinde temellendirmektedir. Bu kavram temel olarak mekansal bir alegoriye dayanmaktadır ve söz konusu mekan penceresiz bir oda olarak düşünülmektedir. Ama görünürlük için bir zorunluluk olan ışık, Barok'un görünür plastliğini açıklamak için monada girmek zorundadır. Bu yüzden Deleuze, "ışık ancak dışarıya ait hiçbir şeyin görünmesine izin vermeyecek kadar iyi gizlenmiş, yalnızca saf bir içeriğin dekorlarını aydınlatan ya da renklendiren deliklerden geçerek gelir" demektedir (Deleuze, 2006: 45). Resim sanatında da Caravaggio ya da Tintoretto resimlerinde ışığı böylesi bir delikten çıkarıncasına kullanırlar.¹ Deleuze, monadda ışığın sızdığı bir delik ya da yarık olmayışının üzerine gitmekte ve

monadda içten yanan bir "mühürlü ışık" tespit etmektedir (Deleuze, 2006: 51). Açıklamasında görünürden kavrama, kavramdan görünüre bir patika açmaktadır.

Açık, sürekli olarak karanlığa dalar. Açık-karanlık, her iki yönde de katedilebilecek bir diziye bağlı olarak monadı doldurur: bir uça karanlık zemin, diğerinde mühürlü ışık. Bu ışık yandığı zaman ayrıcalıklı bölgede beyazlığı üretir; ama beyazlık gitgide daha çok gölgelenir, yerini karanlığa bırakır; karanlık, monadın bütününe kaplayan kopkoyu zemine doğru yayıldıkça gitgide daha çok kararır (Deleuze, 2006: 52). Barok ressam resmini doğrudan karanlığın içine girerek yapmaktadır ve bu karanlık, ruhun mekanı olan Monaddır. Monad, metafiziktir. Deleuze'un ifadesiyle "Tanrının şarkısı" burada söylenmektedir (Deleuze, 2006: 17). Barok ışığı, metafizik bir mekanın mühürlü ışığı olarak okuyan Deleuze, Barok sahneyi, plastik açıdan naturalist olsa da, metafizik bir düzleme taşımıştır denilebilir.



Görsel 2. Caravaggio, *Çarımhtan İndirme*, 1600-1604, Tuval üzerine yağlı boya, 300x203 cm, Vatikan.

¹ Rönesans döneminde özellikle Leonardo da Vinci'nin notlarında görebileceğimiz gibi nahoş bir tür olarak görülse de ışığın küçük bir pencereden gelmişçesine kullanıldığı Barok resimde ışık-gölge, keskin bir zıtlık oluşturmaktadır. Bu keskin zıtlığa dayalı resim için özel olarak "tenebrizm" terimi kullanılmaktadır (Da Vinci, 2019: 66).

2.2. Fiziksel Işık

Fiziksel ışık kavramının açıklanması her şeyden önce ışığın bir fenomen olarak değerlendirilmesini gerektirmektedir. Bu fenomen, gözün aracılık ettiği bir gerçeklik deneyimidir. Ancak, resim sanatında ışık fenomeni, Plinius'un resmin tarihinin başlangıç noktası olarak kabul ettiği siluet evresi göz önüne alındığında aşamalı bir seyir ortaya koymaktadır. Stoichita'nın (2006: 11) Plinius'dan aktardığına göre resim sanatı, bir adamın gölgesinin etrafına bir kontur çizilerek kopyasının oluşturulması ile başlamıştır. Bu başlangıç ışığın şeyleri aydınlatarak görünür ve anlaşılır hale getirmesinin yanında, gölge yaratma kabiliyetini ortaya koyduğu söylenebilir. Dolayısıyla ışık, gölgenin resim tarihindeki bu başlangıç değerini paylaşmaktadır denilebilir. Bu durum, ışığın resim sanatında ontolojik bakımdan belirleyici olduğu anlamına gelmektedir. Işık, görünürlük için bir fizik yasasının parçası olduğundan resim sanatının siluet evresinde sınırları tayin eden fiziksel bir varlıktır. Öte yandan ışığın yokluk alanında, yani silüette, etkinleşen dışsal rolü resim sanatı ile görünürlük fenomeninin bulunduğu sınıra da işaret etmektedir. Plinius, resim sanatı tarihindeki bu gölge evresinin yerini daha ileri bir yöntem olan monokrom resme bıraktığını ifade etmiş ve uzun yıllar boyunca kullanılan bir teknik olduğundan bahsetmiştir (Stoichita, 2006: 11). Plinius'un söz ettiği monokrom resim, yüzeyin ışığın farklı derecelerini ifade edecek şekilde, tek bir rengin tonları ile boyanmasını ifade etmektedir. Bu da gözün doğrudan ilişkide olduğu görünürlük fenomenine, silüetin ötesinde, resimsel bir yönelim anlamına gelir. Işığı, görünenin diğer unsurlarıyla bütünleştiren bu fenomenal

bakış, nesnenin görünür niteliklerini daha detaylı ayırt etmektedir. Arnheim, bu yöndeki incelemesinde doğal bir gözlemlerle, karşısındaki nesnenin ismi konması gereken bir fenomen olarak görüldüğünü ifade eder. Buna göre gözlemlenen nesnede, biri nesnenin kendi rengi diğeri ise ışığın rengi olmak üzere ikili bir renk ve parlaklık değeri ayırt edilmektedir. Işık alan nesnenin alt katmanı "nesne rengi ve parlaklığı", üst katman ise "aydınlık" (illumination) olarak adlandırılmaktadır (Arnheim, 2004: 309). Yani ışık sadece nesneyi görünür kılarak onun rengini açığa çıkarmanın da ötesinde nesneye renk veren bir varlıktır. Ancak bu özellik monokrom resim evresinde henüz fark edilememiştir.

Resim sanatında ışık ve gölge etkilerine dayalı ton geçişleri uygulayarak hacim duygusu yaratan ilk ressamın Antik Yunanlı Apollodoros olduğu düşünülmektedir. Günümüze ulaşabilmiş bir resmi bulunmamakla birlikte skiagraphia² tekniğini ilk kullanan ressam olarak anılmaktadır. Antik dünyanın resimsel keşifleri ve ışık-gölgenin hacim yaratmaya imkan sağlayan uygulamaları batı resim sanatı tarihi açısından önemlidir. Hristiyanlık sanatının ilk örneklerinde de söz konusu antikite etkisi görülebilmektedir. İki boyutlu yüzey üzerinde üç boyut yanılması yaratan perspektif ve hacim verme Romalılarca bilinmekteydi. Ancak zaman içinde bu yöntemler unutulmuş ve sanatçılar bu teknikleri yeniden keşfetmek zorunda kalmıştı.

Henüz Rönesans'ın chiaroscurosu ortaya çıkmadan önce ressamların ışık ve gölge ile hacim yaratmak için kullandıkları tekniklerden biri de grisaille'dir. Gri monokrom anlamına gelen grisaille, 14. yy.'ın başlarında yaygınlık kazanmıştır. Jean Pucelle de bu tekniğin ustalarından biridir (Görsel 3). Pucelle'nin resimde hacim etkisini mükemmelleştiren

² Skiagraphia teriminin temel olarak iki farklı kullanımı bulunmaktadır. Birincisi Plinius'un resim sanatının başlangıcı olarak kabul ettiği silüet çizimlerini tanımlayan "gölge resim"dir. İkinci olarak da daha modern bir kullanım söz konusudur. Buna göre skiagraphianın, trompe l'oeil yani diğer bir deyişle perspektif resim anlamı vardır ve ışık-gölgenin etkin kullanımına bağlı olarak üç boyutluluk yanılması yaratmayı amaçlar (Stoichita, 2006: 30). Buna ek olarak terimin modern kullanımı aynı hacimsel etkinin monokrom olarak yaratılmasını da ifade etmektedir. Bu anlamda "skiagraphia" terimi "chiaroscuro" teriminin Antik Yunan'daki karşılığıdır ve modern kullanımları netlik göstermemektedir (Keuls, 1997: 121-122).

grisaille tekniğini başarıyla uygulaması, Erwin Panofsky tarafından, Giotto ve Duccio'nun İtalya'da resim sanatının gelişiminde oynadıkları rolü, Kuzey resmi için sergilediği şekilde yorumlanmıştır. Pucelle'nin bu canlı stili geliştirmesine olanak sağlayan Paris okulu, el

yazmalarında din dışı ayrıntılara yer vermiş ve bu türden konular optik yanılsama kullanımı gibi biçimsel niteliklerin önünü açmıştır (Calosse, 2011: 136). Bu dönem için ışık-gölge ve hacim daha çok dünyevi olanın ifadesidir.



Görsel 3. Jean Pucelle, Jeanne d'Evreux Saatler Kitabı, 1324–28, El Yazması, Grisaille ve Parşömen üzerine tempera, 20.4 × 28 cm, Metropolitan Müzesi, New York.

Işığın temel düzeyde hacim yaratan etkisi, Ortaçağ'da rengin özgül değerine verilen öncelikle geri plana itilmiş olsa da yine Ortaçağ içerisinde temsil değeri yeniden keşfedilmiştir. Burada fiziksel ışığı, temsil değerinde yani bir fenomen olarak ışığın resim yüzeyinde taklit edilmesinde bulmaktayız.

Görünürlük fenomeninin resimsel ifadesinde bir evre olarak monokrom, ışığın renk ile ilişkilendirildiği Rönesans'a kadar hakim bir yöntemdi. Ancak monokrom resim Erken Rönesans döneminde, 1400-1500 yılları arasında da popülerdi. Grisaille'den farklı olarak ara ton işlevi gören renkli bir zemin üzerine, gölge alanlar için siyah, ışıklı alanlar için de beyaz mürekkep kullanımı özellikle 15. Yüzyılda yaygınlaşmıştır (Görsel 4). Bu teknik de,

skiagraphia ve griseilla gibi chiaroscuro tekniğini öncelemiştir.



Görsel 4. Perugino (Pietro di Cristoforo Vannucci), Manzara (recto), 1489-90, Kağıt üzerine guaj, 20.4×28 cm, Metropolitan Müzesi, New York.

Rönesans, monokromun ötesinde, ışık üzerine kapsamlı bir düşünüm gerçekleştirmiştir. Alberti, “Resim Üzerine” adlı eserinde resim sanatının üç bölüm ihtiva ettiğini belirtmektedir. Bunlar; sınırlama, kompozisyon ve ışığın dağılımıdır. Piero Della Francesca, Alberti’nin tespitini referans almıştır ve bir ressam olarak yeniden değerlendirerek; bu üç bölümü yeniden adlandırmıştır: Tasarım (design), ölçü (measures) ve renk. Piero Della Francesca, Alberti’nin “ışığın dağılımı” dediği şeyi “renk” olarak ele almıştır. Bu perspektif, resim sanatı tarihinde ışığın renk ile sentezlendiği bir dönüm noktasını ifade etmektedir. Ancak, Cezanne’a kadar anlaşılması ve uygulanması mümkün olmamıştır (Bouleau, 1963: 92). Piero, bu tespiti

yaptığında ışık, bir rengin monokrom olarak ışık-gölge ve hacim etkisi yaratacak şekilde bir arada kullanılmasına dayanıyordu. Ama yine de hacmin resim sanatında Cezanne’a kadar sadece monokrom olarak uygulandığını söyleyemiyoruz. Çünkü, Rönesans’ın uygulamalarından biri olan “cangiante” tekniğinde görebileceğimiz gibi, gölge ve ışık için yaygın kullanımın dışında, siyah ya da kahverengi ile koyulaştırılmadan tamamen farklı renkler kullanılarak hacim yaratılabildiğine tanık olmaktadır. Cangiante tekniğinin yetkin örneklerini, Michelangelo’nun Sistine Şapeli fresklerinde görebilmekteyiz (Görsel 5). Michelangelo, Daniel Peygamber’in giysi betimlemesinde sarı kumaşın gölge alanlarını yeşil boyayarak cangiante tekniğini kullanmıştır.



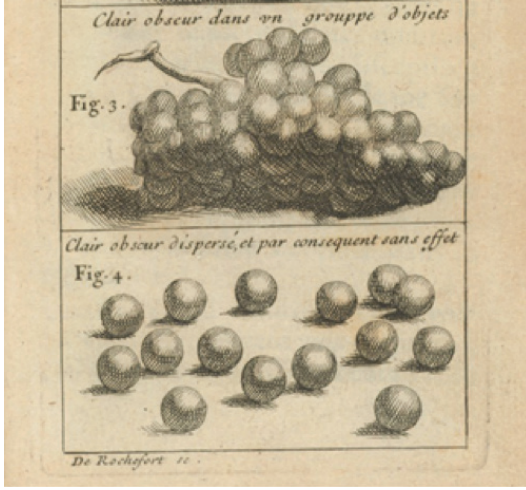
Görsel 5. Michelangelo, Daniel Peygamber, 1508-1512, Fresco, 13.7 x 39 m, Sistine Şapeli, Vatikan.

Ortaçağ, rengin “özgül değer”ine odaklanırken Rönesans artık “temsil değeri” ile ilgilenmeye başlamıştır. Dolayısıyla sembolik anlamların yerini doğa gözlemine dayalı temsilde, nesnenin görünürlüğüne dair maddi bir nitelik olarak “renk” almıştır. Bu da ışığın, batı resim sanatı tarihinde, bir fenomen olarak yerini aldığı tarihsel bir noktadır (Ergüven, 2002: 102-103). Söz konusu temsil değeri, ışık ve gölgeyi uzamsal

belirlenim içinde tanımlamakta, perspektif ve oylum, görünüre dair doğa gözlemine doğru ifadesi olarak birlikte iş görmektedir.

Rönesans’ın ışıkla ilgili en önemli keşfi chiaroscurodur. Chiaroscuro, resim sanatının temel prensiplerinden biri olarak, 1708 yılında R. de Piles tarafından ilk olarak “Resim Sanatının Prensipleri” eserinde tanımlanmıştır.

Piles'e göre (1743: 220), "claro-obscuro", resimde ışık ve gölgenin doğru biçimde dağıtılmasının yanında, bir bütünlük yaratarak, göze rahatlık ve tatmin etkilerini de vermek anlamına gelmektedir (Görsel 6).



Görsel 6. Roger de Piles, Üzüm Salkımı (Yukarıda) ve Dağılmış Üzüm Taneleri (Aşağıda), 1708, Gravür, Houghton Library, Harvard University.

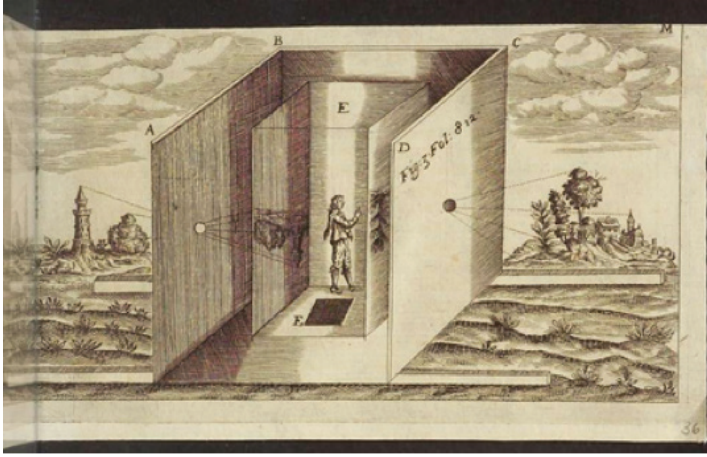
Her ne kadar 18. yüzyılda claro-obscuro terimi ışık ve gölgenin dünyadaki fenomenal varlığını tanımlasa da resim sanatındaki terimsel anlamı bir nüans içermektedir ve estetikdir (Baxandall, 1995:76). Piles, resimde ışık-gölge dağılımının ressamın hayal gücüne bağlı olduğunu vurgular (Piles, 1743: 220). Dolayısıyla ışık-gölgenin fenomenal görünümü resim sanatında mutlak bir belirleyici değildir. Fenomenal ve estetik görünüş birbirinden ayrı olarak değerlendirilmiştir.

Chiaroscuro'nun resim sanatındaki kullanımına yönelik başka bir açıklama Michel-François Dandre-Bardon'un 1765 tarihli "Traite de peinture" eserinde yer alır. Chiaroscuro'nun resim sanatındaki işlevleri ve içeriğine dair verdiği detaylar arasında söz konusu tekniğin bir resimde önceliğin belirlenmesinde iş gördüğü, resmi oluşturan kütlelerin, tutarlı ve parçalanmayı

önleyici biçimde yan yana getirilmesini sağladığı ve bu kütleleri üç dereceli bir ışık-gölge düzenine kavuşturduğu yer almaktadır. Bu üçlü derecelendirme, ışık, ara ton (Half-tone) ve gölge şeklinde düzenlenmektedir ve resimde üç boyutluluğun oluşturulmasında temel niteliktedir (Baxandall, 1995:76-77).

Metafiziksel ışık içinde fiziksel ışığın varlık göstermesi gibi chiaroscuro örneğinde fiziksel ışık içinde resimsel ışığın aynı anda var olduğu görülmektedir. Bir yanda gerçeğin mimetik tekrarı resimde bir değer olarak yerini alırken diğer yanda resim sanatının kendi dinamikleri (birlik, uyum vs.) içinde hareket edilerek her türlü mutlak belirleyici ilkededen kaçınılmaktadır.

Doğaya uygunluğun araştırılmasında özellikle 17. Yüzyıl Flaman ressamaları arasında oldukça popüler olan bir aygıt, ışığı da içeren geniş bir gerçeklik deneyiminin parçası haline gelmiştir. Camera obscura adı verilen bu araç, dışarıdaki gerçekliğin, karanlık bir odaya açılan delikten görüntü olarak yansımaları sağlamaktadır (Görsel 7). Ressama iki boyutlu yüzeye yansıtılmış; üzerinde çalışabileceği bir görüntü sunarak kolaylık sağladığı söylenebilmektedir. Camera obscura'nın kapalı ortamında güneş ve gözlemci arasındaki ilişki dolaylıdır. Bu durum genel olarak dünyayı özel olarak da ışığı dışsallaştırmıştır. Işığın fenomenal gerçekliğinin bir aygıt dolayımına girmesi fiziksel ışığın resim yüzeyinde nasıl görüneceğine dair belirleyici olmuştur. Ancak, camera obscura'nın sağladığı görüntünün gerçekliğin temsil edilmesindeki bu hakimiyeti 19. yüzyıla gelindiğinde son bulur. Söz konusu dolaylı ilişki ortadan kalkarken; ışık ve gözlemci aynı optik deneyim alanı içinde yer almaya başlar. Crary (2010: 151), bu durumun en iyi örneklerinin Turner'ın son yapıtlarında olduğunu ifade etmektedir (Görsel 8). Bu resimlerde artık gözlemci aygıtın dolayımında sunulan sınırlı bir ışıkla değil bizzat içinde olduğu bir ışıkla karşı karşıyadır.



Görsel 7. Athanasius Kircher, *Taşınabilir Camera Obscura*, 1645, Gravür, *Ars Magna Lucis Et Umbrae, Wolfenbüttel* : Herzog August Bibliothek, Almanya.

Görsel 8. W. Turner, *Işık ve Renk (Goethe'nin Kuramı) - Tufandan Sonraki Sabah*, 1843, Tuval üzerine yağlı boya, 78,7 x 78,7 cm, Tate London.



Resim sanatı 19. Yüzyıl sonlarında ışığın optik gerçeklik düzleminde yeniden ele alındığı bir sürece girmiştir. Hatta bu arayışın “resimde ışığın doğuşu” olarak yorumlandığına rastlamak mümkündür (http-1). Bu köklü değişimin merkezinde, yeni bir bakışın sahibi olarak Empresyonizm bulunmaktadır. Sabitliklerden ziyade değişkenlerin belirlediği titreşimli bir yüzey yaratan empresyonist ressam, görsel algıyı süreklilik gösteren bir deneyim olarak ele almıştır. Jules Laforge, 1883 tarihli makalesinde empresyonistin doğayı, gerçekte olduğu gibi, renkli titreşimler olarak gördüğünü ve onun için artık ışık, biçimlendirme, perspektif ya da chiaroscuro gibi sınıflandırmaların olmadığını

yazmıştır. Tüm sınıflandırmalar gerçeğin renkli titreşimlerine dönüşmüştür ve yalnızca tuval yüzeyindeki renkli titreşimlerle elde edilebilirler. Empresyonist, doğayı çizgilerle birbirinden ayrılmış biçimler olarak değil bir bütün olarak görmüştür. Laforgue'a göre artık izole edilmiş melodiler değil bir senfoni söz konusudur. Empresyonizmde ışığın konumundaki devrimsel nitelik, temsilde gerçekliğin artık mimetik bir tekrar olarak algılanmamasıdır. Görünür gerçeklik, 16. yüzyıldan 18. yüzyılın sonuna kadar, camera obscura'nın merceğinden yansıyan görüntü ile karşılığını bulmuştur. Camera obscura'nın temel reddiyesi de görmenin

bedene bağlı olarak gerçekleşmesidir (Crary, 2010; 152). Ama Empresyonizm'in bütüncül doğa algısı buna ters istikamette bir hareket izler. Bu yönelim gerçekliğin dışsal değil içsel belirlenimine dayanmaktadır. Barasch'ın (1998) aktardığına göre, görme üzerine araştırmalarıyla 19. Yüzyılda öne çıkan Hermann von Helmholtz (1821-94), algıladığımız dışsal nesnelere bireysel duyumlara dayalı olduğunu Empresyonizmin yükselişinden çok önce belirtmiştir. Buna göre de "ışık, yalnızca, gören bir gözle karşılaştığında ışık olur" (Barasch, 1998: 38). Camera obscura, görmeyi bedensiz kılan bir aygıt olarak nesnel dünyayı mekanik olarak yeniden üretmiş dolayısıyla da insanın görme deneyiminde yaşadığı beden ve zihin bütünlüğünü parçalara ayırmıştır. Ama zihnin görmedeki işlevi göz kadar temel bir işlemdir. Empresyonist, bu bütüncül bakışı ile görmenin dolaysızlığını deneyimlemiştir.

Resim sanatında Empresyonizm'den önce ışığın boyanmasında beyaz rengin hakim olduğu görülürken empresyonizm ile birlikte ışığı ifade eden renklerin zenginleştiği görülmektedir. Buna karşın, optik bir gerçeklik arayışı içinde olan Empresyonizmin resim yüzeyini zenginleştiren çok renkliliği chiaroscuro etkisini sürdürmektedir. David Hockney, chiaroscuro'nun terk edilmesini ancak Van Gogh, Gauguin ve Bonnard ile birlikte gördüğümüzü ileri sürmektedir. Bouleau'ya göre ise chiaroscuroyu terk ederek izleyicide şok etkisi yaratan ressam Manet olmuştur (Bouleau, 1963: 297).

Manet, Foucault'ya göre geleneksel ışıklandırma yöntemlerini bir kenara bırakmıştır. Hatta "Olympia" resminde skandal yaratan şeyin çıplaklık değil, bu yeni ışıklandırma biçimi olduğunu ifade etmiştir. Manet, ışığı geleneksel olarak yandan ya da yukarıdan değil izleyicinin bulunduğu noktadan gelecek biçimde resmetmiştir. Foucault'ya göre, Olympia'yı aydınlatan bizim bakışımızdır. Bakışımız bir fenerdir. Onun çıplaklığından ve

görünürlüğünden sorumlu olan da bakışımızdır (Foucault, 2020: 37). Bu karşıdan ışık, chiaroscuro etkisini de ortadan kaldırmıştır. Figürler bu nedenle, geleneksel japon resimlerinde olduğu gibi, daha düz ve boyutsuz görünmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Edouard Manet, *Flüt Çalan*, Tuval üzerine yağlı boya, 1866, 160.5x97 cm, musée d'Orsay, Paris, France.

Her ne kadar chiaroscuroyu yansıtmasa da Manet'nin karşıdan ışığının, fiziksel ışık konseptini devam ettirdiği ileri sürülebilir. Karşıdan ışık, resmin mekanı ve gerçek mekan arasındaki ilişkiyi fiziksel ışık çerçevesinde manipüle ederek resim sanatında fiziksel ışığın provokatif bir kullanımını sunmuştur.

Fiziksel ışık, uzun tarihsel süreci boyunca, görünür gerçekliğin kurucu rejiminde oynadığı rolden, gerçekliğin ışık yoluyla manipülasyonuna iki karşıt uçta etkinlik göstermiş bir pratiktir.

2.3. Resimsel Işık

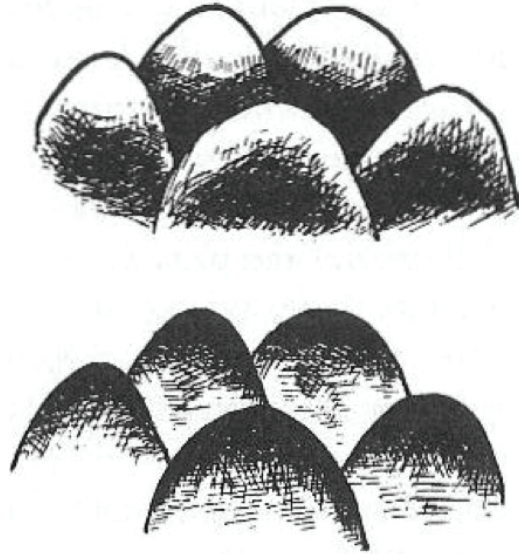
Resimsel ışığın ortaya çıkışı resimsel gerçekliğin keşfi ile söz konusu olmuştur. Bu gerçeklik, resim yüzeyinin iki boyutluluğunun keşfi ile paralel bir süreçtir ve bu sürecin izlenimcilik ile başladığı bilinmektedir. İzlenimci ressamların gölgeleri siyah ve renksiz alanlar yerine daha ışıklı renk alanları olarak boyamaları genel anlamda resimle ifade edilen gerçekliğin, her ne kadar referansını doğa görünümünden alsa da, kendine has araçlarla dönüşümünü işaret etmiştir. Işığın fenomenal varlığının bir parçası olarak zamana yayılması ya da zamanın koşullarına bağlı oluşu, fiziksel ışığa bir noktadan tutunmak anlamına gelmekle birlikte, sonuçları bakımından resim yüzeyinin iki boyutluluğunu vurgulayan niteliklerin açığa çıkarılmasını da içermektedir. İzlenimci ressamın resim sanatında yeniden keşfettiği bir ışıktan söz edilirken; Cezanne ile birlikte ışık, gerçeklik düzleminde radikal bir tavırla yeniden ele alınmıştır. Emile Bernard'a yazdığı bir mektubunda "Ressam için ışık yoktur" demektedir (Harrison, Charles & Wood, Paul, 2011: 55). Resim sanatının büsbütün dışında tutulan ışık, heykel sanatının biçimlendirici ışığıdır. Ressam için yalnızca renk planları vardır. Cezanne, Piero Della Francesca'nın resimde ışığı

renk olarak ifade eden düşüncesini uzun zaman sonra yankılamıştır. Cezanne'in resimleri üzerine yazdığı kitabında Erle Loran (1970: 29), ressamın, ışığı, resimsel bir düzlemde yarattığı üzerinde durmuştur: Cezanne'in resimlerinde ışık soyuttur ve resmin kendindeki biçimsel ilişkilerden türeyen tamamen plastik bir niteliklidir. Manet'nin boyutsuzlaştıran ışığından farklı olarak bir hacim duygusu yaratıyor olsa da bu etkinin nedeni doğal ışığın taklit edilmesi değildir. Loran'a göre (1970), Cezanne'in resminin ne doğal ışık konseptiyle ne de chiaroscuro ile bir ilgisi vardır. Başlı başına renk ilişkilerine dayalı bir ışıklandırma yöntemi vardır. Cezanne'in en karakteristik özelliği olan "derecelendirme" (gradation) pratiği, yani soğuk ve koyu dış hatlardan sıcak ve ışıklı iç alanlara doğru resmetme, rengin zıtlık ilişkilerine bağlı olarak ortaya çıkan bir hacimsellik ortaya çıkarmıştır. Bunun yanında ışığın kaynağı konusunda da oldukça keyfi bir yaklaşımı vardır. Tek bir resimde birden fazla ışık kaynağını aynı anda kullandığı görülebilmektedir. Onun için önemli olan doğal ışığın ürettiği görüntülerin taklide dayalı yeniden üretimi değil renk alanlarıyla yakalanabilecek resimsel bir gerçeklik arayışıdır (Loran, 1970: 43) (Resim 10).



Görsel 10. Paul Cezanne, *Sürahi ve Meyveli Natürmort*, 1900, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 73.7 x 101 cm, İsviçre.

Rudolf Arnheim (2004: 320), resimsel ışık kavramını, ışısız resim başlığı altında bir değerlendirmeye almaktadır. Bu değerlendirmede, resim sanatındaki gölgelendirme pratiğinin her zaman doğa gözlemine dayalı olmadığı ve fiziksel mekanın aydınlatma ilkelerine uygun olmayabileceği vurgulanmaktadır. Loran'ın Cezanne resminde keşfettiği dış hatlardan iç bölgelere doğru derecelendirme ile açığa çıkan hacimsellik, resme özgü bir ışısızlık olarak Arnheim tarafından tekrarlanmaktadır. Arnheim, bu tür bir ışıklandırmanın Ortaçağ'da da görülebileceğini belirtmektedir. Ortaçağ ressamı, ışığı, tek ve belirli bir kaynağa göre değerlendirmemiş; simetrik biçimde sağ tarafta sağdan, sol tarafta ise soldan aydınlatma kullanmıştır. Söz konusu ışık, ışık yasalarına göre değerlendirildiğinde yanlış bir nitelendirme ile sonuçlanmıştır. Resme özgü olan ışık burada şeyleri birbirinden ayırarak görünür kılmanın pratik bir yöntemi olarak verilmektedir (Arnheim, 2004: 320-323).



Görsel 11. Üst üste gelen biçimlerin gölgelendirme ile ayrılması.
(Arnheim, 2004, 322)

Resimde üst üste gelen biçimler parlaklık düzeyleri farklı değilse ayırım, gölgelendirme yöntemi ile mümkün olmaktadır (Görsel 11).

Belirleyici olan doğal ışığın etkileri değildir. Bu nedenle burada gördüğümüz ışık ve gölge, doğal ışık kavramından farkını "ışısızlık" ifadesi içinde bulmaktadır.

Cezanne'nin, Piero Della Francesca'nın ışık olarak rengin kullanımına ek olarak resimsel ışığı da Titian, Rembrandt ve Philippo Lippi gibi resamlardan devraldığı söylenebilmektedir. Örtüşen biçimleri birbirinden ayıran bu pratiği daha sonra kübistler devam ettirmiş; ışığı, resim yüzeyinde, doğal ışığın sabitliklerinden büyük oranda kurtarmışlardır. Jacques Riviere'e (göre kübist ressam, ışığın kendisini değil yönünü reddetmiştir. Biçimlerin tek bir yönden aydınlatılmasının yarattığı adaletsizliğin yerine "daha hassas ve dengeli" bir dağılım kübizmin ışığının belirgin bir niteliğidir (Riviere, 2011: 217-218). Gölge ve ışığın yanyanalığından açığa çıkan farkın yüzeydeki dağılımı hem ışık yoluyla yaratılan hiyerarşik adaletsizliği ortadan kaldırmakta hem de nesnelere arasında mekansal ilişkilerin kurulmasına imkan sağlamaktadır. Görünür dünyanın koşulu olan ışığın, bu asli işlevine en çok resim sanatında resimsel ışıkla yaklaştığı görülmektedir. Doğal ışığın üç boyutlu dünyada bağlı olduğu fiziksel koşullar iki boyutlu yüzeyde manipüle edilebilir bir zemin sunmaktadır. Bu nedenle resimsel ışık, herhangi bir fiziksel koşulla belirlenmeksizin, görünürlüğün saf doğasına ait bir aygıt olarak işlev görmektedir.

SONUÇ

Resim sanatında ışığın görünümünün metafiziksel, fiziksel ve resimsel terimleri ile çerçeveye alınmasının ışığın hem fenomenal hem de kavramsal varlığının boyutlarını açığa çıkardığı görülmektedir. Söz konusu boyutlar gerçekliğin kurucu perspektiflerinin bir parçası olarak işlev görmektedir. Işık, bir varlık olarak, söz konusu perspektiflerin derinliğini yansıtmaktadır. Aynı zamanda resimselin, fiziksel; fizikselin metafiziksel içindeki döngüsel

hareketleri sınıflandırmadaki bir zorluktan öte tek homojen bir ışık konseptinin zorunlu olmadığını açığa çıkarmaktadır. Fiziksel ışığın, doğal bir kaynak temel alınarak yansıtılan niteliklerinin aynı anda kurgu ve kompozisyona ilişkin kaygılara yönelik çözümler üretebilen resimsel ışığın imkanları ile yanyana varlabildiği görülmektedir. Bununla birlikte İsa'nın bedeninin fiziksel bir ışık kaynağına dönüşmesi ama anlamını metafiziksel ışıkta bulmasında gördüğümüz gibi, kavramlar arasındaki ilişkide eşzamanlılık, belirginleşebilmektedir. Resim sanatında ışık, hem belirli perspektiflerin taşıyıcısı olarak yeni biçimler ve anlamlar yüklenmiş; hem de resimsel olandan hiçbir zaman ayrılmamıştır. Işığın, Kübizme ait yüzey vurgusu içinde başka bir gerçekliği kurma yönündeki başat işlevi, görünürün temel işlevi niteliğindeki ışıkla yakınlık ilişkisinde düşünüldüğünde, resim sanatında ışığın her türden gerçekliğin taşıyıcısı ve belirleyicisi olma niteliği daha da netlik kazanmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada incelenen ışık kavramının ortaya koyduğu tarihsel arka planın paradoksal özelliklerinin altını çizmenin gelecekte yapılacak incelemeler için faydalı olabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- *Arnheim, R. (2004). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.*
- *Aster, E. V. (2005). İlk Çağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi. (V. Okur, Çev.) İstanbul: İm Yayın Tasarım.*
- *Barasch, M. (1998). Modern Theories of Art, 2: From Impressionism to Kandinsky. New York and London: New York University Press.*
- *Baxandall, M. (1995). Shadows and Enlightenment. New Heaven and London: Yale University Press.*
- *Bouleau, C. (1963). The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art. Mineola, New York: Dover Publications, Inc.*
- *Calosse, J. A. (2011). Illuminated Manuscript. Parkstone International.*
- *Crary, J. (2010). Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine. (E. Daldeniz, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.*
- *Deleuze, G. (2006). Kıvrım: Leibniz ve Barok. (H. Yücefer, Çev.) İstanbul: Bağlam Yayınları.*
- *Eco, U. (2020). Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik (10 b.). (K. Atakay, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.*
- *Ellul, J. (2015). Sözü'nün Düşüşü (4 b.). Paradigma Yayıncılık.*
- *Ergüven, M. (2002). Yoruma Doğru. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.*
- *Foucault, M. (2020). Manet, Valesquez ve Estetik Modernizm. İstanbul: İletişim Yayınları.*
- *Gayford, D. H. (2017). Resmin Tarihi: Mağaradan Bilgisayar Ekranına. (M. Haydaroglu, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.*
- *Gombrich, E. H. (2020). Gölgeler: Düşen Gölgenin Batı Sanatında Tasviri. (M. Yalçın, Çev.) İstanbul: Everest Yayınları.*
- *Hahn, C. (2006). Vision. A Companion to Medieval Art: Romanesque and Gothic in Northern Europe (s. 44-64). içinde Blackwell Publishing.*
- *İncil (4 b.). (1999). Yeni Yaşam Yayınları.*
- *Keuls, E. C. (1997). Painter and Poet in Ancient Greece. Stuttgart ve Leipzig: B. G. Teubner.*
- *Loran, E. (1970). Cezanne's Composition: Analysis of His Form with Diagrams and Photographs of His Motifs. Berkeley ve Los Angeles: University of California Press.*
- *Marin, L. (2013). İmgenin İktidarları. (M. Cedden, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.*
- *Marx, K. (2011). Das Kapital (Cilt 1). (M. S. Sathgan, Çev.) İstanbul: Yordam Yayınları.*
- *Minor, V. H. (2017). Sanat Tarihinin Tarihi. (C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.*
- *Piles, R. d. (1743). Principles of Painting. London: J. Osborn.*
- *Riviere, J. (2011). Resimde Mevcut Eğilimler. P. Wood, & C. Harrison içinde, Sanat ve Kuram: 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi (S. Gürses, Çev., s. 217-220). İstanbul: Küre Yayınları.*
- *Rudolph, C. (Dü.). (2006). A Companion to Medieval Art: Romanesque and Gothic in Northern Europe. Blackwell Publishing.*
- *Rzepinska, M., & Malcharek, K. (1986). Tenebrism in Baroque Painting and Its Ideological. Arbutus et Historiae, 91-112.*
- *Stoichita, V. (2006). Gölgenin Kısa Tarihi. (B. Aydın, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.*
- *Vinci, L. d. (2019). Defterler. (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.*
- *Wood, C. H. (2011). Sanat ve Kuram: 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi. (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Küre Yayınları.*

İnternet Kaynakları

- *http-1: Delaunay, R. (1912). archive: delaunay. archive: <https://www.artchive.com/artchive/D/delaunay.html> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 19.01.2021)*

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: <https://skd-online-collection.skdmuseum.org/Details/Index/243576> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 2: <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/la-pinacoteca/sala-xii---secolo-xvii/caravaggio--deposizione-dalla-croce.html> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 3: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/470309> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 4: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/340468> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 5: <https://www.artbible.info/art/large/75.html> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 6: <https://digitalcollections.library.harvard.edu/catalog/990064642240203941> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 7: <http://diglib.hab.de/drucke/94-2-quod-2f/start.htm?image=00919> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 8: https://www.tate.org.uk/art/images/work/N/N00/N00532_10.jpg (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 9: https://www.musee-orsay.fr/typo3temp/zoom/tmp_d8ffa0e936a9fbf4394a74851f56bef3.gif (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 10: <https://www.roemerholz.ch/sor/en/home/museum/the-collection/periods/france--19th-and-early-20th-century-impressionism/paul-cezanne--still-life-with-faience-jug-and-fruit-c--1900.html> (Erişim Tarihi 24.02.2021).
- Görsel 11. Arnheim, R. (2004). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, s.322 (Erişim Tarihi 24.02.2021).

BAROK RESİM SANATINDA İSKENDERİYELİ AZİZE CATHERINE

Doç. Dr. Vildan Işık*

Özet: Erken Hristiyanlık martirlerinden biri olarak kabul edilen İskenderiyeli Azize Catherine, Bakire Meryem'den sonra Hristiyanlıkta en fazla resmedilen 'kutsal bakire' figürüdür. On üçüncü yüzyılda derlenen Altın Efsane kitabı, azizeye ilişkin efsanelerin yaygınlaşmasında önemli rol oynar. Orta Çağ'dan beri efsanesi genişleyen ve değişen hikâyelerle donatılarak kültleştirilen Catherine; soyluluğu, felsefi bilgisi, belagati, cesareti, zekâsı, çarpıcı güzelliği ve kararlı inancına dair hikâyeleri ile yüzyıllarca sanata konu olur. Catherine'in Orta Çağ'ın sonlarına doğru başlayan popülerliği, Rönesans ve Maniyerist dönemlerin ardından Barok dönem boyunca da Katolik Kilisesi'nin desteğini alarak devam eder. Catherine'in; portreleri, İsa ile yaptığı mistik evliliği, filozoflarla ihtilafı, pagan idollere tapmayı reddetmesi ve martirliğinin yanı sıra kutsal kabul edilen diğer figürlerle birlikte gösterildiği sayısız tasviri yapılır. Bu çalışmada müze ve galerilerde yer alan İskenderiyeli Azize Catherine'in Barok dönemde yapılmış tuval üzeri yağlıboya tablolarının araştırılması ve ikonografik olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Genişletilen ve/veya değiştirilen hikâyelere dayanan bu resimler, kültleştirilen azizenin şüpheli tarihsel kişiliğine rağmen uzun yıllar hem kilise sunaklarını hem de aristokratların duvarlarını süslemiştir.

Anahtar Kelimeler: Barok Resim, İskenderiyeli Azize Catherine, İkonografi, Dinsel Sanat.

SAINT CATHERINE OF ALEXANDRIA IN BAROQUE PAINTING

Assoc. Prof. Vildan Işık*

Abstract: Saint Catherine of Alexandria, considered one of the early Christian martyrs, is the most illustrated “holy virgin” figure in Christianity after the Virgin Mary. The Golden Legend book, compiled in the thirteenth century, plays an important role in the spreading of legends about the saint. Catherine, whose legend has expanded since the Middle Ages and has been cultized with changing stories; has been the subject of art for centuries with the stories about her nobility, philosophical knowledge, eloquence, courage, intelligence, striking beauty and determined belief. The popularity of Catherine, started towards the end of the Middle Ages, continues also throughout the Baroque period after the Renaissance and Mannerist periods with the support of the Catholic Church. There are numerous portraits of Catherine; her mystical marriage to Jesus, her conflict with philosophers, her refusal to worship pagan idols, and her martyrdom, as well as her numerous illustrations with other sacred considered figures. In this study, it is aimed to investigate and iconographically examine the oil paintings of St. Catherine of Alexandria on canvas, found at the museums and galleries, which were made in the Baroque period. These paintings, based on stories that have been expanded and / or changed, adorned both church altars and walls of aristocrats for many years, despite the dubious historical personality of the cultized saint.

Keywords: Baroque Painting, Saint Catherine of Alexandria, Iconography, Religious Art.

1. GİRİŞ

Katolik Hristiyanlıkta, kutsal bakire ve kendilerinden şefaat istenen *On Dört Kutsal Yardımcı*'dan biri olarak kabul edilen İskenderiyeli Azize Catherine; İskenderiyede dördüncü yüzyıl başlarında öldürüldüğüne inanılan Erken Hristiyanlık martirlerinden biridir. Efsanesi ve tasvirlerinin yaygınlaşıp popülerlik kazanmasında, on üçüncü yüzyılda derlenen *Altın Efsane* (The Golden Legend) kitabı önemli bir role sahiptir. Catherine'in Orta Çağ masallarında anlatılan hikâyesinin ilk versiyonu, aziz ve azizelerin hayatları ile ilgili gerçek ve kurgusal öykülerin anlatıldığı bu kitapta yer alır. Yüzlerce el yazması kopyası yapılan ve 1450'lerde matbaanın icat edilmesinin ardından sadece Latince değil aynı zamanda farklı Avrupa dillerinde de tercümeleri basılan Altın Efsane, dönemin en çok basılan kitaplarından biri olur. "Orta Çağ'ın İncil'den sonra en çok okunan kitabı" ve "Kilise'nin efsane ve gelenekleriyle ilgili geniş bir bilgi deposu" olarak nitelendirilen Altın Efsane ilk olarak; inançlıları etkilemek, cesaretlendirmek ve eğitmek amacıyla Cenova Başpiskoposu Jacobus de Voragine (yak. d.1229-ö.1298) tarafından yaklaşık 1260 yıllarında Latince olarak *Legenda Aurea* ismi ile derlenmiştir (http 1). Voragine'in bu derlemesinden yaklaşık iki yüz yirmi yıl sonra Kasım 1483-Mart 1484 tarihleri arasında; çevirmen, editör ve matbaacı William Caxton (yak. d.1422-ö1491) tarafından Altın Efsane'nin İngilizceye çevrilmiş ve genişletilmiş baskısı yapılır (http 2a). Bu sayede sadece azizlerin biyografileri değil Kutsal Kitap'ın; *Adem ve Havva*, *İsa'nın Doğuşu* veya *Çarmıha Gerilme* gibi önemli pasajlarının da İngilizce olarak ilk baskısı yapılmış olur. Kilise; Kutsal Kitap'ın on altıncı yüzyılda yapılan Wycliffe tercümesinin yayınlanmasını yasaklar ancak Caxton'un çevirisindeki Kutsal Kitap hikâyelerinden kısa alıntılarla yaptığı yeniden anlatımını engellemez. Böylelikle Altın Efsane, "Başlangıçta Tanrı

Cennet ve Dünya'yı yarattı" anlamına gelen "In the begynnynng God made and created Heven and Erthe" (yazım aynen bu şekildedir) sözleri ile İngilizce ilk baskısına başlar (http 2b) (Görsel 1).



Görsel 1 Jacobus de Voragine tarafından 13. yüzyıl ortalarında derlenen *Altın Efsane*'nin William Caxton tarafından 15. yüzyılın son çeyreğinde İngilizceye çevrilmiş ve genişletilmiş baskısı. Southern Methodist Üniversitesi, Perkins Teoloji Fakültesi, Bridwell Kütüphanesi, Dallas, Texas, A.B.D.

Voragine'den sonra yapılan gerek el yazması olarak gerekse matbaa ile basılan çeşitli dillerdeki çoğaltma ve edisyonlar arasında çeşitli farklılıklar vardır. Anlatılan hikâyelerin değiştirildiği, çıkarma veya eklemelerin yapıldığı pek çok versiyon bulunmaktadır. Örneğin on üçüncü yüzyıldaki Voragine'in Altın Efsanesi ile on beşinci yüzyıldaki Caxton'un Altın Efsanesi arasında önemli farklar bulunmaktadır. "Latince tercüme etme yeteneği şüpheli" olan Caxton'un Latince'den İngilizceye çevirdiği bu kitap eklemelerle doludur. Öyle ki Latince orijinalinin yaklaşık üçte biri kadar artar. Her iki metni karşılaştırmalı incelediği makalesinde Sister Mary Jeremy; Caxton'un çevirisinin, "Latince aslının bulanıklaştırılmış hali" olduğunu ve Voragine'in çalışmasının "kesin bir çevirisi olarak görülmemesi gerektiğini" ancak "kendi başına ilginç olan bir redaksiyon olarak kabul edilebileceğini" yazar (Jeremy, 1946:213). Karşı Reformasyon kapsamında hem iç yenilenme hem de Protestanlara karşı Roma Katolik Kilisesi'nin 1563 yılı Aralık ayında yaptığı son Trent Konseyi'nde, halkın dine saygısını arttırmak için kutsal kabul

edilen kişilerin imgelerinin kullanılması ve yaygınlaştırılmasına ilişkin kararlar alınır ve bir kararname yayınlanır. Bu kararnameye göre Tanrı'nın azizler ve azizeler aracılığıyla gerçekleştirdiği mucizeleri halka gösterilmeli ancak figürlerin temsilleri "şehvet uyandıracak güzellikte boyanmamalı ve süslenmemelidir" (Estivill, 2013:87-89). Protestan ikonoklastlara karşı dini görüntülerin kullanılmasını savunan Bologna Başpiskoposu Gabriele Paleotti'nin Trent Konseyi'nde alınan kararlarını açıklayan *Discorso intorno alle immagini sacre e profane* (Kutsal ve saygısız imajlara dair konuşma) isimli 1582 yılında Latince olarak yazdığı kitabı daha sonra İtalyancaya çevrilir. Din temalı çalışmalar yapan sanatçılara hem bir talimatname hem de bir rehber olan Paleotti'nin bu kitabı; kiliselere, evlere ve herhangi bir yere yerleştirilen kutsal imgelere, bunların çeşitli kötüye kullanımlarına ve bu hususta izlenmesi gereken yollara dairdir. Kötülüğe teşvik eden, belirli bir amacı ve önemi olmayan, etik değer içermeyen her türden saygısız ve skandal yaratacak imgeden uzak durulması gerektiğini belirten Paleotti ayrıca yayınlanan tüm kitapların ve evlerin en ince ayrıntısına kadar gözden geçirilmesi ve "Tanrı'dan korkan gözleri rahatsız edebilecek" her türden resim ve nesnenin de kaldırması gerektiğini söyler (Paleotti, 1592).

Altın Efsane hikâyelerinin, Trent Konseyi'nde alınan kararların ve Paleotti'nin talimatlarının ardından Katolik Kilisesince bakire bir martir olarak kabul edilen *İskenderiyeli Catherine*, *Sienali Catherine*, *Ursula*, *Apollonia*, *Bolsenalı Christina* ve *Agatha* gibi azizelerin hikâye ve tasvirlerinde; bekareti korumadaki kararlılık, evlenme konusundaki isteksizlik, din değiştirme, pagan tanrılara tapınmayı reddetme, Hristiyanlığı terk etmeyi reddetme, işkence görme ve öldürülmeye razı olma gibi ön plana çıkarılan klişe olay örgüsü görülür (Kivelson, 2007).

On yedinci yüzyılda, martirliği en çok tartışılan kültlerden biri İskenderiyeli Azize Catherine'dir

(Tolomelli ve Zatti 2013:4). Her ne kadar azizeler, Kilise tarafından kabul ve saygı görseler de bu durum, kadınların erkekler üzerinde yetki kullanmasını yasaklayan Aziz Paul'un öğretileriyle çelişir. Ancak teologlar, azizelerin faaliyetlerini rasyonelleştirmek için Kutsal Ruh'un azizelere ayrıcalık verdiğini söyleyerek Paul'un yasakları ile mücadele eder (Dunn, 2012:192).

Azize Catherine'in hikâyesi genel olarak kısaca şöyledir: Felsefe bilgisi ve güzelliği ile ünlü Catherine, babasının ölümü üzerine on dört yaşında kraliçe olur. Danışmanları krallığını savunabilmesi için evlenmesini önerir. Catherine evlenmek istemez ve tek başına hüküm süreceğini söyler. Kısa süre sonra Hristiyanlığa geçer. Bir gün rüyasında, İsa'nın parmağına bir yüzük taktığını ve onunla evlendiğini görür. On sekiz yaşındayken, halkın şehre gelip putlara kurban kesmesi emrini veren Roma İmparatoru Maxentius'u protesto etmek için İskenderiyeye gider. Maxentius; Catherine'in bilgisi, bilgeliği ve güzelliği karşısında hayrete düşerek onunla tartışması için dönemin en seçkin elli pagan filozofunu görevlendirir. Bu karşılaşma, filozofların Hristiyanlığa geçmesiyle sonuçlanır. Öfkeyle dolan Maxentius hepsini yakarak öldürür. Daha sonra Catherine'i yemek verilmeden on iki gün boyunca karanlık bir hücreye hapsedirir. İmparatoriçe Faustina, Catherine'i ziyaret eder ve meleklerin, kırbaçlanan kızın yaralarını iyileştirmesine tanık olur. Catherine'i dinledikten sonra da hem kendi hem de muhafızı Porphyrius, Hristiyanlığa geçer. İmparator, Catherine'in açlıktan yıpranmadığını görünce çivili çarkta işkence yapılmasını emreder ancak bir yıldırım düşer ve mucizevi şekilde çark parçalanır. Yıldırımın etkisiyle dört bin pagan da ölür. Catherine'in pagan tanrılara kurban vermesini ve onlara tapmasını ikna etmek isteyen ancak bunu başaramayan İmparator Maxentius, Catherine'e evlenme teklifi eder. Evlilik teklifini kabul etmeyen Catherine'in kılıçla başı kesilir

ve kan yerine boynundan mucizevi şekilde süt akar. Melekler, azizenin cesedini Sina Dağı'na götürür ve gizli bir cenaze töreni yapar (Pixley, 2012:4). Altıncı yüzyılda Justinianus, burada bir Azize Catherine Manastırı'nın inşasını emreder. Dokuzuncu yüzyılda bedeni yeniden keşfedilen azizenin saçlarının hala uzadığı ve bedeninden kutsal yağ sızdığı da rivayetlere eklenir. Manastır, erişilmesi çok zor yerde olmasına rağmen, önemli bir hac yeri haline gelir. Bu tarihten itibaren de bir Catherine kültü gelişmeye başlar. Catherine'in önemi, efsanesine yapılan yazılı veya sözlü eklemelerle katmerlenerek artar ve yüzlerce yıl devam eder. Örneğin Geç Orta Çağ tarihinin en ünlü figürlerinden biri olan Joan of Arc (Jeanne d'Arc) ile konuştuğu iddiasının ardından Fransızdaki önemi artar (The Book of Saints, 2012:291). Catherine'in hayatına dair imgeler, Bizans İmparatorluğu dâhil olmak üzere Hristiyan Batı Avrupa'nın her ülkesinde yaygınlaşır.

İskenderiyeli Azize Catherine'in gerçekte kimin kızı olduğu ve hayatına ilişkin anlatılar kadar azizeye zulmeden kişinin kim olduğu da aslında bir soru işaretidir. Altın Efsane'nin Latince ilk versiyonu ile İngilizce, Fransızca ve Almanca tercümelerindeki diğer versiyonlarında farklılıklar bulunmaktadır. Örneğin Jacobus de Voragine, William Caxton veya Jean Miélot'da azizenin efsanesinin farklı versiyonları yer alır (Jeremy, 1946:216 ; Muir, 2009).

Orta Çağ'dan beri genişleyen hikâyelerle donatılarak kültleştirilen İskenderiyeli Azize Catherine; soyluluğu, cesareti, keskin zekâsı, çarpıcı güzelliği, kararlı inancı, mistik evliliği, ihtilafı, idollere tapmayı ve kurban vermeyi reddetmesi, işkence ve öldürülme hikâyeleri ile sanatta önemli bir figür haline gelir. Orta Çağ'ın sonlarına doğru başlayan Rönesans ve Maniyerist dönemlerde devam ederek yıllarca süren azizenin popülerliği; minyatür, vitray, baskı resim, tekstil, tual resmi ve heykel gibi farklı sanat dallarında

Barok dönemi boyunca da devam eder.

İskenderiyeli Azize Catherine'in her yıl yirmi beş kasımda yapılan kutlama günü, büyük popülaritesine rağmen varlığına dair tarihsel kanıt bulunamaması nedeniyle 1969 yılında Genel Roma Takvimi'nden çıkarılır (The Book of Saints, 2012:291). Vatikan, 18 Mart 2002'deki revizyonunda azizenin kutlama gününü isteğe bağlı bir anma olarak tekrar takvime eklediğini duyurur (http 3).

2. PORTELERİ

Barok dönemdeki yağlıboya portre resimlerde Catherine, koyu bir arka planda soylu kıyafetler içinde genç ve güzel bir kız olarak tasvir edilir. Azizenin efsanelerine dayalı olarak yapılan bu portrelerde martirliğinin sembolleri olarak kabul edilen; çark, kılıç, kitap ve palmye dalı vardır. *Catherine Çarkı* olarak da bilinen çark; kendisine işkence yapılacakken mucizevi şekilde kırıldığına inanılan, çoğunlukla kenarlarında keskin bıçak veya çivilerin olduğu tahta bir tekerlektir. Kılıç; başının kesilerek öldürüldüğünün, kitap, bilgeliğinin ve belagatinin sembolüdür. Kuru palmye dalı ise ruhun beden üzerindeki zaferini temsil eder. Bunların yanı sıra Catherine'in başının üzerinde bazen soyluluğunu simgeleyen mücevherlerle süslü bir taç bazen de martirliğini ve kutsallığını simgeleyen ince bir hale görülür (The Book of Saints, 2012:291). *Caravaggio (Michelangelo Merisi), Artemisia Gentileschi, Bernardo Strozzi, Guido Reni, Simon Vouet ve Bernardo Cavallino* Catherine'in Barok döneme ait yağlıboya portre örneklerini görebileceğimiz sanatçılar arasındadır (Görsel 2-7).

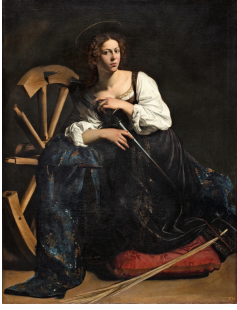
Caravaggio (Michelangelo Merisi)'nin 173 x 133 cm ebatlarındaki yaklaşık 1598-1599 tarihlerinde Kardinal Francesco Maria del Monte için yaptığı *İskenderiyeli Azize Catherine* tablosu, tam boy bir Catherine portresidir (Görsel 2). Bir prenses gibi zengin kıyafetleri ile Şam kumaşından bir minder üzerinde diz çökmüş şekilde

Catherine olarak resmedilen kadın modelin gerçek kimliğiyle ilgili iki öneri yapılmıştır. Bu öneriler farklı toplumsal sınıflara mensup iki kişiyi işaret eder: Biri Caterina Campani diğeri Fillide Melandroni. Tabloda, Catherine'in etrafı martirliğinin sembolleri olan çark, kılıç ve palmye dalı ile çevrilidir. Caravaggio'nun selefleri genelde Catherine'i başında bir taç ile göğede doğru bakarken resmederken klasik sembolleri değiştirmesiyle bilinen Caravaggio, figüre hem ince bir hale eklemiş hem de figürün bakışlarını meydan okurcasına izleyiciye çevirmiştir. Catherine'in elinde tuttuğu kılıçta görülen kan lekesi ve sahnenin dramatik ışıklandırması, sanatçının; detay, ışık ve hacme yaklaşımını gösterir. Caravaggio'nun diğere eserlerinde görülen aksine bu çalışmada ışık kaynağı sağdadır. Bu detay, sanatçının kompozisyonu belirli bir mekân için tasarladığı fikrini doğurur. İşkence çarkının keskin sivri uçlarına yakından bakıldığında sanatçının boya henüz ıslakken fırçanın arkası ile yaptığı ve bir çok resminde yer alan ünlü 'kesikleri' görülür. Tablo son olarak 1934 yılında İspanya'da Madrid'te bulunan Thyssen-Bornemisza Müzesi koleksiyonu için satın alınır. 2018 yılında kapsamlı bir teknik çalışma ve restorasyondan geçirilir. X-ışını incelemelerinde, hazırlık çizimlerinde çarkın tamamının çizildiği ancak sanatçının boyarken kırık olarak boyadığı anlaşılır. Bu kırık, efsanede azizenin çarka dokunduğundaki kırılan kısmını temsil eder. Resmin üzerindeki oksitlenmiş vernik tabakası kaldırıldığında ise resmin gerçekte boyandığı renkler ortaya çıkar (http 4a,b,c).

On yedinci yüzyılın en ünlü kadın ressamı olarak nitelendirilen Artemisia Gentileschi'nin 1615-17 yıllarında yaptığı 71,4 x 69 cm ebatlarındaki *İskenderiyeli Azize Catherine Olarak Kendi Portresi* de son yıllarda üzerinde araştırmalar yapılan resimlerden biridir (http 5) (Görsel 3). Bu yarım boy portrenin, Fransada 2017 yılındaki

"sansasyonel keşfinin ardından" Londra'daki Ulusal Galeri, sanatçının bu otoportresini satın alarak koleksiyonuna ekler. 2018 yılında Art Fund'un desteği ve Ulusal Galeri'nin Konservasyon Şefi Larry Keith başkanlığında tablonun konservasyonu yapılır. Renksiz verniğin kaldırılması, yüzey temizliği, astarlama ve rötuşlamayı içeren konservasyon işlemlerinin ardından tablo, Mart 2019'da ülke çapında bir tura çıkarılır ve ameliyathane, kız okulu ve hapishane gibi "alışılmadık ve beklenmedik yerlere" götürülüp sergilenir (http 6). Resimde izleyiciye bakar şekilde görülen Catherine'in başında hem türban hem taç hem de hale vardır. Bu tablonun yaklaşık aynı ebatlardaki Floransa'da Uffizi Galeri'deki diğere versiyonunda sola dönük olarak duran Catherine başında tacı ile yukarı doğru bakmaktadır (Görsel 4). Gentileschi'nin kendisini *İskenderiyeli Azize Catherine* olarak yaptığı bu otoportresine 2019 yılında uygulanan kızılötesi, ultraviyole ve X-ışını analizleri neticesinde ise boyalı yüzeyin altında, taç yerine türbanla olan başka bir versiyonu ortaya çıkar. Ayrıca sanatçının, Büyük Dük Ferdinando de Medici'nin kızı Caterina'nın portresiyle kendi portresini birleştirdiği anlaşılır (http 7). Gentileschi'nin yaklaşık 1635 yılında yaptığı 102 x 74 cm ebatlarındaki diğere bir *İskenderiyeli Azize Catherine* portresi ise Londra'da Weiss Galeri'dedir. Bu versiyonda azize bakışlarını yukarı çevirmiş, bir elinde kılıç diğere elinde işkence çarkının parçasını tutmaktadır. Başının üzerinde ise hem bir taç hem de ince bir hale görülür (http 8).

On yedinci yüzyıl başlarından diğere bir örnek, Amerika Birleşik Devletleri'nde Los Angeles County Sanat Müzesi (LACMA)'ndeki Bernardo Strozzi'nin 1615 dolaylarında yaptığı 167,64 x 121,92 cm ebatlarındaki tam boy Catherine portresidir (http 9) (Görsel 5). Naziler tarafından yağmalanan sanat eserleri listesinde yer alan ve uzun yıllar nerede olduğunun izi sürülen tablo,



Görsel 2. Michelangelo Merisi da Caravaggio, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), Yak. 1598-99, Tuval üzerine yağlıboya, 173 x 133 cm, Thyssen-Bornemisza Müzesi, Madrid, İspanya.



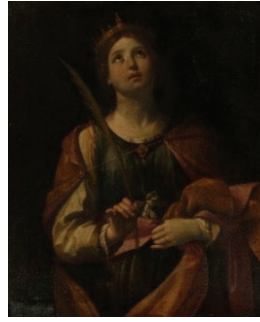
Görsel 3. Artemisia Gentileschi, "Self Portrait as Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine Olarak Kendi Portresi), 1615-17, Tuval üzerine yağlıboya, 71,5 x 71 cm, Ulusal Galeri, Londra, Birleşik Krallık.



Görsel 4. Artemisia Gentileschi, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), 1618-20, Tuval üzerine yağlıboya, Uffizi Galerileri, Floransa, İtalya.



Görsel 5. Bernardo Strozzi, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), Yak. 1615, Tuval üzerine yağlıboya, 167,64 x 121,92 cm, Los Angeles County Sanat Müzesi, ABD.



Görsel 6. Guido Reni Atölyesi, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), Yak. 1625-1628, Tuval üzerine yağlıboya, 103,2 x 84,7 cm, Kraliyet Koleksiyonu Tröstü, Birleşik Krallık.



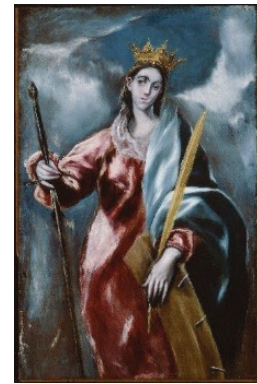
Görsel 7. Bernardo Cavallino, "St. Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), 1640'lar, Tuval üzerine yağlıboya, 71,7 x 59 cm, Birmingham Üniversitesi Barber Güzel Sanatlar Enstitüsü, Birmingham, Birleşik Krallık.



(a) Raphael Sanzio, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine), 1507 dolayları, Kavak panel üzerine yağlıboya, 72,2 x 55,7 cm, Ulusal Galeri, Londra, Birleşik Krallık.



(b) Michelangelo Buonarroti, (Son Yargı'dan detay) İskenderiyeli Azize Catherine, 1537-41, Fresko, Sistina Şapeli, Vatikan.



(c) El Greco (Domenikos Theotokopoulos), "Saint Catherine" (Azize Catherine), 1610-14, Tuval üzerine yağlıboya, 100,5 x 63,8 cm, Boston Güzel Sanatlar Müzesi, Boston, A.B.D.

Görsel 8. (a, b, c) Rönesans ve Manierist dönemde yapılan İskenderiyeli Azize Catherine portrelerine örnekler.

nihayetinde Los Angeles County Sanat Müzesi koleksiyonuna dâhil edilir. Il Cappuccino veya Ceneviz Rahibi Il Prete Genovese olarak da bilinen Strozzi'nin bu resminde, koyu bir arka plan önünde oturan ve teatral bir yan ışıkla aydınlatılan Catherine'in sağ ayağıyla bir kitaba sıkıca basmakta olduğu görülür. Hem Maniyerist hem de Barok özellikleri gördüğümüz sanatçının bu tablosunun, boyut ve kompozisyon açısından hemen hemen aynı olan diğer iki versiyonundan biri İsviçre'de Zürih Müzesi'ne bağlı Emil Georg Bührle Vakfı Müzesi'nde, diğeri Amerika Birleşik Devletleri Connecticut eyaletindeki Wadsworth Atheneum Sanat Müzesi'ndedir. "Barok sanatçılar, hevesli müşterilerinin taleplerini karşılamak için genellikle en başarılı resimlerinin birden çok versiyonunu yapmışlardır" (Knight, 2013).

Catherine'in çok sayıda yapılan tuval üzeri yağlıboya portrelerinin Barok dönemdeki diğer örneklerini bugün dünyanın dört bir tarafındaki müze ve koleksiyonlarda görmemiz mümkündür:

- Birleşik Krallık'ta, Kraliyet Koleksiyonu Tröstü'ndeki Guido Reni Atölyesi'nde yaklaşık 1625-1628 yıllarında yapılan 103,2 x 84,7 ebatlarındaki yarım boy portre (http 10) (Görsel 6).

- Amerika Birleşik Devletleri'nde, Columbia Sanat Müzesi'ndeki Bernardo Strozzi tarafından yaklaşık 1615 yılında yapılan tam boy portre (http 11),

- Japonya'da, Ulusal Batı Sanatı Müzesi'ndeki Simon Vouet'e atfolunan on yedinci yüzyılın ilk yarısında yapılan 98,0 x 77,5 cm ebatlarındaki yarım boy portre (http 12),

- Amerika Birleşik Devletleri'nde, Metropolitan Müzesi'ndeki Bernardo Cavallino Atölyesi tarafından on yedinci yüzyıl ortalarında yapılan 127,6 x 102,2 cm yarım boy portre (http 13) ve

- Birleşik Krallık'ta, Birmingham Üniversitesi Barber Güzel Sanatlar Enstitüsü'ndeki Bernardo Cavallino tarafından 1640'larda yapılan 71,7 x 59 cm ebatlarındaki yarım boy portre Catherine'in Barok dönemde yapılan yağlıboya portrelerinin diğer örnekleridir (http 14) (Görsel 7).

Barok sanattaki Catherine portrelerinin; figürleri idealize eden Raphael, "erkekleştiren Michalangelo"¹ ve uzatan El Greco gibi Rönesans ve Maniyerist sanatçıların yaptığı Catherine portrelerinden doğallık ve gerçeklik bakımından oldukça farklı olduğunu söylemek mümkündür (Görsel 8 a, b, c).

3. ANAKRONİSTİK 'MİSTİK EVLİLİK' SAHNELERİ

İskenderiyeli Azize Catherine'nin resim sanatına yansıyan ve popüler bir konu haline gelen hikâyelerinden biri cennetteki İsa ile yaptığı *mistik evlilik*'tir. Kutsal Kitap'ın Ahd-i Atik (Eski Antlaşma)'in bölümlerinden biri olan ve Kral Süleyman tarafından yazılan *Ezgiler Ezgisi*'nden türetilen mistik evlilik kavramı, bir metafordur.² Yahudi ve Hristiyan din bilimcileriyle filozoflarının farklı farklı yorumladıkları bu metafor; Hristiyanlıkta, önceleri İsa ile Kutsal Ruh veya İsa ile Kilise arasındaki evlilik olarak daha sonraları ise İsa ile bakirenin evliliği şeklindeki yorumlara dönüşür. Catherine'in, *Mesih'in Gelini* (İsa'nın Gelini)'ne dönüşmesi ve Katolik Kilisesi tarafından şefaatçi On Dört Kutsal Yardımcı'dan biri kabul edilmesi, kilise ve manastırlardaki kadınlar için "görelî bir özerkliğin onaylanmasının da bir yolu" olur (Dunn, 2012:196). Zaman ve mekânla birlikte sürekli değişen Catherine'in mistik evlilik hikâyesi, Doğu Ortodoks dünyasında pek bilinmese de özellikle İtalya, Romanya, Fransa, İspanya, Portekiz gibi ülkelerin sanatında oldukça popüler bir konu olur (Kivelson, 2007).

¹Bkz. Yael Even, The Heroine as Hero in Michelangelo's Art, *Woman's Art Journal*, V. 11, No. 1, Spring-Summer, 1990, s. 29-33, <https://www.jstor.org/stable/1358384>

²Bkz. Samih Rifat, "Kutsal Kitap'a sanat karışırsa...", *Ezgiler Ezgisi* "Neşideler Neşidesi", Çev. Samih Rifat, Can Yayınları, İstanbul, 2008, s. 12-13.

Catherine'in gördüğü bir rüyaya dayanan mistik evlilik sahneleri de Altın Efsane'de anlatılan hikâyelere dayanır. Hikâyenin ilk versiyonuna daha sonraları sayısız eklemeler yapılarak değiştirilir (Jeremy, 1946). Genel olarak bu resimlerde Catherine, bebek İsa'yı kucağında tutan Bakire Meryem ile bir aradadır. Soyluluğunu simgeleyen ipek, saten ve brokar kumaşlardan yapılmış zengin kıyafetler içindedir ve çoğu zaman başında mücevherlerle süslü bir taç vardır. Alçakgönüllülüğünün bir göstergesi olarak Bakire Meryem'in dizinin dibinde yerde oturan Catherine'in parmağına ise mucizevi şekilde bebek İsa yüzük takar. Tıpkı portrelerindeki gibi bu sahnelerde de Catherine'in martirliğinin sembolleri olarak kabul edilen işkence çarkı, kılıç, kuru palmye dalı bazen de bilgeliğinin sembolü bir kitap yer alır. Yüzük takma anını gösteren kimi tablolarla; Meryem'in eşi Aziz Yusuf (St. Joseph), İsa'nın kuzeni Vaftizci Yahya (St. John Baptist) ile annesi Azize Elizabeth gibi diğer aziz ve azizelerin yanı sıra melekler ve bağışçılar gibi farklı zaman ve mekân dilimlerine ait figürler resme dâhil edilir (Görsel 9-16).

Kral Costus, Kraliçe Sabinelle ve kızları Catherine'in efsanesini anlatan on beşinci yüzyıldaki Jean Miélot'nun çevirisindeki versiyonda; Costus'un ölümü, Sabinelle'nin Hristiyanlığa geçişi, Catherine'in değerli olmayan biriyle evlenmeyi reddetmesi ve iki mistik evlilik hikâyesi anlatılır. Hikâyelerden biri kısaca şöyledir: Catherine ve annesi uyur ve bir rüya görürler. Rüyalarında, birçok azizle bir arada görünen Bakire Meryem, azizlerden biri ile evlenmesi için Catherine'e seçme fırsatı sunar fakat o hepsini reddeder. Bu esnada İsa ortaya çıkar. Meryem, Catherine'e eşi olarak İsa'yı isteyip istemediğini sorar. Catherine kabul eder fakat İsa, Hristiyan olmamasından dolayı onu reddeder ve vaftiz olması şartıyla evlenebileceğini söyler. Annesiyle kızı uyandıktan sonra vaftizi yapacak

bir keşişe giderler ve Catherine vaftiz olur. Diğer mistik evlilik hikâyesi ise şöyledir: Vaftizden sonra bir gün Catherine odasında dua ederken uykuya dalar, rüyasında büyük bir azizler ve melekler topluluğu ile İsa ortaya çıkarak azizenin parmağına bir yüzük takar (Aktaran: Muir, 2009:3).

Mistik evlilik sahnelerinde İsa, genellikle çıplak bir erkek bebek olarak resmedilir. Fakat bu evliliğin erken görsel imgelerinde az sayıda da olsa İsa'nın bir yetişkin olarak tasvir edildiği örnekler de vardır. Bunlardan biri Philadelphia Sanat Müzesi'ndeki Jacobo di Cione'in yaklaşık 1375-1380 yıllarında yaptığı 81,1 x 62,2 cm ebatlarındaki panel üzerine tempera resimdir. Bir diğeri özel bir koleksiyonda bulunan Saatler Kitabı'ndaki 1470'lerde yapılmış bir minyatürdür (Muir, 2009) (Görsel 9 a, b). Ancak bu örnekler Barok dönemden daha önce yapılmıştır. Ayrıca



Görsel 9. (a, b) İsa'nın yetişkin bir figür olarak gösterildiği İskenderiyeli Azize Catherine ile İsa'nın Mistik Evliliği sahnelerinin erken örnekleri.

(a) Jacobo di Cione, "The Mystic Marriage of St Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), Yak. 1375-1380, Panel üzerine tempera ve işlenmiş altın, 81,1 x 62,2 cm, Philadelphia Sanat Müzesi, John G. Johnson Koleksiyonu.

(b) Simon Marmion ve Ghent Associates, "The Mystic Marriage of St Catherine" Azize Catherine'in Mistik Evliliği, Book of Hours (Saatler Kitabı), folio 168v. 1470'ler, özel koleksiyon.

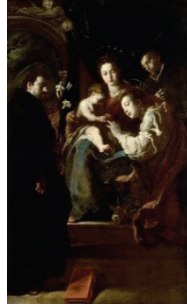
tuval üzeri yağlıboya tablo değil minyatür veya panel üzerine tempera resimlerdir. Catherine'in Barok dönemde yapılan mistik evlilik sahnesinin yağlıboya tablo örneklerini Annibale Carracci, Domenico Fetti, Sassoferrato (Giovanni Battista

Salvi), Matteo Cerezo, Pierre Mignard ve Anthony Van Dyck gibi sanatçıların yağlıboya tablolarında görebiliriz (Görsel 10-16). Bu sanatçıların anakronistik resimlerinin hepsinde İsa, bir yetişkin olarak değil çıplak bir erkek bebek figürü olarak resmedilmiştir.

Günümüzde Napoli'de Real Bosco di Capodimonte Müzesi'nde bulunan Annibale Carracci'nin yaklaşık 1585 yılında yaptığı *Azize Catherine'in Mistik Evliliği* isimli tablosu, bu temanın Barok dönemdeki ilk yağlıboya tablo örnekleri arasındadır (Görsel 10).



Görsel 10. Annibale Carracci, "The Mystical Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), Yak. 1585, Tuval üzerine yağlıboya, Yak. 160 x 128 cm, Real Bosco di Capodimonte Müzesi, Napoli, İtalya.



Görsel 11. Domenico Fetti, "The Mystical Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), Yak. 1617-1621, Tuval üzerine yağlıboya, 229,5 x 140,5 cm, Viyana Sanat Tarihi Müzesi, Resim Galerisi, Viyana, Avusturya.

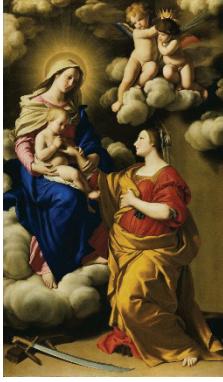
Parma'daki Capuchin Kilisesi sunağına Dük Ranuccio I Farnese için yaptırılan bu tabloda, Bakire Meryem'in kucagında oturan bebek İsa tarafından azizenin parmağına yüzük takılırken azizenin başını hafifçe eğdiği an resmedilmiştir. Azizenin hemen arkasında görülen erkek bebek formundaki melek figürlerinden biri palmye dalı tutar diğeri de azizenin omzuna elini koyar. İşkence çarkı ise resmin sol alt köşesindedir. Bu resmin yapımından on yıl sonra, yeteneğinin göstergesi olarak Carracci, tabloyu Kardinal Odoardo Farnese'nin yaptırdığı sarayın dekorasyonu için tablonun sahibi Dük Ranuccio I Farnese'nin izniyle, Roma'ya götürür (http 15).

Avusturya'da Viyana Sanat Tarihi Müzesi Resim

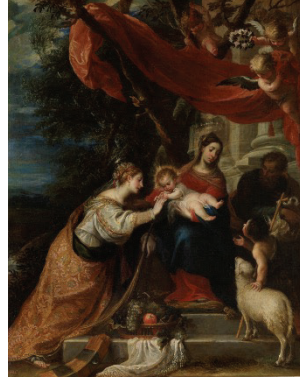
Galerisi'ndeki Domenico Fetti'nin yaklaşık 1617-1621 yıllarında yaptığı 229,5 x 140,5 cm ebatlarındaki *Azize Catherine'in Mistik Evliliği* isimli tablosunda da Bakire Meryem'in kucagında oturan bebek İsa, azizenin parmağına yüzük takmaktadır (Görsel 11). Bu anakronistik resimde, Catherine'in evlilik anına, on üçüncü yüzyılda yaşamış iki Dominikan aziz şahitlik eder: Biri resmin solunda başında hale ve elinde zambak ile Aziz Dominic, diğeri resmin sağ arka planında başında bir balta ile Aziz Martir Peter. "Ürkütücü ve mistik bir atmosfere sahip" resmin ön planında ise Cathrine'in bilgelik ve belagatinin sembolü olan kitap vardır (http 16).

Sassoferrato (Giovanni Battista Salvi)'nun İtalya'nın Genzano kentindeki Azize Maria della Cima Kilisesi'nin sunağı için 1650 yılı dolaylarında yaptığı *Azize Catherine'in Mistik Evliliği* isimli 231,5 x 137 cm ebatlarındaki tablosunda ise sarımsak renkteki gökyüzünde bulutlar içinde oturan ve kucagında bebek İsa'yı tutan Bakire Meryem ile turuncu ve kırmızı renkteki soylu kıyafetleri içindeki Catherine görülür (Görsel 12). Resimde yüzük görülmez ancak bebek İsa, azizenin parmağını tutar haldedir. Resmin sol alt köşesinde; çivili çark parçası ve kılıç, sağ üst köşesinde ise bulutlar içinde, birinin elinde taç diğeri palmye dalı olan çıplak erkek bebek formunda iki melek figürü yer alır. Tablonun orijinali, on dokuzuncu yüzyılda yapıldığı kilisenin sunağından kaldırılmış ve bir kopyası ile değiştirilmiştir. 1856 yılında Orford Kontu Horatio Walpole'un tabloyu satışıyla IV. Hertford Markisi tarafından satın alınır. Günümüzde, Londra'da Wallace Koleksiyonu'ndaki Sassoferrato'nun altmış resminden biridir (http 17).

İspanya'da Prado Müzesi'nde bulunan Matteo Cerezo'nun 1660 tarihli, 207 x 163 cm ebatlarındaki *Azize Catherine'in Mistik Evliliği* resminde ise Catherine; Bakire Meryem, bebek İsa ve Meryem'in eşi Aziz Yusuf ile yani Kutsal



Görsel 12. Sassoferato (Giovanni Battista Salvi), "The Mystic Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), 1650'ler, Tuval üzerine yağlıboya, 231,5 x 137 cm, The Wallace Collection, Londra, Birleşik Krallık.



Görsel 13. Matteo Cerezo, "The Mystic Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), 1660, Tuval üzerine yağlıboya, 207 x 163 cm, Prado Müzesi, Madrid, İspanya.



Görsel 14. Pierre Mignard, "The Mystic Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), 1669, Tuval üzerine yağlıboya, 134 x 105 cm, Hermitage Müzesi, St. Petesburg, Rusya.



Görsel 15. Anthony van Dyck, "The Mystic Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), 1618-1620, Tuval üzerine yağlıboya, 124 x 174 cm, Prado Müzesi, Madrid, İspanya.



Görsel 16. Anthony van Dyck, "The Mystic Marriage of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Mistik Evliliği), 1630, Tuval üzerine yağlıboya, 126,2 x 119,5 cm, Prado Müzesi, Madrid, İspanya.

Aile ile birlikte (Görsel 13). Ayrıca resmin sağında, Aziz Yusuf'un hemen önünde bir kuzu ile birlikte bebek Vaftizci Yahya da vardır. Resimde, İsa'nın, azizenin parmağına yüzüğü takışı net bir şekilde görülür. Catherine, bir elini yüzüğü takması için İsa'ya uzatmışken diğer eliyle de martirliğinin sembolü olan palmye dalını tutar, ayaklarının hemen altında da kırık çivili çark parçası yer alır. Resmin sağ üst köşesine; birinin elinde taç olan bebek formunda, aşağı doğru bakan üç küçük melek figürü yerleştirilmiştir. Klasik bir mimarinin önündeki tüm bu sahneye ise ağaçlı bir peyzaj ve mavi gökyüzü eşlik eder. Bir natürlü ressamı da olan

Cerezo, yeteneklerini gösterdiği meyve sepetini de resmin ön planına eklemiştir (http 18).

Mistik evlilik tablolarının diğer bir örneği, günümüzde Rusya'da Hermitage Müzesi'nde bulunan Pierre Mignard'ın Azize Catherine'in Mistik Evliliği isimli 1669 tarihli 134 x 105 cm ebatlarındaki tablosudur (Görsel 14). Tablo, sanatçının Parisli sanatseverlerin salonlarını süslemek için yaptığı sayısız eserlerden biridir. Sarımsak renkli mistik bir gökyüzündeki bulutlar üzerinde geçen bu sahnede; Bakire Meryem'in önünde diz çökerek oturan Catherine'in parmağına, bebek İsa tarafından

değerli bir yüzük takılmaktadır. Genç ve bebek formunda çok sayıda melek figürünün olduğu resimde, palmiye dalı tutan Catherine'in ayaklarının dibinde ise başının kesilmesi ve martirliğinin simgesi olan kılıç yer alır (http 19).

Anthony van Dyck'in, günümüzde İspanya'da Prado Müzesi'nde ve Birleşik Krallık'ta Kraliyet Koleksiyonu Tröstü'nde bulunan *Azize Catherine'in Mistik Evliliği* isimli iki farklı tablosu vardır. Her iki resimde de Bakire Meryem'in kucağındaki bebek İsa'nın, Catherine'in parmağına yüzüğü taktığı an görülür. Prado Müzesi'nde bulunan 1618-1620 tarihli 124 x 174 cm ebatlarındaki versiyon (Görsel 15); on yedinci yüzyılda Leganés Markisi'ne, 1745 yılında ise Farnesio Kraliçesi Elizabeth'e aittir. Catherine'in oldukça görkemli bir kıyafet ve mücevherler içinde gösterildiği bu resmin solunda; Bakire Meryem'in hemen arkasında, elinde palmiye dalı tutan genç bir erkek melek figürü yer alır. Resmin sağına ise olayın tanıkları olarak, on üçüncü yüzyıl başlarında yaşamış olan Aziz Francis ve başka bir keşiş eklenmiştir. Martirlik sembolü olan kılıç, Catherine'in belindedir. Sol alt köşede yer alan tarihi kalıntılar; ressamın, büyük bir sanat ve antika aşığı olan Buckingham Dükü'nden edindiği "arkeolojik bilgileri yansıtır" (http 20). Kraliyet Koleksiyonu Tröstü'ndeki 1630 tarihli 126,2 x 119,5 cm ebatlarındaki diğer versiyonda (Görsel 16) ise sadece üç figür görülür: Bakire Meryem, bebek İsa ve Catherine. Takacağı yüzükle bebek İsa kompozisyonun merkezindedir. Solda, elinde çiçeklerden yapılmış bir taçta duran Bakire Meryem, sağda ise işkence çarkına dayadığı sol eliyle kuru palmiye dalı tutan Catherine vardır (http 21).

4. DİĞER ANAKRONİSTİK SAHNELER

Bu sahnelerde Catherine; kutsalık ve aziz/e/lik atfedilen, farklı zaman ve mekânlarda yaşamış olan diğer figürlerle bir arada resmedilir. Catherine'in rüyasına dayanan mistik evliliğe benzer sahneler olsa da bu tablolarda, bebek

İsa'nın azizeye yüzük taktığı an görülmez. *Lavinia Fontana, Bartolomeo Cavarozzi, Simon Vouet, Jusepe de Ribera (Lo Spagnoletto), Anthony van Dyck, Peter Paul Rubens ve Gaspar de Crayer* gibi sanatçıların yağlıboya tabloları bu anakronistik sahnelere örnektir (Görsel 17-23).

"Bologna'nın aristokratlarının portrelerine odaklanan", "Rönesans'ın en başarılı kadın sanatçılarından biri" ve "bir kadın için alışılmadık şekilde dini ve mitolojik konuları içeren resimler yapan bir sanatçı" olarak tanımlanan Lavinia Fontana, ününün Roma'ya ulaşmasının ardından, 1604 yılında Papa VII. Clement tarafından Roma'ya çağrılır (http 22). Karşı Reform hareketine katılan Fontana, dinsel imgelerin yapılmasında Trent Konseyi'nin kararlarına açıklık getiren Kardinal Paleotti'nin kitabındaki önerileri takip eder ve Kardinal'in önerdiği "ruhu hareket ettirebilecek" türden bir sanat sunmaya çalışır (http 23). Fontana'nın 1581 yılında yaptığı *Kutsal Aile ve İskenderiyeli Azize Catherine* isimli 109,22 x 88,27 cm ebatlarındaki tablosu (Görsel 17), 2011 yılında Ahmanson Vakfı tarafından Los Angeles County Sanat Müzesi'ne hediye edilir (http 24). Fontana'nın bu tablosunda hem Rönesans hem Maniyerist hem de Barok resim özelliklerini görmemiz mümkündür.

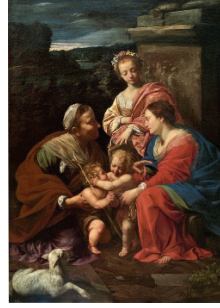
Caravaggio'nun takipçilerinden biri olan Bartolomeo Cavarozzi'nin 256 x 170 cm ebatlarındaki *Kutsal Aile ve Azize Catherine* resmi, sanatçının İspanya'da bulunduğu ve Murillo gibi sanatçılar üzerinde derin bir iz bıraktığı 1617-1619 yılları arasına tarihlenir (http 25) (Görsel 18). Günümüzde, İspanya'da Prado Müzesi'nin koleksiyonunda yer alan tabloda, Bakire Meryem'in arkasındaki genç iki erkek melek, Meryem'e taç takmak üzeredir. Bu esnada Meryem'in kucağında oturan bebek İsa ise Meryem'in önünde diz çökerek oturan Azize Catherine'e doğru, eliyle takdis işareti yapar. Resmin ön planında, sağda, Catherine'in ayaklarının hemen dibinde,



Görsel 17. Lavinia Fontana, "The Holy Family with Saint Catherine of Alexandria" (Kutsal Aile ile İskenderiyeli Azize Catherine), 1581, Tuval üzerine yağlıboya, 109,22 x 88,27 cm, Los Angeles County Sanat Müzesi, A.B.D.



Görsel 18. Bartolomeo Cavarozzi, "The Holy Family with Saint Catherine" (Kutsal Aile ile Azize Catherine), 1617-1619, Tuval üzerine yağlıboya, 256 x 170 cm, Prado Müzesi, Madrid, İspanya.



Görsel 19. Simon Vouet, "The Virgin and Child with Saints Elizabeth, John the Baptist and Catherine" (Bakire ve Bebek ile Azize Elizabeth, Vaftizci Yahya ve Azize Catherine), 1624-1626, Tuval üzerine yağlıboya, 182 x 130 cm, Prado Müzesi, Madrid, İspanya.



Görsel 20. Jusepe de Ribera (Lo Spagnoletto), "The Holy Family with Saints Anne and Catherine of Alexandria" (Kutsal Aile ile Azize Anne ve İskenderiyeli Azize Catherine), 1648, Tuval üzerine yağlıboya, 209,6 x 154,3 cm, Metropolitan Müzesi, New York, A.B.D.

bilgelik ve belagatinin sembolü olan bir kitap ve martirliğinin sembolü olan kılıç görülür. Bir elini yüzüne dayamış düşünür halde resmedilmiş olan ve arka plana yerleştirilen yaşlı erkek figürü ise Meryem'in eşi Aziz Yusuf'tur. Benzer resimlerin çoğunda görülen işkence çarkı bu resimde görülmez ancak Cavarozzi, tablonun soluna ellerini dua eder şekilde birleştirmiş küçük bir kız figürü eklemiştir.

Simon Vouet'nin 1624-1626 yılları arasında 182 x 130 cm ebatlarında yaptığı *Bakire ve Bebek ile Azize Elizabeth, Vaftizci Yahya ve Azize Catherine* isimli tablosu, azizenin diğer bir anakronistik resmidir (Görsel 19). Tabloda, bebek olarak görülen İsa ve Aziz John Baptist (Vaftizci Yahya) birbirlerini kucaklarken anneleri Meryem ve Elizabeth birbirlerine bakmaktadır. Bu sahneye, başında çiçekli bir taç ile duran Catherine tanık olur. Çark, Catherine ile bebek arasındadır. Sol alt köşede İsa'nın ilerde çekeceği acının simgesi olan kuzu yer alır. Resmin sağında, Catherine'in hemen arkasında, alçak bir kabartma ile süslenmiş klasik bir kalıntı, en arka planda da yemyeşil bir manzara resmedilmiştir. "Caravaggio, Carracci, Guercino ve Reni'den ilham alan" ve "İtalyan

Barok tarzının Fransa'ya tanıtılmasından sorumlu" olan Vout, bu tablosunu Romada kaldığı bir dönemde yapmıştır. Romalı bilim adamı ve sanat koleksiyoncusu Casiano dal Pozzo'ya ait olan tablo günümüzde İspanya'da Prado Müzesi koleksiyonundadır (http 26).

"Sanatçının olgunluğunun bir şaheseri" olarak nitelendirilen Jusepe de Ribera (Lo Spagnoletto)'nın 209,6 x 154,3 cm ebatlarındaki Kutsal Aile ile Azize Anne ve İskenderiyeli Catherine isimli 1648 tarihli tabloda, Bakire Meryem'in annesi Azize Anne de yer alır (Görsel 20). Tüm yetişkinlik hayatını Roma ve Napoli'de geçiren İspanyol ressamın Roma'daki ilk yıllarında Caravaggio'nun doğrudan modelden çalışma pratiğini benimsemesi, hayali figürlere canlı bir görünüm kazandırmasını sağlar (http 27). Tabloda, Kutsal Aile sağ kısımda yer alır. Bebek İsa, oturan Bakire Meryem'in dizlerinin üzerinde, Aziz Yusuf da geri planda ayakta. Kutsal Aile'nin önünde diz çöken Catherine ise İsa'nın sağ elini öpmektedir. Resmin solunda Catherine'in arkasında, bir eliyle gül sunan diğer eliyle şeftali ve üzümle dolu sepet tutan yaşlı bir kadın figürü yer alır. Bu yaşlı figürün, bir

hizmetçi veya Bakire Meryem'in annesi Azize Anne olduğu kabul edilir. Bu resmin neresi için yapıldığı bilinmemekte ancak kanvasın boyutu, bir kilise veya özel bir şapelin sunağı için yapılmış olduğunu düşündürmektedir (http 28). Anlık gerçekliği yansıtan inandırıcı figür ve sahneleri, " lirik ve doğal tasvirlerle dönüştüren" ve on dokuzuncu yüzyıl ressamlarını büyük ölçüde etkileyen Ribera'nın bu tablosu, natüralizm ve klasisizmin bir kombinasyonudur. Tablo, 1824 yılına kadar İngiltere'dedir daha sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde New York'taki Metropolitan Müzesi'nin koleksiyonuna dâhil edilir (http 29).

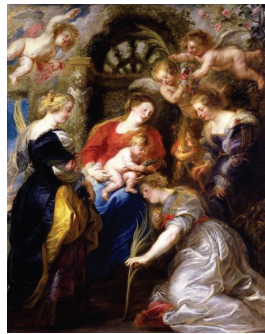
Anthony van Dyck'in 1630 civarında Antwerp'te yaptığı 109,2 x 90,8 cm ebatlarındaki *Bakire ve Bebek ile Azize Catherine* tablosu; sanatçının İtalya'da bulunduğu 1621-1627 yıllarında, Titian, Veronese ve diğer kuzey İtalyan sanatçılara duyduğu hayranlığını yansıtır (Görsel 21). Catherine'in martirlik sembolü olan işkence çarkının görülmediği bu resimde, elinde palmiye dalı tutan "sağdaki figür büyük olasılıkla İskenderiyeli Azize Catherine'dir çünkü saçındaki inci dizisi, sözde prenses olarak doğumuyla tutarlıdır" (http 30). Günümüzde

New York'ta Metropolitan Müzesi'nde bulunan tablo daha önceleri "*Azize Catherine'in Mistik Evliliği* olarak sergilenir ancak kompozisyonda bu töreni işaret edecek hiçbir şey yoktur" (http 31). Bu kompozisyonun, arka plandaki yeşilliğin mimari öğelerle değiştirilmiş başka bir versiyonu Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Chicago Loyola Üniversitesi'nin Martin d'Arcy Sanat Galerisi'ndedir ve bu versiyon büyük olasılıkla bir atölye kopyasıdır. Van Dyck'ın tablosunun, Almanya'nın Dortmund şehrindeki Cremer Koleksiyonu'nda ve Floransa'daki Pitti Sarayı'nda da versiyonları vardır. Floransa'daki Corsini Sarayında ise ters bir versiyonu bulunmaktadır (http 32).

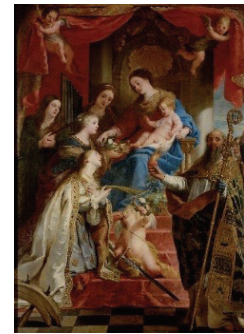
Uzun bir İtalya ziyareti sırasında tanıştığı İtalyan yüksek Rönesansı'nın özelliklerini kuzey gerçekçiliği ve manzara sevgisiyle harmanlayan ve "ressamların tanrısı" olarak nitelendirilen Peter Paul Rubens'in 1630 dolaylarında Belçika'da Mechelen'deki Augustinians Kilisesi'nde bulunan bir sunak için 265,7 x 214,3 cm ebatlarında yaptığı *Azize Catherine'in Taçlandırılması* tablosu da anakronistik sahnelere örnektir (Görsel 22). Resimde merkezde kucağında bebek İsa ile tahtta oturan Bakire Meryem



Görsel 21. Anthony van Dyck, "Virgin and Child with Saint Catherine of Alexandria" (Bakire ve Bebek ile İskenderiyeli Azize Catherine), Yak. 1630, Tuval üzerine yağlıboya, 109,2 x 90,8 cm, Metropolitan Müzesi, New York, A.B.D.



Görsel 22. Peter Paul Rubens, "The Crowning of Saint Catherine" (Azize Catherine'in Taçlandırılması), 1631 veya 1633, Tuval üzerine yağlıboya, 265,7 x 214,3 cm, Toledo Sanat Müzesi, Ohio, A.B.D.



Görsel 23. Gaspar de Crayer, "Mary with Child and the Saints Mary Magdalene, Cecilia, Dorothy, Catherine and Augustine" (Meryem ve Bebek ile Aziz Augustine ve Azizeler; Mary Magdalene, Cecilia, Dorothy ve Catherine), 1638, Tuval üzerine yağlıboya, 279 x 201 cm, Viyana Sanat Tarihi Müzesi, Resim Galerisi, Viyana, Avusturya.

ve onu çevreleyen üç azize görülür (http 33). Katolik geleneğe göre, inançlarından vazgeçmeyi reddettikleri için Hristiyanlığın ilk yüzyıllarında işkence ile öldürülen bu azizeler: Apollonia, Catherine ve Margeret'tir. Resimde Meryem'in önünde diz çöken Catherine'in başına bebek İsa tarafından defne yapraklarından bir taç konmak üzeredir. Resmin üst kısmında sol taraftaki bebek formundaki bir melek de Cathrine'e işkence yapmak için kullanılan işkence çarkını yok eden şimşekleri kavramıştır. Günümüzde A.B.D'nin Ohio eyaletindeki Toledo Sanat Müzesi'nde bulunan bu sunak resminin on sekizinci yüzyılda daha küçük ölçülerde ve bazı değişikliklerle bakır üzerine yağlıboya olarak yapılmış bir kopyası da Londra'da Victoria ve Albert Müzesi'ndedir (http 34).

Diğer bir anakronistik sahne örneği, Viyana Sanat Tarihi Müzesi Resim Galerisi'nde bulunan *Meryem ve Bebek ile Aziz Augustine ve Azizeler; Mary Magdalene, Cecilia, Dorothy ve Catherine* isimli Gaspar de Crayer tarafından 1638 yılında, Brüksel'deki Augustinian Rahibeler Kilisesi sunağı için yapılan 279 x 201 cm ebatlarındaki tablodur (http 35) (Görsel 23). Rubens gibi büyük bir atölye işleten De Crayer'nin tablosunda Bakire Meryem kucağında bebek İsa ile tahtta oturur haldedir. Solda, tahtın basamaklarında, mücevherlerle süslü pelerini ve elinde palmiye dalı ile diz çökmüş Cathrine ile ayakta duran diğer üç azize görülür. Sağda ise elinde yanan bir kalp ile ayakta duran Aziz Augustin yer alır. Erken Hristiyanlık martirlerinin bulunduğu bu sahneye, erkek bebek formunda üç melek de eşlik eder: Bir elinde Catherine'in martirlik sembolü olan kılıcı diğer elinde çiçekli bir taç tutan melek resmin ön planında tahtın basamaklarında, diğer iki melek ise resmin en üstünde sağ ve sol köşelerdedir. İşkence çarkı, resmin sol alt köşesine sadece bir kısmı görülecek şekilde ön plana yerleştirilmiştir. Aziz Augustin'in tuttuğu kalp sembolü, bu tablodaki ilgi çekici kısımdır. Çünkü bu sembol, İskenderiyeli Azize Catherine'e

değil on dördüncü yüzyılda yaşadığı kabul edilen *Sienalı Azize Catherine'e* ait bir semboldür. Her iki azize de İsa'nın gelinleri olarak kabul edilir fakat sembolleri ve tasvirleri farklıdır. Adaşı ile birçok yönden özdeşleştirilen ve genellikle rahibe giysileri içinde, başında dikenli bir taç ve ellerinde stigmata ile tasvir edilen Sienalı Azize Catherine figürünün hem mistik evlilik hem de İsa ile kendi kalbini değiştirme sahneleri vardır (Dunn, 2012:196). Bu noktada, Crayer'nin, Aziz Augustin'in elinde yanan bir kalp tuttuğunu göstermesiyle, Sienalı Azize Catherine'in hikâyesine de atıfta bulunmuş olduğunu veya hikâyeleri karıştırmış olduğunu söylemek mümkündür.

5. İHTİLAF SAHNELERİ

İhtilaf sahneler iki ayrı başlık altında toplanabilir: Biri filozoflarla ihtilaf sahneleri, diğeri kurban verme ve pagan idollere tapmayı reddetme sahneleri (Görsel 24-26). Bu sahneleri; *Francisco Ribalta, Claude Vignon ve Giacomo del Po*'nun yağlıboya tablolarında bu sahneleri görebiliriz.

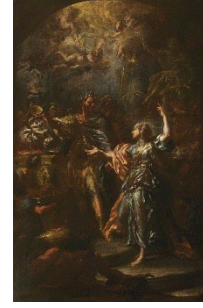
Filozoflarla ihtilaf sahnelerinde; bilgisi ve belagati ile ünlü Catherine'in, imparatorun isteği üzerine gerçekleşen filozoflarla tartışma anı ve galibiyeti gösterilir. Francisco Ribalta'nın yaklaşık 1600-1610 yılları arasında 123 x 106,5 cm ebatlarında yaptığı ve günümüzde Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi'nde bulunan *İskenderiyeli Azize Catherine'in İhtilafı* tablosu, bu sahnenin Barok dönemdeki erken örneklerindedir (http 36) (Görsel 24). Resmin sağında başında tacı, beyaz ve turuncu renkli soylu kıyafetleri ile oturur halde görülen Catherine; avuç içi üstte olacak şekilde dizine koyduğu sağ eli ile aşağıyı, yeryüzünü yani dünyevi olanı, havaya kaldırdığı sol eli ile yukarıyı, gökyüzünü yani ruhani olanı işaret eder. Tartışmaya katılan ve mağlup olan filozoflar, azizenin önünde diz çökmüş tartışmanın yapılmasını emreden İmparator ise Romalı kıyafetleri ile resmin geri planındaki tahtında oturmaktadır.



Görsel 24. Francisco Ribalta, "The Dispute of Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine'in İhtilafı), Yak. 1600



Görsel 25. Claude Vignon, "Saint Catherine Refusing to Sacrifice to an Idol" (Bir İdol için Kurban Vermeyi Reddeden Azize Catherine), Yak. 1623, Ahşap panel üzerine yağlıboya, 147,5 x 210,5 cm, Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

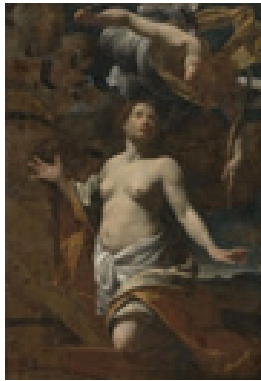


Görsel 26. Giacomo del Po, "Saint Catherine Refusing to Sacrifice to an Idol" (Bir İdole Kurban Vermeyi Reddeden Azize Catherine), 17. yüzyıl, tuval üzerine yağlıboya, 75,8 x 50 cm, Oxford Üniversitesi Christ Kilisesi, Birleşik Krallık.

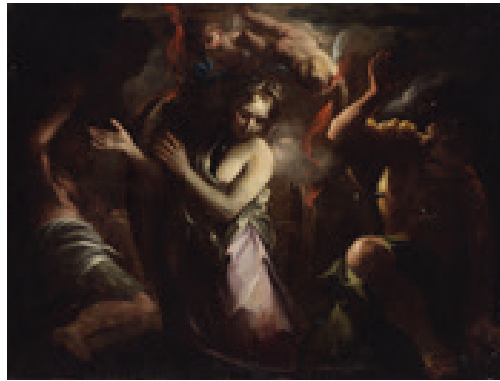
Catherine'in kurban verme ve idollere tapmayı reddetme sahnelerinin Barok dönemdeki ilk örneklerinden biri; Fransa'da Louvre Müzesi'ndeki Fransız sanatçı Claude Vignon'un 1623 yılında yaptığı *Bir İdole Kurban Vermeyi Reddeden Azize Catherine* isimli 147,5 x 210,5 cm ebatlarındaki ahşap üzerine yaptığı yağlıboya resmidir (Michel, 2018) (Görsel 25). Kalabalık bir sahnenin olduğu bu tabloda vurgu; idole tapmaya reddeden ve kendini sürükleyen figür grubuna direnen sağ taraftaki Azize Catherine'dedir. Kıyafetinin üst kısmı açılmış bir halde çıplak olarak betimlenen Catherine'in hemen üst kısmında ise bulutlar içinden çıkan ve palmye dalını uzatan bir melek figürü yer alır.

Vignon'un bu tablosu günümüzde Paris'te Louvre Müzesi'ndedir.

Bu temaya ilişkin diğer bir örnek ise Giacomo del Po'nun *Bir İdole Kurban Vermeyi Reddeden Azize Catherine* isimli on yedinci yüzyılın ortalarından sonrasına tarihlenen 75,8 x 50 cm ebatlarındaki yağlıboya tablosudur (Görsel 26). Tablo; günümüzde, İngiltere'de Oxford Üniversitelerinden biri olan, lisans ve yüksek lisans eğitimi veren Christ Kilisesi'nin Resim Galerisi'ndedir (<http> 37, <http> 38). Sanatçı, imparatorun, Catherine'i idollere tapmaya ikna etmeye çalıştığı ancak azizenin bunu reddettiği tartışma anını resmeder ve her iki figürü de ayakta gösterir. İhtilaf sahnelerindekine benzer



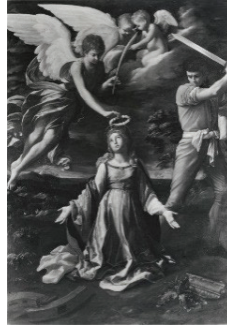
Görsel 27. Simon Vouet, "Le Martyre de Sainte Catherine" (Azize Catherine'in Martirliği), 1620'ler, Tuval üzerine yağlıboya, 173 x 115,5 cm, Strazburg Şehir Müzeleri, Güzel Sanatlar Müzesi, Strazburg, Fransa.



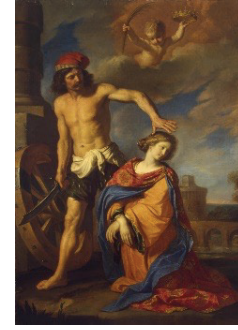
Görsel 28. Lombardlı Ressam, "Martyrdom of Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Azize Catherine'in Martirdomu), 17. yüzyılın ilk yarısı, Tuval üzerine yağlıboya, 144,5 x 191,5 cm, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi, Budapeşte, Macaristan.



Görsel 29. Guido Reni, "Saint Catherine of Alexandria" (İskenderiyeli Aziz Catherine), 17. yüzyılın ilk yarısı, Tuval üzerine yağlıboya, 120 x 192 cm, Pavia Kent Müzeleri, Malaspina Sanat Galerisi, İtalya.



Görsel 30. Guido Reni, "Decollazione di Santa Caterina d'Alessandria" veya "Martirio di Santa Caterina d'Alessandria" (İskenderiyeli Aziz Catherine'in Başının Kesilmesi veya İskenderiyeli Aziz Catherine'in Martirdomu), 1605-1610, Tuval üzerine yağlıboya, 277 x 195 cm, Albenga-Interia Piskoposluk Sarayı Müzesi, Savona, İtalya.



Görsel 31. Guercino (Giovanni Francesco Barbieri), "Martyrdom of St Catherine" (Azize Catherine'in Martirdomu), 1653, Tuval üzerine yağlıboya, 222,5 x 159 cm, Hermitage Müzesi, St. Petesburg, Rusya.

şekilde Catherine; sağ eli ile aşağıyı, havaya kaldırdığı sol eli de yukarıyı işaret eder. Resmin üst kısmında ise bebek formunda melek figürleri görülür.

6. MARTİRDOM SAHNELERİ

Catherine, martirliği konusu en çok tartışılan kültlerden biridir. Çark efsanesi; on yedinci yüzyıl başlarında Papa VIII. Clement döneminde, başının kesilmesi efsanesi ile değiştirilir (Tolomelli ve Zatti 2013:4). Sanatçılar genellikle Catherine'in işkence veya öldürülme anlarını değil, bu anların biraz öncesi veya sonrasındaki "azizenin dramatik anlarını" resmeder (Pixley, 2012:1) *Simon Vouet*, *Guido Reni* ve *Guercino* (*Giovanni Francesco Barbieri*) bu anı yağlıboya tablolarında görselleştiren sanatçılar arasındadır (Görsel 27-31). Bir efsaneye göre Catherine'in "kafasının kesilmesinden sonra kesilen yerden kan yerine süt akmıştır" (Aktaran: Pixley, 2012:1). Sanatta nadiren tasvir edilen bu sahnenin Barok dönemde yapılan tuval resim örneğine, bu makale için yapılan araştırma sürecinde rastlanmamıştır. *Catherine Çarkı* olarak bilinen keskin bıçaklı veya çivili işkence çarkının nasıl kırılmış olduğu ise ayrı bir soru işaretidir. Efsanelerden birine göre çark "Catherine ona dokunduğu anda", diğerine

göre "mucizevi bir yıldırımla" parçalanır (Pixley, 2012:4 ; http 39). Bir başka efsaneye göre çark meleklerin kılıcı ile (Tolomelli ve Zatti, 2013:4), diğerine göre "melekler tarafından gökten fırlatılan kayalarla kırılır" (http 40).

"Roma'daki en iddialı eserlerinden biri" olarak tanımlanan Simon Vouet'nin 1620'lerde Roma'dayken yaptığı *Azize Catherine'in Martirliği* isimli 173 x 115,5 cm ebatlarındaki, tablosu, günümüzde Fransa'da Strasbourg Şehir Müzeleri'ne bağlı Güzel Sanatlar Müzesi'ndedir (Görsel 27). Resimde, beyaz ve turuncu renkli kıyafeti bel bölgesine kadar sıyrılmış bir şekilde yarı çıplak ayakta duran ve yukarı bakan Catherine, tıpkı ihtilaf sahnelerindeki gibi sağ eliyle yukarıyı, sol eliyle de aşağıyı işaret etmektedir. Resmin sağ üst köşesinde palmye dalı ve kılıç tutan genç bir erkek melek ise akrobatik bir hareketle azizeye doğru eğilmiştir. Devasa işkence çarkı da resmin geri planındadır. Roma'dayken çok sayıda *İskenderiyeli Aziz Catherine* resmi yapan Simon Vouet'nin bu resmi, azizenin martirliğine ilişkin yaptığı tek resmidir (http 41).

On yedinci yüzyılın ilk yarısına tarihlenen ve Lombardlı bir ressam tarafından 144,5 x 191,5

cm ebatlarında yapılmış olan *İskenderiyeli Azize Catherine'in Martirdomu* isimli günümüzde Macaristan'da Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi'nde bulunan tablo da martirdom sahnesine örnektir (Görsel 28). Çarkın kırılma anını gösteren bu tabloda ise Catherine, bir göğsü çıplak olarak resmedilmiştir (http 42).

Diğer bir örnek; günümüzde İtalya'da Pavia Kent Müzeleri, Malaspina Sanat Galerisi'nde bulunan, Guido Reni tarafından on yedinci yüzyılın ilk yarısında 120 x 192 cm ebatlarında yapılmış olan *İskenderiyeli Azize Catherine* isimli sunak resmi (Görsel 29). Başında tacı ve zengin kıyafetleriyle yere diz çökerek kollarını iki yana açan Catherine'in bakışları gökyüzüne çevrilidir. Sol üst köşede bebek formunda bir şeyler okuyan iki melek figürü görülür. Resmin geri planı "karanlık ve belirsiz olduğu için", "işkence sırasında meleğin kılıcının kırıldığı çark" ve "cellat tarafından kullanılan kılıç" gibi geleneksel nitelikler okunamaz (Tolomelli ve Zatti, 2013:4). Guido Reni'nin daha erken tarihli -1605-1610 dolaylarında- yapmış olduğu 277 x 195 cm ebatlarındaki *İskenderiyeli Azize Catherine'in Başının Kesilmesi* isimli diğer bir sunak resmi ise günümüzde İtalya'nın Savona kentindeki Albenga-Imperia Piskoposluk Sarayı Müzesi'ndedir (http 43, 44) (Görsel 30). Bu resmin kompozisyonu diğerinden daha karmaşıktır. Ayrıca elinde kılıç taşıyan melek ve cellat ile sahne ikonografik açıdan daha zengindir. Reni'nin Catherine'in martirliğine dair yapmış olduğu tablolarının, öğrencilerinden Francesco Gessi ve Gian Giacomo Sementi tarafından yapılmış kopyaları da vardır (Tolomelli ve Zatti, 2013:5)

Azize Catherine'in martirdom sahnelerine vereceğimiz son örnek ise İtalya'da Bologna'da yapılmış olan ve günümüzde Rusya'da Hermitage Müzesi'nin koleksiyonunda yer alan Guercino (Giovanni Francesco Barbieri)'nin 1653 yılında yapmış olduğu 222,5 x 159 cm ebatlarındaki

tablosudur (http 45) (Görsel 31). Guercino; turuncu, kırmızı ve mavi renkli kumaşlardan oluşan kıyafeti ile Catherine'i, yere diz çökmüş halde ve teslimiyet içinde betimlemiştir. Yarı çıplak bir erkek figür olarak resmettiği azizenin celladı ise sağ elinde tuttuğu kılıcı ile Catherine'in hemen yanında ayakta durmakta ve kesmeye hazırlanır gibi bir eliyle azizenin başına hafifçe dokunarak yön vermektedir. Tablonun üst kısmında ise gökyüzünden bulutların içinden çıkan erkek bebek formundaki bir melek figürü, martirlik sembolleri olan palmiye dalını ve tacını getirmektedir.

SONUÇ

Barok dönemde sayısız resmi yapılan Catherine'in, tuval üzeri yağlıboya resimlerindeki sahnelerini şu başlıklar altında toplayabiliriz:

I- Portreler: Barok dönem portrelerinde Catherine, genç ve güzel bir kız olarak koyu bir arka plan önünde soylu kıyafetleri içinde otururken ve kimi zaman yukarı kimi zaman da izleyiciye bakar şekilde tasvir edilir. Altın Efsane kitaplarındaki anlatılara dayalı olarak yapılan bu portrelerde Catherine'in martirliğinin sembolleri olarak kabul edilen üç sembol -keskin bıçaklı veya çivili kırılmış tahta bir işkence çarkı, başının kesilmesinin sembolü olan celladının kılıcı ve ruhun beden üzerindeki zaferini temsil eden kuru bir palmiye dalı- neredeyse hepsinde görülür. Portrelerin bazılarında, Catherine'in başında soyluluğunu simgeleyen süslü bir taç veya başının biraz üzerinde kutsallığını simgeleyen ince bir hale vardır. Bazı portrelerde ise hem taç hem de hale vardır. Ayrıca taç ve halenin olmadığı portreler de vardır. Catherine'in bilgeliğinin ve belagatinin sembolü olan kitap da her portresinde görülmez. Barok dönemdeki Catherine portrelerinin; figürleri idealize eden Raphael, erkekleştiren Michangelo ve uzatan El Greco gibi Rönesans ve Maniyerist dönemi sanatçılarından yaptığı Catherine portrelerinden doğallık ve gerçeklik bakımından oldukça farklı

olduğunu da söylemek mümkündür.

Caravaggio ve Gentileschi'nin Catherine portrelerine yapılan radyografi ve kızılötesi reflektografi gibi çeşitli metodolojilerin kullanarak yapıldığı detaylı inceleme, restorasyon ve konservasyon işlemleri sayesinde sanatçılara ve eserlerine ilişkin -hangi malzemeleri kullandıkları, resmin ön hazırlık çizimlerinde aslında neleri çizmiş oldukları vb. gibi- yeni bilgilere ulaşılmıştır.

II- Anakronistik Sahneler: Sayı bakımından diğer sahnelerinden daha fazla olduğu anlaşılan, Catherine'in kutsallık atfedilen kişilerle olan anakronistik sahnelerini şu başlıklar altında toplayabiliriz:

- Catherine'in İsa ile mistik evliliği
- Catherine, Bakire Meryem ve bebek İsa ile birlikte
- Catherine, Kutsal Aile ile birlikte
- Catherine aziz, azizeler ve diğer figürlerle birlikte

İsa ile mistik evliliği sahnelerinde İsa, çıplak bir bebek figür olarak resmedilmiştir. Barok dönem yağlıboya tablo örneklerinde, İsa'nın yetişkin bir erkek olarak gösterildiği sahnelere ise rastlanmamıştır. Ancak bu konunun daha detaylı bir araştırmaya muhtaç olduğunu söylemek gerekir.

III- İhtilaf Sahneleri: Bu kalabalık sahneler; biri filozoflarla ihtilaf sahneleri, diğeri kurban verme ve pagan idollere tapmayı reddetme sahneleri olarak iki ayrı başlık altında toplanabilir. Her iki sahnede de Catherine sağ eli ile aşağıyı, yeryüzünü yani dünyevi olanı, havaya kaldırdığı sol eli ile de yukarıyı, gökyüzünü yani ruhani olanı işaret eder. Bu duruş aynı zamanda Hıristiyan inancındaki beden ve ruh birliğinin de sembolüdür. Bilgelik ve belagati ile ünlü olduğu kabul edilen Catherine'in bu duruşu, Rafaello'nun 1509-1511 yıllarında

yaptığı anakronistik karakterlerden oluşan Atina Okulu freskindeki yukarıyı işaret eden idealist Platon'un ve aşağıyı işaret eden öğrencisi realist Aristoteles'in duruşlarının bir kombinasyonu gibidir. Rafaello'nun freskinde Platon; değişmeyen, ebedi ve mükemmel bir ideal dünya düşüncesini anlattığı *Timeus*'u tutmakta, Aristoteles ise ahlâk ve erdemle ilgili düşüncelerinin yer aldığı *Nikomakhos'a Etik*'inin bir bölümünü tutmaktadır. Kitaplarında ele aldıkları konulardan ötürü filozofların freskteki el hareketlerinin, Azize Catherine üzerinden tek bedende gösterilmesiyle hem göksel ve dünyevi bir birliğe hem de ruh-beden birliğine vurgu yapıldığı söylenebilir.

IV- Martirdom Sahneleri: Catherine'in martirliğine dair sahnelerinin, portreleri ve anakronistik sahneleri kadar çok resmedilmediğini söylemek mümkündür. Catherine'in çetrefilli martirlik efsanelerinden birine göre işkence çarkı; Catherine ona dokunduğu anda, bir diğere göre mucizevi bir yıldırımla, bir başka efsaneye göre ise meleklerin kılıcı ile parçalanmıştır. Bu efsanelerin olduğu sahnelerin Barok döneme ait örnekleri olsa da başının kılıçla kesildiği ve kesilen yerden kan yerine süt aktığı gibi sahnelerin Barok dönemde yapılmış örneklerine rastlanmamıştır. Bu konu da daha detaylı bir araştırmaya muhtaçtır. Catherine'in en dikkat çeken martirdom sahnesi ise Simon Vouvet'nin azizeyi yarı çıplak olarak gösterdiği sahnedir. Çünkü bu resimde, Katolik Kilisesi'nin almış olduğu kararlara pek de uygun olmayan bir tasvir görülmektedir.

İskenderiyeli Azize Catherine'e ilişkin efsanelerin yaygınlaşmasında on üçüncü yüzyılda derlenen Altın Efsane kitabı önemli bir rol oynar. Kitabın Latince ilk versiyonunun farklı dillere çevrilmeye başlanmasının ardından Catherine efsanesi çeşitli ekleme ve çıkarmalarla sürekli bir değişime uğrar. Popülaritesi katlanarak büyüyen ve kültürleştirilen Catherine efsanesine dair

hikâyeler ise yüzyıllarca sanata konu edilmiştir. Bu efsanelerin sanata konu edilmesinde halkın, sanatçıların ve aristokratların azizeye duydukları ilgi kadar Katolik Kilisesi'nin teşvik ve desteği de önem arz eder. Katolik Hristiyan inancına göre martirlik; inandığını inkâr etmektense her türlü işkence ve acıya katlanma, inanç uğruna ölmeyi ya da öldürülmeyi tercih etmektir. Diğer bir ifade ile inanan kişi Tanrı'ya ulaşacağı için işkence, acı ve ölüme bile isteye razı olur yani ölüme gönüllü olur. Çünkü martirlik, kişiyi Tanrı'ya ulaştırmasının yanı sıra azizlik mertebesine de ulaştıran yollardan biridir. 1563 yılında yapılan son Trent Konseyi'nde ise toplumun dine saygı duymasının yeniden inşası ve aziz/e/lerin martirliğinin temsil edilmesi meseleleri görüşülür ve Konsey, aziz/e/lerin martirlik tasvirlerinin hem din adamları hem de sanatçılar tarafından yüceltilmesi gerektiğine ilişkin kararlar alır. Barok dönemden önce Orta Çağ, Rönesans ve Maniyerist dönem boyunca süren Catherine efsanesinin popülerliği; Trent Konseyi'nin aldığı kararlarla birlikte Barok dönem boyunca artarak devam etmiş sadece kilise sunakları için değil aristokratların salonları için de azizenin sayısız resmi yapılmıştır. Ayrıca bu resimlerin hatırı sayılır miktarda kopya ve versiyonları da bulunmaktadır.

1969 yılında, çelişkilerle dolu efsaneleri ve varlığına dair hiçbir tarihsel doğruluk bulunmadığı gerekçesiyle kutlama günü Katolik Takvimi'nden önce çıkarılan 2002 yılında ise Papa St. John Paul II tarafından isteğe bağlı bir kutlama olarak yeniden takvime eklenen İskenderiyeli Azize Catherine; hem halkın hem de sanatçıların ilgisinin yanı sıra dinsel bir propaganda aracı olarak Hristiyan dünyasında Bakire Meryem'den sonra en fazla resmedilen kutsal bakire olmuştur.

KAYNAKLAR

- Dunn, M. (2012). *Invisibilia Per Visibilia: Roman Nuns, Art Patronage, And The Construction Of Identity. Wives, Widows, Mistresses, And Nuns in Early Modern Italy: Making the Invisible Visible Through Art and Patronage.* (Ed.). Katherine McIver. 9:181-205. <https://www.luc.edu/media/lucedu/ccih/formsdocumentsandpdfs/MDunn%20Invisibilia%20.pdf> (erişim 06.02.2021).
- Estivill, D. (2013). *Iconography and iconology in Caravaggio: A Catholic Key To Understanding The Works. New Caravaggio, The Caravaggio Seminar at Uppsala University and the Newman Institute in Uppsala. Papers presented at the international conferences in Uppsala and Rome.* 81-102.
- Even, Y. (1990). *The Heroine As Hero In Michelangelo's Art.* *Woman's Art Journal.* 11 (1), 29-33. <https://www.jstor.org/stable/1358384> (erişim 02.02.2021).
- Jeremy, S. M. (1946, Nisan). *Caxton's Golden Legend and Varagine's Legenda Aurea.* *The University of Chicago Press on behalf of the Medieval Academy of America. Speculum.* 21 (2), 212-221. <https://www.jstor.org/stable/2851318> (erişim 11.02.2021).
- Kivelson, V. (2007). *Imperial Saint: The Cult Of St. Catherine And The Dawn Of Female Rule In Russia By Gary Marker.* *Cahiers Du Monde Russe,* 48 (4), 679-682. <https://www.jstor.org/stable/40418845> (erişim 01.02.2021).
- Knight, C. (2013, 26 Kasım). *Recovered Nazi-looted painting on view at LACMA.* *Los Angeles Times.* <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-nazi-art-lacma-20131126-story.html> (erişim 26.02.2021).
- Muir, C. D. (2009). *Saint Catherine of Alexandria's Marriage to the Adult Christ in Two Burgundian Manuscripts.* *The University of Chicago Press on behalf of the Bard Graduate Center. Notes in the History of Art.* 28 (4), 1-7. <https://www.jstor.org/stable/23208577> (erişim 11.02.2021).
- Michel, C. (2018, Şubat). *The Académie Royale de Peinture Et De Sculpture: The birth of the French School, 1648-1793.* (Trans.). Chris Miller. *The Getty Research Institute.* <https://books.google.com.tr/books?id=KvA9DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false> (erişim 20.02.2021).
- Paleotti, G. *Discorso Intorno Alle Imagini Sacre E Profane.* *Fondazione Memofonte.* <http://www.memofonte.it/home/files/pdf/scrittipaleotti.pdf> (erişim 05.02.2021) (Özgün eser 1592 tarihlidir).
- Pixley, M. L. (2012). *Preserved For Eternity On Obsidian A Baroque Painting Showing The Miracle Of Milk At St. Catherine of Alexandria's martyrdom.* *Annual of the Museum of Art and Archaeology, University of Missouri. MVSE,* 46. <https://maa.missouri.edu/sites/default/files/article/muse46.pixley.article.pdf> (erişim 03.02.2021).
- Rifat, S. (2008). "Kutsal Kitap'a Sanat Karşırsa". *Ezgiler Ezgisi "Neşideler Neşidesi".* (Çev.). Samih Rifat, İstanbul: Can.
- Tolomelli, D., S. Zatti. (2018, 05 Nisan). *Santa Caterina d'Alessandria - Reni, Guido.* *Lombardia Beni Culturali.* <http://www.lombardiabeniculturali.it/opere-arte/schede-complete/F0200-00043/> (erişim 21.02.2021).

İnternet Kaynakları

- *http 1: Amazon, The Golden Legend: Readings on the Saints,* <https://www.amazon.com/Golden-Legend-Readings-Saints/dp/0691154074> (erişim 03.02.2021).
- *http 2a: Southern Methodist University Bridwell Library Perkins School of Theology. Caxton's Golden Legend.* <https://www.smu.edu/Bridwell/SpecialCollectionsandArchives/Exhibitions/HighlightsTheology/GoldenLegend> (erişim 03.02.2021).
- *http 2b: Southern Methodist University Perkins School of Theology Bridwell Library. Introduction / Printing in England / Voragine, "Golden Legend" c. 1483.* <https://www.smu.edu/Bridwell/SpecialCollectionsandArchives/Exhibitions/InventionDiscovery/England/Voragine> (erişim 03.02.2021).
- *http 3: Craughwell, Thomas J. (18 Aralık 2017). Why John Paul II Restored This Saint to the Calendar.* *National Catholic Register.* <https://www.ncregister.com/blog/why-john-paul-ii-restored-this-saint-to-the-calendar> (erişim 06.02.2021).
- *http 4a: Borobia, M. (2021). Caravaggio (Michelangelo Merisi) - Saint Catherine of Alexandria ca. 1598-99.* *Museo Nacional Thyssen-Bornemisza.* <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/caravaggio-michelangelo-merisi/saint-catherine-alexandria> (erişim 05.02.2021).
- *http 4b: Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. (2018). Discovering Caravaggio. Technical study and restoration of Saint Catherine of Alexandria.* <https://www.museothyssen.org/en/discovering-caravaggio-video> (erişim 26.02.2021).
- *http 4c: Borobia, M. (2018). Thyssen-Bornemisza Museum restores Caravaggio's Saint Catherine of Alexandria.* <https://www.linkedin.com/pulse/thyssen-bornemisza-museum-restores-caravaggios-saint-catherine-cruz> (erişim 25.02.2021).
- *http 5: Rea, N. (2019, 07 Mart). Newly discovered drawings beneath a work by Artemisia Gentileschi suggest she often used herself as a model.* *Artnet.* <https://news.artnet.com/art-world/artemisia-gentileschi-uffizi-x-ray-1482973> (erişim 06.02.2021).

- *http 6: The National Gallery. Rare self portrait by Artemisia Gentileschi, <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/rare-self-portrait-by-artemisia-gentileschi-now-on-display> (erişim 08.02.2021).*
- *http 7: The Daily Star. (2019, 07 Mart). X-ray shows self-portrait under Gentileschi painting. <https://www.dailystar.com.lb/Arts-and-Ent/Culture/2019/Mar-07/478173-x-ray-shows-self-portrait-under-gentileschi-painting.aspx> (erişim 08.02.2021).*
- *http 8: The Weiss Gallery. Artemisia Gentileschi (1593-1654): Saint Catherine of Alexandria, Circa 1635. <https://www.weissgallery.com/content/feature/43/detail/artworks-9451-artemisia-gentileschi-1593-1654-saint-catherine-of-alexandria-circa-1635/> (erişim 16.02.2021).*
- *http 9: Los Angeles County Museum of Art. Saint Catherine of Alexandria, Bernardo Strozzi (Italy, Genoa, 1581-1644). <https://collections.lacma.org/node/2111858> (erişim 26.02.2021).*
- *http 10: The Royal Collection Trust, Studio of Guido Reni (Bologna 1575-Bologna 1642) Saint Catherine of Alexandria c.1625-8. <https://www.rct.uk/collection/405547/saint-catherine-of-alexandria> (erişim 16.02.2021).*
- *http 11: The Columbia Museum of Art. St. Catherine of Alexandria Bernardo Strozzi. <https://www.columbiamuseum.org/collection-highlights/st-catherine-alexandria> (erişim 19.02.2021).*
- *http 12: The National Museum of Western Art. (2020, 02 Aralık). Simon Vouet (attributed to) [1590 - 1649] - Saint Catherine of Alexandria. <https://collection.nmwa.go.jp/en/P.2005-0005.html> (erişim 13.02.2021).*
- *http 13: University of Birmingham, The Barber Institute of Fine Arts. Saint Catherine of Alexandria. <http://barber.org.uk/bernardo-cavallino-1616-1656> (erişim 13.02.2021).*
- *http 14: The Metropolitan Museum of Art. Saint Catherine of Alexandria - Workshop of Bernardo Cavallino. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435861> (erişim 03.03.2021).*
- *http 15: Museo e Real Bosco di Capodimonte. The Mystical Marriage of St. Catherine. <http://mdc.netgroup.mobi/index.php/en/news/newsall/item/1570-the-mystical-marriage-of-st-catherine> (erişim 09.02.2021).*
- *http 16: Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie. The Mystical Marriage of Saint Catherine, <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/691/?offset=0&lv=list> (erişim 07.02.2021).*
- *http 17: The Wallace Collection. Sassoferato: The Mystic Marriage of Saint Catherine. <https://wallacelive.wallacecollection.org/eMP/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=65580&viewType=detailView> (erişim 04.02.2021).*
- *http 18: Museo del Prado. Cerezo, Mateo: The Mystic Marriage of Saint Catherine. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-mystic-marriage-of-saint-catherine/27b943e7-3279-4aad-843c-8c574ea90af9> (erişim 02.03.2021).*
- *http 19: Hermitage Museum. Mignard, Pierre: Mystical Marriage of Saint Catherine. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/36893> (erişim 04.02.2021).*
- *http 20: Museo del Prado. Dyck, Anthony Van: The Mystic Marriage of Saint Catherine, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-mystic-marriage-of-saint-catherine/ee116786-64e7-42df-a423-57ea61086944> (erişim 10.02.2021).*
- *http 21: The Royal Collection Trust. Anthony van Dyck - The Mystic Marriage of St Catherine c. 1630. <https://www.rct.uk/collection/search#/6/collection/405332/the-mystic-marriage-of-st-catherine> (erişim 07.02.2021).*
- *http 22: The Los Angeles County Museum of Art. (2018, 04 Nisan). From the Collection: The Holy Family with Saint Catherine of Alexandria. <https://unframed.lacma.org/2018/04/04/collection-holy-family-saint-catherine-alexandria> (erişim 04.02.2021).*
- *http 23: The Los Angeles County Museum of Art. (2018, 04 Nisan). From the Collection: The Holy Family with Saint Catherine of Alexandria. <https://unframed.lacma.org/2018/04/04/collection-holy-family-saint-catherine-alexandria> (erişim 04.02.2021).*
- *http 24: The Los Angeles County Museum of Art. The Holy Family with Saint Catherine of Alexandria. <https://collections.lacma.org/node/222390> (erişim 04.03.2021).*
- *http 25: Museo del Prado. Cavarozzi Bartolomeo: The Holy Family with Saint Catherine, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-holy-family-with-saint-catherine/d5e1fede-a737-4944-9f19-bb6efde8d6a7> (erişim 10.02.2021).*
- *http 26: Museo del Prado. Vouet, Simon: The Virgin and Child with Saints Elizabeth, John the Baptist and Catherine. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-virgin-and-child-with-saints-elizabeth-john/426883db-6dca-41a5-9d80-43b448179d03> (erişim 06.02.2021).*
- *http 27: The Metropolitan Museum of Art. The Holy Family with Saints Anne and Catherine of Alexandria - 1648- Jusepe de Ribera (called Lo Spagnoletto). <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437455> (erişim 06.02.2021).*
- *http 28: Salomon, X. F. (2011). The Holy Family with Saints Anne and Catherine of Alexandria - 1648 - Jusepe de Ribera.*

Catalogue Entry. *The Metropolitan Museum of Art*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437455> (erişim 11.02.2021).

- [http 29: Voorhies, J. \(2003, Ekim\). Art of the seventeenth and eighteenth centuries in Naples. The Metropolitan Museum of Art. https://www.metmuseum.org/toah/hd/npls/hd_npls.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/npls/hd_npls.htm) (erişim 11.02.2021).
- [http 30: The Metropolitan Museum of Art. \(2012\). Virgin and Child with Saint Catherine of Alexandria ca. 1630 - Anthony van Dyck. Catalogue Entry. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262](https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262) (erişim 01.03.2021).
- [http 31: The Metropolitan Museum of Art. Virgin and Child with Saint Catherine of Alexandria ca. 1630 - Anthony van Dyck. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262](https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262) (erişim 06.02.2021).
- [http 32: The Metropolitan Museum of Art. Virgin and Child with Saint Catherine of Alexandria ca. 1630 - Anthony van Dyck. Notes. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262](https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262) (erişim 12.02.2021).
- [http 33: Toledo Museum of Art. The Crowning of Saint Catherine. http://emuseum.toledomuseum.org/objects/54878/the-crowning-of-saint-catherine](http://emuseum.toledomuseum.org/objects/54878/the-crowning-of-saint-catherine) (erişim 01.03.2021).
- [http 34: Victoria and Albert Museum. The Mystic Marriage of St Catherine. https://collections.vam.ac.uk/item/O128348/the-mystic-marriage-of-st-oil-painting-rubens-peter-paul/](https://collections.vam.ac.uk/item/O128348/the-mystic-marriage-of-st-oil-painting-rubens-peter-paul/) (erişim 12.02.2021).
- [http 35: Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie. Mary with Child and the Saints Mary Magdalene, Cecilia, Dorothy, Catherine and Augustine. https://www.khm.at/en/objectdb/detail/555/?offset=3&lv=list](https://www.khm.at/en/objectdb/detail/555/?offset=3&lv=list) (erişim 02.03.2021).
- [http 36: Museum of Fine Arts Budapest \(Szépművészeti Múzeum\). \(2019\). The Dispute of Saint Catherine of Alexandria. https://www.mfab.hu/artworks/the-dispute-of-saint-catherine-of-alexandria/?pdf](https://www.mfab.hu/artworks/the-dispute-of-saint-catherine-of-alexandria/?pdf) (erişim 08.02.2021).
- [http 37: ArtUK. Giacomo del Po, 1652-1726, Italian. https://artuk.org/discover/artists/del-po-giacomo-16521726](https://artuk.org/discover/artists/del-po-giacomo-16521726) (erişim 20.02.2021).
- [http 38 Christ Church. https://www.chch.ox.ac.uk/](https://www.chch.ox.ac.uk/) (erişim 20.02.2021).
- [http 39: Europeana. Martyrdom of Saint Catherine of Alexandria. https://www.europeana.eu/en/item/08533/artifact_aspx_id_82](https://www.europeana.eu/en/item/08533/artifact_aspx_id_82) (erişim 21.02.2021).
- [http 40: Duffy, M. \(2016, Kasım\). Saint Catherine of Alexandria, Part II - Martyr. Ad Imaginem Dei, Thoughts on the history of European art, from a Catholic perspective. http://imaginemdei.blogspot.com/2016/11/saint-catherine-of-alexandria-martyr.html](http://imaginemdei.blogspot.com/2016/11/saint-catherine-of-alexandria-martyr.html) (erişim 21.02.2021).
- [http 41: Musées de la Ville de Strasbourg - Musée Des Beaux-Arts. \(2019, Haziran\). Acquisition du Tableau Le Martyre de Sainte Catherine De Simon Vouet. s. 4. https://www.musees.strasbourg.eu/documents/30424/738410/DP_acquisitionVOU-ET_juin19.pdf/30dd7d23-f854-0234-3ebe-76c2ec85e3a0](https://www.musees.strasbourg.eu/documents/30424/738410/DP_acquisitionVOU-ET_juin19.pdf/30dd7d23-f854-0234-3ebe-76c2ec85e3a0) (erişim 08.02.2021).
- [http 42: Museum of Fine Arts Budapest \(Szépművészeti Múzeum\). \(2019\). Martyrdom of Saint Catherine of Alexandria. https://www.mfab.hu/artworks/martyrdom-of-saint-catherine-of-alexandria-2/?pdf](https://www.mfab.hu/artworks/martyrdom-of-saint-catherine-of-alexandria-2/?pdf) (erişim 26.02.2021).
- [http 43: Museo Diocesano Battistero Diocesi di Albenga Interia http://museo.diocesidialbengaimperia.it/museo/](http://museo.diocesidialbengaimperia.it/museo/) (erişim 21.02.2021).
- [http 44: Università di Bologna. Reni Guido, Martirio di santa Caterina d'Alessandria. http://catalogo.fondazionezeri.unibo.it/scheda/opera/59514/Reni%20Guido%2C%20Martirio%20di%20santa%20Caterina%20d%27Alessandria](http://catalogo.fondazionezeri.unibo.it/scheda/opera/59514/Reni%20Guido%2C%20Martirio%20di%20santa%20Caterina%20d%27Alessandria) (erişim 16.10.2021).
- [http 45: Hermitage Museum. Guercino \(Giovanni Francesco Barbieri\) Martyrdom of St Catherine. https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/31465](https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/31465) (erişim 16.10.2021).

Görsel Kaynaklar

- [Görsel 1 Southern Methodist University Bridwell Library. https://www.smu.edu/Bridwell/SpecialCollectionsandArchives/Exhibitions/InventionDiscovery/England/Voragine](https://www.smu.edu/Bridwell/SpecialCollectionsandArchives/Exhibitions/InventionDiscovery/England/Voragine)
- [Görsel 2: Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/caravaggio-michelangelo-merisi/santa-catalina-alexandria](https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/caravaggio-michelangelo-merisi/santa-catalina-alexandria)
- [Görsel 3: The National Gallery. https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/rare-self-portrait-by-artemisia-gentileschi-now-on-display](https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/rare-self-portrait-by-artemisia-gentileschi-now-on-display)
- [Görsel 4: Artnet. https://news.artnet.com/art-world/artemisia-gentileschi-uffizi-x-ray-1482973](https://news.artnet.com/art-world/artemisia-gentileschi-uffizi-x-ray-1482973)
- [Görsel 5: Los Angeles County Museum of Art. Bernardo Strozzi, https://collections.lacma.org/node/2111858](https://collections.lacma.org/node/2111858)
- [Görsel 6: The Royal Collection Trust. https://www.rct.uk/collection/405547/saint-catherine-of-alexandria](https://www.rct.uk/collection/405547/saint-catherine-of-alexandria)

- Görsel 7: University of Birmingham, The Barber Institute of Fine Arts. <http://barber.org.uk/bernardo-cavallino-1616-1656/>
- Görsel 8 (a): The National Gallery. <https://www.nationalgalleryimages.co.uk/imagedetails.aspx?q=NG168&ng=NG168&frm=1>
- Görsel 8 (b): Web Art Gallery. https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/m/michelan/3sistina/lastjudg/right/last_r11.html
- Görsel 8 (c): Museum of Fine Arts Boston. <https://collections.mfa.org/objects/35482/saint-catherine?ctx=418bb535-caf9-40e6-9c8a-1e9f634c914b&idx=4>
- Görsel 9 (a, b): Muir, C. D. (2009). *Saint Catherine of Alexandria's Marriage to the Adult Christ in Two Burgundian Manuscripts*. The University of Chicago Press on behalf of the Bard Graduate Center. *Notes in the History of Art*. 28 (4), s.7 ve 3. <https://www.jstor.org/stable/23208577>
- Görsel 10: Museo e Real Bosco di Capodimonte. <http://mdc.netgroup.mobi/index.php/en/news/newsall/item/1570-the-mystical-marriage-of-st-catherine>
- Görsel 11: Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie. <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/691/?offset=0&lv=list>
- Görsel 12: The Wallace Collection. <https://wallacelive.wallacecollection.org/eMP/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=65580&viewType=detailView>
- Görsel 13: Prado Museum. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-mystic-marriage-of-saint-catherine/27b943e7-3279-4aad-843c-8c574ea90af9>
- Görsel 14: Hermitage Museum. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/36893>
- Görsel 15: Prado Museum. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-mystic-marriage-of-saint-catherine/ee116786-64e7-42df-a423-57ea61086944>
- Görsel 16: Prado Museum. <https://www.rct.uk/collection/search#/6/collection/405332/the-mystic-marriage-of-st-catherine>
- Görsel 17: Los Angeles County Museum of Art. <https://collections.lacma.org/node/222390>
- Görsel 18: Prado Museum. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-holy-family-with-saint-catherine/d5e1fede-a737-4944-9f19-bb6efde8d6a7>
- Görsel 19: Prado Museum. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-virgin-and-child-with-saints-elizabeth-john/426883db-6dca-41a5-9d80-43b448179d03>
- Görsel 20: Metropolitan Museum. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437455>
- Görsel 21: Metropolitan Museum. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436262>
- Görsel 22: Toledo Museum of Art. <http://emuseum.toledomuseum.org/objects/54878/the-crowning-of-saint-catherine>
- Görsel 23: Kunsthistorischen Museum. <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/555/?offset=3&lv=list>
- Görsel 24: Museum of Fine Arts, Budapest (Szépművészeti Múzeum). <https://www.mfab.hu/artworks/the-dispute-of-saint-catherine-of-alexandria/?pdf>
- Görsel 25: Michel, C. (2018, Şubat). *The Académie Royale de peinture et de sculpture: The birth of the French School, 1648-1793*. (Trans.). Chris Miller. The Getty Research Institute. <https://books.google.com.tr/books?id=KvA9DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>
- Görsel 26: Art UK. Christ Church, University of Oxford. <https://artuk.org/discover/artists/del-po-giacomo-16521726>
- Görsel 27: Musées de la Ville de Strasbourg - Musée Des Beaux-Arts. (2019, Haziran). *Acquisition du Tableau Le Martyre de Sainte Catherine De Simon Vouet*. s. 4. https://www.musees.strasbourg.eu/documents/30424/738410/DP_acquisitionVOU-ET_juin19.pdf/30dd7d23-f854-0234-3ebe-76c2ec85e3a0
- Görsel 28: Museum of Fine Arts Budapest (Szépművészeti Múzeum). <https://www.mfab.hu/artworks/martyrdom-of-saint-catherine-of-alexandria-2/?pdf>
- Görsel 29: Tolomelli, D., S. Zatti. (2018, 05 Nisan). *Santa Caterina d'Alessandria - Reni, Guido*. Lombardia Beni Culturali. <http://www.lombardiabeniculturali.it/opere-arte/schede-complete/F0200-00043/>
- Görsel 30: Università di Bologna. <http://catalogo.fondazionezeri.unibo.it/scheda/opera/59514/Reni%20Guido%20C%20Martirio%20di%20santa%20Caterina%20d%27Alessandria>
- Görsel 31: Hermitage Museum. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/31465>

TASARIM DÜŞÜNÇESİ BİLEŞENLERİ VE İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ*

Arş. Gör. Dr. Özlem Kurt Çavuş**
Prof. B. Burak Kaptan***

Özet: Tasarım düşüncesi, “yaratıcı sorun çözme süreci” olarak tanımlanmaktadır. Bu kavram, son yıllarda kullanımı birden fazla alanda yaygınlaşmakta olan değer, ilke ve yöntemleri kapsayan yaratıcı sorun çözme aşamalarını barındırmaktadır. Yaratıcı sorun çözme süreci temeline dayalı tasarım alanlarından biri olan iç mimarlık eğitimi içeriğinde, tasarım düşüncesi ilkeleriyle sıklıkla karşılaşılmaktadır. “Tasarım düşüncesi bileşenleri”, bu çalışma kapsamında tasarım düşüncesinin sorun çözme yaklaşımı olarak uygulanmasında, birey için gerekli olan tutum, ilke, değer, bakış açısı gibi özellikleri anlatmak için kullanılacak en kapsayıcı ifade olarak belirlenmiştir. Bu bileşenler, bireylerin tasarım düşüncesini kullanarak yaratıcı sorun çözmeye dönük zihin yapısını ifade etmektedir. Bu çalışma kapsamında, tasarım düşüncesi kavramını oluşturan temel bileşenlerin, alanyazın incelemelerinden elde edilen nitel verilerin sınıflandırılması yoluyla belirlenmesi hedeflenmiştir. Sonuç olarak, tasarım düşüncesi alanyazınında ulaşılabilen ve nitelikli kaynakların doküman analizi ile değerlendirilmesine göre, bu kaynaklardan çıkarılan tasarım düşüncesi bileşenleri bir araya getirilmiş ve iç mimarlık eğitimi içeriğine yönelik uluslararası düzeyde geçerliliği olan iç mimarlık mesleki yeterlilikleri ile tasarım düşüncesi bileşenleri arasındaki ortak değerler ortaya konularak tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Düşüncesi, Tasarım Odaklı Düşünme, Tasarım Eğitimi, İç Mimarlık Eğitimi, İç Mimarlık.

Geliş Tarihi: 01.04.2021

Kabul Tarihi: 27.09.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Çalışma, “İç Mimarlık Öğrencilerinin Akademik Motivasyon Profillerinin Belirlenmesi ve Tasarım Düşüncesi Özellikleri ile İlişkilerinin Değerlendirilmesi” adlı sanatta yeterlik tezinin bir bölümü ve tez ile aynı başlıklı 20DRP011 kodlu Eskişehir Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi kapsamında üretilmiştir.

**Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, ozlemkurt@eskisehir.edu.tr, ORCID 0000-0002-9992-2472

***Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, bkaptan@eskisehir.edu.tr, ORCID 0000-0002- 4815-8179

COMPONENTS OF DESIGN THINKING AND ITS EVALUATION IN THE FRAMEWORK OF INTERIOR DESIGN EDUCATION *

Res. Asst. Dr. Özlem Kurt Çavuş**
Prof. B. Burak Kaptan***

Abstract: Design thinking is defined as the “creative problem-solving process”. Especially in recent years, it includes values, principles and methods that have become widespread in more than one field. The principles of design thinking are frequently encountered in interior design education content, which is one of the design fields built on the basis of creative problem solving process. In the scope of this study, “design thinking components” have been determined as the most comprehensive expression that can be used to describe the characteristics such as attitude, principle, value, and point of view that are necessary for the individual in the application of design thinking as a problem-solving approach. The components refer to the mind-set of individuals for creative problem solving by using design thinking. It is aimed to determine the basic components that build the concept of design thinking through the classification of qualitative data obtained from literature reviews. As a result of the evaluation of the resources in the literature with document analysis, twenty-two design thinking components were reached. Consequently, the common values between professional competencies of interior design which are the most comprehensive source for the content of interior design education and design thinking components have been discussed.

Keywords: Design Thinking, Design-Focused Thinking, Design Education, Interior Design Education, Interior Design.

Received Date: 01.04.2021

Accepted Date: 27.09.2021

Article Types: Resarch Article

* This study was produced within the scope of the Eskişehir Technical University Scientific Research Project, numbered 20DRP011, and a part of the art proficiency thesis with the same title “Determination of Academic Motivation Profiles of Interior Design Students and Evaluation of their Relationships with Design Thinking Mindset”.

** Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design, ozlemkurt@eskisehir.edu.tr, ORCID 0000-0002-9992-2472

*** Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design, bkaptan@eskisehir.edu.tr
ORCID 0000-0002- 4815-8179

1. GİRİŞ

İç mimarlık eğitimi, yaratıcılık temelinde sorun çözme yaklaşımlarını içeren, tasarım sürecini öğretmeyi amaçlayan yöntemleri kapsamaktadır. İç mimarlığı da kapsayan tasarım eğitimi genel olarak yaratıcı sektörlere yetkin bireyler hazırlayan eğitim modellerini içermektedir. Tasarım sektörüne yetkin bireyler yetişmesi için ise şüphesiz eğitim programlarının yetkinliği ve güncelliği önemlidir. İçinde bulunduğumuz yirmi birinci yüzyılda yaratıcı sorun çözme, eğitim programlarında bulunması gerekli görülen öncelikli konulardan biri olarak sıkça karşılaşılmaktadır (Carmeli vd., 2013; Funke vd., 2018; Öno, 2013; Özkök, 2005; Şener, 2006). Bu nedenle, son yıllarda en kısa tanımla “yaratıcı sorun çözme yaklaşımı” biçiminde tanımlanan “tasarım düşüncesi” kavramının birbirinden farklı alanlarda sıklıkla kullanımına rastlanılmaktadır. Ancak tasarım düşüncesi, uzun yıllardır kavramsallaşmış olan tasarım ve tasarım eyleminin özü ile yakından ilişkilidir ve iç mimarlık eğitiminin de temel değerlerinden olan sorun çözümüne yönelik yaratıcı tutum ve yöntemleri bünyesinde taşımaktadır. Tasarım düşüncesinin eğitim programlarında yöntemsel olarak herhangi bir sorun karşısında nasıl kullanılacağına bilinmesi için öncelikle onu oluşturan değerler ve ilkeler bütününe anlaşılması gerekli görülmektedir. Bu çalışma, tasarım düşüncesinin bileşenlerini ilgili alanyazın birikiminde yer bulduğu biçimde bir araya getirerek tasarım kuramına katkı sağlamak ve bir tasarım alanı olan iç mimarlık disiplini içeriğiyle ilişkilendirmeyi amaçlamaktadır. Bu bakımdan çalışmanın araştırma soruları şöyle belirlenmiştir:

“Tasarım düşüncesini oluşturan bileşenler nelerdir?

“Tasarım düşüncesi ve iç mimarlık ilişkisi nasıldır?”

Bu doğrultuda, uluslararası alanyazındaki tasarım

düşüncesinin ele alındığı etki değeri yüksek ve nitelikli bulunan kaynaklar taranarak, son yıllarda önemi daha fazla artmış olan tasarım düşüncesinin bileşenlerini belirlemek ve ayrıca bir tasarım alanı olan iç mimarlık eğitiminin içeriğini oluşturan mesleki yeterlilikler ile ilişkilendirmek amaçlanmıştır. Tasarım düşüncesi alanyazınındaki araştırmaları içeren dokümanlar ve iç mimarlık mesleki yeterlilikleri ile ilgili ulaşılan dokümanlar, nitel araştırma disiplini içerisinde gerçekleştirilen içerik analizi/doküman analizi sonucunda incelenen her iki alan, oluşturulan matris ve tablolar ile aktarılmıştır. Tasarım düşüncesi bileşenleri ile iç mimarlık mesleki yeterlilikleri arasındaki ilişkinin bir matris üzerinde gösterilmesi hedeflenmiştir.

2. TASARIM EĞİTİMİNİN YAPISI

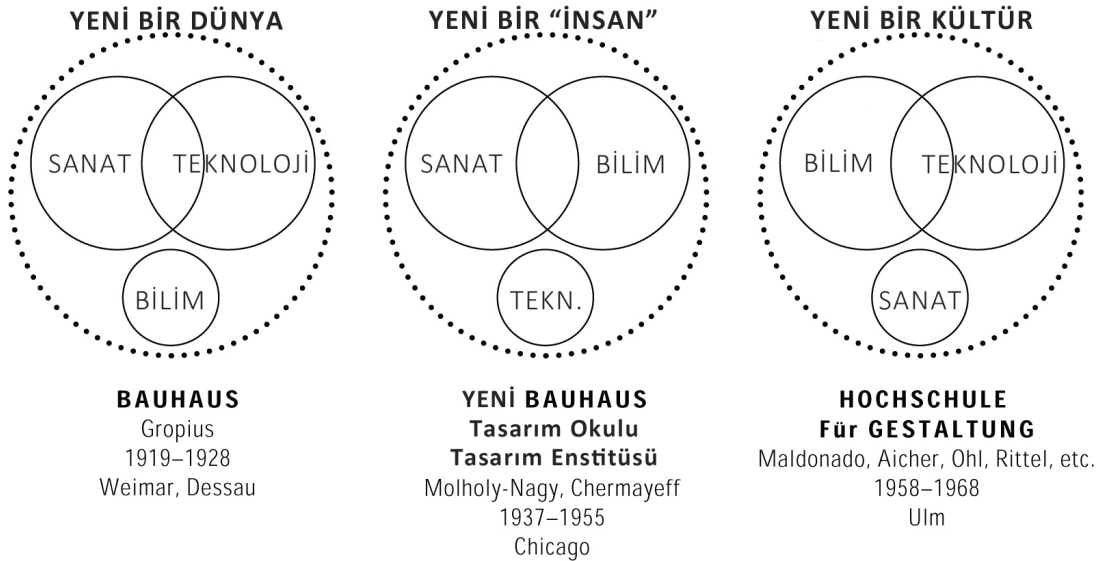
Soyut kavramlarla iç içe olan tasarım eğitimi, yapısı gereği geniş kapsamlı, fazla belirgin olmayan, tanımlanması, anlaşılması, sınıflandırılması ve biçimlendirilmesi güç, karmaşık ve çelişkili bir yapıya sahiptir (Yürekli ve Yürekli, 2004). Tasarım eğitiminin tarihsel gelişimi incelendiğinde, günümüzdeki birçok tasarım okulunun eğitim modeli temellerinin kaynağı olan Bauhaus ekolü ile karşılaşılmaktadır. Yirminci yüzyılın başlarında yaşanan endüstri ve teknolojiye gelişmeler ve devamında gelen seri üretim, estetik biçimleme gereksinimi doğmasına neden olmuştur. Bu yüzyılın başında sanat eğitimi derinden etkileyen bir kurum olan Bauhaus, endüstrileşme etkisiyle ayrılan sanat, teknik bilgi ve teknoloji ile üretim birlikteliğinin yeniden kurgulanması aşamaları sürerken, Almanya’da kurulmuştur (Ackermann, 2000). Bauhaus yaklaşımı, uygulamalı tasarım alanları ve güzel sanatlar arasındaki sınırı ortadan kaldırarak, her iki alanın karşılıklı etkileşmesine uygun bir ortam hazırlamayı amaçlamıştır (Erkmen, 2009). Bauhaus’ta endüstri gereksinimlerinin karşılanması amacı ortaya çıkmıştır ve tasarımlar atölye ortamlarında

hazırlanarak tekstil, cam, metal, baskı ve seramik atölyelerinde prototipler yapılarak fabrikalarda üretimler gerçekleştirilmiştir (Bulat vd., 2014). Bauhaus'ta sanat dışında, bilimsel nitelikli teknik bilgiye dayalı, teknolojik üretimin yapılmakta olması, eğitim programında sanat, bilim ve teknolojinin olduğunu göstermektedir.

Türkiye'de Bauhaus tasarım eğitim ekolünü uygulayan eğitim kurumlarının başında Marmara Üniversitesi, Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu, bugünkü adıyla Güzel Sanatlar Fakültesi gelmektedir. 1957 yılında, Mobilya ve İç Mimarlık, Grafik, Tekstil ve Moda Tasarımı, Dekoratif Resim ve Seramik olmak üzere toplam 5 bölümle eğitim vermeye başlayan Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu, ülke sanayisinin ihtiyacı olan tasarımcıları yetiştirmek misyonu ile kurulmuştur (Aslan, 2012). Türkiye'de iç mimarlık eğitimi veren kurumlar arasında en eski iki kurum olan MSGSÜ ve Marmara Üniversitesi oluşumlarında, biri görsellik ve süsleme (Tezyinat bölümü) odaklı bir yaklaşım sunan gelenekçi, diğeri ise modernizm etkisinde işlev kaygısı duyan yenilikçi tutumu temsil eden iki farklı anlayışı yansıtmaktadırlar (Aslan, 2015). Buradan anlaşıldığı üzere, Bauhaus etkisindeki Marmara

Üniversitesi ve onun eğitim modelini benimseyen daha sonraki yıllarda açılmış olan tasarım okulları, modernizm etkisinde işlev kaygısı duyan yenilikçi tutumu benimsemiştir. Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun kurulması ve bu yapıyı kuran ekibin çalışmaları, endüstrinin daha çok ilerlemesiyle önce İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi ve birçok üniversitede kurulan "Tasarım" ve "Endüstri Tasarımı" bölümlerinin başlangıcı olmuştur (Ak, 2008).

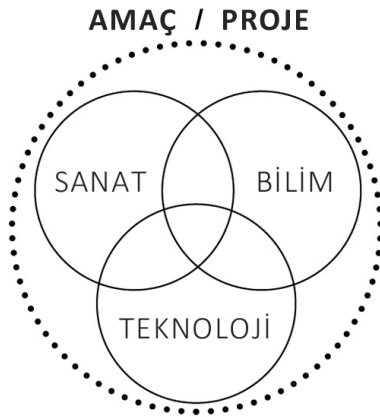
Tasarım eğitim programının arketipik bir modelini oluşturmak için, genel bir çerçevede üç bölümlü bir yapı; sanat/bilim/teknoloji biçiminde tanımlanabilmektedir. Bu üç bileşenin içeriğinin ne olacağını ve nasıl ifade edilmesi gerektiğini anlamak için, tasarım süreci veya proje için epistemolojik ve metodolojik bir model oluşturmak gerekmektedir (Findeli, 2001). Findeli (2001)'ye göre sorun; hem sanat, bilim ve teknolojinin göreceli ağırlığında, hem de bu bileşenlerin birbirleri arasındaki yeterli eklemlenmelerinde yatmaktadır. Modeller (Şekil 1) incelendiğinde, hiçbirinin ideal



Şekil 1. Findeli, Tasarım Programı Arketipinin Tarihsel Şemaları, 2001.

modeli gerçekleştiremediğini savunmaktadır (Findeli, 2001).

Findeli (2001), günümüzde herkesin sanat, bilim ve teknolojinin bir tasarım programına dahil edilmesi gerekliliği konusunda hemfikir olduğunu belirtmiştir. Ancak, bir yandan bunların göreceli önemi ve diğer yandan da kendi işlevleri, anlatılış biçimleri konusunda kısa süre sonra anlaşmazlık ortaya çıkacağını ifade etmiştir (Findeli, 2001). Bauhaus geleneği içindeki bir tasarım programının en uygun arketipsel yapısının; sanat, bilim ve teknolojinin eş ağırlıklardaki üçlü birleşimi olduğunu oluşturduğu Şekil 2'deki model ile ortaya koymuştur (Findeli, 2001: 7).



Şekil 2. Findeli, *İdeal Tasarım Programı Arketipi*, 2001.

Bauhaus tasarım programı yapısını yansıtan Şekil 2'deki şemaya göre, sanat, bilim ve teknoloji eşit ağırlığa sahip olmalıdır. Bauhaus ekolüne göre yapılanmış ve Bauhaus geleneğini benimsemiş tasarım okullarının, programlarında bu yapıyı yansıtmaları beklenmektedir.

3. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ

Alanyazında bulunan iç mimarlık meslek tanımlarının her biri, mesleği farklı yönleriyle anlatmaktadır. İlk olarak, iç mimarlık mesleğinin kültür kavramıyla ilişkisini ortaya koyarak, yapılan tanımların kültürden bağımsız

değerlendirilmemesi gerektiğini vurgulamak gereklidir. “Kültür, bireylerin, çevrelerinde bulundukları veya bulundurmaları istedikleri görsel, kavramsal ve düşünsel her türlü varoluştur (Erinç, 2004)”. İç mimarlık, insan merkezli ve doğrudan insan gereksinimleri çerçevesinde doğmuş bir meslek olması bakımından, beşeri bir eylem olarak içinde bulunduğu kültürü yansıtmaktadır. Bu yönüyle kültürel bir eylem olarak kabul edilebilir. Günümüzde, iç mimarlık mesleği karmaşıktır, renkleri ve karoları seçmekle sınırlı değildir; iletişim, iş ve yönetimi kapsayacak şekilde genişlemektedir (Herneck vd. 1983). Bu tanım ise iç mimarlığın sınırları, içeriği, yetki ve çalışma alanına ilişkin daha detaylı bilgi vermektedir. İç mimarlık; yapıların iç mekanlarının proje doğrultusunda tasarlanarak uygulamalar yapılması ile işlevsel ve düzeyli hale getirilmesi, insanların mobilya ve mekan ilişkileri kurulması işlevi ve bu işleri başarabilecek olan iç mimarın uğraşı alanı olarak tanımlanmakta, aynı zamanda yapısal iç mekanın örgütlenip düzenli hale getirilmesi eylemi olarak açıklanmaktadır (Gör, 1997). Bu tanım daha karmaşık ve detaylı olmakla beraber, mesleğin yapısal boyutuna değinmiştir. Alanyazındaki bir diğer tanıma göre ise iç mimarlık; temelde uygulamaya dayalı, kullanıcı-mekan-işlev ilişkisinin belirli bir genel düşünce çerçevesinde iç mimar tarafından kurgulandığı, bir tasarım alanıdır (Kaptan, 2003). Bu tanımda mesleğin kullanıcı-mekan-işlev ilişkisinde gelişmesi vurgulanmıştır. Uluslararası İç Mimarlar Federasyonu (IFI) ise iç mimarın mesleki sorumluluklarını ve dolayısıyla mesleğin çerçevesini şu şekilde tanımlamıştır:

- İç mekanın işlevi ve kalitesi ile ilgili sorunları belirler, araştırır ve yaratıcı biçimde çözer.
- İç mekan inşaatı, bina sistemleri ve bileşenleri, inşaat yönetmelikleri, ekipman, malzeme ve mobilyalar konusunda uzmanlık bilgisini kullanarak, programlama, tasarım analizi, alan planlaması, estetik ve şantiyede çalışma denetimi

dahil olmak üzere iç mekanlarla ilgili hizmetleri gerçekleştirir.

- Yaşam kalitesini artırmak ve halkın sağlığını, güvenliğini, refahını ve çevreyi korumak için iç mekan tasarımına ilişkin şema, çizim ve belgeler hazırlar (<http1>).

İç mimarlık genel bir tanım olarak, insan gereksinimlerini karşılamak amacıyla, mekanların işlevsel ve estetik etkenler gözetilerek, projelendirilmesi ve uygulanması yoluyla düzenlenmesi sürecini içeren bir uzmanlık alanıdır. İç mimarlık eğitiminin amacı, öğrenciye mesleki yeterlilikleri kazandırmak, mesleğin uygulanabilmesi için gerekli bilgi, beceri ve değerleri aktarmaktır. Bu bakımdan, iç mimarlık eğitiminin içeriğini oluşturan bileşenler “mesleki yeterlilik” başlığı altında uluslararası mesleki kuruluşlarca tanımlanmıştır. “Yeterlilik” kavramı bir kişinin önceden belirlenmiş bir yeterlilik düzeyinde gösterdiği bilgi, beceri, tutum, anlayış ve yargı (Bloom, 1979) olarak tanımlanmaktadır. İç mimarlıkta yeterlilik kavramı ise, mesleğin profesyonel uygulayıcısı olarak yeterli olma koşullarını kapsamaktadır. Söz konusu yeterlilikler çerçevesinin, eğitim programlarına dahil edilebilmesi için, uluslararası düzeyde mesleki kuruluşlar tarafından belirlenerek sınıflandırılması gerekmektedir. Bu anlamda ABD’de iç mimarlık meslek standartlarını ve yeterliliklerini belirlemek amacıyla kurulmuş akreditasyon kuruluşu İçmimarlık Akreditasyon Konseyi’dir (Council for Interior Design Accreditation-CIDA). Avrupa’da ise Avrupa Birliği üye ülkelerinin iç mimarlık mesleği alanındaki ortak platformu olarak Avrupa İç mimarlar Konseyi (European Council of Interior Architects-ECIA) akreditasyon ve mesleki yeterliliklerle ilgili çalışmaları yürütmektedir. Tablo 2, CIDA 2018, 2020 Mesleki Standartlar raporu maddelerinin (<http2>) ve ECIA 2013, 2020 (<http3>) raporundaki “yeterlilikler” kısmının Türkçe’ye çevirisi yapılarak, bu çevirilerden

oluşan içeriğin analizi ile oluşturulan ve genel bilgi vermeyi amaçlayan tablodur.

Tabloda yalnızca yeterlilikler üst teması altında sınıflandırılmış olan dört başlık ele alınmıştır. Buna göre, iç mimarlık eğitiminin içeriğini oluşturan temel yeterliliklerin (mesleki standartlar), kültürel değer ve sorumluluklar, teknik beceriler, yaratıcı ve sosyal beceriler, alınan eğitimin niteliği üst-temaları altında toplandığı görülmektedir. Makale kapsamında tanımlanan tasarım düşüncesi bileşenleri ile bu tablonun içerdiği mesleki yeterlilik bileşenlerinin ilişkilendirilmesi hedeflenmiştir.

4. TASARIM DÜŞÜNCE Sİ KAVRAMI

Tasarım eğitiminde önemli bir kavram olan düşünme terimi, giderek karar vericilerin gerçek dünyanın karmaşık sorunlarını çözmek için kullandığı, insan-merkezli ve açık sorun çözme süreci anlamında kullanılmaktadır. (Melles vd., 2012). Dorst (2011), Rowe’un tasarım düşüncesi kavramını 1987’de kitabının başlığı olarak kullandığından bu yana “tasarım düşüncesi”nin, tasarım araştırmacılarının kolektif bilincinin bir parçası olduğunu ifade etmiştir. Rowe (1987), tasarım düşüncesinin yaratıcı yapısının yanında sistematik yapısını vurgulamaktadır (Rowe, 1987). En yalın biçimde, yaratıcı sorun çözme süreci olarak tanımlanan tasarım düşüncesi, tasarım kavramlarının geliştirildiği bilişsel, stratejik ve pratik süreçleri ifade eder (Visser, 2006). Tasarım düşüncesinin temel kavramları ve birçok farklı yönü, hem laboratuvarında hem de doğal bağlamlarda farklı tasarım alanlarında, tasarım bilisinin ve tasarım faaliyetinin çalışmaları ile tanımlanmıştır (Cross, 2001). “Tasarım” ve “tasarım düşüncesi” kavramlarının önemi son zamanlarda yaygın olarak, birden fazla alanda vurgulanmaktadır. Günümüzde, “Tasarım düşüncesi”, başta bilgi teknolojisi ve iş dünyası olmak üzere birçok meslekte sorunlarla başa çıkmak için heyecan verici yeni bir paradigma olarak tanımlanmaktadır

Tablo 1. CIDA ve ECIA raporlarına göre İç Mimarlık Mesleki Yeterlilikler
(CIDA 2018, 2020 ve ECIA 2013, 2020 raporlarının içeriklerinden oluşturulmuştur).

Kültürel Değer ve Sorumluluklar	Teknik Beceriler	Yaratıcı ve Sosyal Beceriler	Eğitimin Niteliği
Küresel(kapsayıcı) bakış açısı	Profesyonel uygulama ve proje yönetimi	Tasarım süreci yönetimi	Eğitim içeriğinin yeterliliklere uygunluğu
İnsan Odaklılık	Görsel sunum ve anlatım becerisi	Yaratıcı sorun çözme / Yaratıcı düşünme	Akreditasyon
Meslek etiği	Malzeme ve detay bilgisi	İşbirliği becerisi (Disiplinler arası, disiplin içi)	Destekler (Fiziki donanım, maddi kaynaklar ve mekanlar)
Tarihi ve kültürel sorumluluk bilinci	Çevresel sistemler bilgisi	Sözel ve işitsel iletişim becerisi	Akademik insan kaynağı niteliği
Genel tasarım teorisi, teknoloji ve insan bilimleri bilgisi	Bina ve ince yapı bilgisi	Mekan ve form bilgisi	
Yenilikçilik	Yasal yönetmelik ve yönerge bilgisi	Renk kullanımı	
	Renk bilgisi (teknik)	Eleştirel ve analitik düşünme	
		Yenilikleri takip edebilme	
		Sanat ve tasarım ilkelerini geniş bir sosyal ve kültürel perspektifte yönetebilme	
		Empati kurabilme	

(Dorst, 2011). Johansson ve Woodilla (2010), tasarım düşüncesi üzerine iki farklı söylem gözlemlemişlerdir: biri bilimsel alanyazında tasarıma dayalı düşünme biçimi, diğeri ise yaygın olarak erişilebilen iş medyasındaki düşünme biçimi olmak üzere ayrılmaktadır. Bu bağlamda, “tasarım odaklı düşünme”, profesyonel tasarım alanında kullanılan “tasarım düşüncesi”

uygulamasından ayrılmaktadır (Johansson-Sköldberg vd., 2013). Tasarım odaklı düşünme, tasarımın ilk aşamalarında genişlemeye odaklanarak, geleneksel analitik kullanıcı merkezli tasarım yöntemlerinden farklıdır (Baeck ve Gremett, 2011). Apple, Google, Samsung, GE gibi dünyanın yenilikçi yönleriyle bilinen firmaların tasarım odaklı düşünme yöntemlerini

benimseyerek bir düşünme yöntemi olarak kullanmakta olduğu bilinmektedir. Tasarım odaklı düşünmenin yaygın kullanıldığı bir alan olan mühendislikte tasarım, mühendisliğin merkezi veya ayırt edici etkinliği olarak kabul edilmektedir (Simon, 1996). Ayrıca, mühendislik programlarının sosyal gereksinimleri karşılamak için etkili çözümler tasarlayabilen mühendisler mezun etmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Evans vd., 1990). Razzouk ve Shute (2012), öğrencilerin tasarım odaklı düşünmelerine yardımcı olmanın, onları zor durumlarla başa çıkmaya ve okulda, kariyerlerinde ve genel olarak hayatta karmaşık sorunları çözmeye daha iyi hazırlayabildiğini belirtmiştir (Razzouk ve Shute, 2012). Buna göre, tasarım düşüncesinin sorunlara yaklaşım konusunda evrensel bir değer olarak yalnızca tasarım alanıyla sınırlı olmadığı görülmektedir.

Kullanım alanına bağlı söylem farklılığı gözetilmeksizin tasarım düşüncesi prensipleri; mühendislik, etnolojik ve antropolojik araştırmalar, endüstriyel tasarım ve işletme ekonomisinde yaygın olarak kullanılan yöntemleri kapsamaktadır. Bunların kullanımı, bütüncül bir zihin yapısının benimsenmesi, mekânın kullanımı, örgütsel roller ve çok disiplinli takımların oluşturulması gibi daha fazla temel unsur üzerine inşa edilen insan merkezli bir yenilik süreci tarafından belirlenir (Açar ve Rother, 2011). Son yıllarda dünyadaki en köklü ve nitelikli üniversite kurumlarından olan Harvard, Stanford (d.school) ve MIT gibi yüksek öğretim kurumlarında tasarım düşüncesi eğitimleri verilmektedir.

Tasarım düşüncesi doğası gereği, analitik ve sezgisel düşüncenin eş miktarlarda bir aradılığı ile çalışmaktadır (Howard, 2013). Şekil 3'te görülen şema, bu ilişkiyi açıklamaktadır.

Tasarım düşüncesinin değeri konusunda yaptığı konuşmalar ile bilinen tasarımcı Brown (2009), tasarım düşüncesinden şöyle bahsetmektedir: “Eğer insan gereksinimi



Şekil 3. Martin, *Tasarım Düşüncesi Çalışma Sistemi*, 2009 (Türkçe'ye çeviri yapılmıştır).

başlangıç noktası ise, tasarımsal düşünce hızla yaparak öğrenmeye geçer. Kurulacak şey için düşünmek yerine düşünmek için kurmak..” (http4). Endüstri ürünü tasarımcısı Dziersek ise tasarım düşüncesini şöyle tanımlamaktadır: “Tasarım düşüncesi olarak tanımlanan yöntem, herhangi bir işi veya mesleği alışılmadık ve sıradışı sonuçlara götürecektir, ispatlanmış ve tekrarlanabilir sorun çözümü protokolüdür” (http5). Ayrıca tasarım düşüncesi ilkelerinin, herkesin ve her mesleğin uygulamaya geçirebileceği yöntemleri kapsadığını belirtmektedir.

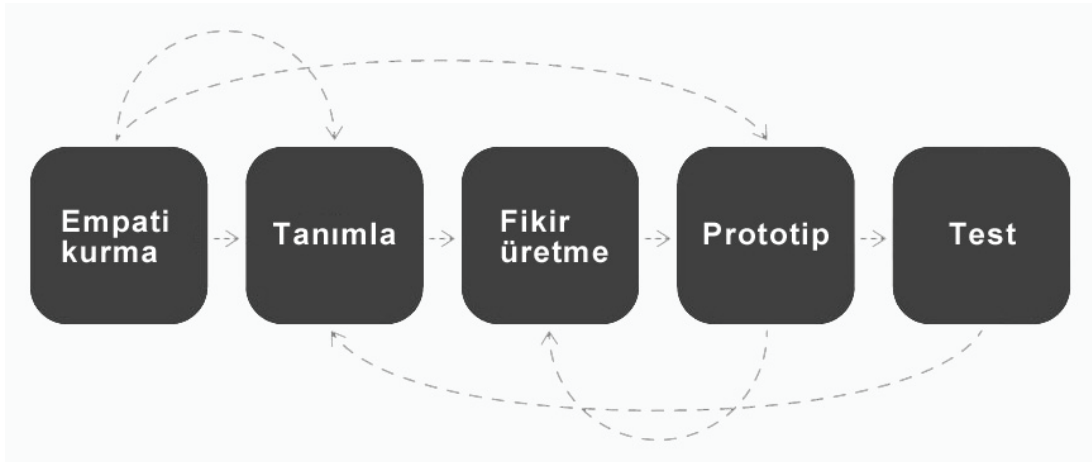
Tasarım düşüncesinin kullanım aşamaları en yaygın şekliyle Şekil 4'teki gibi anlatılmıştır. Buna göre ilk aşama empatik bir anlayış geliştirme ile başlamaktadır. İkinci aşama sorunu tüm detayları ile tanımlamayı kapsamaktadır. Bu aşamada tüm toplanan ve yaratılan bilgiler bir araya getirilir. Bu bilgiler ışığında sorunu tanımlarken insan-odaklı, bir diğer anlatım ile kullanıcı-odaklı bir tavır gereklidir. Üçüncü aşama sorun üzerine düşünme eylemlerini kapsamaktadır. Bu aşamada tasarımcı fikirleri üretmeye başlamaya hazırdır. Dördüncü aşama olan “prototipleme”, deneysel bir aşamadır ve bu aşamada hedef, olanaklı olan en iyi çözümü tariflemektir. Son aşama olan “test” aşaması, prototipleme aşamasında geliştirilen

en iyi çözümün test edilmesini ifade etmektedir. Ancak tekrar eden bir süreçte, test aşamasında elde edilen sonuçlar genellikle bir veya daha fazla sorunu yeniden tanımlamak ve kullanıcıların anlayışını, kullanım koşullarını, insanların tepkilerini bildirmek için kullanılır. Bu aşamada bile, sorun çözümlerini ortadan kaldırmak, ürün ve kullanıcılara ilişkin olabildiğince derin bir anlayış elde etmek için değişiklikler ve iyileştirmeler yapılır.

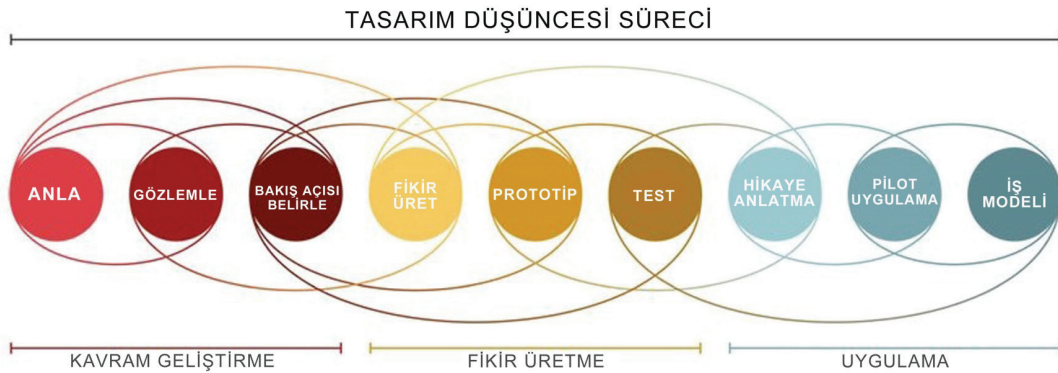
Şekil 4'teki şema en yaygın bilinen süreç aşamaları şemasıdır, ancak daha detaylandırılmış bir biçimi de kullanılmaktadır. Şekil 5'te ise

sürecin temel olarak üç aşamaya ayrılmış olduğu görülmektedir. Bunlar: "kavram geliştirme", "fikir üretme" ve "uygulama"dır. Bu üç aşama kendi içinde alt aşamalara bölünmektedir.

Şekil 5'te, tasarım düşüncesi süreci aşamalarının dünyada yaygın olarak kullanılan alanyazındaki karşılıkları görselleştirilmiştir. Aşama tanımlamalarında sözcük kullanım farklılıkları olsa da anlam bakımından bir önceki şema ile birbirlerine çok benzer aşamaların tanımlandığı görülmektedir.



Şekil 4. Stanford d.school, Tasarım Düşüncesi Sürecinin Beş Aşaması.
(Çalışma kapsamında Türkçe'ye çeviri yapılmıştır.)



Şekil 5. Interaction Design Foundation, Tasarım Düşüncesi Aşamaları
(Çalışma kapsamında Türkçe'ye çeviri yapılmıştır.)

5. YÖNTEM

Çalışmada tümevarımsal bakış açısı ile nitel araştırma yaklaşımı kullanılarak bilgi oluşturulması hedeflenmiştir. Çalışmada alanyazın kaynaklarının taramasına dayalı içerik analizi yöntemlerinden “doküman analizi” ile elde edilen bilgilerin sentezlenmesi, anlamlı ve sistematik bir bilgi bütünü oluşturulması hedeflenmiştir. Ulaşılan bulgular tablo üzerinde gösterilmiştir.

5.1. Verilerin Toplanması

Çalışmada kullanılan dokümanlar, internet ortamından erişilebilen çevrimiçi makaleler ve raporlardan oluşmaktadır. Bu bakımdan yapılan taramalar sonucunda çalışma ile ilgili alanyazın verilerine ulaşılmıştır. Öncelikle tasarım düşüncesi alanyazınında niteliği ile öne çıkan, sıkça atıf alan çalışmalara ulaşılmış, bu yayınlardan tasarım düşüncesi bileşenlerini oluşturmaya yönelik kavram, tutum, bakış açıları, ilke ve değerlere ulaşılmaya çalışılmıştır. İç mimarlık mesleki yeterlilikleri ile ilgili temalara ise CIDA (2018, 2020) ve ECIA (2013, 2020) raporlarının incelenmesi sonucu ulaşılmış, aynı yöntem ile tema ve alt temalar halinde sınıflandırılması yapılmıştır.

6. BULGULAR

Tasarım düşüncesi konusunda yapılan alanyazın taramasında ulaşılan bilimsel makale ve rapor niteliğindeki dokümanların içeriklerinin analiz edilmesi sonucunda elde edilen kavram, tutum, bakış açıları, ilke ve değerler bir araya getirilerek “tasarım düşüncesi bileşenleri” oluşturulmuştur.

Tasarım düşüncesi bileşenleri olarak tanımlanan yapı, alanyazında tasarım düşüncesi olarak tanımlanan süreçte, kişinin tasarım sorunlarının yaratıcı biçimde çözümünde kullanabileceği ve bireysel olarak benimsediği değer, ilke, bakış açısı, beceri gibi özellikleri içermektedir. Kısaca, bir sorunun yaratıcı biçimde çözülmesi için gerekli olan özellikler bütünü ifade

etmektedir. Alanyazında ulaşılan en kapsamlı ve bu çalışmaya uygun görülen bilimsel çalışmalar olan: Dosi, Rosati ve Vignoli (2018), Schweitzer vd., (2016), Razzouk ve Shute (2012) ve Howard vd. (2011, 2015) çalışmaları verilmiştir. Bu çalışmalar tarafından belirlenen tasarım düşüncesi bileşenlerini oluşturan, diğer bir ifadeyle tasarım düşüncesi zihin-yapısı özellikleri çalışma kapsamında aşağıdaki tablo üzerinde derlenmiştir. Her bir bileşen için, bileşenin oluşmasında analiz edilen içeriğin ait olduğu çalışma Tablo 2 üzerinde işaretlenmiştir.

Tablo 2 üzerinde, dünyada tasarım düşüncesi üzerine kuramsal alanyazın birikimi açısından önemli görülen kaynaklar ve ilgili kaynaktan alınarak temalaştırılan ifadeler incelenebilmektedir. Tabloda görüldüğü üzere, bazı kavramlar incelenen kaynakların tümünde yer bulmuş daha fazla vurgulanan bileşenlerdir. Bu bileşenler; insan odaklılık, disiplinler arası/çok disiplinli işbirliklerine açıklık ve bütüncül bakış açısıdır. “İnsan-odaklılık ya da insan-merkezlilik”, tasarım düşüncesinin en çok karşılaşılan özelliği olarak kaynaklarda görülmektedir. Tasarım düşüncesini inceleyen tüm araştırmalarda, “disiplinler arası/çok disiplinli bakış açısı ve işbirliklerine açık olma” özellikleri de çok sık karşılaşılan değerlerdendir. Farklı disiplinlerle bir arada çalışabilme, sorunlara çok disiplinli bakış açısı ile yaklaşabilme tasarım düşüncesi ile yaratıcı sorun çözme sürecinde son derece önemli görülmektedir. “Bütüncül bakış açısı” ise birden fazla disipline özgü bilgi ve beceriyi bütüncül bir bakış açısıyla yönetebilme, sorunlara bu çerçeveden yaklaşabilme anlamında kullanılmaktadır. Görselleştirme becerisi, pekçok doküman incelemesinde karşılaşılmış, özellikle tasarım düşüncesi kullanımında tasarım alanı için en özelleşmiş beceri olarak farklılaşmaktadır. Bu becerinin kullanımı görselleştirme tanımına ek olarak, “prototipleme”,

Tablo 2. *Tasarım Düşüncesi Bileşenleri (Çalışma kapsamında oluşturulmuştur).*

Tasarım Düşüncesi Bileşenleri	Dosi vd., 2018	Schweitzer vd., 2016	Razzouk ve Shute, 2012	Howard vd., 2011, 2015
1. İnsan odaklılık	•	•	•	•
2. Görselleştirme becerisi			•	•
3. Çok işlevliliğe yatkınlık			•	•
4. Öğrenme odaklılık	•	•		
5. Disiplinler arası/çok disiplinli işbirliklerine açıklık	•	•	•	•
6. Farklı bakış açılarına ve çeşitliliklere açıklık	•	•		
7. Ekip çalışmasına yatkınlık	•	•		
8. Eleştirel sorgulayıcılık	•	•		
9. Empati	•	•		
10. Sorunları yeniden çerçeveleme	•			
11. Fark yaratma isteği	•	•		
12. Bütüncül bakış açısı	•	•	•	•
13. Seçim yapma zorunluluğundan kaçınma			•	•
14. Risk alabilme	•	•		
15. Yenilik tutkusu	•	•		
16. Deneysel zeka/Yaparak öğrenme eğilimi	•	•		
17. Deneyimleme, hata ya da başarısızlık aracılığıyla öğrenme	•	•		
18. Yaratıcı düşünme becerisi ve özgüveni	•	•		
19. Dili araç olarak kullanabilme			•	•
20. İyimserlik (Etki yaratmaya dönük)	•	•		
21. Belirsizliğe karşı tolerans	•	•		

“test etme”, “modelleme” gibi eylemler ile de çeşitlenebilmektedir. Çok işlevliliğe yatkınlık bileşeni, kişinin esnek olabilmesi,

farklı disiplinlere ve alanlara uyumu şeklinde açıklanabilmektedir. “Öğrenme odaklılık”, kişide öğrenmeye duyulan motivasyonun olması

ve her zaman öğrenmeye açıklık anlamında kullanılmaktadır. “Farklı bakış açılarına ve çeşitliliklere açıklık” bileşeni, kültürel, sosyal çerçevede çeşitliliklere, farklı görüşlere açık olmayı ifade etmektedir. “Ekip çalışmasına yatkınlık” bileşeni ise doğrudan anlaşıldığı üzere kişinin takım çalışması ile uyumlu olmasıdır. “Eleştirel sorgulayıcılık” olarak tanımlanan bileşen, kaynaklarda eleştirel düşünceye yatkınlık, sorgulayıcılık olarak da geçmektedir. Bireyin eleştirel düşünce sahibi olmasını ifade etmektedir. “Empati” birçok kaynakta karşılaşılan bir tasarım düşüncesi kavramıdır. Kaynaklarda “empatik birey olma”, “empati becerisi” ya da “empati yeteneği” karşılıklarıyla da geçmektedir. “Sorunları yeniden çerçevlendirme”, ilgili alanda karşılaşılan sorunları tüm boyutlarıyla yeniden çerçevlendirme, yeniden ele alma ve sorunu tanımlamayı ifade etmektedir. Tasarım düşüncesi süreci içinde önemli ve stratejik bir bileşen olma özelliğindedir. “Fark yaratma isteği”, yenilikçilik ile ilişkilendirilebilen, yeni olanı arama ve sıradışı sonuçlara ulaşma isteği olarak değerlendirilebilir. “Seçim yapma zorunluluğundan kaçınma” bileşeni, tasarımcıların seçim yapma veya karar verme aşamasına geçmeden önce diğer alternatifleri ararlarken sergiledikleri tutumlarıyla ilgilidir. Bu süreçte yeni alternatifler bulmanın yollarını ararlar. Bu süreç kişiyi, seçim yapma gerekliliğinden kaçınan ve mümkün olan en iyi seçenekleri birleştiren bir çözüme götürmektedir. “Risk alabilme”, kişinin risklere karşı önyargılı olmamasını, gerektiğinde riskten kaçınmamasını ifade etmektedir. “Yenilik tutkusu”, fark yaratma isteği yanında, kişinin yenilikleri takip etme becerisini ifade etmektedir. Sonuç üründe fark yaratma isteğinin yanında yenilik odaklı olmasını, yeniliklere sürekli açık olarak kendini ve algılarını bu yönde kullanmasını belirtmektedir. “Deneysel zeka/Yaparak öğrenme eğilimi” olarak özetlenen bileşen, görselleştirme becerisi ile ilişkili olmakla beraber, temel olarak kişinin deneyimlerden öğrenen bir yapısının

olmasını ve yaparak öğrenmeyi temel öğrenme yolu olarak benimsemesini ifade etmektedir. “Deneyimleme, hata ya da başarısızlık aracılığıyla öğrenme” olarak tanımlanan bileşen de deneyimler yoluyla öğrenmeye yatkınlığı ifade etmektedir ancak bu bileşen, hata ve başarısızlıkları öğrenme aracı olarak görebilme birey özelliğini vurgulamaktadır. “Yaratıcı düşünme becerisi ve özgüveni”, bireyin yaratıcı düşünme becerilerini kullanabilmesini ve bu konuda önceki deneyimlerine dayalı olarak oluşmuş özgüvenini ifade etmektedir. Bu yön, özellikle tasarım eğitimi özelinde tasarım sorunlarının çözümünde başat rol oynamaktadır. “Dili araç olarak kullanabilme”, her alanda sorun çözümünde gerekli olan, bireyin iletişim kurma ile ilgili yönlerini kapsayan bu özellik, yaratıcı sorun çözme süreçlerinde de en önemli bileşenlerdendir. Araç olarak etkili kullanılamayan dil, iletişimden kaynaklı sorunlar yaratabileceği gibi, yaratıcı çözümlere ulaşamamasına neden olabilir. “İyimserlik” bileşeni, etki yaratmaya dönük iyimser olma halini ifade etmektedir. Birey, iyi çözümler bulabilmek için bulunabileceği güç durumlarda iyimserliğini yapıcı anlamda korumalıdır. Son bileşen olarak belirlenen “belirsizliğe karşı tolerans” ise kişinin sorun çözme sürecindeki belirsiz ve net olmayan durumlara karşı hoşgörülü olmasını ve esnek davranabilmesini anlatmaktadır.

SONUÇ

Çalışmanın sonucunda incelenen dokümanların içeriklerinin analiz ve değerlendirmesi sonucu, tasarım düşüncesi bileşenleri olarak tanımlanan 21 adet madde belirlenmiştir. Maddelerin her birinin içeriği bulgular bölümünde açıklanmıştır. Bu çalışmada alanyazından elde edilen veriler yoluyla ortaya çıkarılan bileşenler ile tasarım düşüncesinin içeriği tariflenerek, kuramsal çerçevesi ayrıntılı ve kapsamlı biçimde belirlenmiştir.

Tasarım düşüncesini, iç mimarlık eğitimi çerçevesinde değerlendirebilmek için, belirlenen tasarım düşüncesi bileşenlerinin iç mimarlık alanında “yeterlilikler” çatısı altında tanımlanan mesleki beceri ve değerler ile karşılaştırarak ilişkilendirmek amaçlanmıştır. Bu hedefle, iç mimarlık eğitiminde uluslararası kuruluşların

belirlemiş olduğu, eğitim içeriğine ilişkin en kapsamlı verinin elde edilebileceği “iç mimarlık mesleki yeterlilikleri” bir tablo halinde derlenmiştir (Tablo 1). Söz konusu tablo ile tasarım düşüncesi bileşenleri (Tablo 2) karşılaştırılmış, ortak ifadeler olduğu görülmüştür. Bu ortak ifadeler aşağıdaki

Tablo 3. *Tasarım Düşüncesi Bileşenleri ve İç Mimarlık Mesleki Yeterlilikleri İlişkisi (Çalışma kapsamında oluşturulmuştur).*

Tasarım Düşüncesi Bileşenleri	İçmimarlık Mesleki Yeterlilikleri	İlişki
İnsan odaklılık	İnsan Odaklılık	••••
Görselleştirme becerisi	Görsel sunum ve anlatım becerisi	••••
Disiplinler arası/çok disiplinli işbirliklerine açıklık	İşbirliği becerisi (Disiplinler arası, disiplin içi)	••••
Farklı bakış açılarına ve çeşitliliklere açıklık	Küresel (kapsayıcı) bakış açısı	••••
Eleştirel sorgulayıcılık	Eleştirel ve analitik düşünme	•••
Empati	Empati kurabilme	••••
Fark yaratma isteği	Yenilikleri takip edebilme	••
Bütüncül bakış açısı	Sanat ve tasarım ilkelerini geniş bir sosyal ve kültürel perspektifte yönetebilme	••
Yenilik tutkusu	Yenilikçilik	••••
Yaratıcı düşünme becerisi ve özgüveni	Yaratıcı sorun çözme/Yaratıcı düşünme	••••
Dili araç olarak kullanabilme	Sözel ve işitsel iletişim becerisi	•••

•••• çok güçlü ilişki

••• güçlü ilişki

•• orta düzeyde ilişki

tabloda verilmiştir (Tablo 3). Tablonun üçüncü sütununda tasarım düşüncesi bileşenleri ve iç mimarlık mesleki yeterlilikleri arasındaki ifadelerin ilişki düzeyleri; çok güçlü ilişki, güçlü ilişki ve orta düzeyde ilişki olarak gösterilmiştir.

Tablo 3'e göre belirlenen tasarım düşüncesi bileşenlerinden dokuz maddenin, iç mimarlık mesleki yeterlilikleri ile büyük benzerlik gösterdiği ya da aynı olduğu görülmüştür. Bu sonuç, tasarım düşüncesi ile iç mimarlık eğitimi sonucunda elde edilen mesleki yeterlilikler arasında çok güçlü bir ilişki ve pek çok ortak değer olduğunu göstermektedir.

Çalışmanın bulgu ve sonuçları değerlendirildiğinde, sorunları yaratıcı biçimde çözüme yöntemi olan tasarım düşüncesi bileşenleri ve iç mimarlık mesleki yeterliliklerinin kapsadığı değerler arasında ortak öğelerden biri; “insan odaklılık”tır. Yaratıcı biçimde sorun çözebilmek için soruna insan-odaklı olarak yaklaşmak gereklidir. Her iki yapı arasındaki ikinci ortak bileşen ise “görselleştirme becerisi”dir. İç mimarlık mesleki yeterlilikler tablosunda “görsel sunum ve anlatım becerisi” olarak ifadeleştirilmiştir. Çok güçlü ilişki olarak belirlenen, iki yapı arasında birebir aynı olan maddeler şunlardır: “Disiplinler arası ve çok disiplinli işbirliklerine açıklık/işbirliği becerisi”, “farklı bakış açılarına ve çeşitliliklere açıklık/küresel (kapsayıcı) bakış açısı”, “empati/empati kurma”, “yenilik tutkusu/yenilikçilik”, “Yaratıcı düşünme becerisi ve özgüveni/yaratıcı sorun çözme/yaratıcı düşünme”. Güçlü ilişki olarak görülen diğer maddeler ise şunlardır: “eleştirel sorgulayıcılık”/eleştirel ve analitik düşünme”, “dili araç olarak kullanabilme/sözel ve işitsel iletişim becerisi”. Orta düzeyde ilişkili olarak değerlendirilen maddeler: “fark yaratma isteği/yenilikleri takip edebilme”, “bütüncül bakış açısı/sanat ve tasarım ilkelerini geniş bir sosyal ve kültürel perspektifte yönetebilme”dir. Tasarım düşüncesi ve iç mimarlık disiplin değerlerini

oluşturan mesleki yeterlilikleri arasında ortak belirlenen maddeler birbirleriyle çok benzer nitelikte ya da birebir aynı değer, ilke ve beceriler bütününe kapsadığı oluşturulan tablo (Tablo 3) üzerinde görülmektedir. Tasarım düşüncesi, tasarım disiplinindeki sorun çözme ilke ve değerlerini kapsamaktadır, yalnızca tasarım alanı ile kalmayarak tüm disiplinlere uyarlanabilir ve uygulanabilir, evrensel bir zihin yapısı olarak sıkça başvuru bir yöntem niteliği kazanmıştır.

DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER

Çalışma kapsamındaki analiz ve değerlendirmeler sonucunda, tasarım düşüncesi bileşenlerinin maddeler halinde toplanması aracılığıyla tasarım düşüncesi kavramının bilinirliğinin artırılarak, iç mimarlık eğitimi gibi tasarım alanları başta olmak üzere birçok alanda uygulanabilmesi için olasılıkları artırmak, çalışmanın birincil önemini oluşturmaktadır. Tasarım düşüncesinin bir yaratıcı sorun çözme yöntemi olarak iç mimarlık eğitiminde kullanımı için öğrencilere eğitim programı içerisinde aktarılması, eğitim niteliğine olumlu katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Tasarım düşüncesinin dünyada iç mimarlık programlarındaki ele alınışı incelendiğinde derslerde içerik ögesi olarak yaygın olarak yer aldığı görülmektedir. Örneğin ABD ve Avrupa'dan akredite edilmiş altı farklı iç mimarlık bölümü ders katalog verilerinin içerik analizine dayanan bir çalışmada, tasarım düşüncesinin tasarım stüdyoları kapsamında “içerik”, “konu” ve “kazandırılması hedeflenen beceriler” başlıkları altında sıklıkla bulunduğu görülmüştür (Kaptan ve Kurt Çavuş, 2020). Farklı sınıf düzeylerindeki proje tabanlı tasarım stüdyolarının, tasarım düşüncesinin aktarımı ve kullanımı için elverişli ve etkili ortamlar olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra tasarım düşüncesi yöntemlerine odaklanan doğrudan tasarım düşüncesi bileşenlerine göre kurgulanmış dersler tasarlanabilir. Tasarım düşüncesi bileşenleri ayrı maddeler olarak değerlendirildiğinde,

örneğin öğrencilerin tasarım sürecinde “bir sorun karşısında iyimserliğini koruyabilme”, “risk alma”, “eleştirel düşünme”, “karar verme” gibi tasarım düşüncesi bileşenlerine indirgenen uygulamalar yapılarak, sorun kaynaklı motivasyon kaybı sonucu tasarım sürecinin olumsuz etkilenmemesi için, özellikle tasarım stüdyolarında “tasarım düşüncesi” konulu eğitim ve seminerler düzenlenebilir. Diğer bir seçenek olarak, farklı ders içeriklerine tasarım düşüncesi pratiklerini içeren eklemeler yapılabilir. Ayrıca iç mimarlık programlarında var olan iletişim odaklı derslerin tasarım sürecinde bireyin kendini ve fikirlerini etkili aktarabilmesi, açıklayabilmesi ve sunumuna yönelik geliştirilerek tüm öğrencilerin bu dersleri almış olarak mezun olması için ilgili dersin seçmeli olması yerine zorunlu ders olarak değerlendirilmesi yararlı olabilir.

KAYNAKLAR

- Ackermann, U. (2000). *Bauhaus*. Ed. J. Fiedler, ve P. Feierabend. Cologne: Könemann.
- Açar, A. E., ve Rother, D. S. (2011). *Design Thinking in Engineering Education and its Adoption in Technology-driven Start-ups*. Ed. G. Seliger vd. *Advances in Sustainable Manufacturing: Proceedings of the 8th Global Conference 57 on Sustainable Manufacturing*. Verlag Berlin Heidelberg: Springer. 57-62.
- Ak, B. (2008). *Sanat ve Tasarım Eğitiminde Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu Gerçeği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Aslan, Ş. (2012). *Temel Tasarım Eğitiminde Duyum Sürecine Yönelik Bir Yaklaşım*. Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aslan, Ş. ve Savaş, S. (2015). *Bütünden Parçaya Parçadan Bütüne: Mekan Tasarım Eğitiminin Disiplinlerarası Yapısına Yönelik Bir Değerlendirme*. 4. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu.
- Baeck, A., ve Gremett P. (2011). *Design thinking*. In *UX Best Practices – How To Achieve More Impact With User Experience*. Ed. H. Degen ve X. Yuan. New York: McGraw-Hill Osborne Media.
- Bloom, B. S. (1979). *İnsan Nitelikleri ve Okulda Öğrenme*. (D.A. Özçelik, Çev.). Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Bulat, S., Bulat, M. ve Aydın, B. (2014). *Bauhaus Tasarım Okulu*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 18(1).
- Carmeli, A., Gelbard, R., ve Reiter-Palmon, R. (2013). *Leadership, creative problem-solving capacity, and creative performance: The importance of knowledge sharing*. *Human Resource Management*, 52(1), 95-121.
- Cross, N. (2001). *Design Cognition: Results From Protocol And Other Empirical Studies Of Design Activity*. *Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education*. Elsevier. 79-103.
- Dorst, K. (2011). *The Core of 'Design Thinking' and its Application*. *Design Studies*. 32(6). 521-532.
- Erinc, S. M. (2004). *Sanatın Boyutları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Erkmen, N. (2009). *Bauhaus, Modernleşmenin Tasarımı*. 50. Yıl Etkinlikleri, Bauhaus Ekolu Işığında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu ve Marmara Üniversitesi GSF'nin Dünü-Bugünü. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Evans, D. L., McNeill, B.W., ve Beakley, G.C. (1990). *Design in Engineering Education: Past Views of Future Directions*. *Journal of Engineering Education*. 79(4).
- Findeli, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. *Design Issues*. 17(1).
- Funke, J., Fischer, A. ve Holt, D. V. (2018). *Competencies for Complexity: Problem Solving In The Twenty-First Century*. In *Assessment And Teaching Of 21st Century*. Cham: Springer
- Gör, I. (1997). *İç Mimarlık Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: M.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık Yayınları 1.
- Hernecheck, P J, Rettig, K. D., ve Sherma, M. P. (1983). *Professional Viewpoints of Competencies for Interior Design Entry-Level Positions*. *Interior Design Educators Council Journal of Interior Design Educators and Research*. 9(2) 7-13.
- Howard, Z., ve Davis, K. (2011). *From Solving Puzzles To Designing Solutions: Integrating Design Thinking Into Evidence-Based Practice*. *Evidence Based Library and Information Practice*, 6(4), 15-21.
- Howard, Z. (2013). *Guest Lecture To First Year Bachelor Of IT students at Queensland University of Technology in unit INB103 Industry insights*. Ders notları.
- Howard, Z., Senova, M., ve Melles, G. (2015). *Exploring the role of mindset in design thinking: Implications for capability development and practice*. *Journal of Design, Business & Society*, 1(2), 183-202.
- Johansson, U. ve Woodilla, J. (2010). *How to Avoid Throwing the Baby out with the Bathwater: An Ironic Perspective on Design Thinking*. *European Group for Organization Studies Colloquium*.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., ve Cetinkaya, M. (2013). *Design Thinking: Past, Present And Possible Futures*. *Creativity and Innovation Management*, 22(2). 121-146.
- Kaptan, B. B. (2003). *20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekan Tasarımı Eğitiminin Gelişimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. 1516(32).
- Kaptan, B. B. ve Kurt Çavuş, Ö. (2020). *Mesleki Standartlar Çerçevesinde Türkiye'de İçmimarlık Lisans Eğitiminde Proje Ders İçerikli Önerilerinin Belirlenmesi*. 19ADP027 nolu Araştırma Destek Projesi. Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi.

- Melles, G., Howard, Z. ve Thompson-Whiteside, S. (2012). *Teaching Design Thinking: Expanding Horizons In Design Education*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 31. 162-166.
- Önel, M. (2013). *Yaratıcı Problem Çözme Etkinliklerinin Bilimsel Süreç Becerilerine Ve Başarıya Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir: Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özkök, A. (2005). *Disiplinler Arası Yaklaşım Dayalı Yaratıcı Problem Çözme Öğretim Programının Yaratıcı Problem Çözme Becerisine Etkisi*. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 28(28). 159-167.
- Razzouk, R. ve Shute, V. (2012). *What Is Design Thinking and Why Is It Important? Review of Educational Research*. 82(3). 330-348.
- Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. MIT press.
- Schweitzer, J., Groeger, L. ve Sobel, L. (2016). *The Design Thinking Mindset: An Assessment Of What We Know And What We See In Practice*. *Journal of Design, Business & Society*, 2(1). 71-94.
- Şener, S. D. (2006). *Trız: Yaratıcı Problem Çözme Teorisi ve Diğer Problem Çözme Yöntemleriyle Karşılaştırma*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Simon, H. A. (1996). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Visser, W. (2006). *The Cognitive Artifacts Of Designing*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Yürekli, İ. ve Yürekli, H. (2004). *Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik*. *İTÜ Mimarlık Planlama Tasarım Dergisi*. 3(1). 53-62.

İnternet Kaynakları

- <http1> Uluslararası İçmimarlar Federasyonu (IFI). <https://ifeworld.org/about/> Erişim tarihi: 15.08.2020.
- <http2> İçmimarlık Akreditasyon Konseyi (Council for Interior Design Accreditation-CIDA). CIDA, (2018; 2020) Erişim tarihi: 12.04.2021.
- <http3> Avrupa İçmimarlar Konseyi (European Council of Interior Architects-ECIA). (2013; 2020). <https://ecia.net/media/556/ECIA%20Charter%202020.pdf> Erişim tarihi: 17.02.2021
- <http4> Brown, T. (2009). "Designers-Think Big". https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=tr#t-940023 Erişim tarihi: 07.06.2017.
- <http5> Dziarsk, M. (2007). "Design thinking... What is that?". <https://www.fastcompany.com/919258/design-thinking-what> Erişim tarihi: 10.06.2017.

Görsel Kaynaklar

- Şekil 1. Findeli, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. *Design Issues*. 17(1).
- Şekil 2. Findeli, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. *Design Issues*. 17(1).
- Şekil 3. Martin, R., (2009). *The design of business: Why design is the next competitive advantage*. Massachusetts: Harvard Business School Press. Erişim tarihi: 15.04.2020.
- Şekil 4. Stanford d.school. *Tasarım Düşüncesi Sürecinin Beş Aşaması*. *Interaction Design Foundation, Interaction-design.org*. Erişim tarihi: 10.02.2020.
- Şekil 5. *Interaction Design Foundation. Tasarım Düşüncesi Aşamaları*. *Interaction-design.org*, Erişim tarihi: 15.06.2020.

GRAFİK TASARIM ALANINDAKİ ETKİLERİ BAĞLAMINDA 21. YÜZYILDA YENİ BİR TASARIM ÜSLUBU OLARAK MAKSİMALİZM

Arş. Gör. Cihangir Eker*
Öğr. Gör. Can Kızgındemir**

Özet: Maksimalizm, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanat ve tasarım literatüründe kendisine yer bulmaya başlayan, çeşitli sanatsal akımların özelliklerini de içerisinde barındıran ve biçimsel olarak renkli, canlı, zengin bir yapıya sahip olan üslubun adıdır. Bu üslup 21. yüzyılın ilk on yılından sonra özellikle grafik tasarım alanındaki pek çok tasarımcıya ilham vermeye, aynı zamanda grafik tasarım ürünü talep eden müşteriler tarafından daha çok istenilir olmaya başlamıştır.

Araştırmada 21. Yüzyılın ilk on yılından itibaren grafik tasarım alanında popülerleşen maksimalizm akımı irdelenecektir. Bu doğrultuda araştırmanın problemi “Maksimalizm’in 21. yüzyıl itibarıyla grafik tasarım alanında sıklıkla tercih edilmeye başlanmasının sebepleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Araştırma problemi doğrultusunda araştırmanın amacının, maksimalizmin grafik tasarım alanında popülerleşmesinin nedenlerini ifade etmek, ayrıca maksimalizme ilham kaynağı olmuş diğer sanat ve tasarım akımlarıyla maksimalizmin ortak yönlerini belirleyerek akımın özelliklerini açıklamak olduğu söylenebilir. Araştırma betimsel modele dayalı nitel bir çalışmadır. Araştırmada kavramsal çerçeveyi oluşturmak ve araştırma problemini tartışabilmek amacıyla doküman incelemesi gerçekleştirilmiş, bu doğrultuda kitap, dergi, e-dergi, tez, makale ve internet makalelerine başvurulmuştur. Araştırmanın, maksimalizm kavramına açıklık getirmesi ve grafik tasarım literatürüne katkı sunması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Maksimalizm, Grafik Tasarım, Postmodernizm, Minimalizm.

MAXIMALISM AS A NEW DESIGN CONCEPT IN 21. CENTURY IN CONTEXT OF THE EFFECTS ON GRAPHIC DESIGN FIELD

Res. Asst. Cihangir Eker*
Lec. Can Kızgındemir**

Abstract: Maximalism is the name of the style that has started to find a place for itself in the art and design literature since the second half of the 20th century, which has a colorful, vibrant and rich structure in form. Maximalism, which was first seen in the field of fashion, began to inspire many designers, especially in the field of graphic design, for various reasons after the first decade of the 21st century, and at the same time became more desirable by customers.

In this research, design movement maximalism will be examined. In this direction, the determined problem of the research is "What are the reasons why Maximalism is being preferred in graphic design since the 21st century?". The purpose of the research is to express the reasons for the popularization of maximalism in the field of graphic design, and also to explain the features of the movement by identifying the common aspects of maximalism with other art and design trends that have inspired maximalism. The research is a qualitative study based on descriptive model. In order to form the conceptual framework in the research and discuss the research problem, a document review was carried out. The aim of the research is to clarify the concept of maximalism and to contribute to the graphic design literature.

Keywords: Maximalism, Graphic design, Postmodernism, Minimalism.

1. GİRİŞ

Maksimalizm kavramı; moda tasarımı, endüstriyel tasarım, resim ve mimari gibi pek çok alanda olduğu gibi grafik tasarım alanında da etki gösteren, kendine has çeşitli özellikler barındıran bir üsluba karşılık gelir. Maksimalizm kelimesi (ing. maximalism), içinde “en fazla, büyükçe, azami” gibi anlamlara gelen “maximal” sözcüğünü barındırmaktadır. Anlam olarak ise kavram “minimalizmin karşıtı, aşırılığa karşı meyletme” anlamlarını taşımaktadır (http-1). Taşındığı anlamdan da hareketle maksimalist tasarım üslubunun, minimalist anlayışın barındırdığı bir takım üslupsal özelliklere karşı olarak ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Minimalist tasarım üslubunun görüldüğü bütün alanlarda olduğu gibi, grafik tasarım alanında da maksimalist üslup, minimalist grafik tasarım anlayışının karşısında konumlanan ve minimalizmden farklılaşan özellikleri bünyesinde barındıran bir anlayıştır.

Grafik tasarımın 20. yüzyılın sonlarından itibaren öncelikle bilgisayar, ardından akıllı telefon ve tabletler gibi çoklu ortamlar için de bir ihtiyaç haline dönüşmesinin ardından; temel olarak dijital ortamların uyumluluk ve görsel kirliliğin en aza indirilmesi gibi gereksinimlerden dolayı minimalist tasarımlar 21. yüzyılda artık bir ihtiyaç haline gelmiştir. Dijital ortamların ardından ambalaj tasarımı, afiş tasarımı ve kurumsal kimlik gibi pek çok grafik tasarım ürününde de minimalist üslup tercih edilmeye başlanmıştır. Ancak pek çok tasarımcı minimalizmin kurallarını aşmış, tasarımlarında farklı üslupların etkilerini uygulayarak, daha deneysel ve cesur tasarımlara yönelmeye başlamıştır. Özellikle 2010’ların sonlarına doğru bu yönelim giderek artmış ve afişlerden ambalaj tasarımlarına, web sitelerinden basılı yayıncılığa kadar grafik tasarımın etkileşimde bulunduğu pek çok alanda minimalizme karşı duran, farklı sanat akımlarının özelliklerini

taşıyan bu coşkulu tasarım üslubu kendisini sık sık göstermeye başlamıştır. Bu sebeple söz konusu tasarım üslubunun minimalizm ile arasındaki farkları ortaya koymak, taşıdığı postmodern nitelikleri belirlemek, farklı sanatsal üsluplarla ilişkisini kurmak ve yapılmış tasarım örnekleri ile betimlemek, üslubun grafik tasarım alanındaki bilinirliğine ve gelecekte yapılacak olan çalışmalara katkı sağlayabilmesi açısından önemlidir.

2. YÖNTEM

Maksimalizm akımının detaylı biçimde ele alınabilmesi ve tanımlanabilmesi için, doküman analizi yönteminden yararlanılmıştır. “Araştırmada incelenen olgu veya olaylarla ilintili bilgiler içeren yazılı belgelerin ayrıntılı olarak taranması ve bu bilgilerden yeni bir bütünlük oluşturulması, doküman/metin analizi olarak adlandırılır” (Creswell’den akt. Baltacı, 2019, s. 376). Maksimalizm akımının özelliklerini belirleyebilmek, akımın geçmişteki akımlarla ilişkisini anlayabilmek ve akıma yönelik tanımlamalar yapabilmek adına daha önce yazılmış olan tez, makale ve internet ortamında paylaşılmış olan içerikler taranmıştır. Dökümanların konuyu kapsamlı biçimde ele almasına ve anlatımı örneklerle desteklemiş olmasına dikkat edilmiştir.

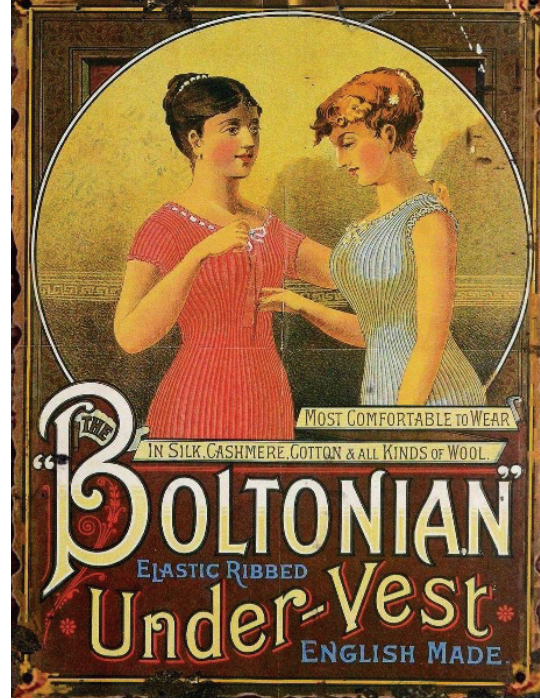
Maksimalizmin sanat ve tasarım alanını ilgilendiren bir alan olması, konunun ele alınması sırasında maksimalizmi örnekleyen görsellerden yararlanılmasını ve bu görsellerin incelenmesini de gerekli kılmıştır. Araştırmada akımın grafik tasarım alanıyla ilişkisine odaklanıldığından, görsellerin seçimi de grafik tasarım alanı dahilinde üretilmiş tasarım ürünleriyle sınırlandırılmıştır. Bu doğrultuda grafik tasarım tarihindeki çeşitli akımların özelliklerini taşıyan örneklerle birlikte, maksimalist üslup doğrultusunda üretilmiş grafik tasarım ürünlerine de görsel örnekler olarak yer verilmiştir. Maksimalist örneklerin

betimlenmesi, karşılaştırılabilmesi ve incelenmesi için ise grafik tasarım ilkelerinden ve görsel tasarım öğelerinden yararlanılmıştır. Grafik tasarım ilkeleri olan denge (simetrik-asimetrik), görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, görsel bütünlük ve vurgulama (Becer, 2019, s. 64). ilkeleri ışığında araştırmada yer verilen görsel örnekler incelenmiş ve görsellerden hareketle üsluplar arası karşılaştırmalar yapılmıştır. Grafik tasarım ilkeleriyle birlikte; “görsel tasarımlardaki ayrıştırılabilecek ve tanımlanabilecek bileşenler” olarak tanımlanan görsel tasarım öğeleri olan nokta, çizgi, doku, şekil, biçim, boşluk ve renk öğelerinden de (Gezer, 2019, s. 597) araştırmada yer verilen tasarımların incelenmesi sırasında inceleme kriterleri olarak yararlanılmıştır.

3. BİR GRAFİK TASARIM ÜSLUBU OLARAK MAKSİMALİZM

3.1. Postmodern Tasarımla İlişkisi Bağlamında Maksimalist Grafik Tasarım

Viktorya döneminde geçmişteki yüksek estetik niteliğe sahip sanat ürünlerinin bir seri üretim nesnesine dönüştürülmesi, tasarımda ticari kaygıların estetik kaygıların önüne geçmesi, geçmişte özenle tasarlanan roman yazı tiplerinin hoyratça başkalaştırılarak özünden koparılması gibi (Örn. Görsel 1) olumsuz durumlar, pek çok sanatçı ve tasarımcıdan tepki görmüş ve onları yaşadıkları bu olumsuz durumdan bir çıkış yolu aramaya itmiştir. Bu arayışın sonucu olarak tasarımcılar, tarihselci bir tutumla Ortaçağ sanat tarzından ilham alarak Arts&Crafts, Art Nouveau gibi akımları başlatmıştır. Buna karşın Arts&Crafts ve Art Nouveau gibi akımların tasarım anlayışını fazla süslemeci bulan bazı grafik tasarımcılar ise, 20. Yüzyılın başlarında tasarımda sadeleşme hareketine yön vermiştir. Plakatstil (poster tarzı), De Stijl ve Konstrüktivizm gibi 20. yüzyılın modern akımları, tasarımda bir sadeleşme hareketi başlattıkları gibi, kendilerinden sonra gelen uluslararası stil gibi modernist hareketlere de ilham kaynağı olmuşlardır.



Görsel 1. Tasarımcısı bilinmiyor, Boltonian İç Çamaşırları (İlan), 1888.

20. yüzyılın başlarındaki modern akımları grafik tasarıma uygulayarak modernizmin temelini atan Jan Tschichold, Cassandre, Max Bill, Josef Müller Brockmann ve Theo Ballmer gibi isimler, çalışmaları ve yayınlarıyla 20. yüzyıl modernist grafik tasarımına yön vermişlerdir. Grafik tasarımın en büyük isimlerinden biri olan Cassandre, “Afiş satıcısıyla tüketici arasında kurulan bir iletişim medyasıdır. Afiş sanatçısı bu ilişkide bir telgraf memurunun rolünü üstlenir. O, haberi veya bilgiyi kendi yaratmaz, sadece iletir. Kimse onun fikrini sormaz, onun tek görevi, mesajı net, iyi ve tam olarak görsel anlatım aktarabilmektir” (Bektaş, 1997, s.100) sözleriyle, modernizmin tasarıma bakış açısını adeta özetlemiştir. Modernizmin öncü isimlerinden Max Bill’in 1949 yılında “sanatı geliştirmenin büyük ölçüde matematiksel düşünce ile mümkün olduğu”na yönelik (Meggs ve Purvis, 2012, s.374) tanımı, modernizmin grafik tasarım yaklaşımını açıklar niteliktedir. Bunun en somut örneğini Theo Ballmer’in Büro ve Norm uluslararası



Görsel 2. Theo Ballmer, Büro ve Norm uluslararası sergileri için posterler, 1928.

sergileri için tasarladığı ve afişlerde (Görsel 2) görmek mümkündür. Balmer'ın afişleri gridal sayfa kullanımı ile modernizmin matematiksel tasarım yaklaşımını kanıtlar niteliktedir.

Cassandre ve Max Bill gibi modernist akımlara öncülük eden pek çok isim, tasarımın başarılı bir kitle iletişimi sağlayabilmesi için karmaşadan ve süslemeden arındırılıp sistemli ve matematiksel bir yalınlık ile gerçekleştirilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Bu yaklaşım, yirminci yüzyılın ortalarında grafik tasarımda etkisini güçlü bir biçimde gösteren Uluslararası Tipografik Stil'i (Swiss Design) önemli ölçüde şekillendirmiştir. Uluslararası Tipografik Stil tasarımcılarının en dikkat çeken özelliği, tasarımı bir matematiksel kurallar bütünü olarak görmeleri, tasarımlarında detaylı grid sistemleri ve serifsiz (tırnaksız) yazıtipleri kullanmaları ve tasarımı, mesajı açık bir biçimde ileten oldukça minimalist bir yaklaşımla gerçekleştirmeleridir.

Modernizm, Viktorya dönemindeki tasarım kaosu haklı bir tepki olarak görülse de

ilerleyen yıllarda bazı tasarımcılar tarafından özgürlüklerini kısıtlayan bir hareket olarak da nitelendirilmiştir. Kimi tasarımcılar 60'lı yıllardan başlayarak tasarımdaki bu mutlak düzen duygusuna tepki göstermiş ve deneysel çalışmalara yönelmişlerdir. Deneysel tipografinin öncü isimlerinden olan Herb Lubalin'in U&lc (uppercase&lowercase) dergisi için yaptığı kapak tasarımları, modernist tipografi anlayışına tepki olarak üretilen deneysel çalışmalar bağlamında önemli bir yere sahiptir (Görsel 3). Dünyayı saran Hippi hareketi ile birlikte Saykodelik tarzın grafik tasarıma da yansması, modernist hareketin düzen duygusuna yapılan ilk başkaldırılardan biri olması ve postmodern akımların öncüsü olması bakımından dikkat çekicidir.

Saykodelik tasarımla aynı yıllarda ortaya çıkan bir başka sanatsal üslup olan postmodernizmle birlikte tasarımcılar, modernizmin birer kural haline dönüşmüş olan tasarım özelliklerine karşı çıkmaya ve tasarım alanında denenmemiş olanı denemeye başlamışlardır. Kökü 1970'lere dayanan, temel bir felsefesi ve ortak bir çizgisi



Görsel 3. Herb Lubalin, U&Ic (uppercase&lowercase) dergisine ait kapak tasarım örnekleri, 1970-1999.

olmayan bu anlayış, grafik tasarımda özgür ve dışavurumcu bir çağın başlamasına (Bektaş, 1992, s. 230) neden olmuştur.

Postmodernizm terimi, ilk defa 1917’de Rudolf Pannwitz tarafından kullanılmıştır ve kelime anlamı “modernizme özgü olan her şeyi reddeden, eski tarzların yüzeysel değişikliklerle tekrarlandığı, belirli bir dönemden sonraki birçok hareketi kapsayan” (Keser, 2009, s. 261) bir yönelimi karşılamaktadır. Grafik tasarım alanında postmodernizm, genel olarak modern tasarım öğretilerinin ve alışlageldik modernist tavrın karşısında bir tavır olarak nitelendirilen bir tasarım üslubu anlamına gelmektedir. Postmodern grafik tasarımın doğmasındaki en büyük etkenlerden biri, tasarımcıları sınırladığı düşünülen tasarım kurallarıdır. Bu dönemde, grafik tasarımcılar evrensel kabul görmüş değerleri yeniden yapılandırarak, tasarımı özgürleştirmek istemişler (Toy ve Görgülü, 2018, s. 352) ve bu doğrultuda yeni bir üretim sürecini benimsemişlerdir. Bu üretim tarzını benimseme sürecinde Postmodern tasarımcılar modernizmin getirmiş olduğu ve katı buldukları pek çok tasarım kuralını yok saymış, tasarım yüzeyine asimetri ve coşkuyu getirirken de aynı zamanda geçmişin sanat ve tasarım üsluplarına da tasarımlarında yer vermişlerdir. Özellikle Viktorya, Arts & Crafts, Art Nouveau, Saykodelik

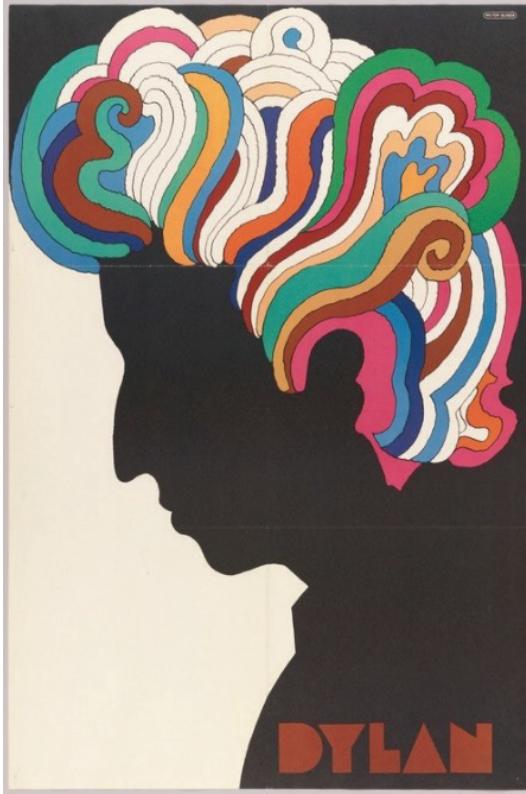
gibi akımlar, bu noktada tasarımcıların en sık ilham aldıkları sanatsal üsluplar haline gelmiştir.

Postmodern tavrın modern olana karşı tutumu, maksimalizmin minimalizme karşı olan tutumuyla benzeşmektedir: Maksimalizm, tıpkı postmodernin moderne karşı isyanı gibi, minimalizme karşı bir isyandır (http-2).

Elbette ki modern-postmodern karşıtlığı ile minimal-maksimal karşıtlığının grafik tasarımdaki benzeşmesi, yalnızca bir benzeşmeden ibaret değildir. Postmodernizmin karşı çıktığı modernist üslubun özellikleri, maksimalist üslupla karşıt olan minimalist grafik tasarımın pek çok özelliğiyle örtüşmektedir. Minimalizmin tasarım alanındaki varlığı, modern tasarımın öğretilerine dayanır. Modernizmde kabul görmüş olan süslerden arındırılmış yüzey, okunaklılık, mesajın açık bir biçimde iletilmesi, gereksiz detayların tasarım dışında bırakılması gibi özellikler, minimalist tasarımlarda da görülmektedir. Bu doğrultuda Mies van de Rohe’nin “az çoktur” (less is more) sloganının hem modern dönem akımları hem de minimalist tasarım için bir tasarım ilkesi haline geldiğini (İlbars, 2019, s. 37) söylemek yanlış olmaz. Maksimalist üslup ise Rohe’nin sloganının tam aksine “çok çoktur” (more is more) ilkesini benimsemiştir, bu özelliğiyle de minimalist tasarımla zıt bir noktada durmaktadır.

Postmodernizmin de buna benzer biçimde: her şeyin birbiriyle uyumlu olabileceği (Turgut, 2013, s. 171) anlayışına sahip olması, ayrıca tasarımlarda boşlukta uçan biçimler, tıpkı Milton Glaser tarafından Bob Dylan için tasarlanan afişte olduğu gibi (Görsel 4) zikzak ve çizgiler, neşeli ve enerjik geometri ile çok katmanlılık gibi özelliklerin görülmesi (Heller & Chwast, 1992, s. 1), postmodernizmin de az yerine çok'u tercih ettiğinin göstergesidir. Dolayısıyla postmodernin modernde karşı çıktığı kurallara, maksimalizm de minimalizm de karşı çıkar. Postmodernizm ile maksimalizmin bu ve bunun gibi ortak pek çok yanını, postmodernist öğretiler doğrultusunda tasarımlarını üretmiş olan sanatçıların işleri üzerinden de açıklamak mümkündür.

Modernist tasarım öğretilerinin yerini daha özgür, dışavurumcu ve deneysel bir tasarım sürecine bırakmasıyla beraber, 1980'lerden



Görsel 4. Milton Glaser, "Dylan", 1966, Ofset litografi, MoMA.

itibaren pek çok tasarımcı bu yeni tasarım dilini benimsemeye başlamıştır. Dijital ortamın tasarım yapmaya elverişli bir hal almasıyla birlikte, bu yeni anlayış doğrultusunda üretim yapan sanatçılar bilgisayarları da tasarımlarını gerçekleştirdikleri bir araç olarak kullanmışlar, bilgisayar ortamının kendine has dili ve sayısız olanaklarıyla pek çok yaratıcı tasarıma imza atmışlardır. Dönemin bilgisayarlarını tasarım amacıyla kullanan ilk tasarımcı, aynı zamanda en yaratıcı postmodern tasarımcılardan birisi olarak da kabul edilen April Greiman'dır. Greiman, deneysel tasarım anlayışını dijital tabanlı tasarımları adapte ederek, teknoloji ve postmodern grafik tasarım anlayışı arasındaki bağı kurmuştur (Toy ve Görgülü, 2018, s. 360).

Görsel 5'deki örnekte Greiman'ın en ünlü tasarımlarından birisi olan WET dergisi kapak tasarımı, Görsel 6'da ise "Your Turn My Turn" isimli afişi görülmektedir. WET işinde tasarımcı; pek çok sayıdaki elementin sezgisel dağılımından kaynaklanabilecek kaosu sayfada gözü belli bir noktaya çekerek kendi içerisinde düzenli bir organizasyonla engellemiş ve böylelikle, izleyicinin sayfanın zengin formlarına karşın göz hareketlerini, baskın elementlerin yardımı ile kolaylaştırmıştır (Akgül, 2008, s. 90). Your Turn My Turn'de ise tasarımcı WET ile benzer nitelikteki çok katmanlılık, neon ve kontrast renk kullanımı, parçalanmış yüzeyler ve asimetrik



Görsel 5. April Greiman, WET Dergisi Kapağı, 1979.



Görsel 6. April Greiman, Your Turn My Turn afişi, 1983.

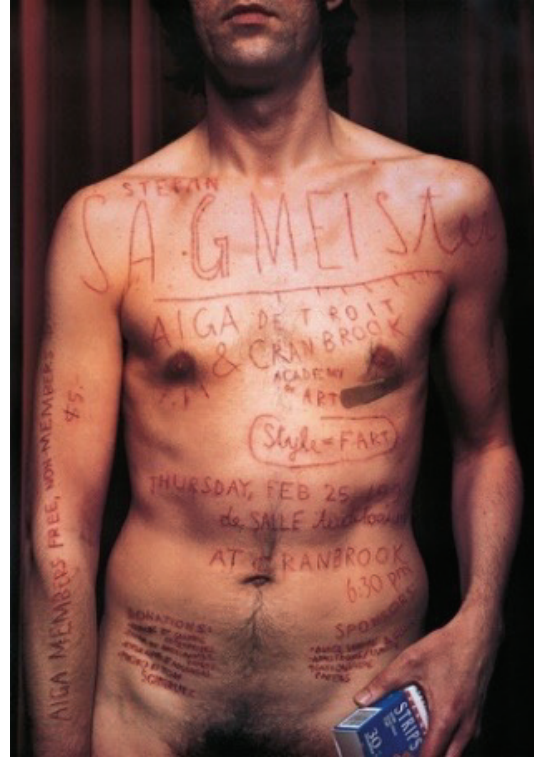
kompozisyon gibi tasarım özelliklerini başarıyla uygulamıştır. Her iki tasarım yüzeyinde de asimetrik bir denge sağlandığı görülmektedir. Görsel 5’de merkezdeki fotoğraf, Görsel 6’da ise “You Turn My Turn” yazısı görsel hiyerarşinin öne çıkan unsurlarıdır. Bunun yanında asimetrik biçimde yüzeye dağılmış diğer öğeler de boyutları veya kontrast renkleri dolayısıyla algılanabilir seviyededir. Tercih edilen renklerin tasarım yüzeyindeki dengeli dağılımı, görsel bütünlüğü pekiştirmektedir. Greiman’ın bu iki örnekte görülen tasarımlarında rastlantısallığa dayalı asimetrik denge ve yüksek kontrastlı zengin renk tercih etmesi, onun postmodern tasarıma olan eğiliminin de görünür olmasını sağlamaktadır.

Maksimalist grafik tasarım üslubu üzerinde yoğun biçimde etkisi olan bir başka postmodern tasarımcının, Stefan Sagmeister olduğu söylenebilir. Sagmeister, özellikle tipografik ve deneysel tasarım oyunları ile tasarım yüzeyine dinamizm getirmesiyle bilinen, durağanlığın neden olduğu sınırlamaları tipografiyle devingen hale getiren (Turgut, 2013, s. 102) bir isim olarak postmodern dönemin önde gelen grafik tasarımcılarından biri haline gelmiştir. En bilinen işlerinden biri olan ve 1999 yılında AIGA’daki poster tasarım için hazırlanmış olduğu ve kendi bedenini jiletle “yazarak” oluşturduğu (Heller ve Vienne, 2016, s. 10) çalışmasında sanatçı, gövdesini tasarım yüzeyi olarak kullanmış ve jilet yardımıyla kendi bedenine tipografik bir kompozisyon gerçekleştirmiştir.

Görsel 7’de gösterilen örnekte Sagmeister kendi bedenini bir afiş yüzeyi gibi kullanarak tipografik bir tasarım yapmıştır. Görselin tamamı ele alındığında; beden fotoğraf yüzeyinin merkezindeki simetrik duruşu ile bedendeki tipografik elemanların asimetrik yapısı, tasarım alanında bir zıtlığın/kontrastın oluşmasını sağlamıştır. “Sagmeister” yazısı yüzedeki ana vurgu unsuru olarak büyük biçimde yapılmıştır.

Görsel hiyerarşi de bu yazıdan itibaren başlayarak yüzeyin altına doğru ilerlemektedir. Harflerin elle yazılmış olması sonucu farklı karakterler beden üzerinde yer alarak asimetriyi pekiştirmektedir.

Sagmeister’in Aizone markasının bir kampanyası için Jessica Walsh ile gerçekleştirmiş olduğu tasarımların, doğrudan maksimalist nitelikler taşıdığı söylenebilir (http-3). Beyrut merkezli bir tasarım firması olan Aizone için 2012 yılında gerçekleştirilen kampanyada, Sagmeister ve Walsh, temel olarak el yapımı tipografik düzenlemeleri, dijital ve analog yöntemler kullanarak oluşturmuştur. Çalışmalarda ayrıca saç tellerinden boya tozlarına ve neon kalemlere kadar pek çok malzeme ile tipografik kompozisyonlar kurgulanmış, fotoğraflanmış ve dijital olarak son şekli verilmiştir. Görsel 8 ve 9’daki örneklerde tipografinin bedenle deneysel birlikteliği ve kontrast renk vurgusu, çalışmalarda beden yüzeye dönüşmesini sağlamış vurgunun tipografi ile kurgulanmasını mümkün kılmıştır.



Görsel 7. AIGA için “Sagmeister”, Stefan Sagmeister, 1999.



Görsel 8 (solda) ve Görsel 9 (sağda) "SS13 Aizone" kampanyası için tasarımlar, Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh, 2012.

Aizone kampanyasına ait bu iki örnekte vurgunun kontrast renk/ton seçimleri ile ve belirgin tipografilerle sağlanması durumu, postmodern çağın en önemli tasarımcılarından olan Sagmeister'in çalışmalarında maksimalizme dair ilhamlar olduğunu gösterir niteliktedirler. Maksimalist çalışmalarda tipografinin güçlü, belirgin ve tekrarlarla kullanımının, tasarım yüzeylerinde tipografi ile verilmek istenilen mesajın daha güçlü olmasını sağladığı (http-4) göz önünde bulundurulduğunda, Sagmeister ve Walsh'in çalışmalarının maksimalist nitelikleri daha iyi anlaşılacaktır.

April Greiman ve Stefan Sagmeister'la birlikte, Wolfgang Weignart, David Carson ve Neville Brody gibi ünlü postmodern grafik tasarımcıların oluşturduğu tasarım dili, maksimalist grafik tasarımın tasarım dili için en önemli kaynaklar olmuştur. 21. yüzyılın ilk on yılından sonraki süreçte grafik tasarımcılar, postmodern tasarım diline ait özelliklerden aldıkları ilhamla maksimalist üslupta işler üretmeye başlamışlardır. Bu yeni üslubun ortaya çıkması ise birdenbire olmamıştır; özellikle tasarım dünyasındaki minimalizm üslubunun baskınlığı sonucu, hem tasarımcılar hem de müşteriler kendini gösteren, albenisi ve ifade gücü yüksek tasarımları, yani maksimalist tasarımları tercih etmeye başlamıştır.

3.2. Grafik Tasarımdaki Etkileri Bağlamında 21. Yüzyıl'da Maksimalizm

Tıpkı postmodernin modern karşısında yükselişi gibi, maksimalist tasarım da yükselişini minimalist tasarım karşısında gerçekleştirmektedir. Minimalist tasarım, özellikle 21. yüzyılda, birtakım sebeplerden dolayı grafik tasarım dünyasında sıklıkla kabul görmeye başlamıştır. Bunun sebeplerinden belki de en önemlisi, bilgisayar teknolojisinin grafik tasarıma yaptığı bazı olumsuz etkilerden kaynaklıdır.

1980'li yıllarda bilgisayarlı tasarımın mümkün hale gelmesiyle, tasarım süreçlerinde hem süre hem de üretimsel açıdan büyük değişimler olmuştur. O yıllarda April Greiman, Apple Mac'i tasarım uygulamalarına entegre etmeye ve bilgisayarın yeni görsel iletişim biçimlerine öncülük etme potansiyelini kullanmaya başlamıştır (Ambrose ve Aono-Billson, 2013, s. 22). Dijital ortamda tasarlanmış olan ilk tasarımın da sahibi olan Greiman'dan itibaren bilgisayarlar artık grafik tasarım ürünlerinin üretilebildiği istasyonlar haline gelmiştir. Bunun sonucu olarak üretim süresi eskisine oranla çok daha kısalmış, ayrıca tasarımcılar normalde çok fazla emek isteyen tasarım süreçlerini daha az emek sarf ederek tamamlayabilir hale gelmiştir. Bilgisayarların giderek yaygınlaşmaya



Görsel 10. Tasarımcısı bilinmiyor, Pacific Northwest X-Ray Inc. internet sitesi.

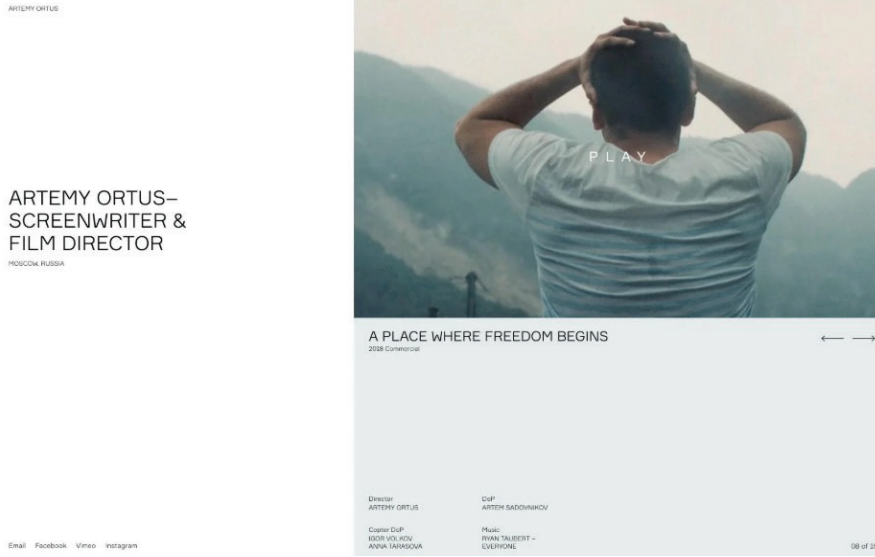
başlamasıyla ise, grafik tasarım alanında olumlu gelişmelerin yanında bir takım olumsuz gelişmeler de meydana gelmiştir. Gerek bilgisayara erişimin kolaylaşması gerekse tasarım yazılımlarının ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte tasarım yapmak isteyen bireyler birçok hazır efekt, görüntü, web sayfası, background (arkaplan), gibi tasarım unsurlarına kolaylıkla ulaşabilir olmuşlardır (Turgut, 2013, s.174). Tasarım yapabilmenin, tasarım yapılabilecek hazır şablon grafik unsurlara ulaşabilmenin kolaylaşmasıyla, günlük yaşamda karşılaşılan grafik tasarım ürünlerinde ciddi bir iletişim problemi görünür olmaya başlamıştır. Bilinçsizce uygulanan kompozisyonlar, aşırı düzeyde görsel efektler, eklektik unsurlar sonucunda hem günlük yaşamda hem de 90'larla birlikte hayatımıza giren sanal ortamlarda devasa bir görüntü kirliliği meydana gelmiştir.

Grafik tasarımda yaşanan bu olumsuz durumu en belirgin şekilde web arayüz tasarımları üzerinden örneklemek mümkündür. 90'lı yılların sonu ve 2000'li yılların başında tasarımcıların web arayüzlerinde Viktorya dönemini andırırcaasına işlevselliği geri plana atıp tamamen görseelliği ve ilgi çekiciliğe yönelmesi buna örnek olarak verilebilir. O dönemde markaların ve tasarımcıların web sayfalarını bir tür dijital vitrin gibi düşünmesi ve en süslü vitrinin müşteriye kendilerine çekerek sayfadaki tıklanma sayılarını

arttıracığına yönelik düşüncenin, bu durumun oluşmasına zemin hazırladığı söylenilebilir. Tasarım yazılımlarının getirdiği olanaklar ile birlikte web arayüzlerinde yaşanan bu aşırılık, o dönem için tasarım adına bir kaosa yol açmıştır.

Görsel 10'da görülen örnekte, karmaşık yapısıyla dikkat çeken bir web sitesi örneği görülmektedir. Nirmal.com adresindeki kötü internet sitelerine ait örnekler derlemesinden seçilmiş olan örnekte, internet sitesinde de değinildiği üzere tipografinin kötü kullanımı ve okunaksızlık, font ve renklerin internet sitesiyle uyumsuzluğu, artık eskimiş olan Flash destekli içerik kullanımı gibi olumsuz durumlar söz konusudur ve bu haliyle internet sitesi "tasarımın pek de büyük bir olay olarak görülmediği 2000'lerde yapılmış gibi" görünmektedir (http-5). 2000'lerin başında hem günlük yaşamda hem de sanal ortamda bu denli kötü tasarımın çeşitli iletişim problemleri ortaya çıkarması ve kullanıcı deneyimi tasarımının öneminin artması tasarımcıları bu iletişim problemlerini çözmeye ve tıpkı modernist dönemdeki gibi sadeleşme arayışlarına itmiştir.

İnsanların her gün karşılaştığı yoğun bilgi akışı, tüm verileri belli bir düzene koymayı ve okunabilir bir görüntü isteğini beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla minimalizmin tasarım alanında yeniden canlanması, görsel kirlilik sebebi temelinde, yüksek hızlı dijitalleşmenin



Görsel 11. Artem Lepilin, Artemy Ortus'un minimal web sitesi, 2018.

getirdiği problemlere dayanan dönemsel bir sonuç olmuştur (İlbars, 2019, s. 38). Bu doğrultuda grafik ürünler git gide daha yalın, anlaşılır ve seçilebilir olmuş; web sitelerinde ise okunaklılık, sayfa yüklenme hızı, kullanıcı odaklı tasarım ve erişilebilirlik gibi konularda ilerleme sağlanmıştır. Görsel 11'deki minimal web sitesi örneğinde, boşluk ögesinin yoğun biçimde hissedildiği site tasarımı izleyicinin kolaylıkla Ortus'un işlerine odaklanmasını ve dikkatinin başka bir öğeyle dağıtılmamasını sağlamıştır ve bu web sitesi, minimal tasarımlar için güçlü bir örnek oluşturmaktadır (<http-6>).

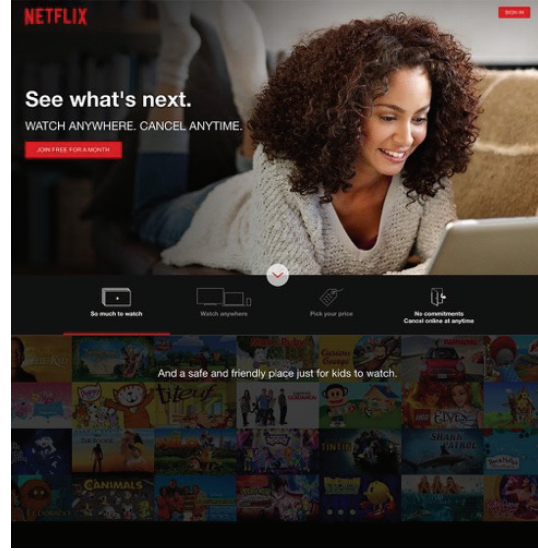
Minimalist tarz, pek çok web ve mobil uygulama arayüz çalışmasında benimsenmiş ve yakın geçmişte Uber, AirBnb, Dropbox ve Netflix gibi hizmet verdikleri alanlarda lider konumda olan uygulamaların arayüz tasarımlarında minimalist tarzda yenileme çalışmaları görülmüştür. Bu minimalist dönüşümlerle beraber uygulamaların çalışma performansından kullanıcı deneyimine kadar geniş bir çerçevede kullanıcılardan ve tasarımcılardan olumlu geri bildirimler alınmıştır. Anılan bu uygulamalar günümüzde de minimal arayüzlerini halen korumaktadırlar.

Bu durum minimalizmin halen güncelliğini ve tasarımda tercih edilebilirliğini koruduğunu kanıtlamaktadır. Görsel 12 ve 13'de dijital yayın platformu Netflix'in 2011 yılında kullanımında olan arayüz tasarımı ve 2016 yılında yaşadığı minimalist dönüşüm görülmektedir. Bu yıllar arasında dünyada internet altyapısının gelişmesi ve daha yüksek hızlara çıkılması ile beraber dijital arayüzlerde daha yüksek çözünürlüklü görsellerin kullanılmasına imkan tanınmış, böylelikle arayüzlerde görsellik ve sadeliğin etkisi artmıştır. Netflix de 2016'da yenilediği arayüzüyle 2011'deki karmaşık ve düzensiz arayüzüne alternatif olarak bünyesinde bulunan dizi ve filmlere ait yüksek çözünürlüklü görsellere yer vermiş, tasarımda boş alanların hakimiyetini arttırmış ve böylelikle kullanıcılarına daha iyi bir okuma ve gezinme deneyimi sunmuştur.

Ancak Minimalizmin tasarımda sağladığı bu olumlu özelliklere rağmen bazı tasarımcılar Minimalizmi tasarımda bir çeşit "kolaya kaçma" olarak ifade ederek bu akımı "tembel ve garantici" olmakla eleştirilmişlerdir. Bu eleştirinin getirilmesindeki önemli etken, olumlu bir kullanıcı deneyimini yalnızca minimalist



Görsel 12. Netflix'in 2011 yılında kullanımda olan web sayfası ara yüzü.



Görsel 13. Netflix'in 2016 yılında yenilenen minimalist web sayfası ara yüzü.

tasarım tarzının sunabileceği ve maksimalist tarzın web sayfalarında kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyeceği önyargısıdır. “Sade olan daima çalışır” algısı bazı tasarımcıları web sayfalarında minimalist arayüzler tasarlamaya itmiş olsa da kullanıcı deneyimi tasarımının yalnızca arayüz tasarımından ve arayüz tasarımında kullanılan tarz ile sınırlı olmadığı unutulmamalıdır. Kullanıcı deneyimi tasarımı görsel tasarımın yanı sıra; bilgi mimarisi, etkileşim tasarımı, içerik stratejisi, kullanıcı araştırmaları ve kullanılabilirlik gibi bileşenlere sahip olan, kapsamlı ve multidisipliner bir tasarım disiplindir. Arayüz tasarımı ise, bütüncül olarak bakıldığında kullanıcı deneyimini oluşturan parçalardan sadece biridir. Both'a göre; “Maksimalizm kullanıcı deneyimini olumsuz etkilememektedir. Arayüz ve sayfa düzeni kullanıcı deneyiminin önemli bir parçası olsa da bu kapsamlı yapının küçük bir bileşendir. Tasarım unsuru, ideal bir kullanıcı deneyiminin oluşmasını ve hedeflenen başarıya ulaşılmasını sağlar. Bu nedenle genel deneyimi etkilemeden Maksimalizmi uygulamak mümkündür. (http-7).

Dolayısıyla maksimalizm, kullanılabilirlik açısından da bir engel teşkil etmemektedir. Aksine maksimalist tarz, dikkatlice tasarlanmış bir kullanıcı deneyimi yapısı ile birleştiğinde, işlevsel ve kullanıcı dostu olabilir. Silver'a göre, “maksimalizmi tasarıma uygulamak ekranı yalnızca bir dizi canlı renk, metin ve görselle doldurmak anlamına gelmez. Tasarım farklı pek çok türden kullanıcı için fonksiyonel olmalıdır. Bu anlamda maksimalizm, kullanıcıyı boğan değil, onda birtakım hisleri ve duyguları tetikleyen deneyimleri de yaratabilir” (http-8). Maksimalizm, etkileyici, hatırlanabilir ve kullanım hazzı yaratan bir görsel deneyime olanak sağladığı gibi kullanılabilirlik açısından da avantajlar sunabilmektedir. İyi tasarlanmış maksimalist web sayfalarında site iç yönlendirme imleyenleri daha kolay fark edilebilir ve hatırlanabilir hale gelerek kullanıcıların aradıklarını daha kolay bulmalarına ve daha az çaba sarf etmelerine yardımcı olmaktadır.

Görsel 14'deki örnekte, one and all adlı bir günlük festivalin internet sitesi görseli yer almaktadır. Örnekteki web sitesinde yüksek kontrast renk,

büyük boyutlu harfler, arka planda optik olarak gözü kendisine sürekli çeken geometrik dokudan bir illüzyon ve büyük butonlar yer almaktadır. Web sitesi, dinamik görsel tasarımı sayesinde ziyaretçisinin gözlerini sürekli olarak sitede dolaşmaya ve keşfetmeye davet etmektedir. Bütün bu özellikleriyle söz konusu internet sitesi maksimalist nitelikleri başarıyla göstermektedir. “Maksimalist tasarım yaklaşımına sahip bir web sayfasının beyaz alana karşı bir arzusu yoktur. Bunun yerine, maksimalist tasarım neredeyse tüm sayfayı renkler ve tipografiler ile doldurmaya çalışır” (Söderström, Karlsson ve Mejtoft, 2019, s. 93).



Görsel 14. Tasarımcısı bilinmiyor, oneandall.io web sitesinin ana sayfa tasarımı, 2019.

Maksimalist grafik tasarım anlayışının görünür olmaya başlaması, tam da minimalizmin yükseldiği ve bir tasarım dili olarak sıklıkla kabul görür olduğu 2010’lu yıllara denk gelir. Bunun temel sebebi, tasarımcıların ve tüketicilerin minimalizmin kuralcı ve sade dilini “sıkıcı” bulup

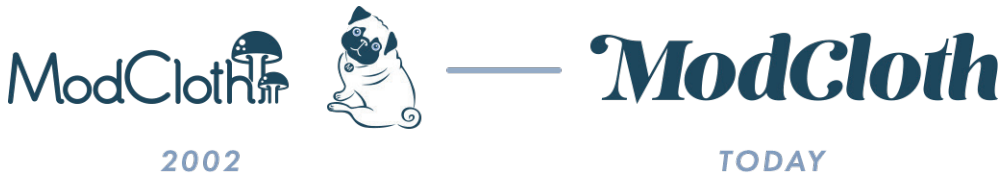
daha cesur, renkli, süslemeci ve detaylı biçimler talep etmesidir (http-9). Bu talebin bir sonucu olarak kurumsal kimlikten ambalaj tasarımına ve web sitelerinden posterlere pek çok tasarım yüzeyinde maksimalist üslup belirgin olmaya başlar.

Kurumsal kimlik ve tipografi alanında görülen maksimalist eğilimi, Didone yazı ailesi ve Chobani firmasının kurumsal kimliği üzerinden örneklemek mümkündür. 2010’ların ikinci yarısıyla birlikte, alandaki minimalizme olan doyunluk bir şekilde tırnaksız ve geometrik yazıtiplerinin bayağı algılanmasına sebep olmuştur. Bunun üzerine çeşitli firmalar kurumsal kimliklerinde Helvetica, Roboto ve Oswald gibi tırnaksız, geometrik ve minimal yazıtipleri yerine Caslon ve Cooper Black gibi uzun ve dar tırnaklı, basık, ince ve kalın vurgular arası yüksek kontrastın görüldüğü (http-2) yazıtipleri tercih edilmeye başlanmıştır. Bu eğilimin görülebileceği iki örnek, Chobani (Görsel 15) ve ModCloth (Görsel 16) örnekleridir.

Chobani, 2017 yılında eski logosunu değiştirerek eskisine oranla daha belirgin tırnaklı, yumuşak ve kıvrımlı bir logo tasarımını (Görsel 15) seçmiştir. Sözcüklerin “yazıldığı harf karakterine göre anlam kazandı” (Erdal, 2015, s. 54) ve “bir ürünün yüzü olmak için seçilecek olan yazı karakterinin ürünle bütünleşmesi gerekliliği”

CHOBANI® **Chobani®**

Görsel 15. Chobani firmasının eski (solda) ve Berthon Hasebe tarafından tasarlanan yeni (sağda) logosu, 2017.



Görsel 16. Modcloth firmasının Didone yazıtipi ailesine mensup karakterden oluşan logosu.

(Elden ve Özdem, 2015, s. 132) gerçekleri göz önünde bulundurulduğunda yeni Chobani logosunun, eski logonun hissettirdiği sert geometrik yapısı ve katı görünümüne oranla, tıpkı markanın satmış olduğu ürünler gibi yumuşak, kremi ve tatlı bir his uyandırdığını söylemek mümkündür (http-10). Bunun yanında, Görsel 16'daki ModCloth firmasının kurumsal kimlik tasarımı değişimi de, maksimalist bir üsluba geçişi örneklemektedir. Yeni logo eskisine oranla daha kalın ve daha kıvrımlıdır. Chobani ve Modcloth (Görsel 16) gibi pek çok firmanın gösterişsizliğe, Google'ın neşeyle sadeleştirilmiş görünümüne ve diğerlerine karşın Didone'ları tercih etmesinin, reklamcılık bağlamında tasarım dünyasında kesinlikle şaşıla bir his uyandırdığını söylemek mümkündür (Hawley, 2019).

Chobani örneğinde görülen ve kurumsal logolarda yaşanan maksimalist eğilimin, günümüzde ambalaj tasarımlarında da kendisini göstermeye başladığını söylemek mümkündür. Ürün ve tüketici arasındaki zincirdeki son halkayı oluşturması, satın alma kararını büyük ölçüde etkilemesi ve marka imajı ile satış felsefesini yansıtması gibi özellikleri (Uçar, 1995, s. 28) bakımından ambalajlar, satışı yapılan bir ürün için vazgeçilmez bir iletişim aracıdır. Bu nedenle rafta kendisini gösteren, tüketiciyi ürüne çekebilme gücü yüksek bir ambalaj tasarımı, ürünün kendini ifade edebilmesi ve ürün satışının gerçekleşebilmesi noktasında önemlidir.

Tüketicinin tercihlerini büyük ölçüde belirleyebilen ambalaj tasarımı alanının, 21. yüzyılda pek çok tasarım alanında görülen



Görsel 17. Pentagram, Fountain için hazırlanan ambalaj tasarımları, 2020.

maksimalist eğilimden büyük bir ölçüde etkilendiğini söylemek mümkündür. Pek çok şirket kullandığı ambalajlarda ilgi çeken, canlı renklere sahip ve illüstrasyonlarla bezeli ambalajları tercih etmeye başlamıştır. Buna verilebilecek örneklerden biri, Pentagram şirketinin "fountain" isimli içecek firması adına yapmış olduğu ambalaj tasarımlarıdır. Meyve aromalı maden suları için tasarlanmış olan Görsel 17'deki örneklerde Pentagram; ambalaj zemini için ürünün aromasını temsil eden canlı renkler ve geometrik bir doku tercih etmiştir. Renk seçimlerinde Pentagram, "ambalajın içindeki ürünün rengini, türünü, tadını, kokusunu belirtebilecek" (http-11) yönde tercihlerde bulunmuştur. Tasarım yüzeyinde ise şirketin baş harfi olan "f" harfinden hareketle ve bir "fiskiye"yi çağrıştıracak biçimde tasarladıkları şirket amblemini, ambalajın üzerinde dinamik bir etki oluşturacak biçimde kullanmışlardır. Böylelikle Pentagram, şirketin ürünlerinin "kategorisindeki diğer rakip ürünlerden ayrışmasını" sağlamayı amaçlamış (http-12), bunu yaparken de maksimalist bir tasarım dilini tercih etmiştir. Tasarımda simetrik denge unsuru söz konusudur. Bunun yanında maksimalist tasarımların pek çoğunda görülen vurgulama ilkesi, renk tercihlerindeki ambalaj yüzeyinde tercih edilen yüksek kontrastlı renkler dolayısıyla rahatça görülebilmektedir.

Maksimalist ambalaj tasarımlarında kontrast renklerle yüksek vurgulu enerjik tasarımlar



Görsel 18. Pentagram, Hot Bread Kitchen hazırlanan ambalaj tasarımları, 2020.

gerçekleştirilebildiği gibi, bu vurgu illüstrasyon ve ürünün kendisinin doğrudan ambalaj tasarımının parçası yapılması gibi yöntemlerle de sağlanabilmektedir. İllüstrasyonun metin ve fikirlerin tanımlanması ve anlamının güçlendirilmesi gayesiyle yapılan resimleme türü olduğu ve temel görevlerinden birinin de alakalı olduğu konu ve metni tanımlayarak yeniden algılanmasını sağlamak olduğu (Selçuk, 2018, s. 40) düşünüldüğünde; ambalaj tasarımında illüstrasyon kullanımının vurguyu arttıran bir etki bırakabileceğini söylemek mümkündür. Bu nedenle ambalajlarında pek çok şirket ambalaj tasarımlarında illüstrasyon kullanımını tercih edebilmektedir.

Görsel 18'de Pentagram tarafından Hot Bread Kitchen isimli kâr amacı gütmeyen bir fırın işletmesi adına yapılan ambalaj tasarımları görülmektedir. Ambalajların üzerinde farklı bitkisel-dekoratif dokulardan oluşan illüstrasyonlar ve ön planda da ambalajın içinde bulunan ürünü tanıtan bir isim bulunmaktadır. İsim ile isimin zemininin renkleri arasındaki zıtlık, ekme isisimlerinin vurgusunu arttırarak ana zemindeki illüstratif desenlerden ayırt edilebilmesini sağlamaktadır. Ayrıca ambalajlar kısmen veya tamamen saydam olarak tasarlanarak, tüketicinin ürünü de doğrudan görebilmesi amaçlanmış, bu yolla ürünün kendisi/dokusu da ambalaj tasarımının bir parçası haline dönüştürülmüştür. Paketler üzerindeki desen illüstrasyonları ekme üreten farklı kültürlerin geleneklerini çağrıştırmakta, ayrıca bu yolla ekme çeşitlerinde kullanılan malzemeleri yansıtmaktadır (http-13). İllüstrasyon ve ekme isisimlerinin el çizimini çağrıştıran bir üslupla yapılması, tasarım yüzeyindeki görsel bütünlüğü arttırmaktadır. İllüstratif öğelerin ambalaj tasarımında kullanılma amacının ürüne duygusal bir bağ eklemek olduğu düşünüldüğünde, illüstratif örüntü tasarımlarının neden günümüz tasarım

trendleri arasında yerini aldığı (Güran, 2020, s. 87) anlamak zor olmayacaktır. Tıpkı Fountain örneğindeki gibi Hot Bread Kitchen ambalajı örneğinde de Pentagram'ın, tekrar eden desenler ve ayrıca ürünün kendisini ambalaja dahil etmesi gibi tasarım yöntemlerine başvurarak, maksimalist bir ifade biçimini tercih ettiğini söyleyebilmek mümkündür.

Ürünün kendisinin ambalaj tasarımına dahil edildiği ve ambalajda canlı renklerle kurgulanmış illüstrasyonların da kullanıldığı başka bir ambalaj tasarımı örneği de Görsel 19'da UniqueHub'ın A Handful of Goodies için hazırlanmış olduğu şekerleme ambalajlarında görülmektedir. Beyaz olan tasarım yüzeyinde ilk dikkati çeken, paketin orta kısmında yer alan ve aynı zamanda vurgunun da gerçekleştiği renkli alan ile üzerinde yer alan firma ismi olmaktadır. Beyaz zemin üzerinde kontrast renk ve renk geçişleriyle oluşturulan alana ürünün logosu yerleştirilmiştir ve bu renk sayesinde vurgu ürünün logosuna yapılmıştır. Ambalajın üzerine ayrıca şekerleme ürünlerinin illüstrasyonları dokusal bir öge oluşturacak biçimde serpiştirilmiştir. Ambalajdaki saydam bir alandan ise ürünlerin içindeki renkli şekerlemeler görülebilmektedir. Ürünün bu şekilde ambalajın üzerinde görselleştirilmesi, alıcıyı ürünü denemeden satın almaya teşvik edebilmektedir (Andrews, 2020, s. 21). İllüstratif yöntemlerle ürünün kendisini paketin üzerinde göstermek, ayrıca ürünün kendisini ambalajın bir kısmını saydamlaştırarak



Görsel 19. UniqueHub, Handful of Goodies için hazırlanan ambalaj tasarımları.

göstermenin, alıcıyı teşvik amaçlı gerçekleştirilen tasarım tercihleri olduğunu söylemek mümkündür. Görsel 19'daki tasarımın; yüzeyindeki illüstrasyonlarla bütünlüğü ve renk alanı sayesinde logoya yapılmış vurgusuyla, araştırmada incelenen diğer maksimalist örneklerin sahip olduğu tasarım ilkelerini taşıyan bir örnek olduğunu söylemek mümkündür.

GÖRÜŞ VE ÖNERİLER

Grafik tasarım alanında özellikle 21. yüzyılın ikinci on yılından itibaren etkileri görülmeye başlanan maksimalizm, karşıtı olduğu minimalizmin taşıdığı pek çok tasarım niteliğinin zıttı olan karakteristik özellikleri içerisinde barındıran bir tasarım üslubu olarak var olduğu görülmektedir. Minimalizmde görülen yalınlık, serifsiz ve ince yazıtipi tercihleri, kısıtlı renk paletleri ve işlevsellik gibi modernist özelliklerin aksine, maksimalist tasarımda dinamik ve zengin kompozisyonlar, kalın ve hareketli yazıtipleri ile canlı renklerden meydana gelen dinamik bir renk paletine sahip postmodernist özellikler ön plandadır. Dolayısıyla maksimalizmin tasarım üslubunun postmodern niteliklerle birlikte Viktoryen, Art Nouveau, Art Deco ve Saykodelik'e kadar uzanan bir üslupsal yelpazeden beslendiğini söyleyebilmek mümkündür. Bu üslup günümüzdeki pek çok grafik tasarım alanında kendisini göstermektedir. Maksimalist üslubunun uygulandığı tasarım alanlarının başında kurumsal kimlik, web arayüz tasarımı ve ambalaj tasarımları gelmektedir. Tasarımcıların minimalizmin sınırlayıcı olduğunu düşündükleri planlı yapısından uzaklaşmak istemesi ve deneysel bir üslup arayışına yönelmesi gibi nedenler, maksimalizmin günümüz tasarımcıları tarafından daha sık tercih edilmeye başlanmasının temel sebepleri olarak sayılabilir. Maksimalizmle birlikte tasarım yüzeylerindeki yazıtipleri çeşitlenmiş ve kalınlaşmış, illüstrasyonlar, canlı renklerden oluşturulmuş formlar ve dokular ile ambalajlarda

kullanılan saydam yüzeyler sayesinde ürünün kendisi doğrudan tasarım unsuru olarak kendisine daha sık yer bulmaya başlamıştır.

Ambalaj, kurumsal kimlik, dijital arayüzler ve posterler gibi canlı, renkli ve gösterişli tasarım ürünlerine ihtiyaç duyulacak her alanda, maksimalist tasarım üslubunun ilerleyen yıllarda da etkisini sürdürebileceği düşünülmektedir. Bu doğrultuda maksimalizmin; pek çok geçmiş tasarım üslubundan beslenen ve yeni bir tasarım üslubu olarak grafik tasarım akımları arasındaki yerini alan güncel bir tasarım anlayışı haline geldiğini ifade etmek yanlış olmayacaktır.

SONUÇ

Tarihsel süreci incelendiğinde 21. yüzyılın ikinci on yılından itibaren Maksimalizm, Post-Modernizm ve Saykodelik tarzlar gibi bir başkaldırı kimliğine sahip olmadığı görülebilir. Bunun yerine maksimalizm karşıtı olarak konumlandığı minimalizmin önüne karmaşık görünen ancak kendi içinde bir dinamizme sahip ve aynı zamanda işlevsel bir tasarım anlayışını alternatif olarak öne süren, yenilikçi bir üslup olarak ortaya çıkmıştır. Başka bir deyişle maksimalizm bir başkaldırıdan ziyade alternatif bir yaklaşım öneren yenilikçi bir hareket olarak görülmektedir. Tıpkı modernist tarz gibi minimalist tarzın mutlak düzen içindeki işlevsellik öncelikli ve sadeliğe dayalı tasarım yaklaşımına alternatif olarak maksimalizm, tasarımın işlevsellik özelliğinden ayrılmadan, Viktoryen, Art Nouveau, Art Deco ve Saykodelik'e kadar uzanan bir üslupsal bir mirastan bir sentez yaratarak, dinamik ve zengin kompozisyonlar, kalın ve hareketli yazıtipleri ile canlı renklerden meydana gelen yenilikçi bir tasarım üslubu oluşturmuştur.

Maksimalist tarzın tasarıma getirdiği bu yenilikçi anlayış, son yıllarda görsel kimlik, ambalaj, arayüz tasarımı gibi alanlarda çalışan ve minimalizmin durağan yapısına alternatif arayan grafik tasarımcılar tarafından kabul

görüp bu alanlarda uygulanması ile beraber daha görünür olmuştur. Araştırmada incelenen görsel örnekler bağlamında: Maksimalizmle birlikte tasarım yüzeylerindeki yazıtipleri çeşitlendiğini ve kalınlaştığını; illüstrasyonların ve canlı renklerden oluşturulmuş formlar ile dokuların sıklıkla tercih edildiğini ve ambalajlarda kullanılan saydam yüzeyler sayesinde ürünün kendisinin de doğrudan tasarım unsuru olarak kendisine yer bulduğunu söyleyebilmek mümkündür. Tasarım yüzeylerinde, minimalizmde yaygın olan simetrik kompozisyonun yanında, maksimalist tasarımlarda ayrıca asimetrik kompozisyon da sık sık tercih edilir olmuş ve tasarımda vurgu çeşitli öğeler vasıtasıyla (fotoğraf, tipografi, illüstrasyon vb.) ön planda olan bir ilke haline gelmiştir.

Yapılan bu çalışmada, maksimalizm üslubunun geçmiş üsluplarla bağları incelenmiş, minimalizm üslubuyla karşıt olan özellikleri grafik tasarım ilkeleri ve görsel tasarım öğeleri bağlamında irdelenmiştir. Geçmiş üsluplardan görsel örnekler verilerek bu örneklerle maksimalist örneklerin arasındaki benzerlikler, tasarım ilkeleri ve öğeleri aracılığıyla belirtmek amaçlanmıştır. İncelenen görseller ve yapılan araştırmalardan hareketle maksimalizmin; pek çok geçmiş tasarım üslubundan beslenen, yenilikçi ve alternatif bir tasarım üslubu olarak grafik tasarım akımları arasındaki yerini aldığını ve güncel bir tasarım anlayışı haline geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu çalışmada yapılan araştırmaların ve betimlemelerin, grafik tasarım alanı başta olmak üzere diğer sanat ve tasarım alanlarında maksimalist üslup hakkında çalışmalar yürütecek olan araştırmacılar için fayda sağlayacağı öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akgül, R. F. (2008). 1980'lerden Günümüze Grafik Tasarımda Yapıbozumculuk (Deconstructivism). *Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Ambrose, G., Aono-Billson, N. (2013). *Grafik Tasarımda Dil Ve Yaklaşım*, İstanbul: Literatür.
- Andrews, E. (2020). *Maximalist Design For Food Branding*. (Yüksek lisans tezi, Trinity University, 2020).
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Becer, E. (2019). *İletişim Ve Grafik Tasarım (12. Baskı)*. Ankara: Dost.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Elden, M., Okat Özdem, Ö. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım - Yaratıcılık Ve Sanat*. İstanbul: Say.
- Erdal, G. (2015). *İletişim ve Tipografi*. İstanbul: Hayalperest.
- Gezer, Ü. (2019). *Çağdaş Sanat Ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri Ve İlkeleri*. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi* (40), s. 595-614.
- Güran, N. (2020). *Geleneksel Motiflerin Güncel Ambalaj Tasarımlarında Menşei Göstergesi Olarak Kullanımı*. *Akademik Sanat*, 5 (10), S. 73-89.
- Heller, S., Chwast, S. (1992), *Grafik Tarzlar 8 [Elektronik versiyon]* (Çev: Cangökçe, H., Çetin, C.), *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*,54.
- İlbars, E. (2019). *Hareketli grafik tasarımda minimalizm*. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Keser, N. (2009). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya.
- Meggs, P., B., Purvis W., A. (2012). *Meggs' History Of Graphic Design*, John Wiley & Sons.
- Selçuk, S. (2018). *Tarihsel İllüstrasyonların Arkeolojik Müzeler Üzerinden İncelenmesi Ve Hasankeyf Müzesi Üzerine Proje Çalışması*. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*, Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Söderström, U., Carlsson, L., Mejtoft, T. (2019). *Comparing Millenials On Minimalism And Maximalism In Web Design*. *ECCE 2019, September 10-13, 2019, Belfast, United Kingdom*.
- Toy, E., Görgülü, E. (2018). *Postmodern Grafik Tasarımın Oluşum Süreci Üzerine bir İnceleme*. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (68), s. 351-367.
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil Ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı.
- Uçar, T. F. (1995). *Ambalaj Tasarımının Grafik Tasarım İçindeki Yeri Ve Tasarım Evrelerinin İncelenmesi*. *Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vienne, V., Heller, S. (2016). *Grafik tasarımı değiştiren 100 fikir* (Çev. Bengisu Bayrak). İstanbul: Literatür.

İnternet Kaynakları

- http-1: <https://www.yourdictionary.com/maximalism> (Erişim tarihi: 01.07.2020)
- http-2: Hawley, M (2019). *Here is the typography of the next decade*. <https://theoutline.com/post/8385/didones-font-of-the-decade?zd=2&zi=czkfmysz> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- http-3: Grawley Witkowski, A (2017). *Make the most of maximalism*. <https://www.commart.com/columns/make-the-most-of-maximalism> (Erişim tarihi: 01.07.2020)
- http-4: https://medium.com/@JA_Culture/maximalism-madness-or-magic-f0f8b0964a0b (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- http-5: <https://www.nirmal.com.au/bad-web-design-examples/> (Erişim tarihi: 26.06.2020)
- http-6: Chapman, C (2018). *Simplicity is key – exploring minimal web design*. <https://www.toptal.com/designers/ui/minimal-web-design> (Erişim tarihi: 03.07.2020)
- http-7: Botha, D (2019). *Maximalist design and the problem with minimalism*. <https://www.toptal.com/designers/ui/maximalist-design> (Erişim tarihi: 07.07.2020)
- http-8: Silver, S. (2020) 'More is More' - *Maximalism in UX design*, <https://info.keylimeinteractive.com/more-is-more-maximalism-in-ux-design>, (Erişim Tarihi: 05.01.2021)

- [http-9: https://indesignskills.com/inspiration/2018-graphic-design-trends/](https://indesignskills.com/inspiration/2018-graphic-design-trends/) (Erişim tarihi: 05.01.2021)
- [http-10: Vit, A \(2017\). Get me to the greek. https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_identity_and_packaging_for_chobani_done_in_house.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_identity_and_packaging_for_chobani_done_in_house.php) (Erişim tarihi: 05.07.2020)
- [http-11: https://www.pentagram.com/work/fountain/story](https://www.pentagram.com/work/fountain/story) (Erişim tarihi: 01.11.2020)
- [http-12: Akgün, C \(2014\). Ürünün sihirli dünyası: ambalaj. https://www.baskioncesi.com/downloads/files/ambalaj.pdf](https://www.baskioncesi.com/downloads/files/ambalaj.pdf) (Erişim tarihi: 01.12.2020)
- [http-13: https://www.pentagram.com/work/hot-bread-kitchen/story](https://www.pentagram.com/work/hot-bread-kitchen/story) (Erişim tarihi: 03.12.2020)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: <https://i.pinimg.com/originals/4b/9a/e5/4b9ae5ec72fe87212824ffce9bcdea6.jpg> (Erişim tarihi: 25.10.2021)
- Görsel 2: <https://www.moma.org/> (Erişim tarihi: 12.12.2020)
- Görsel 3: <https://www.smashingmagazine.com/2020/04/inspired-design-decisions-herb-lubalin/> (Erişim tarihi: 15.12.2020)
- Görsel 4: <https://collection.cooperhewitt.org/objects/18710419/> Erişim tarihi: 12.12.2020
- Görsel 5: <https://walkerart.org/calendar/2015/insights-april-greiman> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- Görsel 6: <https://www.cooperhewitt.org/2017/08/30/26363/> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- Görsel 7: <https://collection.cooperhewitt.org/objects/18689717/> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- Görsel 8: <https://www.designmadeinaustria.com/project/aizone/> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- Görsel 9: <https://www.designmadeinaustria.com/project/aizone/> (Erişim tarihi: 02.07.2020)
- Görsel 10: <https://www.nirmal.com.au/bad-web-design-examples/> (Erişim tarihi: 26.06.2020)
- Görsel 11: <https://www.toptal.com/designers/ui/minimal-web-design> (Erişim tarihi: 26.06.2020)
- Görsel 12: <http://uxtimeline.com/netflix.html> (Erişim tarihi: 20.12.2021)
- Görsel 13: <http://uxtimeline.com/netflix.html> (Erişim tarihi: 20.12.2021)
- Görsel 14: <https://www.toptal.com/designers/ui/maximalist-design> (Erişim tarihi: 03.07.2020)
- Görsel 15: https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/chobani_logo_before_after.png (Erişim tarihi: 26.06.2020)
- Görsel 16: modcloth.com/pages/about-us (Erişim Tarihi: 27.12.2021)
- Görsel 17: <https://www.pentagram.com/work/fountain?rel=sector&rel-id=6> (Erişim tarihi: 01.11.2020)
- Görsel 18: <https://www.pentagram.com/work/hot-bread-kitchen?rel=sector&rel-id=6> (Erişim tarihi: 03.12.2020)
- Görsel 19: <https://en.99designs.de/profiles/UniqueHub/designs/1053977> (Erişim tarihi: 03.12.2020)

UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE İÇ MEKAN VE MOBİLYA TARİHİ II VE PERSPEKTİF DERSİ KAPSAMINDA ÖĞRENME ÇIKTILARI VE ÖĞRENCİ MOTİVASYON DEĞERLENDİRMESİ: ESTÜ İÇ MİMARLIK ÖRNEĞİ

Araş. Gör. Gül Ağaoğlu Çobanlar*
Prof. Buğru Han Burak Kaptan**

Özet: Toplum sağlığını etkileyen COVID-19 pandemisi toplumsal yaşamın kısıtlanmasına neden olmuştur. Yüz yüze başlayan eğitim, alınan önlemler sebebiyle mevcut eğitimin çevrimiçi ortamlarda yürütülmesi anlamını taşıyan acil uzaktan öğretim modeliyle devam etmiştir. İç mimarlık eğitiminde de internet tabanlı uzaktan eğitim modeline geçilmiş ve müfredatlarında yer alan kuramsal dersler ile uygulamalı dersler internet tabanlı yürütülmeye devam etmiştir. Bu süreçte öğrenenlerin yürütülen derslere karşı motivasyonlarının olması, derslerin öğrenme çıktılarının kazanımları açısından önemlidir. Araştırmada 2019-2020 Bahar Döneminde yüz yüze eğitimle başlayan ancak küresel salgın nedeniyle Acil Uzaktan Öğretim kapsamında uzaktan eğitim ilkeleriyle yürütülen dersler ele alınmıştır. Kuramsal olarak İç Mekân ve Mobilya Tarihi II, uygulamalı olarak Perspektif derslerinin öğrenme çıktıları ve motivasyon düzeyleri üzerinden incelenmesi amaçlanmıştır. Her iki ders çevrimiçi platformlar yardımıyla yürütülmüştür. Kuramsal ders kapsamında öğrenenler araştırma yapmaya teşvik edilmiştir. Elde edilen veriler üzerinden tartışma ortamı yaratılmıştır. Uygulamalı derste ise görerek ve yaparak öğrenme ortamı yaratabilmek amaçlanmıştır. Farklı öğrenme araçları olarak ders anlatımı, videolar, föyler, uygulama çizimleri paylaşarak öğrenme süreçleri desteklenmiştir. Araştırma, nitel ve nicel veri toplama araçları kullanılarak karma yöntem ile desenlenmiştir. Açıklayıcı (explanatory) desen ile çalışma kapsamında toplanan nicel veriler nitel verilerle desteklenmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda pandemi sürecinde uygulanan ders işleme yöntemlerinin kuramsal ve uygulamalı derslerde olumlu sonuç verdiği ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Acil Uzaktan Öğretim, İç Mimarlık Eğitimi, Uzaktan Eğitim, Motivasyon.

Geliş Tarihi: 22.04.2021

Kabul Tarihi: 06.04.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Eskişehir. gulagaogluçobanlar@eskisehir.edu.tr.

ORCID: 0000-0002-2324-7327

** Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Eskişehir. bkaptan@eskisehir.edu.tr.

ORCID: 0000-0002-4815-8179

EVALUATING LEARNING OUTCOMES AND STUDENT MOTIVATION WITHIN THE SCOPE OF INTERIOR AND FURNITURE HISTORY II AND PERSPECTIVE COURSES IN DISTANCE EDUCATION PROCESS: CASE OF ESTU INTERIOR DESIGN DEPARTMENT

Res. Asst. Gül Ağaoğlu Çobanlar*
Prof. Buğru Han Burak Kaptan**

Abstract: The COVID-19 pandemic, which affects public health, has led to the restriction of social life. The education that started face-to-face continued with the emergency distance education model, which means that the current education is carried out in online platforms due to the precautions taken. The internet-based distance education model was also adopted in interior architecture education, and the theoretical and practice-based courses in the curriculum continued to be conducted on the internet. In this process, it is important for the learners to have motivation towards the courses carried out in terms of the learning outcomes of the courses. In the study, the courses that started with face-to-face education in the 2019-2020 Spring Term but were carried out with the principles of distance education within the scope of Emergency Distance Education due to the global epidemic were discussed. It is aimed to examine the Interior and Furniture History II courses in theoretical, and Perspective courses in practice, on the basis of learning outcomes and motivation levels. Both courses were conducted with the help of online platforms. Within the scope of the theoretical course, learners are encouraged to do research. A discussion environment was created based on the data obtained. In the practice-based course, it is aimed to create a learning environment by thorough experience. Learning processes were supported by sharing lectures, videos, leaflets and application drawings as different learning tools. The research was designed with mixed method using qualitative and quantitative data collection tools. The quantitative data collected within the scope of the study with the explanatory design were supported by qualitative data. In line with the data obtained, it has been revealed that the teaching methods applied during the pandemic process give positive results in theoretical and practice-based courses.

Keywords: Design Thinking, Design-Focused Thinking, Design Education, Interior Design Education, Interior Design.

Received Date: 22.04.2021

Accepted Date: 06.04.2022

Article Types: Research Article

* Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design. gulagaogluçobanlar@eskisehir.edu.tr.
ORCID: 0000-0002-2324-7327

** Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design. bkaptan@eskisehir.edu.tr.
ORCID: 0000-0002-4815-8179

1. GİRİŞ

Toplum sağlığını etkileyen salgının küresel bir boyut kazanması sonucu Dünya Sağlık Örgütü pandemi ilan etmiştir (http1). Dünya üzerinde neredeyse her ülke toplumsal yaşamı kısıtlayan kararlar almak zorunda kalmıştır. Bu gelişmeden toplumun her kesimi etkilenmiştir. Türkiye’de 2020 yılının mart ayında acil önlemler alınmıştır. Yükseköğretim alanında da küresel salgının koşullarına uygun bir şekilde eğitim ve öğretimin devam edebileceği öngörülen internet tabanlı uzaktan eğitim modeli önerilmiştir.

Sağlık, adalet ve eğitimden oluşan toplumsal hakların devamlılığının ve fırsat eşitliğinin sağlanması amacıyla oluşturulan çözümlerin eğitim alanındaki yansımaları olan internet tabanlı uzaktan eğitim modeli uygulanmaya başlanmıştır. Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK) tarafından 2019-2020 yılı bahar döneminde uygulamaya başlanan model “Acil Uzaktan Öğretim (AUÖ)” olarak adlandırılmıştır. Bu sistemin sağlıklı bir biçimde ülke çapında uygulanabilmesi için Mart ayından itibaren birçok karar alınmıştır (http2).

YÖK’ün “Pandemi Döneminde Uzaktan Eğitim” başlıklı hazırladığı YÖK Dersleri Platformu’nda; AUÖ geçici bir çözüm olarak nitelendirilmiştir. Buna ek olarak;

“Eğitim programlarının yüz yüze devam edemediği kriz ya da acil durum süreçlerinde uzaktan öğretim çözümlerinin kullanılmasını içerir. Yüz yüze ortamlar için hazırlanmış öğretim programları, ders materyalleri çevrim içi ortama taşınır, bu durum, acil durumlar için bir çözüm olarak ele alınır ve yaşam normale döndüğünde, sorun ortadan kalktığında tekrar yüz yüze eğitime geçilir. Bu koşullarda birincil amaç acil bir durum ya da kriz sırasında hızlı bir şekilde kurulabilecek ve güvenilir olarak kullanılacak eğitim ve öğretim desteklerine geçici erişim sağlamaktır. AUÖ bu noktada uzaktan eğitim modelinden ayrılır. Uzaktan eğitim ile acil uzaktan öğretim

birbirinden farklıdır. Görünüşte her ne kadar AUÖ’de uzaktan eğitim gerçekleştiriliyor gibi dursa da bu geçici bir çözümdür” (http3) açıklamasını eklemiştir.

Burada vurgulanan önemli nokta, küresel salgın nedeniyle kesintiye uğrayan eğitim sistemi kapsamında yükseköğretim alanlarında geçici internet tabanlı bir öğretim modeli uygulanmasıdır. Sürecin devam etmesi nedeniyle, 2020-2021 ders yılında “Pandemi Döneminde Uzaktan Eğitim” olarak adlandırılan planlı ve “acil olmayan” ancak yine de küresel salgın nedeniyle internet tabanlı bir eğitim sistemi modeli uygulanmaya başlanmıştır.

Uzaktan Eğitim Araştırma ve Uygulama Merkezi (UZEM) olan üniversiteler bu sürece daha kolay adapte olmuştur. UZEM ve alt yapısı olmayan üniversiteler ise, Anadolu Üniversitesi, İstanbul Üniversitesi ve Atatürk Üniversitesi’nin mevcut uzaktan eğitim materyallerini paylaşmasıyla, sistemden yararlanma fırsatına erişmiştir. Hatta bu materyaller tüm üniversitelerin erişimine açılmıştır. “YÖK Dersleri Platformu (Yükseköğretim Kurumları Dersleri)” olarak adlandırılan bu arayüz ile akademisyenlere ve öğrencilere açık ders materyallerine erişim olanağı verilmiştir (http4).

Bu süreçte, Eskişehir Teknik Üniversitesi (ESTÜ) İç mimarlık bölümünde eğitimin yeniden planlanması aşamasında hem kuramsal hem de uygulamaları derslerin AUÖ ilkelerine uygun olarak yapılandırılması sağlanmıştır. Derslerin öğrenme çıktılarına uygun olarak, aynı eğitim ilkeleri korunmak üzere, farklı yöntem ve öğretim teknikleriyle hazırlanan ders materyalleri geliştirilmiştir. Bu bağlamda, kuramsal ve uygulamalı derslerin farklılık göstermesi nedeniyle öğrenme çıktılarının kazandırılması ve bu konuda öğrenci motivasyonunun sağlanması önemli eğitim değerleri olarak süreci etkilemiştir.

Araştırmanın amacı, 2019-2020 Bahar

Dönemi'nde yüz yüze başlayan biri kuramsal (İç Mekân ve Mobilya Tarihi II) diğeri uygulamalı (Perspektif) derslerin AUÖ kapsamında "Uzaktan Eğitim ilkeleriyle" yapılandırılması sonucu öğrencilerin öğrenme çıktılarının kazanımları ile motivasyonlarının ölçülmesidir. Bu bağlamda aşağıdaki soruların yanıtları aranmıştır.

1.Uzaktan eğitim sürecinde yürütülen İç Mekân ve Mobilya Tarihi II ile Perspektif derslerinin öğrenme çıktılarının kazanımı nasıldır?

2.Uzaktan eğitim sürecinde yürütülen İç Mekân ve Mobilya Tarihi II ile Perspektif derslerinin yürütülmesi sürecinde öğrenci motivasyon düzeyi nasıldır?

3.Uzaktan eğitim sürecinde yürütülen İç Mekân ve Mobilya Tarihi II ile Perspektif derslerinin yürütülmesi üzerine öğrenci fikirleri nelerdir?

Bu iki dersin belirlenmesinde en önemli ölçüt, derslerin öğrenme çıktılarının kazanımlarının birbirini desteklemesidir. Perspektif dersinin öğrenme çıktıları kapsamında öğrenciler objelere/mobilyalara perspektif çizim yöntemleriyle birlikte objeleri/mobilyaları tüm açılardan algılanmasına yönelik uygulamalı bir kazanım sağlamaktadır. İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersinde ise dersin doğası gereği var olan mekanların görsellerinin yer aldığı ve bu görsel üzerinde analizlerin yapıldığı bir derstir. Bu açıdan öğrencilerin perspektif dersindeki kazandıkları objeleri ve mobilyaları bütüncül olarak algılayarak İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersinde görseller üzerinden tasarımı okuma becerisini kullanmaları gerekmektedir. Ayrıca, derslerin eğitim yöntemlerinin belirlenmesi, materyallerinin hazırlanması, yürütülmesi ve öğrenme çıktılarının belirlenmesinde aynı öğretim elemanının görev alması elde edilen verilerin karşılaştırmasını daha objektif hale getireceği düşünülmüştür.

Böylece biri kuramsal diğeri uygulamalı iki dersin, değişken olarak kabul edilecek etkenlerin,

ders işleme yöntemi ile öğrenme çıktılarının kazanılması olması sağlanmaya çalışılmıştır.

Belirlenen amaçlar doğrultusunda iç mimarlık eğitiminde kuramsal ve uygulamalı derslerin uzaktan eğitim sürecinde öğrenen motivasyonlarına ve dersin öğrenme çıktılarının kazanımlarına ilişkin alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ VE UZAKTAN EĞİTİM

Öğrenme; bilgi, beceri, strateji, inanç, tutum ve benzeri davranışların edinimi ve değiştirilmesini kapsayan bir eylem olarak tanımlanırken, öğrenenin, bilişsel ve sosyal becerileri nedeniyle farklı şekillerde öğrenme eylemi gerçekleşebilmektedir. Bu bağlamda, eğitim yetişkinlerle çocuklar ve gençler arasında, bilenle bilmeyen arasında insanın var olduğu günden beri devam edip gelmektedir. Bu olgu, eğitim bilimciler ve komşu bilim dalları tarafından farklı farklı ele alınmaktadır (Ergün, M. 2015. s.1). Eğitimin toplumun gelişmesinde ve nitelikli insan yetiştirmede önemli rol oynadığı bilinmektedir. Bu durum, farklı alanların eğitim süreçleri içerisinde de geçerlidir.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, birçok eğitim alanı kendi içinde bulunduğu koşullar nedeniyle etkilenmiş ve değişime uğramıştır. Eğitimin her alanında olduğu gibi iç mimarlık eğitimi de bu değişimlerden etkilenerek gelişmeye devam etmektedir. "İç mekân eğitimi, 20. yüzyılın hemen başlarında uzmanlaşmanın da etkisiyle bölünmeye ve özelleşmeye başlayan tasarım mesleklerinin bir uzantısı olarak olgunlaşmaya başlamıştır" (Kaptan, B. 2003. s.61). Bu süreç içerisinde, 19. yüzyılın sonlarında Avrupada iç mekân tasarım eğitimi, Beaux Art ekolüyle süsleme sanatları olarak gelişirken, Amerika Birleşik Devletleri'nde (ABD) iç dekorasyon adıyla yapılmıştır. Öncelikle eğitim programlarında ders düzeyinde bulunan iç

mekân dersleri zaman içinde gelişerek, tasarımı bir buluş yöntemi olarak kullanan özelleşmiş bir eğitim programına dönüşmüştür. Bu doğrultuda, iç mimarlık eğitiminin merkezinde tasarıma, deneyime ve yapmaya dayalı yüz yüze gerçekleşen uygulamalı derslerin yanında kuramsal derslerin bütüncül olarak kurgulandığı bir eğitim anlayışı benimsenmektedir.

Günümüzde toplumsal yaşamda gerçekleşen yapısal değişimler ile bireysel niteliklerin ön plana çıkması, bu eğitim anlayışını daha da önemli bir hale gelmiştir. Yüzer (2013, s.36), uzaktan eğitimin özellikleri üzerinde dururken, öğrenenler açısından zaman ve mekân bağımsızlığına vurgu yapmakta ve her zaman gelişmelere açık bir yapısının olduğunu da bir özellik olarak öne çıkarmaktadır. Ayrıca “kendisini zamana, gereksinimlere ve gelişmelere göre uyarlayabilmesinin, uzaktan eğitimin en önemli özelliklerinden biri olduğunu” belirtir. Buna bağlı olarak “Öğrenme Stillerine Dayalı Eğitim-Öğretim yapılması yönünde çalışmalar yoğunlaşmaktadır” (Ekici, G. 2003. s.49). Bu bakımdan uzaktan eğitim, öğrenenlerin öğrenme stillerine dayalı eğitim-öğretim yapılmasına olanak sağlayan bir uygulamadır (Coggins,C.C. 1998. s.26). Buna bağlı olarak iç mimarlık eğitiminde uygulanmaya başlanan uzaktan eğitimin, öğrenenlerin öğrenme stillerine dayalı bir eğitim ortamı sağlanmasına olanak tanımıştır.

Uzaktan eğitimin bir diğer özelliği ise; tartışma tabanlı, esnek, sonuca yönelik, küçük sınıflara sahip olmasının yanında, bilgiye yönlendirilen öğrenenlerin farklı kaynaklardan yararlanabilme olanağıdır (Kırık, A. 2014. s.86). Uzaktan eğitimin toplumsal, ekonomik ve kültürel açılardan farklı avantajları bulunmaktadır. Bunlar:

- Öğrenci merkezli esnek eğitim-öğretim seçeneği sağlanmakta ve her türlü teknolojiyen yararlanma olanağı sunulmaktadır.

- Öğrencilerin deneyleri ve özel çalışmalarını daha farklı boyutta birbirlerine göstermek ve tartışmak için ortam hazırlanmaktadır.

- Kaynak farklılığı ve araç-gereç yetersizliği nedeniyle eğitim programlarının uygulanmasında karşı karşıya kalınan standart düşüklüğünü yükseltmekte ve bütünlük sağlanmaktadır.

- Değişik konularda çok zengin kaynakları aynı platform üzerinde paylaşma açmakta ve daha eğlenceli bir ders ortamı sağlanmaktadır.

- Bireysel öğrenme sorumluluğu kazandırmaktadır.

- Belli bir zaman ve mekâna bağımlı olma zorunluluğunu ortadan kaldırarak öğrenciye serbestlik tanınmaktadır (Odabaşı, H. 2004. s.3-4).

Covid-19 pandemi süreciyle birlikte iç mimarlık eğitimi sürecinde kuramsal ve uygulamalı derslerin uzaktan eğitim ilkeleriyle birlikte tekrar ele alınmasını gerektirmiştir. Bu durum, iç mimarlık eğitimi sürecinde öğrenenlerin tartışma tabanlı, esnek, belirli bir zamana ve mekâna bağlı olma zorunluluğu olmadan, farklı kaynaklardan yararlanarak öğrenme sorumluluğu kazanmasına olanak sağlamıştır.

2.1. Eskişehir Teknik Üniversitesi'nin AUÖ Kapsamında Uzaktan Eğitim Uygulaması

18 Mayıs 2018 tarih ve 30425 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanan 7141 sayılı Kanun ile kurulan Eskişehir Teknik Üniversitesi, bu tarihe kadar Anadolu Üniversitesi bünyesinde yer alan birimlerden oluşmaktadır. Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi kapsamında çok çeşitli eğitim olanaklarına destek vererek deneyim kazanmış öğretim elemanları kadrosuna sahiptir.

ESTÜ kapsamında, bilgi ve iletişim teknolojilerine dayalı olarak uzaktan ön lisans, lisans, lisans tamamlama, yüksek lisans, sürekli

eğitim dahil bütün eğitim-öğretim programları ve etkinlikleri kapsamındaki teknik ve idari altyapı hizmetini yürütmek için destek hizmetleri sunmak amacıyla kurulan Açık ve Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezinin (ESTUZEM) (<http5>), küresel salgın kapsamında yaşanan bu acil dönüşüm sırasında önemli bir rol üstlenmiştir.

“Bu süreçte, uzaktan eğitim alt yapısının hazır olmasına rağmen, üniversite yönetiminin süreci tüm yönleri ile değerlendirip karar alma mekanizmalarının güçlendirilmesi, öğretim üyelerinin ders materyallerini hazır hale getirmeleri ve sürece daha hazırlıklı başlayabilmeleri, senkron derslerin de yürütülmesi için gerekli koordinasyonun sağlanması, öğrencilere gerekli duyuruların yapılarak motivasyonlarının arttırılması önemsenmiştir. Teorik dersler, uygulamalı derslerin teorik kısmı ve uzaktan eğitimle verilebilecek uygulamalı dersler uzaktan eğitim kapsamında verilmiştir” (<http6>).

ESTÜ, AUÖ kapsamında uzaktan eğitimi Öğrenme Yönetim Sistemi (ÖYS) hizmeti olarak sunucu alt yapısı Anadolu Üniversitesi tarafından sağlanan CANVAS sistemi ile canlı derslerin de yürütülebilmesine olanak sağlayan platform kullanılmıştır. CANVAS sistemi çevrimiçi uzaktan eğitimin sürdürülebilmesine yardımcı bir program olarak kullanılmaktadır. Sistem içerisinde yer alan ara yüzlere derslerin ihtiyaçlarına yönelik modüller yüklenerek öğrencilerin erişimine sunulmaktadır. Öğrenciler dersler için yüklenen farklı formatta ki dosyaları CANVAS programı aracılığıyla erişim sağlamaktadır. CANVAS programının yanında canlı görüşme yapılabilen lisanslı Zoom platformu hizmeti kullanmıştır.

İç mimarlık bölümünde de çevrimiçi platformlar ve ders kaynaklarının paylaşılacağı platformlar kullanılmaya başlansa da yüz yüze tasarım eğitimden farklı eğitim yöntemleri tercih

edilmiştir. “Uzaktan eğitimin, geleneksel tasarım eğitiminden ayrıştığı nokta, eğitimin eş zamansız olarak yapılabilme olanağıyla birlikte, eğitimci ve öğrenci iletişiminin aynı mekânda bulunmaya gerek kalmaksızın sağlanabilmesidir” (Sakarya, K. 2019. s.391). Bu doğrultuda, kuramsal ve uygulamalı derslerin yürütülme yöntemleri farklılık gösterse de ortaklaştığı nokta eğitim süreçlerinin eş zamansız olarak yürütülmesine olanak sağlanmıştır.

3. ESTÜ İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ LİSANS PROGRAMI KAPSAMINDA SEÇİLMİŞ KURAMSAL VE UYGULAMALI DERSLERİN YÜRÜTÜLMESİ

ESTÜ İç mimarlık Programı incelendiğinde, eğitimin odak noktasını proje dersleri oluşturmaktadır. Geleneksel tasarım eğitimi modelinde uygulamalı olan dersler yüz yüze eğitim ile usta-çırak ilişkisi benzeri bir yöntemle aktarılmaktadır. Bu derslerin temel yöntemi görenek ve yaparak öğrenmektir. Bu nedenle, Chikering ve Gamson (1987, s.1) aktif öğrenme ortamının oluşturulması için öğrenenler arasındaki iş birliğini, farklı yeteneklerin ve öğrenme biçimlerinin desteklenmesini gerekli görmektedir. Bu doğrultuda, görenek ve yaparak öğrenme temelli dersler olan uygulamalı derslerde öğrenenlerin öğrenme sürecinin ana aktörü olduğunda aktif öğrenmenin desteklendiği belirtilmektedir (Keyser, M. 2000. s.2). Uygulamalı dersler çoğu zaman örnek olayların değerlendirilmesi, eleştiri ve kuramsal bilginin uygulanarak deneyimlenmesi sürecini kapsamaktadır. Perspektif dersi gibi uygulama ağırlıklı dersler bu tür bir eğitim yöntemi kullanan dersler kapsamında sayılmaktadır.

Eğitim programında uygulamalı dersleri besleyen, destekleyen teknik ve kuramsal bilgi aktaran birçok ders de bulunmaktadır: İş ve İnsan Bilimi, Yapı, İç Mekân ve Mobilya Tarihi ve Fiziksel Çevre Kontrolü gibi. Kuramsal dersler,

amaca yönelik yapılandırılan bilgi, çoğunlukla dersin öğrenme çıktıları kapsayacak biçimde bilgi, beceri ve yeterliklerin kazandırılması amaçlı bir yapı oluşturmuştur. Bu çalışmanın konusu olan derslerden biri uygulama temelli Perspektif dersi, anlatım, gösterim, deneyerek yapma ve buna bağlı olarak yapılan uygulamanın anlık değerlendirilmesini içeren bir ders yöntemine sahiptir. İkinci ders ise uygulamalı dersleri besleyen, teknik ve kuramsal bilgi aktaran İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersidir.

Kuramsal ders olarak *İç Mekân ve Mobilya Tarihi II* dersinde, dersin öğrenme çıktıları kapsamında ders uzaktan eğitim çerçevesinde kurgulanmış ve yürütülmüştür. Ders kapsamında belirlenen öğrenme çıktıları aşağıdadır:

1. Ders konularıyla ilgili aktarılan dönemleri tanımlayabilirim
2. Aktarılan dönemlerin kültürel, ekonomik, politik ve mimari özelliklerini özetleyebilirim
3. Aktarılan dönemlerin iç mekan tasarım ilke ve ölçütlerini tanımlayabilirim
4. Dönemlere ait mobilya kullanımını tasarım ilke ve ölçütlerini tanımlayabilirim

Bu öğrenme çıktılarının kazanımı için ders saatinde canlı ders katılımları gerçekleştirilmiştir. Canlı derste uzaktan eğitim ilkelerine uygun olarak konu anlatımı yapılmamış, öğrenenler tarafından incelenen ders materyalleri üzerine tartışmalar gerçekleştirilmiş, sorular cevaplanmıştır. Bu doğrultuda, öğrenenlerin farklı kaynaklara, farklı platformlara ve tartışma ortamlarına katılmaları teşvik edilerek farklı bilgi kaynaklarına ulaşmaları sağlanmaya çalışılmıştır. Al-ayash ve Hussein (2020, s.13199) çalışmalarında çevrimiçi platformlar sayesinde yürütülen iç mimarlık eğitim sürecinde, bazı sorunlarla karşılaşılsa da, ulusal ve uluslararası paydaşlarla genişletilerek eğitime katkı sağladığını belirtmiştir. Bu katkı, öğrencilerin

ulusal ve uluslararası olmak üzere konuya ilişkin farklı kaynakları inceleme fırsatı bulmalarından dolayı önemlidir. Dersin yürütülme sürecinde son olarak kayıt edilen önceki dersler, modüllerde paylaşarak öğrenenin eski konuları tekrar erişimini sağlamıştır.

Uygulamalı ders olarak *Perspektif* dersinde ise, dersin öğrenme çıktıları kapsamında ders uzaktan eğitim çerçevesinde kurgulanmış ve yürütülmüştür. Ders kapsamında belirlenen öğrenme çıktıları aşağıdadır:

1. Üç boyutlu görsel iletişim dilini oluşturan perspektif çizim yöntemlerinin ilkelerini tanımlayabilirim.
2. Perspektif çizim yöntemlerinin ilke ve terimlerini kullanabilirim.
3. Farklı ölçeklerdeki tasarımları objeden mekana üç boyutlu perspektif çizim yöntemleriyle çizebilirim.
4. Obje-mekânı tüm açılarından algılayarak çizimlerinde hangi perspektif çeşitini kullanacağını saptar, elde etmek istediği sonuca yönelik hangi değişkenlerle oynayacağını belirleyebilirim.
5. Tasarlama sürecinde yaptığı eskiz çalışmalarını perspektif çizim yöntemleriyle görselleştirebilirim.

Bu öğrenme çıktılarının kazanımı için önce konu anlatımı, arkasından çizerek gösterme, son olarak da uygulama yapılarak öğrenenlerin çalışmaları değerlendirilmeye alınmıştır. Görerek ve yaparak öğrenmeyi desteklemesi amacıyla çizim süreçlerinin videoları hazırlanarak öğrenenlerle paylaşılmıştır. Yapılan çalışmalar mümkün olduğunca kamera ile izlenmiş, teknik sorunları bulunan öğrenenler için süreli teslimler istenmiştir. Bütün teslimler görsel dosya formatında Canvas sisteminde haftalık olarak hazırlanan “ödev/uygulama teslimi” dosyalarına yüklenmiştir. Öğretenler, çalışmalarda doğru

ve hatalı yaptığı uygulamaları yazılı olarak değerlendirilmiş ve sistem aracılığı ile öğrenenlere bildirilmiştir. Derslere katılımın devamlılığını sağlamak amacıyla öğrenen, öğrenenlerin hem Canvas hem de canlı ders sistemine katılımlarını, öğrenmek amacıyla sistemlerin analitiklerini kullanmış, bu yolla da öğrenenlerin motivasyonlarını sağlayacak farklı uygulamaları gerçekleştirme olanağı bulunmuştur.

Ryan ve Deci'ye (2000, s.54) göre motive olmak, bir şeyler yapmak için harekete geçmektir. Harekete geçmek için hiçbir dürtü ya da ilhama sahip olmayan kişi motive olmamış olarak nitelendirilirken, bir amaç için harekete geçen biri motive olmuştur. Ancak, motivasyon bütüncül bir olgu değildir. İnsanlar bir olay karşısında farklı motivasyon düzeyine ve farklı motivasyon türlerine sahip olabilirler. İnsanları bir olay karşısında harekete geçiren farklı motivasyon türleri vardır. Bunlar içsel ve dışsal motivasyondur. Bir şeyi doğası gereği ilgi çekici veya zevkli olduğu için yapmaya bağlı olan içsel motivasyondur. Dışsal motivasyon ise; doğası gereği araçsaldır. Yapılan işin sonucundaki kazanıma bağlı olarak harekete geçilir (Deci, E.L. vd., 1991. s.328). Küresel salgın süreciyle birlikte yüz yüze eğitimden uzaktan eğitime geçilirken, içinde bulunulan belirsiz ortam nedeniyle öğrencilerin içsel motivasyon düzeylerinin belirlenmesi ve işlenen dersler için belirlenen öğrenme çıktılarının kazanımlarının değerlendirilmesi önemli görülmüştür.

4. YÖNTEM

ESTÜ İç mimarlık Bölümünde önce yüz yüze yürütülen, ancak küresel salgın nedeniyle AUÖ kapsamında “Uzaktan Eğitim ilkeleriyle” yürütülen “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” ile “Perspektif” derslerinin uzaktan eğitim sürecinde öğrenme çıktılarının kazanımı ve öğrenci motivasyon düzeyinin incelendiği bu çalışmada, nitel ve nicel veri toplama araçları bir arada kullanılarak karma yöntem ile

desenlenmiştir. Çalışmanın desenini oluşturan açıklayıcı (explanatory) desen ile çalışma kapsamında toplanan nicel veriler, nitel verilerle desteklenmektedir (Yıldırım, A ve Şimşek, H. 2016. s.328).

Araştırma kapsamında ele alınan, ESTÜ İç mimarlık Lisans Programı içinde “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” ile “Perspektif” dersleri belirlenen öğrenme çıktılarının ilişkili olması ve birbirlerini desteklemesi nedeni ile eğitim yöntemlerinin belirlenmesi, materyallerinin hazırlanması ve yürütülmesinde aynı öğretim elemanının görev alması nedeniyle seçilmişlerdir. Böylece iki dersin, öğretici ve anlatım farkını ortadan kaldırarak tek değişkenin öğrenme çıktılarının kazanılması olması sağlanmaya çalışılmıştır.

İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersi kuramsal, diğer ders olarak Perspektif dersi de uygulamaya dayalı derslerin öğrenme çıktılarının kazanımları ve öğrenci motivasyon düzeylerinin belirlenmesi sonucu kuramsal ve uygulamalı dersler arasındaki farklılıklar ve benzerlikler belirlenmeye çalışılmıştır.

Araştırma kapsamında “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” ile “Perspektif” derslerini alan öğrencilerinin uzaktan eğitim sürecinde öğrenme çıktıları ve öğrenci motivasyon düzeyini öğrenmek amacıyla nicel veriler, öğrencilerden derinlemesine bilgi alıp süreç hakkındaki deneyimlerini öğrenmek amacıyla nitel veriler toplanmıştır. Ardından her iki veri grubundan elde edilen bulgular irdelenmiştir. Nicel ve nitel veri toplama süreçleri için gerekli izinler ESTÜ 30.06.2020 tarihli 3/10 sayılı Etik Kurul Kararı ile alınmıştır. Belirtilen yöntem kapsamında ve belirlenen amaçlar doğrultusunda araştırma yöntemi aşağıdaki gibi gruplandırılmıştır. Nicel verilerin toplandığı araştırma grubu ve nitel verinin toplandığı araştırma grubu olarak iki aşamada incelenmiştir.

4.1. Nicel Verinin Toplandığı Araştırma Grubu

Bu araştırmanın evreni ESTÜ Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde öğrenim gören ve 2019-2020 Bahar Döneminde “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersini alan öğrencilerden oluşmaktadır. AUÖ kapsamında uzaktan eğitim ilkeleriyle yapılandırılan eğitim sürecine geçilmeden önceki süreçte dersi alan 66 öğrenci bulunmaktaydı. Ancak, uzaktan eğitim sürecine geçiş ile birlikte derse dört öğrenci katılım göstermemeyi seçmiş ve kayıt dondurmuştur. Sonuç olarak, araştırma kapsamında dersi alan 62 öğrencinin hepsine internet tabanlı anket formu gönderilmiştir.

Bir diğer katılımcı grubu ise 2019-2020 Bahar Döneminde “Perspektif” dersini alan öğrencilerden oluşmaktadır. AUÖ kapsamında Uzaktan eğitim ilkeleriyle yapılandırılan eğitim sürecine geçilmeden önceki süreçte dersi alan 78 öğrenci bulunmaktaydı. Yüz yüze eğitim sürecinde altı öğrenci katılım göstermemiştir. Ancak, uzaktan eğitim sürecine geçiş ile birlikte derse iki öğrenci katılım göstermemeyi tercih etmiş ve kayıt dondurmuştur. Sonuç olarak, dersi alan 72 öğrencinin hepsine online anket formu gönderilmiştir.

4.2. Nicel Veri Toplama Aracı

Anket formunda yer alan sorular oluşturulurken alanyazın taraması yapılmış, benzer çalışmalar ve uygulamalar incelenmiştir. Yapılmış benzer örneklerden Ryan tarafından geliştirilen İçsel Motivasyon Envanteri (Intrinsic Motivation Inventory, IMI) incelendiğinde ilgi/zevk, çaba, değer/değersizlik, yetenek algısı, stres ve baskı duygusu, seçim algısı gibi alt başlıklar olduğu görülmüştür (Markland, D. ve Hardy L. 2013. s. 22). Anket içerisinde altı alt başlık yer almaktadır. Bunlar keyif alma, öğrencilerin kendilerini yeterli görme durumlarını, seçme/ seçim hakkı hissedip hissetmediklerini, baskı

hissedip hissetmediklerini, belirlenen dersin ders öğrenme çıktılarını kazanım durumlarını ve süreç içerisinde yürütülen uzaktan eğitim yöntemi hakkındaki görüşlerini almaya yönelik oluşturulmuştur. Bu doğrultuda, araştırmaya katılan öğrencilerin motivasyon düzeylerinin, öğrenme çıktılarının kazanımları ölçülmesi ve uzaktan eğitim sürecindeki eğitim yöntemleri hakkında veri toplamak için anket çalışması uygulanmıştır.

Oluşturulan anket 5’li likert olup, birden beşe doğru sıralanmaktadır. Verilen cevapların puan aralıkları aşağıda verilmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Puan Aralığı.

4.20-5.00	Çok doğru
3.40-4.19	Doğru
2.60-3.39	Biraz doğru
1.80-2.59	Doğru değil
1.00- 1.79	Hiç doğru değil olarak değerlendirilmektedir.

4.3. Nitel Verinin Toplandığı Çalışma Grubu

Nitel verilerin toplanmasında amaçlı örneklem yöntemlerinden kolay ulaşılabılır durum örnekleme (convenience sampling) ile çalışma grubu belirlenmiştir. Araştırma kolay ulaşılabılır durum örnekleme kullanılmasıyla araştırmaya hız ve pratiklik kazandırılmıştır (Yıldırım, A ve Şimşek, H. 2016. s.123). Ölçüt olarak, gönüllü olup kendini ifade etme potansiyeli yüksek olduğu düşünülen “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersinin öğrencilerine gönüllülük temellerine dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Aynı çalışma “Perspektif” dersinin öğrencilerine gönüllülük temellerine dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır.

4.4. Nitel Veri Toplama Aracı

Araştırma kapsamında yarı yapılandırılmış görüşmeler, gönüllü olan öğrencilerden toplam 10 öğrenciyle çevrimiçi platformlar üzerinden

gerçekleştirilmiştir. Çevrimiçi platform olarak Zoom programı kullanılarak gönüllü olan öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yürütülmüştür. Bu görüşmeler her öğrenciyle birebir yürütülmüştür. Burada amaç öğrencilerin birbirinden etkilenmemesidir. Oturuma katılan 10 öğrenciye bilgilendirme formu paylaşarak gönüllü olduklarını beyan etmeleri talep edilmiştir. Ardından öğrenciler bekleme odasına alınarak kendilerinin belirlediği sırayla yarı yapılandırılmış görüşmeye davet edilmiştir.

5. BULGULAR

Araştırma kapsamında “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersini alan 62 öğrenciden 47 öğrenci ve “Perspektif” dersini alan 72 öğrenciden 43 öğrenci dönüş sağlamış ve nicel veriler toplanmıştır. Kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” ve uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersi için toplanan nicel veriler SPSS programında betimsel istatistik (minimum, maksimum, aritmetik ortalama, standart sapma) analizleri yapılarak elde edilmiştir.

Tablo 2’de görüldüğü gibi kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersi kapsamında toplanan veri grubunda aritmetik ortalama değerleri incelenmiştir. Çalışmanın amaçlarından biri olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersinin öğrenme çıktılarının kazanımıyla ilgili dört soru yönetilmiştir. Öğrenme çıktılarının kazanımıyla ilgili sorulara yanıtların aritmetik ortalaması 3,20 olarak belirlemiştir. Bu sayısal değer *biraz doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir.

Çalışmanın bir diğer amacı olarak öğrencilerin motivasyon düzeylerine bakılmıştır. Bu kapsamda, uzaktan eğitim sürecinde yürütülen İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersinden keyif alma düzeyleri 3,01’dir. Bu *biraz doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir. Katılımcıların kendilerini yeterli görme durumları 3,40 olarak belirlenmiştir. Bu değer *doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir. Seçim haklarıyla ilgili algılarını belirlemek amacıyla sorulan sorularına verilen yanıtların aritmetik ortalaması 3,80’dir. Bu değer *doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir. Hissettikleri baskıya ilişkin sorulan soruların

Tablo 2. İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersi verileri.

Betimsel İstatistik	Katılımcı sayısı	En düşük değer	En yüksek değer	Aritmetik ortalama	Aritmetik ortalama/ madde sayısı	Standart sapma
Öğrenme çıktılarının kazanımı	47	4,00	20,00	12,9149	3,20	3,67619
Keyif alma	47	9,00	37,00	24,1277	3,01	7,06989
Yeterli görme durumu	47	7,00	25,00	16,9787	3,40	4,29605
Algılanan seçim hakkı	47	8,00	15,00	11,3830	3,80	1,95107
Hissedilen baskı durumu	47	10,00	23,00	16,0851	3,20	2,22466
Dersin yürütülme yöntemi	47	12,00	35,00	24,9362	3,10	5,50259

aritmetik ortalaması 3,20'dir. Bu değerin karşılığı *biraz doğru* seçeneğidir. Uzaktan eğitim sürecinde yürütülen dersin öğretim yöntemleriyle ilgili verilen yanıtların aritmetik ortalaması ise 3,10 olarak belirlenmiştir. Bu değer *biraz doğru* seçeneğinin karşılığıdır.

Araştırma amaçlarından bir diğeri ise "İç Mekân ve Mobilya Tarihi II" dersinin uzaktan eğitim ile yürütülmesi sürecindeki öğrenci görüşlerinin belirlenmesidir. Araştırma kapsamında yürütülen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler çalışma kapsamında belirlenen amaçlar doğrultusunda sırasıyla değerlendirilmiştir. Nitel verilerden elde edilen veriler doğrultusunda altı tema belirlenmiştir. Bu temalar; uzaktan eğitim sürecinde kaynakların kullanımı, motivasyon, kuramsal dersin işlenmesi süreci, ders yürütümü araçları, motivasyonu etkileyen etmenler, uygulamalı dersin işlenmesi sürecidir. Verilere bakıldığı zaman ise, nitel verilerin nicel verileri destekler nitelikte olduğu görülmüştür.

5.1. Uzaktan Eğitim Sürecinde Kaynakların Kullanımı

İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersinin öğrenme çıktılarının kazanımlarıyla ilgili olarak katılımcı 6: "uzaktan eğitim sürecinde kaynakların daha çeşitli olması ve yeni kaynakları araştırmayı öğrenmiş olmak önemli oldu. Ders hakkında daha fazla bilgiye kendimiz ulaşıyoruz ve bu sayede daha çok öğrenebiliyoruz" diyerek dersin öğrenme çıktılarını kazanım sürecinden bahsetmektedir. Diğer bir katılımcı olan 5 ise: "çok fazla kaynağa ulaşabiliyor olmak, derslere online katılmak gevşememe ve konsantrasyonumu kaybetmeme neden oluyor" demiştir. Bu süreçte dersin öğrenme çıktılarının kazanımı hakkında yaşadığı zorluğu dile getirmiştir.

5.2. Motivasyon

Katılımcıların motivasyon düzeyleriyle ilişkili olarak toplanan nitel verilere bakıldığı zaman

katılımcı 6: "işlenen konuların özetlerinin ve videolarının online olarak paylaşılması derse olan motivasyonumu artırıyor" demiştir. Online olarak yayınlanan ders kayıtlarının ve kaynakların motivasyonu üzerinde etkili olduğunu belirtmiştir. Ancak, katılımcı 1 ise: "yüz yüze eğitim daha keyifliydi. Ders aralarında iletişim kurabiliyorduk ve anlayamadığımız noktaları arkadaşlarımla tartışabiliyorduk" diyerek uzaktan eğitim sürecindeki motivasyonun düşük olmasının nedenini belirtmiştir.

5.3. Kuramsal Dersin İşlenmesi Süreci

Dersin yürütülüş yöntemine ilişkin olarak katılımcı 4: "Görsel zekâm var. Bu yüzden farklı kaynaklardan videolar izlemeye ve görseller incelemeye daha çok zamanım olduğu için daha fazla öğrenebiliyorum. Çünkü yolda zaman kaybetmiyoruz." diyerek derste sunulan farklı öğrenme kanallarından faydalandığını ve olumlu etkilendiğini belirtmiştir. Katılımcı 5: "ödevler verilmesi iyi oluyor. Verilen konularda araştırma yapmak beni mutlu etti. Araştırma yapmayı öğreniyorum" demiştir. Ders kapsamında verilen ödevlerin öğrenme süreçlerine katkı sağladığını belirtmiştir. Katılımcı 3 ise: "ders kapsamında verilecek araştırma ödevleri konusunda tartışma toplantısı yapılabileceğini düşünüyorum" diyerek, seçme haklarının olduğunu hissetmek ve hissedilen baskı düzeylerini azaltmak için bir öneri getirmiştir. Katılımcı 2: "derste ara değerlendirmeler yapılabilir ya da her ders sonunda ufak sınav yapılabilir. Bu sayede derslere daha hazırlıklı gelmek için uğraşırız" önerisini getirmiştir.

Kuramsal ders olarak İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersi kapsamında toplanan nicel ve nitel veriler incelenmiştir. Aynı süreçte uygulamalı ders olan Perspektif dersinin katılımcılarından toplanan verilerde incelenmiştir (Tablo 3).

Tablo 3. Perspektif dersi verileri.

Betimsel İstatistik	Katılımcı sayısı	En düşük değer	En yüksek değer	Aritmetik ortalama	Aritmetik ortalama/ madde sayısı	Standart sapma
Öğrenme çıktılarının kazanımı	46	14,00	29,00	20,9348	3,50	3,88388
Keyif alma	46	10,00	40,00	24,8696	3,10	7,33821
Yeterli görme durumu	46	7,00	25,00	18,1957	3,60	4,28755
Algılanan seçim hakkı	46	7,00	15,00	11,0217	3,70	2,17551
Hissedilen baskı durumu	46	13,00	25,00	16,9783	3,40	2,26558
Dersin yürütülme yöntemi	46	15,00	36,00	24,4348	3,05	4,95155

Tablo 3’de görüldüğü gibi uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersi kapsamında toplanan veri grubunda aritmetik ortalama değerleri incelenmiştir. Çalışmanın amaçlarından biri olarak “Perspektif” dersinin öğrenme çıktılarının kazanımıyla ilgili beş soru yönetilmiştir. Bu sorular ders kapsamında belirlenen öğrenme çıktılarını kapsamaktadır. Dersin öğrenme çıktılarının kazanımı alt başlığının aritmetik ortalama değeri 3,50’dir. Bu değer *doğru* seçeneğinin karşılığıdır. Çalışmanın bir diğer amacı olarak öğrencilerin motivasyon düzeylerine bakılmıştır. Bu kapsamda, keyif alma başlığının aritmetik ortalaması 3,10’dur. Bu değer *biraz doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir. Katılımcıların kendilerini yeterli görme durumları 3,60 olarak belirlenmiştir. Bu değer *doğru* seçeneğinin karşılığıdır. Seçim haklarıyla ilgili algılarını belirlemek amacıyla oluşturulan alt başlığın aritmetik ortalaması 3,70’dir. Bu değer karşılığı *doğru* seçeneğidir. Hissettikleri baskıya ilişkin soruların aritmetik ortalaması 3,40’dir ve bu değer *doğru* seçeneğine karşılık gelmektedir. Uzaktan eğitim sürecinde yürütülen dersin öğretim yöntemleriyle ilgili verilen

yanıtların aritmetik ortalaması ise 3,05 olarak belirlenmiştir. Bu değer karşılığı *biraz doğru* seçeneğidir.

5.4. Ders Yürütüme Araçları

Araştırma amaçlarından bir diğeri “Perspektif” dersinin uzaktan eğitim ile yürütülmesi sürecindeki öğrenci görüşlerinin belirlenmesidir. Araştırma kapsamında yürütülen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler çalışma kapsamında belirlenen amaçlar doğrultusunda sırasıyla değerlendirilmiştir. Perspektif dersinin öğrenme çıktılarının kazanımlarıyla ilgili olarak katılımcı 1: “dersin başında föy verilmesi iyi oldu benim için. Ne istediğimi ve ne yapmam gerektiğini anlayabiliyordum. Okula gelmek için zaman kaybedip yorulmadığım için daha fazla çalışabildim.” diyerek dersin öğrenme çıktılarının kazanım sürecini yorumlamıştır. Katılımcı 2: “sorumluluk bilincim arttı. Farklı kaynaklarda kaybolsam da iyi oldu. Çok daha fazla şey öğrenebildiğimi görünce onları da araştırdım. Daha fazla öğrenebildim bence” demiştir. Katılımcı 6 ise: “paylaşılan föyleri anlamadığım

zaman sorun yaşadım. Mesela o haftanın föyünü anlamadıysam sanki o haftayı kaçıyorum gibi hissediyordum. O yüzden verimliydi ama yine de bilmiyorum” diyerek, dersin öğrenme çıktılarının kazanım sürecinden bahsetmiştir.

5.5. Motivasyonu Etkileyen Etmenler

Perspektif dersi katılımcılarının motivasyon düzeyleriyle ilgili toplanan nitel verilere bakıldığında; katılımcı 4: “çizim yapmaya başlayıp bitirdikten sonra mutlu oluyordum. Çünkü son ürünü görmek benim için güzel oluyordu” demiş ve kendisini motive eden durumu aktarmıştır. Katılımcı 2: “derslerde göz göze olmak hoşuma gidiyor. Böylece hocayı takip edebiliyorum” diyerek online platformlardan yürütülen derslerde de göz göze gelmenin etkileşimi arttırdığını belirtmiştir. Katılımcı 3: “kameralar kapalı olunca görünmez oluyorum sanki. Beni bu kötü hissettiriyor” diyerek motivasyonunu etkileyen etkenden bahsetmiştir. Katılımcı 5: “keyif almadım. Çekindiğim için ve dersi bölmek istemediğim iletişime geçemedim” demiştir. Katılımcı 4 ise: “Benim için etkisi olmadı. Stresim azaldı ama eğlencesi kaçtı” demiş ve süreç içerisinde hissettiği baskının azaldığını belirtmiştir.

5.6. Uygulamalı Dersin İşlenmesi Süreci

Dersin yürütülüş yöntemine ilişkin olarak katılımcı 3: “konunun anlatılması iyi oldu ama videolar çekilse daha iyi olabilirdi. Derste kaçırdığımız şeyleri videoları izleyerek tamamlayabilirdik. İnternette de var videolar ama hangisini takip etmem gerektiğini bilemedim” diyerek, uygulamalı derste konu anlatılmasının, tekniklerin gösterilmesini olumlu bulduğunu ancak kaçırdığı yerleri takip edebilmek için ek kaynaklara ihtiyaç duyduğunu vurgulamıştır. Katılımcı 2: “arkadaşlarımın yaptığı çizimleri göremedim. Görmek isterdim ben ne yaptım onlar ne yaptı gibi” demiş ve uzaktan eğitim sürecinde de yapılan çizimlerin paylaşılmasını

önermiştir. Katılımcı 6: “düzenli olarak Zoom görüşmeleri yapabiliriz mesela. Çizimlerimizde görüldükleri yanlışlar üzerinden konuşabilirdik” diyerek, ders kapsamında yaptığı çizimler üzerinden konuşmanın verimli olabileceğini belirtmiştir.

Perspektif dersi kapsamında toplanan nitel verilerin nicel verileri desteklediği görülmüştür. Ancak, kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersinin ve uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersinin verileri incelendiğinde önemli görülen değerlere ulaşılmıştır. İç Mekân ve Mobilya Tarihi II dersinin öğrenme çıktılarının kazanımlarına ilişkin aritmetik ortalama değerine bakıldığında biraz doğru seçeneğine karşılık geldiği tespit edilmiştir. Diğer taraftan, Perspektif dersinin öğrenme çıktılarının kazanım düzeylerine bakıldığı zaman doğru seçeneğine karşılık geldiği görülmüştür. Bu durum, öğrenenlerin uzaktan eğitim sürecinde yürütülen kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” öğrenme çıktılarının daha az düzeyde kazanıldığı; ancak uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersinin öğrenme çıktılarının daha yüksek düzeyde kazanıldığı belirtilmiştir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Araştırma kapsamında uzaktan eğitim ilkeleriyle yürütülen kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” ve uygulamalı ders olarak “Perspektif” derslerinin öğrenme çıktılarının kazanımı ve öğrenci motivasyonlarının düzeylerinin belirlenmesi amacıyla toplanan nitel verilerin nicel verileri destekler nitelikte olduğu görülmüştür. Yüz yüze başlayan eğitim döneminin küresel salgın nedeniyle internet tabanlı uzaktan eğitim modeline geçilmesiyle birlikte kuramsal ve uygulamalı dersler internet tabanlı uzaktan eğitim platformlarına taşınmış ve farklı eğitim modelleriyle yürütülmüştür.

Kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya

Tarihi II” dersi kapsamında toplanan verilere bakıldığı zaman öğrenenlerin dersin öğrenme çıktılarının kazanımlarına ilişkin yanıtları ortalama düzeydedir. Çıkan sonuç, öğrenenlerin belirttiği gibi internet tabanlı uzaktan eğitime geçilmesiyle birlikte kendilerinin daha önce deneyimlemediği biçimde araştırma yapmaya teşvik edilmesi ve doğru kaynaklara ulaşmakta yaşadıkları zorluklarla ilişkilidir. Öğrenenler, öğrenme çıktılarının kazandıklarını ortalama düzeyde kazandıklarını düşünmektedir. Bu doğrultuda, ders kapsamında anlatılan dönemleri, iç mekân ile mobilya tasarım ilke ve ölçütleriyle birlikte tanımlayabilmektedirler. Ancak, dersin yürütülme sürecinde verilen bilgiler dışında araştırma yapma konusunda yaşanan sıkıntılara rağmen öğrenenlerin dersin öğrenme çıktılarının kazanım düzeylerinin ortalama düzeyde çıkması öğrenenlerin motivasyon düzeylerini olumlu yönde etkilemektedir. Ancak, öğrenme çıktılarının kazanımlarının arttırılması ve bununla ilişkili olarak öğrencilerin motivasyon düzeylerinin arttırılması için öğrenenlerin zayıf olduğu araştırma yapma konusunda yaşadıkları zorlukların çözülmesi faydalı olacaktır. Bu durumda, iç mimarlık eğitiminin yapılandırılması sürecinde yüz yüze derslerde ve uzaktan eğitimle yürütülen derslerde öğrenenlerin araştırma yapmaya teşvik edilmesi ve doğru kaynaklara ulaşım tekniklerinin aktarılması gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersi kapsamında toplanan verilere bakıldığı zaman öğrencilerin dersin öğrenme çıktılarının kazanımlarına ilişkin tutumlarının yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrenenlerin perspektif çizim yöntemlerinin ilkelerini kullanabildikleri, mekân çizimlerini yapabildikleri, tasarımlarını görselleştirebildikleri ve üç boyutlu görsel iletişim dilini oluşturan çizim teknikleriyle obje ile mekân arasında ilişki kurabildiği görülmüştür.

Dersin öğrenme çıktılarını büyük oranda kazandıklarını düşünmeleri, uzaktan eğitim süreciyle birlikte daha fazla kaynağa ulaşabiliyor olmalarını ve sorumluluk bilinçlerinin arttığı belirtildiği için yeterli düzeyde görmeleri üzerinde etkilidir. Bu doğrultuda, iç mimarlık eğitiminin yapılandırılması sürecinde görerek ve yaparak öğrenme temelli olan uygulamalı derslerde farklı kaynakların sunulmasının ve sorumluluk bilincinin arttırılmasının dersin öğrenme çıktılarını destekleyeceği görülmüştür. Dersin öğrenme çıktılarının kazanımının artması öğrenenlerin derse karşı motivasyonlarının da artmasına yardımcı olacaktır.

Öğrenenlerin kuramsal ders olarak “İç Mekân ve Mobilya Tarihi II” dersinin motivasyon düzeylerine ilişkin verilere bakıldığında motivasyon düzeylerinin alt başlıklarından olan dersten keyif alma durumunun iyileştirilmesi gerekmektedir. Bu durum yüz yüze eğitim ile başlayan dersin acil olarak uzaktan eğitime dönüştürülmesi öğrenenlerin sınıf içinde kurdukları etkileşimi internet ortamına taşıyamamalarıyla ilişkili olmakla birlikte akran öğrenmesini destekleyecek çevrimiçi ortamların arttırılması öğrenenlerin keyif alma düzeylerini arttıracığı düşünülmüştür. Uygulamalı ders olarak “Perspektif” dersi kapsamında öğrenenlerin motivasyonlarına ilişkin verilere bakıldığında keyif alma düzeylerinin ortalama bir değere sahip olduğu görülmüştür. Planlanan çalışma bittiğinde ortaya çıkan ürünü görmek öğrenenlere keyif verse de yüz yüze eğitimde sınıf içerisinde kurdukları etkileşim eksikliğinin etkili olmaktadır. Bu durum, uzaktan eğitim sürecinde de sınıf içi etkileşimi arttırmanın önemli olduğunu göstermektedir.

Kuramsal dersin yürütülüş yöntemine ilişkin yaklaşımlarına bakıldığı zaman ortalama değere sahip olduğu görülmüştür. Ancak, eğitim modelinin kısa süre içerisinde uzaktan eğitim modeline dönüştürülmeye çalışılması süreci de

göz önüne alındığı zaman çıkan sonucun umut verici olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, öğrenenlerin kendi öğrenme stillerine göre bir yol izledikleri görülmüş, fakat araştırma yapmayı yeni öğrendiklerini için zorlanmışlardır. Bu durumun daha iyiye gitmesi için öğrencilerin üniversiteye başlamadan ya da başladıktan sonra internet ortamında doğru kaynaklara erişim sağlama ve elde edilen bilgileri sınıflandırma gibi konularda eğitim verilmesi önerilebilir. Coggins bu durumu uzaktan eğitim sürecinde oryantasyon programı yapılarak öğrencilerin nasıl öğrenmeleri gerektiğinin öğretilmesini önermektedir (Coggins,C.C. 1998. s.34).

Uzaktan eğitim sürecinin iç mimarlık eğitiminde öğrenenlerin alana özgü araştırma yapma, farklı kaynaklara erişim sağlayarak bilgi edinme, ulusal ve uluslararası platformlardaki iç mimarlık mesleğine ilişkin bilgileri kazanma gibi kazanımlar olduğu görülmüştür ancak öğrenenlerin eğitimlerini sürdürdükleri mekânların fiziksel olanakları ve uygulamaları buldukları yerde yapmaları gerekliliği, çıkan sonucu doğrudan etkilemiştir. Öğrenenlerin dersliklerde sahip oldukları olanakları, buldukları mekânlarda sahip olmaması uzaktan eğitim sürecinin zorlukları olarak karşımıza çıkmaktadır.

Uygulamalı derslerin usta-çırak ilişkisi içerisinde görerek ve yaparak öğrenilen bir yöntemle sahip olması (Zorlu vd., 2012. 43), uygulamalı dersler için uzaktan eğitim modelinde en önemli zorluktur. Yaparak ve görerek öğrenme sisteminin uzaktan eğitim sürecindeki eksikliği öğrenenleri etkilediği görülmüştür. Bu durumda, uzaktan eğitim sürecinde uygulamalı derslerde kullanılan platformların öğrencilerin derse aktif katılımlarını destekler nitelikte olması gerekmektedir. Öğrencilere yaparak ve görerek öğrenme ortamı sağlanması iç mimarlık eğitiminde yer alan uygulamalı derslerin uzaktan eğitim sürecine destek olacaktır.

Çalışma kapsamında uygulamalı dersin öğrenme çıktılarının kazanımına ilişkin tutumun daha yüksek olması vurgulanması gereklidir. Bu durum, uygulamalı derslerin görerek ve yaparak öğrenmeyi destekler niteliğinin uzaktan eğitim sürecinde de çizim tekniğinin video paylaşımları, föylerde yer alan çizimlerin uzaktan eğitimde de uygulanması öğrenme çıktılarının kazanımlarını olumlu yönde etkilemiştir.

Pandemi süreci öncesinde farklı alanlardaki kuramsal derslerin uzaktan eğitim sisteminde kullanılması salgın sürecinde yol gösterici olmuş; ancak, uygulamalı dersler için zorluklar gündeme gelmiştir (Kahraman, M. E. 2020. s.48). Bu zorlukların çözümü için öğrenenlerin çizim tekniklerini öğrenme ve uygulama sürecinde kendi sorumluluklarının bilinciyle kendi kendilerine yaparak öğrenmeleri önemlidir. Uzaktan eğitim modelinin uygulanmasıyla birlikte öğrenenlerin kendilerine uygun eğitim stilini benimsemeleri ve daha verimli kullanabilmelerine olanak sağlamıştır.

Sonuç olarak, uzaktan eğitim her ne kadar öğrenenlere yabancı gelse ve zorlukları olsa da, öğrenenler uzaktan eğitimden memnun olmaya başlamıştır (Şekerci, Y ve diğerleri, 2021, s. 67). Toffler'ın belirttiği gibi endüstri devriminden sonra değişen dünya düzenine her meslek dalı gibi eğitim de uyum sağlamalıdır (Toffler, A. 2006.s.380). Bu doğrultuda, iç mimarlık lisans programlarında internet tabanlı uzaktan eğitim modelinin özellikle kuramsal derslerde olumlu sonuç vereceği ortaya çıkmıştır. Ancak uygulamalı derslerde kaynak paylaşımlarının farklı platformlar aracılığıyla sağlanması, öğrenen-öğreten etkileşiminin artırılması, akran öğrenmesinin artırılması, bilgi paylaşımının yanında uygulamaların yapılması sürecinde görerek ve yaparak öğrenmeyi destekleyecek nitelikte kurgulanması gerekliliği ortaya çıkmıştır.

KAYNAKLAR

- AL-ayash, A ve Hussein, M. F. (2020). Distance Education Technology Tools In Interior Design During COVID-19 pandemic (UOP&UOG students as a case study), *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17 (7), 13184-13202.
- Chickering, A.W. ve Gamson, Z.F. (1987). Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education. *AAHE Bulletin*, 3(1), 2-6.
- Coggins, C. C., (1988). Preferred Learning Styles And Their Impact On Completion Of External Degree Programs. *American Journal of Distance Education*, 2 (1), 25-37.
- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G. ve Ryan, R. M. (1991). *Educational Psychologist*. 26(3-4), 325-346.
- Ergün, M. (2015). Eğitim felsefesi. Ankara: Pegem Yayınları. ISBN 978-605-4282-08-1.
- Ekici, G. (2003). Uzaktan Eğitim Ortamlarının Seçiminde Öğrencilerin Öğrenme Stilllerinin Önemi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 24, 48-55.
- Kahraman, M. E. (2020). Covid-19 Salgınının Uygulamalı Derslere Etkisi ve Bu Derslerin Uzaktan Eğitimle Yürütülmesi: Temel Tasarım Dersi Örneği. *İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*. 6(1), 44-56.
- Keegan, D. (1990). *Foundations of Distance Education*. London and New York: Routledge.
- Keyser, M. W. (2000). Active Learning and Cooperative Learning: Understanding the Difference and Using Both Styles Effectively, *Research Strategies*, 17(1), 35-44.
- Kırık, A. (2014). Uzaktan Eğitimin Tarihsel Gelişimi ve Türkiye'deki Durumu. *Marmara Üniversitesi İletişim Dergisi*. Sayı: 21, 73-94.
- Markland, D. ve Hardy, L. (1997) On the Factorial And Construct Validity Of The Intrinsic Motivation Inventory: Conceptual And Operational Concerns, *Research Quarterly For Exercise and Sport*.68(1), 20-32, DOI: 10.1080/02701367.1997.10608863.
- Odabaş, H. (2004). "İnternet Tabanlı Uzaktan Öğrenim Modelinin Bilgi Hizmetlerine Yönelik Yüksek Öğretim Programlarında Kullanımı". *Kütüphaneciliğin Destanı Uluslararası Sempozyumu*.21-24 Ekim 2004, Ankara.
- Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2000). Intrinsic And Extrinsic Motivations: Classic Definitions And New Directions, *Contemporary Educational Psychology*. 25, 54-67.
- Sakarya, K. (2019). İç Mimarlık Eğitimine Yönelik Uzaktan Eğitim Modeli Önerileri, *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 28(2), 388-401.
- Şekerci, Y., Mutlu Danacı, H. ve Kaynakçı Elinç, Z. (2021). Uzaktan Eğitimin Uygulamalı Derslerde Sürdürülebilirliği: Mimarlık Bölümleri Örneği. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 12 (1), 54-68.
- Toffler A. and Toffler H. (2006). Zenginlik devrimi, (Çev. Selim Yeniçeri). İstanbul: Koridor Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yüzer, V. (2013). *Uzaktan Öğrenmede Etkileşimlilik: Ortaya Çıkışı, Kullanılan Teknolojiler Ve Bilgi Akışı*. Ankara: Kültür Ajans Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Http-1: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/interactive-timeline> (Erişim tarihi: 09.04.2021)
- Http-2: <https://covid19.yok.gov.tr/alinan-kararlar> (Erişim tarihi: 09.04.2021)
- Http-3: <https://portal.yokak.gov.tr/makale/pandemi-doneminde-uzaktan-egitim/> (Erişim tarihi: 10.04.2021)
- Http-4: <https://yokdersleri.yok.gov.tr/#ders> (Erişim tarihi: 10.04.2021)
- Http-5: <http://estuzem.eskisehir.edu.tr/tr/163/Tanitim.html> (Erişim tarihi: 10.04.2021)
- Http-6: <https://eskisehir.edu.tr/universitemiz/covid-19/uzaktan-ogretim-faaliyetleri> (Erişim tarihi: 09.04.2021)

REZERVE BOYA VE BASKI TEKNİKLERİ İLE ÜRETİLEN İNDİGO BOYALI AFRIKA TEKSTİLLERİ

Arş. Gör. Ülker Tatlıdil*
Prof. Leyla Öğüt**

Özet: Mavi renk veren doğal kaynaklar tarih boyunca çeşitli topluluklar tarafından tekstillerin renklendirmesinde kullanılmıştır. Sentetik boyar maddelerin gelişmesi ve yaygınlaşmasından önce Afrika toplulukları da tekstilleri maviye boyamak amacıyla farklı indigo kaynaklarına başvurmuşlardır. Bu çalışmada doğal indigo boyanın kaynağına bakılmaksızın rezerve tekniği ile mavi renge boyanmış Afrika tekstilleri incelenmiş ve bu tekstillerin hangi rezerve teknikleriyle, hangi bölgelerde üretildikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmada Afrika'da üretilen indigo boyalı rezerve tekstillerin ayrıntılı bir sunumu ve sınıflandırması yapılarak alanyazında bu konudaki eksikliklerin giderilmesi amaçlanmıştır.

İndigo boyalar ile renklendirilen tekstillerin çoğunda rezerve boyama tekniklerinin kullanıldığı görülmektedir. Bunlar fiziksel rezerveden kimyasal rezerveye kadar çeşitli şekillerde farklı topluluklarda uygulanmaktadır. Elde edilen bulgulara göre; rezerve tekniği Afrika'da yaygın olarak görülen geleneksel bir tekstil boyama tekniğidir ancak indigo ile rezerve boyama tekniği yoğun olarak Batı Afrika ülkelerinde uygulanmaktadır. Ulaşılan kaynaklarda Batı Afrika haricinde rezerve tekniği ile indigo boyama yapıldığına dair veriler bulunsa da bu uygulamaların geleneksel uygulamalar değil daha çok turizm amacıyla, sentetik boyalarla gerçekleştirilen üretimler olduğu, tekstillerde genellikle üç çeşit indigo kaynağının kullanıldığı ve bazen asıl tekniği gizlemek amacıyla farklı rezerve tekniklerinin görünüşünün taklit edildiği bilgilerine rastlanmıştır. Bu bağlamda Afrika'da zengin çeşitliliğe sahip indigo rezerve boyamaların tekniklerini tespit etmenin hem teorik hem de uygulamalı çalışmayı gerektirdiğini ifade etmek mümkün olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Afrika Tekstilleri, Rezerve Boyama, Rezerve Baskı, İndigo Boyama, Bağlama Boyama.

Geliş Tarihi: 27.04.2021

Kabul Tarihi: 18.11.2021

Makale Türü: Derleme Makalesi

*İstanbul Bilgi Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, ulker.tatlidil@bilgi.edu.tr, ORCID: 0001-9152-6419

**Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, leyla.yildirim@deu.edu.tr, ORCID: 0003-3582-4408

INDIGO DYED AFRICAN TEXTILES PRODUCED WITH RESIST DYEING AND PRINTING TECHNIQUES

Res. Asst. Ülker Tatlıdil*
Prof. Leyla Öğüt**

Abstract: Natural resources that give blue color have been used to color textiles by various communities throughout history. Before the development and widespread use of synthetic dyestuffs, various African communities, as well as the other communities, have used different indigo resources to dye their textiles blue. In this study, regardless of the source of the natural indigo dye, African textiles dyed in blue with the resist technique were examined and it was tried to reveal which reserve techniques and in which regions these textiles were produced. In the study, it is aimed to eliminate the deficiencies in the literature by making a detailed presentation and classification of indigo dyed resist textiles produced in Africa. It can be seen that resist dyeing techniques are used in most of the textiles colored with indigo dyes. These are made in a wide range of techniques from physical resist to chemical resist in various communities.

According to the findings; resist dyeing technique is a traditional textile dyeing option that is widely applied in Africa, but resist dyeing with indigo is practiced mostly in West African countries. Although there are data regarding the indigo dyeing with resist technique is done in various regions of Africa besides West Africa, it is seen that these are not traditional dyeing applications but rather produced with synthetic dyes for tourism purposes. It is observed that three types of natural indigo sources are used in textiles colored with natural indigo. In addition, there are examples where the appearance of a particular resist types imitated with different resist techniques in order to conceal the original technique. Therefore, determining the type of resist technique done by using indigo, which has a rich variety in Africa, requires both theoretical and applied work in this field.

Keywords: African Textiles, Resist Dyeing, Resist Printing, Indigo Dyeing, Tie-dye.

Received Date: 27.04.2021

Accepted Date: 18.11.2021

Article Types: Review Article

*İstanbul Bilgi University, School of Applied Sciences , Textile and Fashion Design Department, ulker.tatlidil@bilgi.edu.tr, ORCID: 0001-9152-6419

**Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Textile and Fashion Design Department, leyla.yildirim@deu.edu.tr, ORCID: 0003-3582-4408

1. GİRİŞ

Rezerve tekniği ile desenlendirmenin, en eski boya ve baskı yöntemlerinden biri olduğu düşünülmektedir. Kaynaklar geniş bir coğrafi dağılıma sahip olan rezerve boyamanın Asya ve Afrika kıtalarında antik dönemlerden beri yaygın olarak kullanıldığını göstermektedir. Şimdiye değin keşfedilen en eski rezerve boyalı tekstil parçası bir keten olup bu parça dördüncü yüzyılda Mısır'da bulunmuştur (Catalano-Knaack, 2011). Yine bulunan örnekler rezerve boyamanın Japonya'da Nara döneminde (645-794) ve Hindistan'da uygulandığına işaret etmektedir (Catalano-Knaack, 2011). Bu bilgilerin yanı sıra rezerve boyama tekniğinin Çin'de 3. ve 4. yüzyıla kadar uzandığına dair bilgiler de bulunmaktadır. Rezerve tekniği ile üretilen bu tekstil parçalarının Çin'de bağlama boyama anlamına gelen ve ipliklerle düğümlenmiş bir boyama tekniği olan Xie tekniği ile yapıldığı bildirilmiştir (Wang and Zhao, 2017). Japonya'da birçok tekniği içinde barındıran rezerve boyama tekniği ise Japon dilinde bükme, sıkıştırmak anlamına gelen "Shibori" kelimesinden gelmektedir. Bu teknik, kumaş yüzeyini sıkıştırma, bükme, ilmikleme, katlama, pilileme, gibi rezerve boyama tekniklerinden biri ya da birkaçının bir arada kullanılmasıyla uygulanan üç boyutlu kumaş desenlendirme yöntemidir (Ercivan, 2017).

Antik dönemden beri çeşitli mağara duvarlarında görüldüğü üzere birçok kültür tekstillerini renklendirerek desenlendirmiştir. En basit şekli ile bağlama ile rezerve edildikten sonra boyanan kumaşların yanı sıra balmumu gibi kapatıcı maddeler yardımıyla rezerve edilip desenlendirilen kumaşlar da bulunmaktadır. Bağlama boyama ile rezerve metodunda elde edilen desenlere göre kapatıcı madde yardımıyla oluşturulan desenler daha net ve figüratif olabilmektedir. Daha gelişmiş bilgi ve beceri isteyen, klamp adı verilen desenli tahtalarla sıkıştırma yapmak, desenli şablonlarla ve baskı

kalıbı aracılığıyla rezerve maddesi uygulamak gibi yöntemler rezerve boyama ve baskı tekniğinin çeşitli coğrafyalarda zenginleştiğinin bir göstergesi olmuştur. Rezerve tekniğine Avustralya ve Pasifik Adaları hariç neredeyse tüm coğrafyalarda rastlanmaktadır (Oparinde, 2012). Rezerve tekniği oldukça geniş bir coğrafyaya yayılan bir teknik olarak her ülkede farklı renk kombinasyonları ve tasarımlar ile gelişim göstermiştir. Rezerve tekniği ile boyanmış tekstiller Avrupa dışında birçok kültürde bulunmuş, Avrupa'da rezerve boyama yöntemi ile tekstil desenlendirme ise 18. yüzyıla kadar yapılmamıştır (Catalano-Knaack, 2011). Rezerve tekniği, tekstillerin desenlendirilmesi için kumaşın boya almasının istenmediği bölgelerin bağlanarak, katlanarak, herhangi bir yardımcı malzemeyle sıkıştırılarak ya da kimyasal bir maddeyle kaplanarak korunup boyanmasını kapsamaktadır. Birçok tekniği içeren rezerve boyama farklı kültürlerde uygulandığı tekniklere göre çeşitli isimlerle zengin bir boyama dili oluşturmaktadır. Bu tekniklerin içinde en basit ve yaygın olarak kullanılan kumaşın bağlanarak boyanmasıdır. Bu tekniğin pek çok kültürde eski zamanlardan beri görülmesinden dolayı nerede keşfedildiği tam olarak bilinmemekle beraber bu konuda çeşitli görüşler ileri sürülmüştür. Hindistan'da "Bandhani" olarak bilinen bağlama boyama tekniğinin milattan öncesine dayandığı belirtilmektedir (Catalano-Knaack, 2011). Hindistan'da Bandhni ve Bandhej olarak da bilinen Hint bağlama boyama tekniği Bandhani, halen uygulanan en eski bağlama boyama tekniğidir ve tekniğin Hint-Malay dilindeki ismi Plangi'dir. Bu teknik, kumaş boyama işleminden önce birçok küçük noktanın iplikle bağlanarak noktalı bir tasarım oluşturulmasını içermektedir (Catalano-Knaack, 2011).

Sıklıkla kullanılan bir diğer rezerve boyama yöntemi ise tekstillerin balmumu ile rezerve edilip boyanmasıdır. Çeşitli kültürlerde örneklerine rastlanılan yöntem yaygın olarak

“Batik” olarak adlandırılrsa da tekniğin farklı şekillerde isimlendirildiği de görülmektedir. Batik teriminin “damlatmak” ve “damla” anlamına gelen Malay kelimesi “tik” ten türediği söylenmektedir (Oparinde, 2012). Bilinen en eski batıklar 5. ve 6. yüzyıla ait olup Mısır’da bulunmuştur ve bu tekstiller mavi arka plan üzerinde İncil sahnelerini gösteren beyaz desenlere sahip bir keten kumaş parçasını içermektedir (Oparinde, 2012). Batik, örneklerine pek çok uygarlıkta rastlanan bir desenlendirme tekniği olmasına rağmen en detaylı ve ustaca örnekleri Endonezya’ya ait gibi görünmektedir (Steelyana, 2012, s. 116-130).

Görüldüğü üzere rezerve boyama teknikleri birçok uygarlıkta tarih öncesi çağlardan beri kullanılmaktadır. Bu çalışmada ulusal ve uluslararası kaynak taramaları yapılarak Afrika’daki indigo boyar maddesi ile boyanmış tekstiller tespit edilmiş, kullanılan rezerve tekniklerine göre sınıflandırılması yapılmış ve bu tekstillerin Afrika’daki adlandırmalarına yer verilmiştir.

2. AFRIKA’DAKİ REZERVE BOYA VE BASKI TEKNİKLERİ

Afrika kıtasına ait sayısız tekstil türü oldukça çeşitli yöntemlerle desenlendirilmektedir. Afrika’daki bazı tekstillerin dokuma ile desenlendirildiği görülürken bazı tekstil türleri ise dokunduktan sonra boya ve baskı teknikleriyle desenlendirilmektedir. Boyama yoluyla desenlendirilen tekstiller Afrika tekstilleri içinde önemli bir yere sahiptir. Kültürel anlamlarla dolu tekstillerin boyama aracılığıyla sembollerle donatıldıkları görülebilmektedir. Bu tekstillere örnek olarak Batı Afrika Bölgesi’nde (Gana) Asante halkı tarafından üretilen, çeşitli semboller içeren ve el kalıp baskı tekniğiyle yapılan Adinkra tekstilleri gösterilebilir (Spring, 2012, s. 10). Rezerve tekniği ile tekstilleri desenlendirmenin Afrika kıtasının çeşitli bölgelerinde farklı biçimlerde ön plana çıktığı görülmektedir. Tekstiller dokuma öncesinde, iplik halindeyken

rezerve teknikleriyle desenlendirildikleri gibi yaygın olarak dokuma sonrasında bu tekniklerin kullanılmasıyla da desenlendirilebilmektedirler. Rezerve teknikleriyle desenlendirilmiş tekstiller görüntü olarak, rezerve yönteminin tersi olan, yani boyandıktan sonra istenen desene göre zemin renginin aşındırılmasıyla elde edilen tekstillerle benzerlik göstermekte ve bazen de karıştırılmaktadırlar. “Isishweswe” olarak adlandırılan bu tekstiller rezerve tekniği ile üretilen tekstillere benzeseler de indigo boyalı aşındırılmış tekstil örnekleridirler. Güney Afrika halkı Kral Moshoeshe’nin ve Basitho kültürünün etkisiyle bu baskılı indigo tekstiller için “Isishweshwe” sözcüğünü kullanmaktadır. Hem köleler ile çiftçilerin giyiminde hem de Doğu’dan ithal edilen kumaşlar arasında yer alan Isishweshwe’ler indigo mavisi veya kahverengine boyanan, aşındırma baskı tekniğiyle üretilmiş kumaşlar için kullanılan bir isimdir (Toit, 2010). Bunun dışında nehir çamuru ve kostik solüsyon karışımı ile aşındırma yapılarak üretilen desenli geleneksel tekstillerden “Bogolanfni” ismiyle bilinen çamur tekstiller de bu tür tekstillere örnek verilebilir. Ancak aşındırma baskı, rezerve baskı ile benzer bir görünümü yaratsa da bu çalışmanın dışında kalmaktadır.

Rezerve boyamanın özellikle Batı Afrika’da oldukça eski bir tarihe sahip olduğu görülmektedir. Dunsmore’un açıklamasına göre (1996) rezerve boyama Nijerya, Senegal, Sierra Leone ve Gambia gibi Batı Afrika’da çeşitli üretim merkezlerinde üretilen antik bir gelenektir (Oparinde, 2012). Rezerve boyama tekniklerinden bağlama boyama Afrika’da öncelikle Nijerya’daki Yoruba ile Senegal’deki Soninke ve Wolof halkları tarafından uygulanmıştır (Alheri, 2014). Rezerve boyama Batı Afrika haricinde Orta Afrika’nın Kamerun ve Kongo, Kuzey Afrika’nın Fas ve Güney Tunus, Doğu Afrika’nın Tanzanya bölgelerinde de gerçekleştirilmektedir (Plumer, 1971). Polakoff’un belirttiğine göre Smithsonian Ulusal

Doğal Tarih Müzesi'nde yer alan Kongo'ya ait rezerve boyalı tekstil örnekleri bulunmaktadır (1971).

Afrika kıtasında kullanılan en eski rezerve boyama yönteminin bağlama boyama olduğu ve diğer rezerve tekniklerinin özellikle 20. yüzyılın başından itibaren kullanılmaya başlandığı ifade edilmektedir (Solomon, 2015). Rezerve tekstillerin haricinde rezerve boyama ve baskı tekniklerinden yola çıkılarak üretilen fabrika üretimi tekstillerin kıta üzerinde yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir. Bu tekstillere örnek olarak Doğu Afrika'nın "Kanga" kumaşları, "Anakara" veya "Atamfa" gibi adlarla isimlendirilen balmumu kumaşları gösterilebilir. Afrika'da üretilen desenli kumaşlardan en yaygın olan balmumu tekstiller temelde Java-Endonezya kökenli olup Avrupalılar tarafından Afrika'da büyük bir kitle ile buluşturulmuş ve zaman içinde fabrika üretimi balmumu kumaşlar kıtanın sembolü olan tekstillerden biri haline gelmiştir (Akinwumi, 2008).

3. İNDİGO BOYALI REZERVE TEKSTİLLER

Birçok kültür, tekstilleri boyamak veya vücutlarında semboller yaratmak için indigo boya kullanarak boyama gelenekleri oluşturmuştur. İndigo boyanın kumaşlarda ilk olarak ne zaman kullanıldığını bilmek olanaksız olsa da en eski arkeolojik kanıtlar Mısır mezarlarında M.Ö. 2400'e tarihlenen mezar eşyaları arasında bulunan kalıntılardır (Catalano-Knaack, 2011). Başka bir kaynağa göre ise en eski indigo boyalı tekstil parçaları M.Ö. 3000 yıllarına aittir (Balfour-Paul, 2012). İndigo boyalı tekstillerin tarihi oldukça eskiye dayanmakla birlikte bu tekstiller Afrika'nın çeşitli bölgelerinin tarihinde önemli bir yer tutmaktadır. Güney Afrika'da Botsvana'nın merkezindeki arkeolojik alanlarda bulunan indigo boya topları bölgede üretilen bazı tekstillerin maviye boyanmış olabileceğini göstermektedir (Toit, 2010). İndigo boyama Batı Afrika'daki sayısız tekstil geleneğinin kökenini oluşturmakta, günümüzde

halen çoğu Afrika ülkesinin ekonomisinde önemli bir yer tutmaktadır (Triplett and Triplett, 2015). Batı ve Orta Afrika'da indigo örtüler ve diğer giysi çeşitleri günlük yaşamda yaygın olarak kullanılmışlardır. İndigo tekstiller öncelikli olarak Merkez Mali'nin güneyindeki Dogon, Soninke ve Maraka halkları ile ilişkilendirilmektedir. Günümüzde Dogon halkı hem günlük giyim hem de cenaze törenleri gibi çeşitli ritüeller için indigo tekstilleri giymeye devam etmektedir (Arnoldi, 2010). Mali'nin yerel toplulukları tarafından da indigo boyalı tekstillerin giyildiği bilinmektedir (Arnoldi, 2010). Sahra'nın Tuareg göçebelerinden Kamerun'un otlak krallıklarına kadar olan bölge için indigo tekstiller zenginlik, bolluk ve bereketi simgelemiştir (http 1). Hem düz biçimde renklendirilmiş hem de dikişle rezerve edilmiş indigo boyalı tekstiller oldukça değerli eşyalar olarak görülmüştür (Arnoldi, 2010). İndigo tekstillerin yanında zahmetli bir süreç olan ve ustalık gerektiren indigo boyama da Afrika halkları için önemli bir kültürel öge olmuştur. İndigo boyamanın boyar maddeyi elde etme ve işleme, ardından tekstilleri renklendirme süreçleri kadınlar ve erkekler tarafından paylaşılan iş bölümleri arasındadır. Nijerya'nın Yoruba ve Mali'nin Manding halkları gibi toplulukta indigo boyamacılığını yapanlar kadınlar olmuştur (http 1). Boyamayı öğrenmek Afrikalı kadınlar arasında önceki kuşaklardan aktarılan bir eylem olmuş ve kadınların genç yaşlardan itibaren boyama ile iç içe olması sağlanmıştır (Wahlman and Chuta, 1973). İndigo boyalı tekstiller genel olarak maviye boyanmış tekstilleri ifade etmek için kullanılsa da bu tekstiller ismini boyar madde olarak kullanılan indigo bitkisinden almaktadır. Mavi rengi Indigofera bitkisinin yanı sıra diğer çeşitli bitkilerden de elde etmek mümkündür. Afrika'nın tropikal iklimi en güçlü iki indigo kaynağı için uygundur. Philenoptera cyanescens (gara) ve Isatis tinctoria (woad-Avrupa'ya özgü, mavi rengini veren bitki-çivit) indigo mavisini

oluşturan bileşen kaynaklarından bazılarıdır. Yabani ve yetiştirilen Indigofera bitkisinden elde edilen indigo boya Batı Afrika'da yaygın olarak bulunmaktadır (Perani and Wolff). Tropik Afrika'nın çoğu bölgesinde yetişen Indigofera, bilim insanlarına göre Afrika'da 150 milyon yıldan daha da öncesinde ortaya çıkmıştır (Triplett and Triplett, 2015). "Gara" kelimesi ise indigo elde edilen boyar maddeyi ve boyar maddenin kaynağı olan bitkinin kendisini (Philenoptera cyanescens/Lonchocarpus cyanensis) ifade etmek için kullanılan bir sözcük olmuştur. Gara sözcüğü günümüzde daha geniş bir anlamda kullanılarak elle boyanmış tüm indigo tekstilleri ifade etmektedir (Wahlman and Chuta, 1973, s. 448). Batı Afrika boyalı kumaşlarına genel olarak Gara denilmekle birlikte, bu sözcük Yoruba indigosu (Philenoptera cyanescens) ile boyanmış kumaşları da ifade etmektedir (Catalano-Knaack, 2011). İndigo boyama özellikle Batı Afrika'da oldukça yaygın şekilde uygulanmaktadır. Halkların ekonomilerinde önemli rol oynayan indigo tekstiller, çeşitli şehirlerde boyama çukurlarında üretilmektedir. Boyamalar boyama çukurlarında gerçekleştirildiği gibi boya kaplarında da yapılabilmektedir. Tekstil ihracatının son derece organize olduğu Hausa'da ise, ortak boya ocaklarında çalışan erkek boyacılar antik Kano kentinin zenginliğinin temelini oluşturmaktadır (http 1). Hodge, 999'dan M.S. 1063'e kadar hüküm süren Bagauda'nın, Kano'ya varışından kısa bir süre sonra ünlü Kano boyama çukurlarını geliştirdiğini ve böylece Kano'nun yerel olarak dokunmuş kumaşları ihraç etmeden önce boyamanın mümkün olduğu ilk şehir olduğunu belirtir. Afrika'nın iki büyük etnik grubu olan Yoruba ve Hausa halkları için indigo boyama oldukça önemlidir. Jukun topluluklarının bulunduğu Sokoto, Zaria ve Kororafa krallıkları

gibi çeşitli kuzey bölgelerinin çukurda indigo (giysi) boyama tekniğini büyük olasılıkla Yoruba'dan aldığına inanılmaktadır (Solomon, 2015). 19. yüzyılın ortalarında indigo boyalı tekstillerin ticari üretimi Maraka ve Soninke topluluğu için doruğa ulaşmış, bu dönemde yüklü miktarlarda tekstil ihraç edilmiştir (Arnoldi, 2010).

İndigo boyama, sentetik boyar maddelerin gelişerek tekstil boyamada kullanılmaya başlandığı zamanlara kadar yaygın olarak uygulanmış ve çeşitli başka doğal boyar maddeler ile farklı yollarla bir arada kullanılmıştır. Bazı bölgelerde kadınlar kumaşları indigo ile mor-mavi parlak bir renge boyamışlardır (Arnoldi, 2010). Bazen de indigo boyalı tekstillerin kahverengi veren kola boyar maddesi¹ ile birlikte boyandığı görülmektedir (Polakoff, 1971). İndigo ve diğer doğal renklendiricilerle kumaşların yüzeylerinde desenler oluşturmak için, çamur da dahil olmak üzere çeşitli malzeme ve teknikler kullanılmıştır. Desen oluşturma yöntemi olarak rezerve tekniğinin kullanılmaya başlandığı dönemlerden itibaren indigo boyanın kullanıldığı ve indigo boyamanın da rezerve tekniği gibi oldukça yaygın bir uygulama olduğu görülmektedir. Afrika'daki en eski rezerve boyalı indigo tekstillerin örnekleri 11. ve 12. yüzyıllara dayanmaktadır (Triplett and Triplett, 2015). Kaydedilen en eski indigo boyalı rezerve tekstil örneği ise Mali'nin Dogon Krallığı'na ait olan, bağlama boyama tekniğiyle üretilmiş bir başlıktır (Donohue, 2015, s.14). Bu örnekler Mali'deki Tellem topluluğuna ait olan Bandiagara kayalıklarında mağara mezarları kazısında bulunmuştur (Wada, 2016). Afrika kıtasında indigo ile yapılan rezerve boyamaların özellikle Batı Afrika Bölgesi'nde yoğunlaştığı görülmektedir. Nijerya'nın Yoruba halkı tarafından yaygın olarak üretilen indigo

¹ Kola boyar maddesi Afrika'nın çeşitli bölgelerinde yaygın olarak doğal bir boyar madde olarak kullanılmaktadır. Önemli bir ticari mal olan kola boyar maddesi Batı Afrika'nın çeşitli bölgelerinde yaygın olarak yetişen "kola nutida" ağacından gelmektedir (http 2).

boyalı düz tekstillerin yanında (amure tekstiller) desenli indigo tekstiller de üretilmektedir. 1830'larda kurulan Nijerya'nın Batı Yoruba şehri Abeokuta; indigo kullanarak üretilen Adire isimli rezerve tekniğinin/tekstillerin çeşitli şekillerde uygulandığı bir bölgedir (Picton, 2010). Rezerve boyama tekniği Nijerya haricinde yoğun olarak Kamerun, Fildişi Kıyıları ve Sierra Leone gibi Batı Afrika ülkelerindeki halklar uygulanmasının yanısıra, Orta Afrika'da Kamerun ve Kongo, Kuzey Afrika'da Fas ve Tunus'ta da uygulanmaktadır (Gillow, 2016). Ancak çalışmada ulaşılan kaynaklara göre indigo boyalı rezerve tekstillerin Batı Afrika haricinde yalnızca Orta Afrika'da bulunan Kamerun'da üretildiği görülmektedir (Plumer, 1971). Rezerve tekniği kullanılarak desenlendirilen tekstiller Wells'in sınıflandırmasına göre fiziksel, mekanik ve kimyasal rezerve olarak üç temel grupta ele alınmaktadır (1997). Bu doğrultuda farklı kültürlerdeki rezerve tekniklerini bu sınıflandırmaya göre ele alan çalışmalara da rastlanmaktadır (Kurtuldu ve Yıldırım, 2019). Bu çalışmada ise doğal indigo kaynağına bakılmaksızın tüm indigo rezerve boyalı Afrika tekstilleri, Wells'in sınıflandırma yöntemi kullanılarak ele alınmıştır.

3.1. Fiziksel Rezerve Tekniği Uygulanmış Afrika İndigo Tekstilleri

Fiziksel rezerve yöntemi boyanacak materyalin çeşitli bölgelerinin malzemenin kendisiyle kapatılarak rezerve edilmesiyle gerçekleştirilir. Fiziksel rezerve olarak sınıflandırılacak düğümlene yöntemi malzemenin orijinal rengini korumak için yapılan, malzemeyi döndürerek kendisiyle bağlama metodudur. Yapılan bu araştırma kapsamında Afrika'da düğümlene yöntemiyle rezerve edilmiş tekstil örneklerine

rastlanmamıştır .²

3.2. Mekanik Rezerve Tekniği Uygulanmış Afrika İndigo Tekstilleri

Mekanik rezerve yönteminde boyama işlemi öncesinde boyanacak malzemenin çeşitli kısımları belirli yerlerden bağlanarak, el dikişi ya da makine dikişi ile rezerve yapılır. İndigo ile boyanan Afrika tekstillerinden bağlama boyama ve dikiş ile desenlendirilen örnekler bu sınıfa dahil edilebilir. Bazı bölgelerde tekstillerin boyanmasının yanında dokuma öncesi ipliklerin de rezerve boya yöntemi ile desenlendirildiği görülmektedir.

3.2.1. Bağlama boyama tekstiller

Bağlama boyama yöntemi ile indigo tekstillerin üretilmesi eskiden beri kullanılan bir yöntemdir. Kıtanın çeşitli yerlerinde uygulanan bu yöntemin, indigo boyamanın yoğun olarak uygulandığı Batı Afrika'da köklü bir geçmişe sahip olduğu görülmektedir.

Çözü İkatları

Genellikle elde iplik üretiminden sonra, dokuma öncesinde ipliklerin desene göre rezerve edilerek boyanmasını içeren bu teknik yoğun biçimde Batı Afrika'da uygulanmaktadır. Afrika'da kullanılan ikat türü çözgü ikattır ve bölgede atkı ikat, çift ikat ya da birleşik ikat gibi uygulamalara rastlanmamıştır (Triplett and Triplett, 2015). Hem Fildişi Kıyıları'nın Baule Halkları hem de Nijerya'nın Yoruba Halkları bazı çizgili kumaşlarında çözgü ikat tekniğini uygulamışlardır. Bu teknik Gana'nın bir bölümünde kullanılmıştır ve günümüzde Nijeryadaki Igarra Bölgesi'nin Kuzey Edo bölgesi kadınları tarafından uygulanmaktadır (Gillow, 2016). Uygulama için genellikle beyaz atkı iplikleri basitçe bağlanır ve indigoya batırılarak boyanır. Yorubalılar bu tekstilleri üretirken renklerin

² Bu çalışmanın araştırma sürecinde kumaşın kendi olanaklarıyla düğümlenerek yapılan rezerve tekniğine rastlanmadığından bu alanda uzman ve "The Art of African Textiles" kitabını yazan araştırmacı Duncan Clarke'in bir sosyal medya platformu aracılığıyla görüşüne başvurulmuştur.

kontrast oluşturması için farklı renkli çözümler iplikleri de kullanmışlardır. Fildişi Kıyıları'ndaki Tiebissou'lardan Dioula boyacıları da desenleri çözümler iplikleri üzerinde bağlama boyama yöntemiyle ile oluşturmaktadırlar. Sonuç olarak Dioula'luların elde ettikleri teksiller genellikle mavi beyaz şemasına bağlı kalsa da Yoruba'luların teksillerinden daha karmaşık olabilmektedir (Gillow, 2016). Boyama işlemi tamamlandığında boyanmış çözümler ipliği, çözümler yüzü desenli teksiller oluşturmak için düz renkli bir atkı ipliği ile dokunur (Gillow, 2016) (Görsel 1).



Görsel 1: İkat tekniği ile hazırlanmış bir erkek giysisi, 20. yüzyıl ortaları, Baule Halkı.

Her topluluğun, ikat tekniği ile farklı desenlere sahip teksiller oluşturduğu görülmektedir. Her bir kabile kendi diline uygun desen isimleri ve çeşitlerine sahiptir. Dioula kültüründeki "Benekli Sırtlan (Spotted Hyena)" ya da "Beçtavuğu (Guinea Fowl)" isimli desenler bu desenlendirmelere örnek verilebilir (Triplett and Triplett, 2015).

Adire Oniko Tekstiller

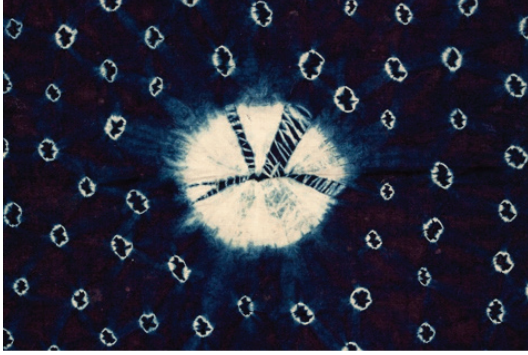
Afrika kıtasında desenli indigo kumaşların en bilinenlerini Adire teksiller oluşturmaktadır. Adire teksiller Nijeryadaki Yoruba kabilesinde ortaya çıkmış rezerve boyalı tekstilere verilen genel bir ismi ifade etmektedir. Bu rezerve boyalı kumaşlar çoğunlukla Nijerya'nın güneybatı bölgelerindeki Ibadan ve Abeokuta şehirlerinde üretilmektedir (Catalano-Knaack, 2011). Abeokuta yıllardır Güneybatı Nijeryadaki Adire

üretimini en aktif merkezi olmuştur (Areo and Kalilu, 2013). Yoruba halkının haricinde Kano, Zaria ve kuzey bölgesindeki çeşitli Hausa halkları da bağlama boyama yapmaktadır (Solomon, 2015).

Adire teksilleri öncelikle bağlama boyama yöntemiyle desenlendirilen indigo boyalı teksilleri tanımlamak için kullanılmıştır. Adire sözcüğünü oluşturan 'A' almak, 'di' bağlamak ve 're' boyamak anlamına gelmektedir (Renne, 2020) ve bu kelimeler rezerve boyama tekniklerinin popüler olduğu şehirlerde kullanılan Yoruba dili sözcükleridir (Areo and Kalilu, 2013a). Adire teksiller öncelikle bağlama boyama ve nişasta ile rezerve yapılmış indigo teksilleri ifade etse de sonraki dönemlerde çeşitli rezerve yöntemleriyle zenginleştirilmiş diğer teksilleri de ifade edecek şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Rezerve maddesi olarak nişasta (eleko) kullanılan teksiller adire eleko olarak isimlendirilmektedir. Adire sözcüğüne zamanla rafya ile bağlamak (oniko) veya dikişle rezerve etmek (alabere) gibi çeşitli 'bağlama ve boyama' tekniklerini tanımlayan sözcükler eklenmiştir.

Adire teksillerin bağlama boyama tekniği ile desenlendirilen türü olan Adire oniko teksiller, adire teksillerin mekanik sınıfına giren türleri olarak sınıflandırılabilir ve bu teksiller geleneksel olarak rafya ile bağlanarak çeşitli desenler üretilmektedir. Yine kumaşa küçük taşlar veya tohumlar bağlamak suretiyle küçük ve büyük daireler oluşturulabilmektedir (http 3). Nijeryada ince kumaşlardan üretilen adire oniko teksiller, küçük bağlamalar, dikişler ve desenlerle süslenirken kalın kumaşlardan üretilenler ise daha büyük desenlere sahip olmaktadır. Desenlerin kumaşın üzerinde düzenli aralıklarla oluşması için bağlamalar çoğunlukla sıralar halinde yapılmaktadır (Solomon, 2015). Adire oniko teksillerde yaygın olarak kullanılan desen kombinasyonları çeşitli şekillerde isimlendirilmiş ve bu isimlendirmeler bölgeden bölgeye ve zaman içinde değişiklik göstermiştir.

1960'larda İbadan'da yapılan; beş sıra büyük daire ve kumaşın geri kalanını dolduran küçük dairelerden oluşan olosupaeleso veya aylar ve meyveler olarak da bilinen desen yaygın olarak kullanılmaktadır (http 3)(Görsel 2).



Görsel 2: Aylar ve meyveler desenli adire oniko örneği, 1960, Nijerya.

3.2.2. Dikiş ile rezerve edilen tekstiller

Dikişle rezerve tekniği birçok coğrafyada uygulandığı gibi Afrika'da da oldukça yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu teknikte rafya veya sağlam bir iplik ile yapılmak istenen desene göre önceden belirlenmiş bir hat boyunca çeşitli şekillerde el dikişi yapılır. Daha sonra dikiş yapılan iplik çekilir ve kumaşta dikiş hattı boyunca büzgü oluşturulur. Ardından indigo boyama yapılır. Dikişler söküldükten sonra bu dikiş yapılan bölgeler beyaz olarak kalır. Dikiş ile rezerve için bir başka yöntem ise boyanacak kumaşın üzerine dikilen ipliğin büzülmeden bırakılmasıdır. Genellikle kalın, boya geçirmeyen ipliklerin veya iplik benzeri malzemelerin (rafya gibi) kullanıldığı bu yöntemde boyama işlemi sonrası iplikler söküldüğünde rezerve edilmiş kısımlar beyaz olarak kalmaktadır. Dikiş ile rezerve yöntemi kullanılarak desenlendirilen indigo tekstillerin yine Batı Afrika'da yoğun olarak uygulandığı görülmektedir. Adire alabere tekstiller bu yöntemle üretilen indigo boyalı tekstillere örnek olurken dikiş ile rezerve edilen bir başka tekstil türü ise Kamerun'un Bamileke Halklarına ait olan Ndop tekstillerdir.

Rezerve tekstillerin desenleri, desenlerin oluşturulması için kullanılan teknikler hakkında bilgi vermektedir. Rezerve uygulamasının tamamlanması sonrasında tekstili üretirken kullanılan rezerve yöntemini anlamak yalnızca desenlerin analiz edilmesi yoluyla mümkün olabilmektedir. Bu tekstillerin üreticileri bazı zamanlar kullanılan rezerve tekniğinin bilgisini gizlemek adına tekstilleri uygulanan rezerve tekniğinden başka bir teknikle üretilmiş gibi göstermektedirler. Bazı araştırmacılar bu tekstilleri "taklit tekstiller (cheater cloth)" olarak adlandırmaktadır (Triplett and Triplett, 2015) (Görsel 3).



Görsel 3. Kasava unu ile rezerve edilmiş fakat dikiş ve bağlama ile rezerve görüntüsü verilmiş "Cheater" tekstil örneği, Poos Koleksiyonu.

Adire Alabere Tekstiller

Adire alabere desenlerin iğne ve iplik ile oluşturulduğu rezerve yöntemini ifade eden Yoruba terimidir (Catalano-Knaack, 2011) (Görsel 4) ve teknik, makine ile oluşturulan dikişli tekstilleri de tanımlamak için kullanılmaktadır (http 3). Uygulanan yöntemde dikişler rafya ile yapılırsa bu uygulama Adire

oniko'nun bir biçimi olmaktadır. Genellikle el dikişi ile yapılan adire tekstiller kadınlar tarafından, dikiş makinesi ile yapılanlar ise erkekler tarafından üretilmektedir (http 3).



Görsel 4: Adire Alabere örneği, 1992, Ibadan.

Ndop Tekstilleri

Ndop tekstiller adı verilen tekstil türleri Kamerun'un çayırılık bölgesindeki Bamileke halkı tarafından üretilen indigo boyalı dikiş ile rezerve tekniği uygulanan tekstillerdir. Kamerun çayırılarının toplulukları için bu dar dokuma indigo tekstiller kraliyet tekstilleri olarak görülmüş (Joseph, 1978) ve Çayırılık bölge liderleri arasında hediye olarak alınıp verilen popüler ürünler olmuşlardır (http 4). Bu tekstiller Kamerun bölgesine ilk olarak Doğu Nijerya'nın Yukarı Benue River bölgesinden ithal edilmiştir. Ndop tekstillerin Kamerun'da yerel üretimine ilk olarak 1910'lu yıllarda başlanmıştır. Ndop Kabilesi genellikle indigo boyalı dikişle rezerve tekniği uygulasa da balmumu tekniğiyle yapılan uygulamalara da rastlanmaktadır (Triplett and Triplett, 2015)(Görsel 5).



Görsel 5: Kraliyet tekstilleri (Ndop), Yirminci yüzyıl, Kamerun.

3.3. Kimyasal Rezerve Tekniği Uygulanmış Afrika İndigo Tekstilleri

Kimyasal rezerve tekniğinde boyama öncesinde rezerve malzemeleri boyanacak tekstile el çizimi ile veya stencil şablonları ve baskı kalıpları gibi araçlar aracılığıyla uygulanmaktadır. Bu rezerve yönteminde yaygın olarak balmumu, mum, Kasava unu gibi malzemeler kullanılmaktadır.

3.3.1. Nişasta ile rezerve

Nişastayı rezerve malzemesi olarak kullanmak rezerve boyalı tekstiller oluşturmak için oldukça yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir. Bir nişasta türü olan Kasava unu, Afrika'nın belirli bölgelerinde yoğun olarak kullanılan bir rezerve malzemesidir. Macun rezerve olarak bilinen Kasava unu ile rezerve yöntemi 1900'lü yılların başlarında kullanılmaya başlanan ucuz ve kolay uygulanan bir yöntemdir (Catalano-Knaack, 2011). Nişasta macunu el çizimi ile kumaşa aktarılabilceği gibi baskı blokları ve stencil da bu macunun kumaşlara aktarılması için kullanılmaktadır. Nişasta ile rezerve yöntemi Batı Afrika'da Nijerya'nın Yoruba halkı tarafından indigo boyalı rezerve tekstiller üretmek için yoğun olarak kullanılmaktadır.

Adire Eleko tekstiller

Adire tekstillerin bir türü olan Adire eleko tekstiller Kasava nişastasının macun kıvamına getirilmesi ve stencil, baskı blokları veya

elle boyama gibi yöntemler aracılığıyla bu kapatıcı malzemenin tekstillere uygulanmasıyla oluşturulurlar. Nişastalı patın kumaşa uygulanması için kullanılan rezerve yöntemlerinden biri olan stencil ile rezerve yöntemi özel olarak “Adire Batani” ismiyle de adlandırılabilir. Bu yöntemde çinko stencil şablonları nişastalı rezerve malzemesi ile kumaşa desen oluşturmak amacıyla kullanılır (http 5). Nişasta ile rezerve işlemi için ideal yüzeyler sık dokulu kumaşlardır. Yumuşak ve daha gevşek dokuma yapısına sahip el dokuması kumaşlara göre ithal kumaşların bu özellikte olması tasarımların Kasava unu ile kumaşa aktarılmasını mümkün kılmıştır (Oparinde, 2012).

El ile boyama, Adire üretimi için tercih edilen yöntemlerden en zaman alıcı olanıdır ve el ile boyanan adire tekstiller adire oniko tasarımları gibi hızla değişen modanın konusu olamamıştır (http 3). Kadınlar tarafından yapılan desenlerin çizimlerinde farklı kalınlıklar elde etmek için tavuk tüyleri, palmye yaprağının orta kısmı ve kibrit çöpleri kullanılmaktadır. El çizimi ile yapılan desenlerin içleri genellikle çeşitli desenlerle doldurulacak şekilde karelere veya üçgenlere ayrılır (http 3). El çizimi adirelerde bazı yazıların, sloganların ve metinlerin kullanımı oldukça popülerdir (Solomon, 2015). Ibadan dun adı verilen ve Yoruba dilinde “Ibadan iyidir (Ibadan is good)” anlamına gelen metinler çeşitli tekstillerin tasarımlarında Ibadan’ın belediye binası ile birlikte resmedilir (http 3). Görsel 6’da en alt sıranın dördüncü karesinde bu stilize edilmiş belediye binası görülmektedir. Yazı içeren tekstiller arasında Ibadan Dun deseni Adire eleko desenlerinin içinde en karmaşık ve en detaylı olanıdır. Kumaş genellikle yedi karelik dört sıraya bölünür ve oluşturulan yirmi sekiz karenin her birinde farklı desen bulunur. Bu sebeple Ibadan Dun Adire uzmanlığının en yüksek mertebesini ve ayrıca Adire yapan kişinin ustalığını ifade etmektedir (Areo and Kalilu, 2013a).



Görsel 6: İndigo boyalı el çizimi Adire eleko örneği, 1960'lı yıllar, “Ibadan Dun”.

Ibadan’daki el çizimi indigo tekstillerin yerine Abeokuta’da tekstillerin desenlendirilmesinde yaygın olarak stencil kullanıldığı görülmektedir. Abeokuta’da stencil kullanılarak desenlendirilmiş indigo boyalı adirelere örnek olarak görsel 7’deki Ogun Pari adlı kumaş gösterilebilir. Nijerya iç savaşının bitmesine atıfta bulunan ve “Yoruba’da savaş bitti” anlamına gelen Ogun Pari (Spring, 2012) sözü bu tekstillerde yer alan özgün bir desen haline gelmiştir.



Görsel 7: Stencil ile oluşturulmuş Adire eleko örneği, “Ogun Pari”, 1970’li yıllar, Ibadan,

3.3.2. Balmumu ve mum ile rezerve

Balmumu ve mum ile rezerve yönteminde nişasta ile rezerve tekniğindeki uygulamalara benzer bir

boyama süreci gerçekleştirilir. Afrika'nın çeşitli bölgelerinde rezerve malzemesi olarak balmumu kullanılırken bazı bölgelerde mum kullanıldığı görülmektedir. Nişasta ile rezerve yöntemi daha geleneksel bir yöntem iken mum ile rezerve çoğu bölgede göreceli olarak yeni uygulanmaya başlanan bir yöntemdir.

Tekstillerde desen oluşturma amacıyla balmumu ve mumu rezerve malzemesi olarak kullanmanın pek çok türü bulunmaktadır. Afrika'da balmumu ile rezerve boyama denildiğinde akla gelen Endonezya'nın geleneksel batik tekstillerinin fabrika üretimi versiyonları olan Afrika balmumu tekstilleri anlaşılmaktadır (Akinwumi, 2008). Bu tekstiller önceleri Afrika'da veya Avrupadaki çeşitli fabrikalarda desinatörlerin el ile rezerve yaparak ürettikleri tekstillerken sonraları makine aracılığıyla makine ile rezerve tekniği aracılığıyla üretilmişlerdir. Balmumu rezerve yöntemi ile

üretilen bu tekstiller bir süre sonra yalnızca balmumu ismini koruyup batik görünümünü verecek şekilde diğer boya baskı teknikleri ile üretilmeye başlanmıştır (Acquaye, 2018).

Batı Afrika'da balmumunun rezerve malzemesi olarak yoğun biçimde kullanıldığı görülmektedir. Balmumunun rezerve maddesi olarak kullanıldığı teknikte mumun sıcak olmasından dolayı tjanging ve tjab adı verilen metal araçlar desen oluşturmak için kullanılmaktadır. Sivri uçlu sünger benzeri gereçler ve ahşap kalıplar aracılığıyla da mum ve balmumu ile rezerve yapılmaktadır. Bu bağlamda nişasta ile rezerve yapılarak üretilen adire eleko tekstilleri zaman içinde rezerve malzemesi olarak Kasava unu yerine mum kullanılarak üretilmeye başlanmıştır (http 3). Afrika'daki indigo boyalı tekstiller incelendiğinde bu tekstillerin uygulandıkları bölgelere ve tekniklere göre çeşitli adlar aldıkları görülmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Afrika İndigo Boyalı Rezerve Tekstiller.

Rezerve Teknikleri	Rezerve Malzemesi	Boyama Aşaması	Uygulandığı Bölge-Kumaş Adı
Fiziksel Rezerve	Kumaşın kendi olanağı ile Bağlama/Düğümleme ⁵	-	-
Mekanik Rezerve	İplik ile bağlama, Dikiş	İplik Kumaş	Yoruba-İkat Baule-İkat Nijerya-Adire Oniko Nijerya-Adire Alabare Sierra Leone-Özel isimsiz veya genel ismiyle Gara
Kimyasal Rezerve	Kasava unu, Balmumu, Mum	Kumaş Kumaş	Nijerya-Adire Eleko Kamerun-Ndop Tekstiller

⁵ Rezerve tekniklerinin sınıflandırılması için Wells'in ortaya attığı; fiziksel, mekanik ve kimyasal rezerve sınıflandırması kullanılmıştır. Yine bu sınıflandırmaya göre kumaşı kendisiyle düğümleme yöntemi fiziksel rezerve sınıfına dahil edilirken iplik ile bağlama yöntemi kimi zaman fiziksel rezerve kimi zaman ise mekanik rezerve sınıfına dahil edilmektedir (bkz. Kurtuldu ve Yıldırım, 2019).

Kıta üzerinde üretilen rezerve tekstillerin üretim teknikleri ve sınıflandırmaları zaman içinde yeni malzemeler ve yöntemler ile zenginleşerek gelişme göstermiştir. Rezerve tekniği ile üretilen indigo tekstillerin üretim tekniği yelpazesindeki genişlemeye paralel olarak zenginleştiği görülmektedir. Kıtanın II. Dünya Savaşı sonrası sentetik indigo boyar maddeler ve diğer parlak boyar maddeler ile tanışması, üretilen tüm tekstil türleri için yeni yaklaşımların gelişmesine olanak vermiştir. Doğal indigolar ile boyanan düşük kaliteli kumaşların aksine zengin renk çeşitliliğine sahip boyar maddeler ile boyanan yüksek kalite kumaşlar sayesinde 1960'lı yıllarda bağlama boyama ile üretilen adireler daha geniş topluluklar arasında popüler hale gelmiştir (Areo and Kalilu, 2013a). Ayrıca görünüm olarak adire motiflerini taklit eden baskılı kumaşlar olan fabrika üretimi kumaşların da adirelerin yeni gelişen bir türü olarak sınıflandırılmalarına dahil edildiği gözlemlenmiştir.

Gelişen yeni uygulamaların geleneksel üretim yöntemleri üzerinde de etki gösterdiği, daha pratik ve kısa sürede gerçekleştirilebilen uygulamaların geleneksel uygulamaların yerini aldığı görülmektedir. Zahmetli, yoğun emek gerektiren indigo boyanın yerini sentetik indigolar almış, rezerve teknikleri ise karışık olarak yeni yorumlarla kullanılmaya başlanmıştır. Rezerve malzemesi olarak geleneksel nişastalı metodların yerine sıcak balmumu ve parafini, şablon baskı yerine de blok-baskıyı içerecek üretimlerin geliştiği, bunun yanında dantel gibi malzemelerin de stencil aracı olarak kullanıldığı görülmektedir.

SONUÇ

Rezerve boya ve baskılı tekstiller ihtişamlı görünüşleriyle tekstil tarihinde önemli bir yere sahiptirler. Afrika'da üretilen rezerve tekstiller ise bu tarih içerisinde sembolik anlatımları ile ayrı bir görsel dile dönüşmüştür.

Rezerve boyalı ve baskılı tekstilleri elde etmek

için çeşitli teknikler bulunmaktadır ancak bu tekniklerin hepsinin her bölgede uygulanmadığı görülmektedir. Afrika kıtasında üretilen rezerve tekstillere bakıldığında mekanik ve kimyasal rezerve teknikleri sınıfına giren çeşitli indigo rezerve boyalı tekstiller bulunurken kumaşın düğümlenmesi yöntemini içeren, fiziksel rezerve tekniği sınıfına giren tekstillerin üretildiğine dair bir bulguya bu çalışma dahilinde rastlanmamıştır. Hem mekanik hem de kimyasal metodla üretilen indigo boyalı rezerve tekstillerin yaygın biçimde Batı Afrika'da ve Orta Afrika'nın Kamerun çayır topluluklarında uygulandığı görülmektedir. İndigo boyalı rezerve tekstiller Batı Afrika'da geleneksel olarak üretilirken, Orta Afrika'da üretilen indigo boyalı rezerve tekstillerin bu bölgeye Batı Afrika'dan taşındığı anlaşılmaktadır. Alanyazın incelemesinden elde edilen veriler ışığında indigo boyalı rezerve tekstillerin Batı Afrika'ya özgü tekstiller olduğunu söylemek mümkün olmaktadır.

Rezerve tekstillerin kıtanın çeşitli bölgelerinde yaygın olarak üretilmesi sonucunda, tekstil çeşitlerinin zenginleşmesine paralel olarak ilgili terminolojinin de oldukça genişlediği görülmektedir.

Geleneksel toplumların bazı uygulama tekniklerini gizlemek istemesine bağlı olarak hangi teknikle yapıldığı anlaşılmayan "Cheater tekstiller" de araştırmacıların göz önünde bulundurulması gereken unsurlar arasındadır. Rezerve teknikleri ile üretilen tekstillerin üretim tekniklerinin belirlenmesinin yolu desenler aracılığıyla yapılmaktadır. Tekstilleri başka yöntemler ile boyanmış şekilde gösteren bu uygulamalar ise tekstillerin üretildikleri esas teknikleri gizleyerek bu tekniklerin belirlenmesini zorlaştırmaktadır.

Geleneksel üretim ve kullanım devam etse de bu üretim ve kullanımlar zaman içinde azalmıştır. Hem doğal indigo ile boyama hem de rezerve süreçlerini gerçekleştirme; sentetik boyar maddelerin ve yüksek kaliteli tekstillerin gelişimi

ardından yeni versiyonları ile geleneksel tekstillere dönüşmüştür. Tekniklerdeki ve malzeme çeşitlerindeki zenginleşmeye rağmen bağlama boyama, katlama ve elle kırıştırma ile üretilen tekstillerin makine üretimi baskılara alternatif olarak halen dünyaca popüler tekstil süsleme metodları olduğu görülmektedir.

KAYNAKLAR

- Acquaye, R. (2018). *Exploring indigenous West African Fabric Fabric Design In The Context Of Contemporary Global Commercial Production*. Doktora Tezi. Southampton: University of Southampton, Winchester School of Art.
- Akinwumi, T. (2008). The "African Print" Hoax: Machine Produced Textiles Jeopardize African Print Authenticity. *The Journal of Pan African Studies*, 2(5), 179-192.
- Alheri, H. (2014). *Development of Resist Decorated Fabrics To Create Modern Fashionable Clothing In Some Selected Parts Of Kaduna and Kano, States Nigeria*. Yüksek Lisans Tezi. Nigeria: Ahamadu Bello University, Faculty of Environmental Design.
- Areo, M. O., and Kalilu, R. O. (2013). *Adire in South-Western Nigeria: Geography of the Centres*. *An International Multidisciplinary Journal*, Ethiopia, 7(2), 350-370.
- Areo, M. O., and Kalilu, R. O. (2013). *Origin of and Visual Semiotics in Yoruba Textile of Adire*. *Arts and Design Studies*, (12), 22-35.
- Arnoldi, M. J. (2010). Mali. J. B. Eicher, and D. H. Ross (Editörler), *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion içinde* (s. 278-283). Berg Publishers: Berg Fashion Library.
- Aronson, L. (2010). West Africa. J. B. Eicher, and D. H. Ross (Editörler), *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion içinde* (s. 144-151). Berg Publishers: Berg Fashion Library.
- Balfour-Paul, J. (2012). *Indigo: Egyptian Mummies to Blue Jeans*. New York: Firefly Books.
- Catalano-Knaack, K. E. (2011). *The Traditions and History of Indigo Dyed Textiles in Sierra Leone as They Relate to the Art and Life Of Hajja Kadiatu Kamara*. Missouri: University of Missouri-Kansas City, Kansas City Art Institute.
- Ercivan, B. (2017). *Rezerve Boyalı Tekstillerin Gelenekten Modern Tekstil Tasarımları ve Uygulamalarına Dönüşüm Süreci*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (17), 87-101.
- Gillow, J. (2016). *African Textiles: Color and Creativity Across a Continent*. London: Thames & Hudson.
- Joseph, M. (1978). *West African Indigo Cloth*. *African Arts*, 11(2), 34-37+95.
- Kurtuldu, E., and Yıldırım, L. (2019). *Farklı Kültürlerdeki Rezerve Boya/Baskı Teknikleri Üzerine Kavram ve Terimler*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (21), 93-103.
- Oparinde, S. S. (2012). *Batik as a Cultural Identity of the Yoruba: Hand Colouring Techniques And Applications, Possibility of Adaptations*. *Researchers World: Journal of Arts, Science and Commerce*, 3(2), 31-41.
- Perani, J., and Wolff, N. H. (1999). *Cloth and Dress as a Mirror of Culture in Africa*. J. Perani, and N. H. Wolff (Editörler), *Cloth, Dress and Art Patronage in Africa* (s. 25-48). Berg Publishers: Berg Fashion Library
- Picton, J. (2010). Nigeria Overview. J. B. Eicher, and D. H. Ross (Editörler), *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion* (s. 290-296). Berg Publishers: Berg Fashion Library.
- Plumer, C. (1971). *African Textiles: An Outline of Handcrafted Sub-Saharan Fabrics*. Michigan: African Studies Center, Michigan State University.
- Polakoff, C. (1971). *The Art of Tie and Dye in Africa*. *African Arts*, 4(3), 28-33.
- Renne, E. P. (2020). *Reinterpreting Adire Cloth in Northern Nigeria*. *Textile History*, 51(1), 60-85.
- Solomon, G. (2015). *Tie-Dye (Adire) Among the Jukun People*. *Mgbakoigba: Journal of African Studies*, (4), 1-13.
- Spring, C. (2012). *African Textiles Today*. Washington: Smithsonian Books.
- Steelyana, E. (2012). *Batik, A Beautiful Cultural Heritage that Preserve Culture and Support Economic Development in Indonesia*. *Binus Business Review*, 3(1), 116-130.
- Toit, J. L. (2010). Southern Africa. J. B. Eicher, and D. H. Ross (Editörler), *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion* (s. 157-164). Berg Publishers: Berg Fashion Library.
- Triplett, K., and Triplett, L. (2015). *Indigo Quilts: 30 Quilts from the Poos Collection*. Lafayette: C&T Publishing.
- Wada, Y. I. (2016). *Arimatsu to Africa: Shibori Textiles Developed for African Trade in 1948-49*. *Textile Society of America Symposium Proceeding*, 549-557.
- Wahlman, M., and Chuta, E. (1973). *Sierra Leone Resist-Dyed Textiles*. *The Fabrics of Culture: the Anthropology of Clothing and Adornment*. içinde

- Wang, L., and Zhao, F. (2017). *Xie, a Technical Term for Resist Dye in China: Analysis Based on the Burial Inventory from Tomb 26, Bijiashan, Huahai, Gansu*. S. Gaspa, C. Michel, and M.-L. Nosch içinde, *extile Terminologies from the Orient to the Mediterranean and Europe, 1000 BC to 1000 AD* (s. 437-450). Lincoln: Zea Books.
- Wells, K. (1997). *Fabric Dyeing and Printing*. Londra: Conran Octopus Limited.

İnternet Kaynakları

- http 1: <https://www.adireafriertextiles.com/textiles-resources-sub-saharan-africa/some-major-west-african-textile-traditions/indigo-in-west-africa/> (Erişim tarihi: 25.12.2020)
- http 2: <http://nationalclothing.org/africa/71-gambia/166-the-art-of-tie-dye-and-batic-in-gambia-traditional-dyeing-with-indigo-and-kola-nuts-video.html> (Erişim tarihi: 14.11.2021)
- http 3: <https://www.vam.ac.uk/articles/adire-tied-and-dyed-indigo-textiles>. (Erişim tarihi: 21.12.2020)
- http 4: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/636847>. (Erişim tarihi: 21.12.2020)
- http 5: <https://fashion-history.lovetoknow.com/fabrics-fibers/adire>. (Erişim tarihi: 16.12.2020)
- http 6: https://www.youtube.com/watch?v=TQ8ydnGOxcQ&ab_channel=BerndRiebe (Erişim tarihi: 16.01.2021)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/321366> (Erişim tarihi: 16.12.2020)
- Görsel 2: <https://www.vam.ac.uk/articles/adire-tied-and-dyed-indigo-textiles> (Erişim tarihi: 21.12.2020)
- Görsel 3: Triplett, K., and Triplett, L. (2015). *Indigo Quilts: 30 Quilts from the Poos Collection*. Lafayette: C&T Publishing.
- Görsel 4: Renne, E. P. (2020). *Reinterpreting Adire Cloth in Northern Nigeria*. *Textile History*, 60-85.
- Görsel 5: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/636847> (Erişim tarihi: 20.11.2020)
- Görsel 6: <https://www.vam.ac.uk/articles/adire-tied-and-dyed-indigo-textiles> (Erişim tarihi: 21.12.2020)
- Görsel 7: Spring, C. (2012). *African Textiles Today*. Washington: Smithsonian Books.

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SINIF ALGISI VE MEMNUNİYETLERİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA: TRABZON BEDRİ RAHMİ EYÜBOĞLU İLKOKULU ÖRNEĞİ

Arş. Gör. İmran Kavaz Altun*
Prof. Dr. Tülay Zorlu**

Özet: Bu çalışma; öğrencilerin eğitim gördükleri mevcut sınıfların tasarımında mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin düşünülmediği ve öğrencilerin gelişim ve performanslarına olumlu katkı verecek şekilde tasarlanmadığı varsayımına temellendirilmiş olup çalışmanın amacı, 7 -10 yaş grubu çocukların sınıflarına dair mekânsal algılarında yer eden fiziksel özellikleri ve bu fiziksel özelliklere ilişkin memnuniyetlerini belirlemektir. Çalışma iki aşamalı kurgulanmış olup ilk aşamada Trabzon ilinde yer alan bir ilkokulun sınıflarında mevcut duruma ilişkin yerinde tespit çalışması yapılmış, ikinci aşamada ise rastlantısal olarak seçilen 205 öğrenciyle yüz yüze planlı görüşme gerçekleştirilmiş ve elde edilen veriler SPSS programında analiz edilmiştir. Analizler sonucunda öğrencilerin okullarında en sevdikleri mekânın sınıfları olduğu, sınıfların, öğrencilerin algılarında yer eden, onlar için önemli bir mekân olduğu doğrulanmıştır. Öğrencilerin kendi sınıflarına dair anlatımları ile hayallerindeki sınıfa dair anlatımları bir arada değerlendirildiğinde, sınıflardaki mobilyaların öğrencilerin akıllarında en çok yer eden öge olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin algısında sınıf mekânının etkisi, mekândaki mimari yapı elemanları (duvar, kapı, zemin rengi vb.) ile mekânda yer alan mobilyaların fiziksel özelliklerinde (renk, doku, form, boyut vb.) özellikle belirgin hale gelmiştir. Çocukların sınıflarına dair anlatım ve ifadelerinde bu unsurlar yoğun bir şekilde yer almıştır.

Anahtar Kelimeler: İlkokul Öğrencileri, Sınıf Algısı, Memnuniyet, Mekânsal Algı.

Geliş Tarihi: 04.05.2021

Kabul Tarihi: 06.12.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı, Ankara/Türkiye, imrankavaz@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8320-3396

**Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bilim Dalı, Trabzon/Türkiye, zorlutulay@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5096-7146

A RESEARCH ON CLASSROOM PERCEPTION AND SATISFACTION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS: THE CASE OF BEDRI RAHMI EYUBOGLU ELEMENTARY SCHOOL IN TRABZON

Res. Asst. İmran Kavaz Altun*
Prof. Dr. Tülay Zorlu**

Abstract: This study was based on the assumption that physical factors affecting spatial perception have not been considered in the design of current classrooms where students are educated and have not been designed to contribute positively to the development and performance of students, so the goal of the study is to determine the physical characteristics in the spatial perception of the classroom of children aged 7-10 and their satisfaction with these physical characteristics. The study was set up in two stages, with an on-site detection study of the current situation in the classrooms of an elementary school located in the province of Trabzon in the first stage, while in the second stage, a planned face-to-face interview was conducted with 205 randomly selected students and the obtained data were analyzed in the SPSS software. As a result of the analysis, it was confirmed that students' favorite places in their schools are their classrooms, and a classroom is an important place for students in their perceptions. When students' narratives of their classrooms and narratives of the classrooms of their dreams were evaluated together, it was determined that the furniture in the classrooms was the most memorable item for the students. The impact of classroom space in students' perception has become particularly evident with the physical properties (color, configuration, form, size, etc.) of the architectural building materials (wall, door, floor color, etc.) and the furniture in the space. These materials have been heavily contained in the children's narrative and expression about their classrooms.

Keywords: Elementary School Students, Class Perception, Satisfaction, Spatial Perception.

Received Date: 04.05.2021

Accepted Date: 06.12.2021

Article Types: Research Article

*Hacettepe University, Interior Architecture and Environmental Design, Ankara/Turkey, imrankavaz@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8320-3396

**Karadeniz Technical University, Department of Interior Architecture, Trabzon/Turkey, zorlutulay@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5096-7146

1. GİRİŞ

Mekânsal algının temeli çocukluk dönemine dayanır. Bireyin algısal gelişimi, çocukluk döneminde deneyimlediği mekânlar ile yakından ilişkilidir. Çocuklar uyarıcı bakımından zengin, keşfedebilecekleri, test edip geri dönüş alabilecekleri ve içerisinde özgür olabilecekleri çevrelere ihtiyaç duyarlar (Moore, 1987).

Özellikle etkin kullanıcılarını çocukların oluşturduğu, eğitim yapıları ve sınıflarda çocukların fiziksel, psikolojik, algısal ve bilişsel özellikleri dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Bu bağlamda eğitim yapıları ayrı bir öneme sahiptir.

Renk, doku, boyut, form, malzeme özellikleri ve mobilyalar gibi sınıfların mekânsal algısında etkili fiziksel faktörler, çocukların algısal bilişsel gelişiminde olduğu gibi öğrenme performansını üzerinde de etkilidir. Son yıllarda yapılan çalışmalar eğitim mekanlarındaki fiziksel özelliklerin doğrudan ya da dolaylı olarak öğrencinin başarısını etkilediğini gözler önüne sermiştir (Herbert;1998; Duke, 1998; Grubaugh ve Houston, 1990; Eccles vd., 1991; Lackney, 1999, Lyons,2001; Edward, 2006; Vandier, 2011). Bu çalışmaların sonuçlarına göre sınıflarda mekânı oluşturan fiziksel öğelerin bilinçli ve doğru kullanımı ile çocuğun derse odaklanması ve adaptasyonunu kolaylaştırılarak öğrenme verimliliğini desteklemek mümkündür. Ayrıca davet edici sınıf ortamı öğrencilerin derslere istekli ve düzenli katılımını sağlarken dolaylı olarak da akademik başarılarını yükseltebilmektedir (Duke, 1998: 21). Konuyla ilgili olarak Akpınar (2014), fiziki ve kültürel anlamda gerekli donanıma sahip eğitim yapılarının kimlik ve kişilik oluşturmada öğrencilere sağlayacağı deneyimler ile onların daha özgüvenli, entelektüel, duygusal, estetik açıdan gelişkin ve doğru düşünen bireyler olarak yetişmesinde destek verebileceğini ifade etmektedir. Sabuncuoğlu ve Tüz (2001)'ün görüşüne göre öğrenme ortamının fiziki şartları, öğrencilerin aktivitelerine uygun, sosyalleşmesini

destekleyen, işbirliği içinde çalışmalarına fırsat sunan, oyun oynamalarına imkân tanıyan, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını artıran özelliklere sahip olmalıdır. Ayrıca araştırmacılar okullardaki iç mekân tasarımında, mekânı kullanacak öğrencilerin psikolojik özelliklerinin ve beklentilerinin göz önünde bulundurulması gerektiğini vurgulamaktadır (Sabuncuoğlu ve Tüz, 2001:175).

Bu bağlamda sınıfların fiziksel özelliklerinin önemi ve bu mekânların tasarımında çocukların algı ve gereksinimlerinin göz önünde bulundurulmasının gerekliliği açıktır. Bu çalışma; öğrencilerin eğitim gördükleri sınıfların tasarımında mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin düşünülmediği ve öğrencilerin gelişim ve performanslarına olumlu katkı edecek şekilde tasarlanmadığı varsayımına temellendirilmiş olup çalışmanın temel amacı, 7 -10 yaş grubu çocukların sınıflarına dair mekânsal algılarında yer eden fiziksel özellikleri ve bu fiziksel özelliklere ilişkin memnuniyetlerini belirlemektir. Çalışmada, alan çalışması kapsamında yapılan tespit ve görüşmelerden elde edilen verilerle ilkökul dönemi çocuklarının sınıflarına ilişkin değerlendirmeleri ele alınmaktadır. Mevcut sınıfların çocukların algılarındaki yeri, algılarında yer eden unsurlar ve öğrencilerin sınıfların fiziksel özelliklerine ilişkin memnuniyet durumları irdelenmektedir. Çalışmanın yöntemine geçilmeden önce çalışma bulgularıyla ilişki kurulabilmesi adına mekân algısını etkileyen fiziksel faktörlerden kısaca bahsedilip sınıf mekânında bu faktörlerin bilinçli kullanımının mekân algısını nasıl değiştirebileceğine değinilecektir.

2. MEKÂNSAL ALGIYI ETKİLEYEN FİZİKSEL FAKTÖRLER

Mekânın karakterini ve görsel kalitesini anlatmada mekân algısını etkileyen fiziksel faktörler ön plandadır. Bir mekânın insanı

etkileyip hafızasına kazanmasını sağlayan, fiziksel faktörlerdir (Aydın, 1986). Mekân algısında rol oynayan fiziksel faktörler; mekânın formu, rengi, dokusal özellikleri, mekândaki ışık ve mekânın boyutsal özellikleri (ölçek) gibi mekân tasarımına yön veren öğelerdir. Bu öğelerde yapılacak değişikliklerle mekâna yeni anlamlar ve etkiler kazandırmak mümkündür. Mekânların kullanıcı açısından işlevsel, konforlu, verimli ve etkili kılınması bu tasarım öğelerinin ne denli doğru kullanıldığı ile doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle mekânsal tasarım öğelerinin algısal ve duyuşsal etkileri iyi bilinmelidir (Aydın, 1986).

2.1. Renk

Mekândaki renkler öğrencilerin psikolojilerinde, algı, biliş ve davranışları üzerinde etkilidir.

Renklerin fizyolojik ve psikolojik etkileri (beyin dalgalarını, sinir sistemi fonksiyonlarını, hormonal aktiviteleri etkilemekte; duyuşsal ve estetik değerleri uyarmakta; diğer duyuşların uyarılmasını sağlamaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda mekân algısındaki önemi ortadadır (Çanakçıoğlu, 2012: 29). Renkler sınıflarda bilinçli kullanıldığı takdirde, hem işlevsel (psikolojik ve illüzyon etkisi) hem estetik hem de simgesel bağlamda mekân algısını yönlendirme özelliğine sahiptirler. İşlevsel olarak; fonksiyonları birbirinden ayırma, ölçeği vurgulama, yön bulma, güvenlik, istenilen bölümleri daha vurgulu hale getirme, biçim ve malzemeye dikkat çekme vb. durumlarda renklerden faydalanılabilir (Olds 1989 akt Read,1999).

Sınıflarda rengin psikolojik ve illüzyon etkileri de önemlidir. Rengin mekân algısındaki psikolojik etkisi kullanıcı üzerinde yarattığı duyuş çeşitlenmesidir. Rengin psikolojik etkisi ile mekânda dinamik ya da durağan, sıcak ya da soğuk bir etki yaratılabilir. Mekânda kullanılan bazı renkler birey üzerinde heyecanı ve farklı duyuşları harekete geçirirken bazı renkler ise sakinlik, huzur gibi hisleri doğurur. Genel olarak

bakıldığında; sınıfların eğitim faaliyetlerinin görüldüğü sakinleştirici, dikkat arttırıcı mekânlar olması beklenir. Fakat burada kullanıcı kitlesinin yaş aralığı önem kazanır. Pedagog Rudolf Steiner ilkokullardaki çocukların ilgileri çok çabuk ve kolay dağıldığı için sınıflarda sıcak ve canlı renklerin kullanımını önerirken, yaş ilerledikçe daha pastel tonların tercih edilmesi gerektiğini belirtmektedir (Faulkner, 1972; akt. Barker, 1982). Sınıf içerisinde kullanılan rengin öğrenciler üzerinde uyandıracığı bir diğer psikolojik etki ise mekânda geçirilen süre algısını değiştirebilir olmasıdır. Bilinçli ve doğru renk kullanımı ile mekânda geçirilen sürenin daha uzun ya da kısa hissedilmesi sağlanabilir.

Rengin mekân algısında yarattığı bir diğer etki olan illüzyon etkisiyle ise sınıfların olduklarından daha küçük ya da daha büyük algılanmasını sağlama, mekânı tanımlama, bütünleştirme ya da parçalama gerçekleştirilebilir. Örneğin açık renklerin kullanımı mekânı olduğundan daha geniş algılatırken, koyu renkler daha küçük algılatır (Ramussen, 1994; Michel, 1996; Gezer, 2012: 3). Sınıfın mekânsal boyutuna göre doğru renk seçimiyle çocukların hem ferah hem de samimi hissedecekleri bir ortamda eğitim görmeleri sağlanabilir.

2.2. Doku

Mekân içerisinde doku, mekânı meydana getiren öğelerin, kullanılan malzemelerin üç boyutlu bileşimidir. Mekânı oluşturan yüzeylerin dokuları, mekânı anlatan hem görsel hem de dokusal unsurlardandır.

Dokunun mekânsal algıda psikolojik, illüzyon, estetik ve işlevsel etkileri vardır. Birçok araştırma dokusal özelliklerin mekânda daha sert, yumuşak, ağır, soğuk ya da sıcak etkiler yaratarak mekân algısını psikolojik yönden etkilediğini göstermektedir. Sınıf içerisindeki yüzeylerde yumuşak doku türleri kullanılarak çocuğun algısında rahat, sıcak ve samimi bir

sınıf atmosferi yaratılabilir. Bunun yanında sınıf içerisinde farklı doku türleri bir arada kullanılarak fonksiyonları birbirinden ayırma, istenilen yüzeyleri daha vurgulu hale getirme ve öne çıkarma gibi işlevsel etkiler sağlanabilir.

Dokunun mekân içerisindeki bir diğer etkisi ise yüzey malzeme dokusunun sıklığı-seyrekliliği, ışıklılığı-ışsıksızlığı, doluluğu-boşluğu, yoğunluğu-hafifliği gibi özellikleri ile mekân içerisinde uzaklık ve yakınlık ilişkilerini güçlendirip, mekânı yeniden boyutlandırarak illüzyon etkisi yaratmasıdır (Aksugür ve Ertürk, 1979; Porter, 1979; Güngör,2005; Gezer, 2012: 5). Örneğin tavan yüzeyinde sert dokunun kullanımı mekân yüksekliğini olduğundan daha az algılatırken, yumuşak dokular ise tam tersi bir etki yapar. Sert doku yan duvarlarda ise mekân daha dar, karşı yüzeyde ise mekân daha az derin algılanır (Güngör, 2005; Hall, 1966).

Dokunun çocuğun algısal gelişimi ve öğrenme verimliliği üzerinde etkili olduğuna dair birçok araştırmacı hemfikiridir. Prescott ve David, fiziksel çevre donanımı ve malzemeleri ile çocuklar üzerinde duyuşal uyarım sağlanıp algının olumlu yönde gelişeceğini savunur (Gür, 2001). Montagu, çocuklar için tasarlanan çevrelerde ve çevresel donatı olarak kullanılan malzemelerde en fazla ihmal edilen duyunun dokunma duyuşu olduğunu ifade ederken Montessori (2008) ise çocuğun öğrenme sürecinde dokunun etkili bir öge olduğunu ve çocuğu sarmalayan mekân bileşenlerinin çocuğun konsantrasyonunu bozmasını adına doğal dokular kullanarak tasarlanması gerektiğini vurgular. Olds ve Weinstein (1987) de çevredeki dokusal çeşitliliğin ve yüzeylerdeki dokusal duyuşal uyarım kaynağı sunan malzemelerin zengin bir bilgi kaynağı olduğuna değinir (akt. Berris ve Miller, 201: 3). Çanakçıoğlu (2012) da çocukların mekânda farklı doku türlerinde zengin uyarıcıları deneyimlemeleri sağlanması gerektiğini vurgular.

2.3. Işık

Mekânın görsel olarak algılanmasında ışığın önemli bir etkisi vardır. Okuma, yazma gibi eğitim etkinliklerinin ağırlıkta olduğu sınıflarda görsel konfor koşullarının sağlanması daha büyük önem taşımaktadır. Kullanıcılarının büyük bölümü gelişme çağındaki öğrenciler olan ilkökul sınıflarında öğrencilerin göz sağlığının korunması, görsel performanslarının artırılması, öğrenme verimliliğinin üst düzeyde tutulması ve psikolojik açıdan da çevrelerinden hoşnut olabilmeleri için doğru ışık ve yeterli aydınlık seviyesinin sağlanması önemlidir (Yener vd., 2009: 106). Sınıflarda hem doğal hem de yapay ışık kullanılmaktadır. Farklı boşluklarla mekâna alınan doğal ışık mekânı aydınlatma işlevinin yanı sıra mekânın algısında psikolojik, estetik, simgesel etkiler yaratır (Doğrusoy, 2001; Turgay ve Altuncu; 2011: 169).

Sınıflarda mümkün olduğunca doğal ışıktan yararlanılmalı ve doğal ışık doğrudan değil dolaylı olarak mekana alınmalıdır. Mekanın işlevine bağlı olarak aydınlık düzeyi belirlenirken pencerenin konumu, boyutları, baktığı yön vb. durumlar birlikte değerlendirilmelidir. Mekân içerisinde farklı konum ve boyutlarda açıklıklar kullanılarak gün ışığının şiddeti, yansıma düzeyi ve kontrolü sağlanabilir. Gün ışığı pencereden girerek, mekânın duvarlarına, tavan ve taban düzlemlerine vurup renklerini canlandırır, dokularını vurgular. Işık ve gölgelerin değişimiyle, günışığı, mekânı hareketlendirir ve içindeki nesnelere öne çıkarır. Işığın şiddeti ve oda içindeki dağılımı ile mekânın formel algısını farklılaştırabilir (Yener vd., 2009: 107; Turgay ve Altuncu; 2011: 171) Işık ve gölgenin mekân içerisindeki oyunları ile mekâna estetik ve simgesel anlamlar katılabilir.

Sınıflarda doğal ışıktan yeterince faydalanılmadığında yapay aydınlatma, mümkün olduğunca gizli aydınlatma ya da duvardan yansıtılarak elde edilecek dolaylı aydınlatma olarak ortama alınmalı ve kullanılan ışığın

rengi günışığı renginde olmalıdır (Anon, 1986). Sınıflarda aydınlatmanın başlıca hedefi, öğrenme etkinliğinde görsel konfor açısından uygun koşulları sağlamak ve öğrencinin psikolojik ve duygusal gereksinimlerine cevap verilebilmektir. Sınıfların doğru aydınlatılmış olması, mekânın görsel konforunu olumlu yönde etkileyeceğinden öğrencileri öğrenmeye teşvik ederken öğrenme verimliliğini de artırır (Anon, 1986; Anon, 2000; Yener vd., 2009: 107)

2.4. Form

Form oluşturulurken mekânın işlevi düşünülerek psikolojik ve estetik açıdan nasıl bir algı yaratılmak istendiği göz önünde bulundurulmalıdır. Sınıflarda bilinçli şekilde kullanılan formların fiziksel özellikleri ile öğrenci üzerinde; dikkat çekme, merak uyandırma, korku, güven, heyecan ya da coşku gibi duygular yaratılarak psikolojik etkiler oluşturulabilir. Örneğin amorf formlarda eğrisel formlar rahatlatıcı, dinlendirici ve konforlu bir etki yaratır. Geometrik formlarda ise dikdörtgen formlar dengeli ve dinamik; dar açılı formlar dengesiz ve rahatsız; köşeli, sert hatlar ise daha katı ve kurallı izlenimler yaratabilir (Aydınlı, 1986; Güngör, 2005; Yener, 2000). Bununla birlikte sınıflarda tek tip form kullanımı yerine düz, eğri, eğik yüzeyler ile dikey ve yatay nesnelerin bir arada kullanımı, çocuğun mekândaki nesnelere değişik açılardan farklı perspektif algısıyla görmesine olanak tanıyarak, algısal gelişimine katkı sağlamak mümkündür. Ayrıca bu tip bir arada kullanımlar mekânda benzer ve farklı algılar yaratılmasını sağlayıp çocukların görsel eşleştirme yapmalarına, mekânı tanımlama ve ayırt etmelerine kolaylık sağlayacaktır. (Çukur ve Delice, 2011; Çanakçıoğlu, 2012: 33). Mekânsal ve işlevsel çeşitlilik sağlamak için sınıfların büyüklüğü önemlidir. Geniş sınıflar yaratıcı eğitime de yardımcı olur. Sınıflarda farklı etkinlik köşelerine duyulan ihtiyaçtan dolayı sınıfların hem biçimsel özelliklerine hem de boyutlarına dikkat edilmelidir (Johnson, 1990;

Karabey, 2004). Sınıfların büyüklüğü o derslikte öğrenim görecek öğrenci sayısına, yaşına ve sınıfta yapılacak etkinliklere göre belirlenmelidir (Zorlu ve Erbay, 2011).

























2.5. Ölçü ve Oran

Yapılar her şeyden önce içerisinde yaşayan insanların boyutlarıyla orantılı olmalıdır. Mekân ölçeğinin insan ölçeğiyle orantılı olmadığı durumlarda kullanıcı üzerinde rahatsızlık yaratabilir. Sınıflar tasarlanırken, bireysel ve grup çalışmaları için ayrılmış özel alanlar, çocuğun beden ölçülerine uygun mobilyalar kullanılması önerilmektedir. Çocukların farklı ölçü ve oranlar arasında kıyaslama yapabilmeleri için mekân içerisinde yüksek ve alçak platformlar kullanılıp döşemelerde farklılıklar yaratılabilir (Gür, 2001). Sınıflar ve içerisinde kullanılan mobilyaların doğru ölçülerde seçilmemesi öğrencilerde fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklara yol açar. Psikolojik olarak ise tavan yüksekliği fazla olan mekânlar öğrencilerde korku ve endişe yaratırken tavan yüksekliği çok alçak mekânlar ise basık ve sıkışmışlık hissi yaratabilir. Çanakçıoğlu (2012); alçaltılmış tavan yüksekliğinin daha hareketsiz/sakin oyunları, yüksek tavanların ise daha aktif oyunları teşvik edebildiğini ifade etmektedir. Mobilya ve diğer yapı elemanlarındaki boyutsal özelliklerin çocuklara uygun olmaması sırt, bel, boyun ağrısı gibi çeşitli rahatsızlıkların yanı sıra kas ve iskelet sisteminde kalıcı hasarlar yaratabilir.

3. YÖNTEM

Bu araştırmanın evrenini 7-10 yaş grubu ilkokul öğrenciler oluşturmaktadır. Veriler, çalışma alanı olarak seçilen Bedri Rahmi Eyüboğlu İlkokulu'nda yerinde tespit çalışması ve bu okulda öğrenim gören 7-10 yaş grubu çocuklarla yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir. Görüşme formunda öğrencilerin sınıfların mevcut duruma ilişkin algılarında yer eden unsurlar, sınıflarındaki memnuniyet ve memnuniyetsizlikleri ile sınıf mekânındaki tercihlerine dair bilgileri elde etmek

Tablo 1. Çalışma kapsamında yerinde tespit çalışması yapılan sınıflar (Görseller yazarlara aittir).

1. ve 2. SINIFLAR				
	1-A Sınıfı	1-B Sınıfı	1-C Sınıfı	1-D Sınıfı
				
	1-E Sınıfı	1-F Sınıfı	2-A Sınıfı	2-B Sınıfı
				
	2-C Sınıfı	2-D Sınıfı	2-E Sınıfı	2-F Sınıfı
3. ve 4. SINIFLAR				
	3-A Sınıfı	3-B Sınıfı	3-C Sınıfı	3-D Sınıfı
				
	3-E Sınıfı	3-F Sınıfı	4-A Sınıfı	4-B Sınıfı
				
	4-C Sınıfı	4-D Sınıfı	4-E Sınıfı	4-F Sınıfı

hedeflenmiştir.

Çalışmanın sınırlılıklarını; alan çalışmasının Trabzon ili merkezinde yer alan bir devlet okulunda ve sadece ilkokul öğrencilerine

yönelik olarak 7-10 yaş aralığındaki öğrencilerle yürütülmesi ve çalışma kapsamında öncelikli olarak mekân algısını etkileyen fiziksel faktörlerin incelenip, algıyı etkileyen diğer faktörlerin

(duyusal, psikolojik ve sosyo-kültürel faktörler) göz ardı edilmesi oluşturmaktadır.

Çalışmanın yapılacağı okul belirlenirken, merkezi konumda olması, tip proje olarak inşa edilmiş olması, öğrenci sayısının fazla olması, öğrenci profilinin karma özellikte olması, farklı fiziksel özellikleri, mobilya ve örgütlenme biçimlerini barındıran sınıflara sahip olması gibi özellikler dikkate alınmıştır.

Çalışma alanı olarak seçilen Trabzon'da Bedri Rahmi Eyüboğlu İlkokulundaki sınıfların mevcut durumuna dair bilgileri elde etmek amacıyla, okulda 1., 2., 3. ve 4. sınıf düzeyini kapsayan her kademedeki 6 sınıf olmak üzere toplam 24 adet sınıfta yerinde tespit çalışması yapılmıştır. Bu kapsamda sınıfların büyüklüğü (en, boy, yüksekliği), duvar ve zemin kaplama malzemeleri, rengi, sıraların tipi (tekli, ikili sıralar), malzemesi, rengi, sayısı, aydınlatma özellikleri ve örgütlenme biçimi ve mobilyaların formuna (kare, dikdörtgen, daire formu) dair bulgular elde edilmiş ve her bir sınıf için kimlik kartları oluşturulmuştur. Çalışma kapsamında tespit çalışmaları yapılan dersliklere ilişkin görseller Tablo 1 de yer almaktadır. Yerinde tespit çalışmalarının ardından 7-10 yaş grubu öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Alan çalışmasında yapılacak görüşmeler için örneklem sayısının belirlenmesinde ilkokulda bulunan öğrenci sayısına bağlı olarak %90 güvenilirlik ve %10 hata payı gözetilerek hesaplama yapılmıştır. Her sınıftan rastlantısal olarak seçilen 98'i kız, 107'si erkek olmak üzere toplam 205 öğrenci ile görüşülmüştür. Her öğrenciyle ayrı ayrı görüşülmüş olup görüşmeler yaklaşık 20'er dakikada gerçekleştirilmiştir. Herhangi bir aksaklık yaşanmaması ve öğrencilerin ilgilerinin dağılmaması adına görüşmeler araştırmacı tarafından ses kaydına alınmış ve görüşmeler bittikten sonra ses kayıtlarının transkripsiyonu yapılmıştır.

Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerde açık ve kapalı uçlu sorulara verilen yanıtların

SPSS programı ile genel frekans dağılımları hesaplanmıştır. Açık uçlu sorularda görüşmecilerin birden fazla özellik içeren yanıtlar vermelerinden dolayı yanıtların ağırlıklı olarak saptanması yerine kendi içlerindeki ağırlıkları toplamı görüşmeci sayısına (205) oranlanarak verilmiştir. Ayrıca öğrencilerin bazı sorulara ya da soru nedenlerine ısrarla cevap vermemesi durumunda ortaya çıkan kayıp veriler, SPSS programı tarafından yanıtların oluşturduğu yüzdelik oranlara sistematik şekilde dağıtılmıştır. Genel frekans dağılımı sonuçlarının ardından öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtların yaş ve cinsiyet değişkenleri bağlamında bir farklılık gösterip göstermediği irdelenmiş SPSS 22 istatistik programı kullanılarak gerçekleştirilen Kikare (chi-square) analiz sonuçlarına göre değerlendirilmiştir. Son olarak ise öğrencilerin okul ve sınıflarında mevcut duruma ilişkin değerlendirmeleri ile beklenti/istek ve tercihlerine yönelik ifadeleri arasındaki ilişkiler değerlendirilmiştir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde okulda yapılan yerinde tespit çalışmalarından elde edilen bulgular ile öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular birlikte değerlendirilmiştir.

4.1. Yerinde Tespit Çalışmasından Elde Edilen Bulgular

Sınıfların çoğu; en, boy ve yükseklik oranları MEB standartlarına göre belirlenmiş olup sınıfların kareye yakın dikdörtgen formda olduğu görülmüştür (43,5m²). Bunların dışındaki bir sınıf 50,05 m², 2 sınıf 29,25 m² ve 1 sınıf ise 37,05 m² olup standart dışıdır. Tüm sınıfların duvarları yağlı boya, kahve – krem renklerine boyalıdır. Tüm sınıfların zemin malzemesi 30*30 seramik, güllurusu rengindedir. 14 adet sınıfta ahşap kayın malzemeli 2'li sıralar yer alırken 9 adet sınıfta PVC (Polyvinyl Chloride) malzemenin krem renk tekli sıralar, 1 sınıfta ise yine PVC malzemenin krem renk 2'li sıralar

Tablo 2. Sınıfların Mekansal Özellikleri.

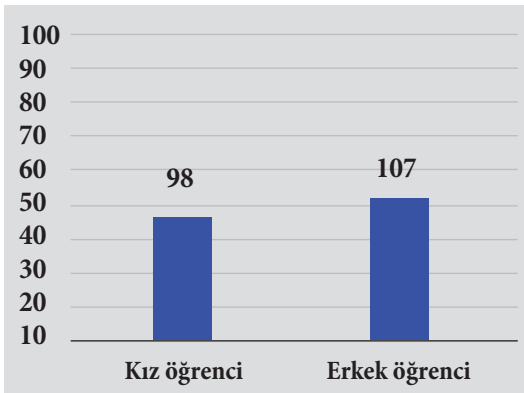
Şube	Öğr. sayısı	Sıra say.	Alan (m2)	Duvar malz./rengi	Zemin malz./rengi	Sıra malz. / rengi/tipi	Doğal aydn. biçimi	Örgütlenme tipi	
1. SINIFLAR	1-A	34	18	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	1-B	38	18	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	1-C	37	19	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Grup örgütlenme
	1-D	36	18	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	1-E	39	18	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	1-F	38	18	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
2. SINIFLAR	2-A	25	13	29.25	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	4 adet pencere	Klasik örgütlenme
	2-B	24	13	29.25	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	4 adet pencere	Klasik örgütlenme
	2-C	39	20	50.05	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	7 adet pencere	Klasik örgütlenme
	2-D	31	16	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	klasik örgütlenme
	2-E	38	19	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	2-F	38	19	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
3. SINIFLAR	3-A	38	19	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	3-B	36	36	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC/Krem/ tekli sıra	5 adet pencere	Klasik örgütlenme
	3-C	34	34	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	3-D	29	15	37.05	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ 2'li	4 adet pencere	Klasik örgütlenme
	3-E	39	20	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	Ahşap/ Kayın/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme
	3-F	34	37	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ 2'li	6 adet pencere	Klasik örgütlenme

4. SINIFLAR									
4-A	38	39	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	
4-B	38	38	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	
4-C	39	39	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	
4-D	38	38	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	
4-E	37	37	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	
4-F	38	38	43.5	Yağlı boya-Kahve/krem	seramik / gül kurusu	PVC /Krem/ tekli sıra	6 adet pencere	Klasik örgütlenme	

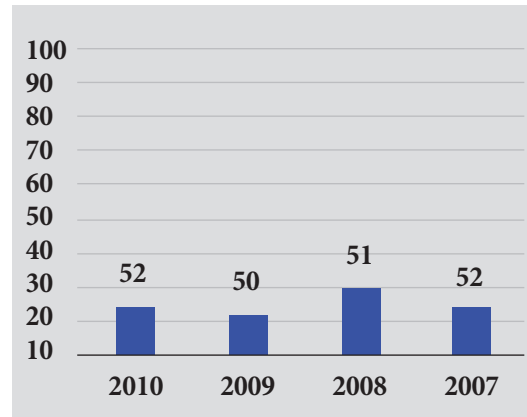
yer almaktadır. Pencere boyutları tüm sınıflarda 210x85 cm olup yirmi sınıfta altı adet, dört sınıfta ise dört adet pencere bulunmaktadır. 24 sınıfın 23 ü klasik düzende örgütlenmişken, bir sınıfta sıralar grup düzenindedir (Tablo 2).

4.2. Öğrencilerin Görüşmelerdeki Yanıtlarının Genel Frekans Dağılımı Sonuçları

Öğrencilerin cinsiyet ve yaş dağılımlarına baktığımızda öğrencilerin %52,2'sini erkek, %47,8'ini kız öğrenciler oluşturmaktadır (Görsel 1). Öğrencilerin %23,9'u 2010 (yedi yaş), %22,4'ü 2009 (sekiz yaş), %29,8'i 2008 (dokuz yaş) ve %23,9'u 2007 (on yaş) yılı doğumlu öğrencilerden oluşmaktadır (Görsel 2).



Görsel 1. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Özellikleri.



Görsel 2. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Yaş Özellikleri.

Öğrencilerin okullarında en sevindikleri yer bahçedir (%44,9). Ardından öğrenciler sırasıyla sınıfları (%41) ve % 14,1 ile kantin, yemekhane, koridor, kütüphane ve çok amaçlı salon gibi ikincil mekânları ifade etmiştir. Bu mekânları sevme nedenleri olarak sırasıyla; o mekânda yaptıkları eylemleri (oyun oynama, bir şeyler öğrenme, ödev yapma, kitap okuma, ders işleme vb.), (arkadaş ve öğretmenin varlığı, sevme, anısı olma, huzurlu olma, rahat olma vb. psikolojik faktörleri, psiko-sosyal faktörleri, mekânın fiziksel özellikleri ve temiz hava, sıcak olması, havadar olması, sessiz olması vb. fiziksel çevre faktörlerini dile getirmişlerdir (Tablo 3).

Tablo 3. Öğrencilerin okulda en sevdikleri ve sevmedikleri yerler ile gerekçeleri.

Öğrencilerin Okulda En Sevdikleri Yer	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri	Sevme Nedenleri	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Öğrencilerin Okulda En Sevmedikleri Yer	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri	Sevmeme Nedenleri	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran
Bahçe	92 - %44,9	Gerçekleştirilen Eylem	135 - %68,2	Bahçe	25 - %11,6	Gerçekleştirilen Eylem	19 - %10,8
Sınıf	84 - %41	Psikolojik Faktörler	40 - %20,2	Sınıf	3 - %1,6	Psikolojik Faktörler	105 - %59,7
Diğer	29 - %14,1	Psiko-sosyal Fak.	37 - %18,7	Kantin	43 - %22,6	Fiziksel Çevre Fak.	20 - %11,4
		Fiziksel Çevre Fak.	12 - %6,1	Ortaokul Böl.	43 - %22,6	Fiziksel Özellikler	8 - %4,5
		Fiziksel Özellikler	15 - %7,5	Tuvalet	37 - %19,5	Temizlik/Hijyen	34 - %18,8
				Diğer	41 - %22,1		

Öğrencilerin okullarında en sevmedikleri yer kantin ve ortaokul kısmıdır (%22,6). Daha sonra ise %22,1'i koridorlar, yemekhane, müdür odası, çok amaçlı salon gibi ikincil mekânları, %19,5'i tuvaletleri, %11,6'sı bahçeyi ve 1,6'sı sınıfı sevmediklerini ifade etmiştir. Bu mekânları sevmeme nedenleri olarak sırasıyla alay edilme, tehlike algısı gibi nedenlerle psikolojik faktörleri, temizlik/hijyen faktörünü, fiziksel çevre faktörlerini (karanlık oluşu, kötü kokması, havasız oluşu vb.), ders işleme, farklı eylem gerçekleştirilmeme, uzun süre bekleme gibi mekânda gerçekleştirilen eylem türünü ve büyüklük, şekil, zemin özelliği gibi mekânın fiziksel özelliklerini belirtmişlerdir (Tablo 3).

Öğrencilere okullarını hayal ettiklerinde akıllarına ilk gelen mekânın neresi olduğu ve nedeni sorulduğunda öğrencilerin %62,9'u; yeni şeyler öğrenme, ders işleme, çok zaman geçirme vb. gerçekleştirilen eylem türü ile sevme, alışma gibi psikolojik faktörleri sıralayarak "sınıf" olduğunu söylemiştir.

Öğrencilerden sınıflarını anlatmaları istendiğinde ise; öğrencilerin tümü anlatımlarında sınıflarındaki mobilyalara değinirken, %67,3'ü sınıftaki pano, Atatürk resmi vb. araç-gereçlere, %42,4'ü ise pencere, kapı vb. mimari yapı

elemanlarına değinmiştir (Tablo 4).

Öğrencilerin %92,2'sinin sınıflarında en beğendikleri/sevdikleri unsur; tahta, pano, sıra, öğretmen masası, dolap, askılık gibi mobilyalardır. Geri kalan kısmı ise Atatürk resmi, Türkiye siyasi haritası, resimler gibi sınıflarında bulunan araç-gereçleri ifade etmiştir. Öğrenciler bu elemanları beğenmelerinin/sevmelerinin nedeni sorulduğunda sırasıyla film izleme, oyun oynama, ödev yapma gibi gerçekleştirilen eylem türlerini; sevme, hoşuna gitme, beğeni, benimseme gibi psikolojik faktörleri ve renk, büyüklük, düzen gibi belirtilen mobilya ya da aksesuarın fiziksel özelliklerini dile getirmişlerdir. Öğrencilerin sınıflarındaki en beğenmediği/sevmediği unsurlar olarak mobilyalar ilk sırada (%78) yer alırken öğrenciler sırasıyla, kapı, duvar gibi mimari yapı elemanlarını, aksesuarları ve sınıf boyutunu beğenmediklerini belirtmişlerdir. Beğenmeme sebeplerinde renk, büyüklük, sertlik, kırılabilirlik, eski görünüm vb. fiziksel özellikler ilk sıradadır. Ardından sevmeme, sıkıcı bulma, unutmama vb. psikolojik faktörler, temizlik/hijyen faktörü, fiziksel çevre faktörleri (güneşten rahatsız olma vb.) ve sirkülasyon sıkıntısı, sıra düzeni gibi örgütlenme biçimini gerekeç göstermişlerdir (Tablo 5).

Öğrenciler sınıflarında en çok sıralar, dolap, askılık, tahta, pano, çöp kutusu vb. mobilyaları (75,1) değiştirmek istemektedir. Ardından ise mimari yapı elemanları (19,5) (tavan, duvarlar, zemin, kapı) gelmektedir. Değiştirmek istemelerinin nedeni olarak renk, büyüklük, form, sertlik gibi fiziksel özellikleri, psikolojik faktörleri (hoşa gitme, beğeni vb.) ve arkada/köşede kalma, panoyu görememe vb. nedenlerle de örgütlenme biçimini söylemişlerdir (Tablo 5).

Öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtlarda yaş ve cinsiyete bağlı olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığı analiz edildiğinde cinsiyete bağlı olarak anlamlı bir farklılık görülmezken yaş grupları arasında farklılaşan yanıtlar dikkat çekmiştir.

Tablo 4. Öğrencilerin sınıflarına dair anlatımları, derslikte en çok dikkatlerini çeken unsur ve en beğendikleri unsur ile bunlara dair gerekçeleri.

Sınıflar İle İlgili Anlatılanlar	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Sınıflarda En Çok Dikkat Çeken Unsur	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Dikkat Çekme Nedeni	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Sınıflarda En Çok Beğenilen Unsur	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Beğenme nedeni	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran
Mobilya	205 - %100	Mobilya	156 - %76,1	Gerçekleş. Eylem	33 - %20	Mobilya	175 - %92,2	Gerçekleş. Eylem	87 - %50,3
Araç-gereçler	138 - %67,3	Araç-gereçler	4 - %2	Olumlu Tek. Öz.	47 - %28,5	Araç-gereçler	16 - %8,8	Olumlu Tek. Öz.	27 - %15,6
Mimari Yapı Elemanları	86 - %42,4	Mimari Yapı El.	6 - %2,9	Olumsuz Tek. Öz.	2 - %1,2			Psikolojik Faktörler	58 - %33,5
		Dikkatimi çeken bir şey yok	39 - %19	Olumlu Fizik. Öz.	26 - %15,8			Fiziksel Özellikler	19 - %11
				Olumsuz Fizik. Öz.	6 - %3,6				
				Psikolojik Faktörler	64 - %38,8				

Tablo 5. Öğrencilerin sınıflarında en beğenmedikleri unsur ile değiştirmek istedikleri unsurlar ve bunlara dair gerekçeleri.

Sınıfta En Beğenilmeyen Unsur	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Beğenilmeme nedeni	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Sınıfta Değiştirilmek İstenen Unsur	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran	Değiştirme nedeni	Yanıt Veren Kişi Sayısı ve Yüzdeleri Oran
Mobilya	124 - %78	Psikolojik faktörler	38 - %25,5	Mobilya	154 - %75,1	Fiziksel Özellikler	150 - %87,7
Araç-gereçler	12 - %7,5	Fiziksel Özellikler	72 - %48,3	Araç-gereçler	11 - %5,4	Psikolojik Faktörler	26 - %15,2
Sınıf boyutu	5 - %3,1	Temizlik/Hijyen	20 - %13,4	Sınıf boyutu	14 - %6,8	Örgütlenme Biçimi	27 - %15,8
Mimari yapı elemanları	18 - %11,3	Fiziksel çevre fak.	10 - %6,7	Mimari yapı elemanları	40 - %19,5		
		Örgütlenme biçimi	9 - %6	Değiştirmek istediğim bir şey yok	31 - %15,1		

4.3. Spss 22 İstatistik Programı – Ki-Kare (Chi-Square) Testi Sonuçları

Öğrencilerin yaş grupları ile okulda en sevilen ve en sevilmeyen yerler arasındaki ilişkiyi değerlendirdiğimizde, 7 yaşındaki birinci sınıf öğrencilerinin diğer öğrencilere kıyasla büyük oranla koşup, oyun oynayabilmek gibi o mekânda gerçekleştirdikleri eylem türü nedeniyle okulda

dış mekânda vakit geçirmeyi daha çok sevdikleri ve bu nedenle en sevilen mekân olarak bahçeyi tercih ettikleri görülmektedir. 8 yaş (2009 doğumlu) grubu öğrencileri en sevmedikleri mekan olarak psiko-sosyal nedenlerle ortaokul kısmını belirtirken 10 yaş öğrencileri ise temizlik/ hijyen gerekçeleriyle tuvaletleri söylemişlerdir (Tablo 6).

Tablo 6. Yaş Grupları İle Öğrencilerin Okul Algısına Dair İlişki.

1.Okulda en Sevilen	Sınıfta En Beğenilmeyen Unsur								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Bahçe	14,1	2,1	9,8	-0,2	9,8	-2,1	11,2	0,3	12,757	6	0,47
Sınıf	9,3	-0,5	9,8	0,4	14,6	1,7	7,3	-1,7			
Diğer	1 -	2,4	2,9	-0,2	4,9	0,7	5,4	1,9			
2.Okulda en sevilmeyen	Sınıfta En Beğenilmeyen Unsur								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Bahçe	1,6	-1,0	4,2	1,5	4,7	1,2	1,1	-1,8	30,831	15	0,009
Sınıf	1,1	1,9	0,5	0,4	0,0	-1,1	0,0	-1,1			
Kantin	4,2	-0,5	4,2	-0,9	7,9	0,8	6,3	0,5			
Ortaokul kısmı	4,2	-0,5	8,4	2,4	5,8	-0,7	4,2	-1,1			
Tuvaletler	5,3	0,9	0,5	-3,3	6,3	0,4	7,4	2,1			
Diğer	5,3	0,4	5,8	0,4	5,3	-1,0	5,8	0,2			

Öğrencilerin sınıflarına dair algılarında yer eden unsurların yaşa bağlı değişimi arasında anlamsal bir farklılık görülmemiştir. Ancak öğrencilerin sınıflarına ilişkin anlatımlarında yer verdikleri mimari yapı elemanları ve aksesuar öğeleri ile yaş grupları arasında anlamlı ilişkiler belirlenmiştir.

10 yaş (2007 doğumlu) grubu öğrencilerin sınıflarına dair anlatımlarında öğrenme yüzeyinde yer alan Atatürk resmi ve saat, aksesuarlar olarak yer alırken, 8 yaş grubu öğrencilerin anlatımlarında yer almamaktadır. Öğrencilerin sınıf etkinliklerini sürekli öğrenme yüzeyine yönelik gerçekleştirmesi, ders boyunca bu yüzeye bakması ve bahsedilen aksesuarların bu yüzeyde yer alması aksesuar öğelerinin öne çıkıp algılarında yer etmesine neden olarak

yorumlanabilir. Ayrıca görüşmeler sırasında öğrencilerin anlatımlarından yola çıkılarak aldıkları eğitim süreci sonunda 10 yaşındaki öğrencilerin Atatürk'e dair daha fazla bilgiye sahip olup duygusal bağ kurmaları nedeniyle bu yaş grubunun algılarında aksesuar öğelerinin öne çıkıp yer etmesi ilişkilendirilebilir.

9 yaş (2008 doğumlu) grubu öğrencilerin sınıflarına dair anlatımlarında mimari yapı elemanlarına rastlanırken 7 yaş (2010 doğumlu) grubu öğrencilerin ifadelerinde rastlanmamaktadır. Bu durum 7 yaş grubu öğrencilerin mekan algılarında mimari yapı öğelerinin çok baskın olmadığı şeklinde değerlendirilebilir (Tablo 7).

Tablo 7. Yaş Grupları ile Öğrencilerin Derslik Algısına Dair İlişki.

1.Okulda en Sevilen	Kullanıcı Özelliği: Yaş grubu								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
Araç-gereç	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Belirtmiş	14,6	-1,3	11,2	-2,8	21	0,9	20,5	3,1	15,541	3	0,001
Belirtmemiş	9,8	1,3	11,2	2,8	8,3	-0,9	3,4	-3,1			
Mimari yapı elemanları	Kullanıcı Özelliği: Yaş grubu								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Belirtmiş	5,9	-3,0	7,8	-1,2	18	3,6	10,7	0,4	17,265	3	0,001
Belirtmemiş	18,5	3,0	14,6	1,2	11,2	-3,6	13,2	-0,4			

Esther Polak'ın "MILK" projesi teknolojinin araçsallaşmaya ve dolayısıyla yararcılığa giden yorumu ile özünde yatan doğayı anlama ve onu açığa çıkarma yönü arasında gidip gelen ve farkındalığı doğuran karşılaşmaya götüren çalışmalarına örnek verilebilir (Görsel 3). "MILK"ın ilk projesi, Letonya'daki ineklerin memesinden sağılan sütün Hollanda'daki bir tüketicinin bardağına konuşunu sağlayan akışı görselleştirir ve haritasını çıkarır. Sonraki yıllardaki projelerde farklı bölgeler arasındaki ilişki ağları ele alınmıştır. Projeye katılan kişilere -çiftçiler, sütçüler, peynir üreticileri dahil- her gün bir GPS aracı verilmiştir. İzleyicilere/katılımcılara, onların izledikleri yolları göstererek ve onların bunlara tepkilerini gizli kamerayla çekerek güncel göçmen hayatları üzerine bir tefekkür sağlamayı amaçlar. Katılımcılar ayrıca, "MilkLine"ı web'de izleyebilir ve tarımsal üretim ve tüketimle ilgili coğrafi bir anlatı kurgulayabilirler. 2009 yılında Afrika'ya yolculuğunda özel olarak yapılandırılmış bir robot eşlik etmiştir. GPS bir kere bilgileri aldığı anda projeye katılan çiftçilerin ve diğerlerinin kaydedilmiş rotalarını kuma çizmektedir. İzleyiciler bu rotaları kumdaki çizimlerle birebir izleme şansı bulurlar. Proje, izleyicileri projeye katılanların gözünden süreci deneyimleyerek keşfe çıkmaya ve soru sormaya davet eder (http-3).

Yaş grupları ile öğrencilerin sınıflarına yönelik memnuniyetlerine dair ilişki

değerlendirildiğinde, yaş gruplarıyla sınıfta en beğenilmeyen unsur ve sınıfta değiştirilmek istenen unsur arasında anlamsal farklılıklar belirlenmiştir.

Sınıflarda en beğenilmeyen unsurun ne olduğunun, öğrencilerin yaşına bağlı olarak değişim gösterip göstermediği ele alındığında yaşa bağlı olarak farklılaşmalar olduğu görülmüştür. 8 yaş grubu öğrenciler en beğenmedikleri "unsur" olarak mimari yapı elemanlarını dile getirirken, 9 yaşındaki öğrencilerde en beğenilmeyen unsurlar mobilyalar, 10 yaşındaki öğrencilerde ise sınıf büyüklüğü olduğu ifade edilmiştir (Tablo 8). 9 yaşındaki öğrencilerin genellikle sıraların yıpranmış ve eski oluşunu, genişlik ve büyüklüğünün onlara yetmediğini dile getirmeleri mobilyaların fiziksel özelliklerin algılarında yer ettiğini göstermektedir. 10 yaşındaki öğrencilerin bir bölümünün değerlendirmelerde sınıflarının boyutuyla ilgili olarak sınıflarının mevcut kapasiteyi karşılamamasından ve kalabalık, sıkışık olduğunu dile getirmelerinden, sınıflarının boyutsal özelliklerine ilişkin algılarının gelişmeye başladığını göstermektedir. Sınıfta değiştirilmek istenen unsurların öğrencilerin yaşına bağlı olarak değişim gösterip göstermediği incelendiğinde ise 7 yaş grubu öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun sınıflarında herhangi bir mobilya ya da sınıflarının boyutunu

Tablo 8. Yaş Grupları İle Öğrencilerin Dersliklerine Dair Tercihlerine Yönelik İlişki.

7.Sınıfta en beğenilmeyen unsur	Kullanıcı Özelliği: Yaş grubu								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Mobilya	14,5	-0,2	16,4	-2,0	27,7	3,1	19,5	-1,1	24,656	9	0,003
Araç-gereç	2,5	1,3	3,1	1,4	0,0	-2,3	1,9	-0,2			
Sınıf boyutu	0,0	-1,1	0,0	-1,3	0,6	-0,5	2,5	2,7			
Mimari yapı elemanları	1,9	-0,3	5,0	2,1	1,3	-1,8	3,1	0,1			
Sınıfta değişmesi istenen unsur	Kullanıcı Özelliği: Yaş grubu								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Mobilya									13,482	4	0,004
Belirtmiş	13,7	-3,6	18,5	1,3	24,4	1,7	18,5	0,5			
Belirtmemiş	10,7	3,6	3,9	-1,3	4,9	-1,7	5,4	-0,5			
Sınıf boyutu	Kullanıcı Özelliği: Yaş grubu								LR	df	p
	7 yaş		8 yaş		9 yaş		10 yaş				
	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Belirtmiş	0,0	-2,2	1,5	-0,1	3,4	1,8	2,0	0,4	9,056	3	0,029
Belirtmemiş	24,4	2,2	21	0,1	25,9	-1,8	22	-0,4			

değiştirmek istemedikleri dikkat çekmiştir (Tablo 8). 7 yaş grubu öğrencilerin genel olarak bir şeyi değiştirmek istememesi bu yaş grubunun ilkökul mekânını ilk kez deneyimlemesi ve daha önce ilkökul sınıflarına dair zihinlerinde bir algının olmamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Öğrencilerin sınıf anlatımlarında yer verdikleri unsurlar ile sınıfta dikkatlerini çeken unsurlar arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, öğrencilerin anlatımında en çok yer verdikleri ve en çok dikkatlerini çeken unsurun mobilya olduğu görülmektedir. Çocukların dikkatlerini çekip zihinlerinde yer eden mobilyaların başında tahta gelmektedir. Tahtanın sınıfın odak merkezi olan öğrenme yüzeyinde yer alması, çocukların öğrenme yüzeyine yönelerek oturması, tahtanın boyutu gibi fiziksel özellikleri ile sınıfta yer alan diğer mobilyalardan farklı olması ve barındırdığı teknolojik özelliklerin çocuklarda ilgi uyandırması vb. nedenlerle, tahta sınıf ortamında

çocukların zihninde yer eden öğelerdendir. Sınıflarında gördüklerine dair anlatımlarında yer verip, dikkatlerini en çok çeken diğer mobilya öğeleri, renk, doku vb. fiziksel özellikleriyle sınıfın genelinden ayrışıp çocukların dikkat ve ilgisini çeken, kendi yaptıkları etkinliklerin yer aldığı panolar ile aidiyet, bağ kurma, sevme vb. psikolojik sebeplerle sahiplendikleri, zamanlarının çoğunu geçirdikleri sıralardır. Öğrencilerin sınıfta neler gördüklerini/ sınıflarında neler olduğunu anlatırken mobilyalardan sonra sıkça bahsettikleri unsurlar araç-gereçlerdir. Birçoğunun anlatımında sıkça kullandığı Atatürk resmi, Türkiye siyasi haritası ve saat, çocukların dersin büyük bir bölümü yöneldiği öğrenme yüzeyinde yer aldığı ve sınıfın odak noktasında bulunduğu için algılarında yer eden öğeler olarak sıkça ifade edilmiştir (Tablo 9).

Tablo 9. Öğrencilerin Sınıflarına Dair Anlatımlarında Yer Alan Ve Sınıfta En Çok Dikkatlerini Çektiğini Belirttikleri Unsurlar.

Öğrencilerin sınıflarına dair anlatımlarında yer alan unsurlar	Oran (%)	Sınıfta dikkati en çok çeken unsur	Oran (%)
Mobilya	100	Mobilya	76,1
Araç-gereçler	67,3	Dikkat çeken bir "şey" yok	19
Mimari yapı elemanları	42,4	Mimari yapı elemanları	2,9
		Araç-gereçler	2

Öğrencilerden gözlerini kapatıp sınıflarını hayal ettiklerinde neler gördüklerini/sınıflarında neler olduğunu anlatmaları istendiğinde verdikleri yanıtlar ile sınıfta en beğendikleri ve en beğenmedikleri şeyin ne olduğuna ilişkin yanıtlar bir arada değerlendirildiğinde, ağırlıklı olarak ilk sırada dile getirilen unsurlarındaki mobilyalar olmuştur. (Tablo 10). Fakat sınıflarındaki en beğendikleri ve en beğenmedikleri şey ile ilgili dile getirdikleri gerekçeler birbirinden farklıdır.

Çocuklar tahtayı; öğrenme, bilgi edinme faaliyetleri ile sunduğu olanaklar gibi işleve yönelik gerekçelerle beğenirken; sıraları ise gerçekleştirilen eylem türü çeşitliliği ve arkadaşlar ile paylaşım, duygusal bağ kurma vb. psikolojik faktörler sebebiyle en beğendikleri unsurlar olarak dile getirmişlerdir. Bu unsurlar, çocukların algısı üzerindeki birden fazla faktörün etkili olduğunu göstermektedir.

Çocukların en beğenmedikleri “unsur” olarak zihinlerinde yer eden mobilyaların başında ise sıraları ve depolama alanları gelmektedir. Sıraların sert, çizik ve yıpranmış olması, boyut olarak küçük olup öğrencilere yetmemesi,

askılık ve çanta asma yerlerinin kırık ve mevcut kapasiteyi karşılayacak boyutlarda olmaması gibi olumsuz olarak nitelendirilen fiziksel özelliklerin kötü olması nedeniyle sıra ve depolama alanları en beğenilmeyen “unsur” olarak ifade edilmiştir.

Öğrencilerin sınıfa dair anlatımlarında mimari yapı elemanları 3.sırada yer alırken sınıfta en beğenmedikleri “unsur” olarak ise 2.sırada yer almaktadır (Tablo 10). Anlatımlarında mimari yapı elemanlarından en çok kapı ve pencerelere değinilmiştir. Bunun sebebinin pencere pervazları ile kapıların sınıfın genelinden farklı olarak mavi renkte olması ve algılarında bu özelliği ile yer etmesinden ötürü olduğu düşünülmektedir. Diğer taraftan en beğenmedikleri “unsur” olarak mimari yapı elemanlarını ifade etmelerinin sebebi duvarların rengini beğenmemeleri ya da farklı bir renk olmasını istemeleri ile zeminin yer yer kırık olması ve rengini beğenmemeleridir. Bu durum çocukların zemin, duvar, kapı pencere gibi mimari yapı elemanlarının fiziksel özelliklerini önemsedikleri ve olumlu ya da olumsuz fiziksel özellikleriyle mimari yapı elemanlarının algılarında yer ettiği anlaşılmaktadır.

Tablo 10. Öğrencilerin sınıflarını hayal ettiklerinde sınıfa dair anlatımlarında yer alan unsurlar ile sınıfta en beğendikleri ve en beğenmedikleri “unsur”lar.

Öğrencilerin sınıflarını hayal ettiklerinde sınıfa dair anlatımlarında yer alan unsurlar	Oran (%)	Sınıfta en beğenilen “unsur”	Oran (%)	Sınıfta en beğenilmeyen “unsur”	Oran (%)
Donatı / mobilya	100	Donatı/mobilya	92,2	Donatı/mobilya	78
Araç-gereçler	67,3	Araç-gereçler	8,8	Mimari yapı elemanları	11,3
Mimari yapı elemanları	42,4			Araç-gereçler	7,5
				Sınıf boyutu	3,1

Çocukların sınıflarına dair en beğendikleri, dikkatlerini en çok çeken, en beğenmedikleri ve sınıflarında değiştirmek istedikleri unsurlar arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, verilen cevaplar ortak olup en çok dile getirilen öğe mobilyalardır (Tablo 11). Fakat sınıfta en çok dikkat çeken unsur ve sınıfta en beğenilen

unsur sorularına gösterilen gerekçe ile sınıfta en beğenilmeyen unsur ve değiştirilmek istenen unsur sorularına verilen yanıtların gerekçeleri birbirlerinden farklıdır. İlk iki sorunun yanıtlarına gösterilen gerekçe mobilyanın öğrencinin zihninde yer etmesini sağlayan ve olumlu bir bakış açısıyla bahsedilen renk, doku

ve odak yüzeyiyle ilişkili fiziksel özelliklerdir. En beğenilmeyen unsurlar ile en fazla değiştirmek istenen unsurlar tutarlılık göstermektedir. Bu iki

soruya verilen yanıtlar ise genel olarak memnun olunmayan ve değişmesi istenen, olumsuz olarak değerlendirilen fiziksel özelliklerdir.

Tablo 11. Öğrencilerin Sınıflarına Dair Anlatımlarında En Çok Dikkatlerini Çeken, Sınıfta En Beğendikleri, En Beğenmedikleri ile sınıflarında değiştirmek istedikleri “unsur”lar.

Sınıfta en çok dikkat çeken “unsur”	Oran (%)	Sınıfta en beğenilen “unsur”	Oran (%)	Sınıfta en beğenilmeyen “unsur”	Oran (%)	Sınıfta değiştirmek istenilen “unsur”lar	Oran (%)
Donatı/ mobilya	76,1	Donatı/ mobilya	92,2	Donatı/ mobilya	78	Donatı/ mobilya	75,1
Dikkat çeken bir “şey” yok	19	Araç-gereçler	8,8	Mimari yapı elemanları	11,3	Mimari yapı elemanları	19,5
Mimari yapı elemanları	2,9			Araç-gereçler	7,5	Değiştirmek istenilen bir “şey” yok	15,1
Araç-gereçler	2			Sınıf boyutu	3,1	Sınıf boyutu	6,8
						Araç-gereçler	5,4

5. SONUÇLAR

Çalışma genelinde sonuçlar bulgulara paralel olarak iki başlıkta ele alınıp daha sonra genel bir değerlendirme yapılmıştır.

Yerinde Tespit Çalışmasına İlişkin Sonuçlar

Yerinde tespit çalışmasına ilişkin veriler göz önüne alındığında; tüm sınıflar aynı özelliklerde olup pencere boşluklarının, konumunda, form ya da boyutlarında farklılıklar yaratarak mekânın biçimsel algısını değiştirecek, öğrencilerin farklı mekânsal deneyimler edinmesine yardımcı olacak uygulamalara rastlanmamıştır.

Sınıf mekânlarının yüzeylerinde ya da sınıf içerisinde yer alan donatılarda, öğrenciler üzerinde duysal uyarım sağlayıp gelişimlerine katkı sağlayacak ve illüzyon etkisi (yükseklik, uzaklık-yakınlık, boyutsal özellik vb.) yaratacak malzeme farklılıklarından kaynaklı ya da tasarımsal doku uygulamaları yoktur.

Sınıflar incelendiğinde; öğrencilerin öğrenme yüzeyine dikkatlerini çeken ve konsantrasyonunu sağlayan, mekân içerisinde fonksiyonları birbirinden ayırmaya yardımcı olan renk uygulamaları da yer almamaktadır.

Sınıflar günışığı ve floresan tipi yapay aydınlatma ile aydınlanırken, cephelerde günışığını kontrol

amaçlı herhangi bir mimari öğe (güneş kırıcı vb.) yer almamakta ve günışığı genellikle perdeler yardımı ile kontrol edilmeye çalışılmaktadır.

Sınıfların içerisinde öğrencilerin ilgi alanlarına yönelik herhangi bir etkinlik köşesi ve bireysel ya da grup çalışmasına yönelik alanlar yer almayıp sınıfların tamamına yakını (23 sınıf) klasik örgütlenme düzenindedir.

Öğrencilerle Yapılan Görüşmelere Dair Sonuçlar

Öğrencilerle yapılan görüşmelere dair veriler değerlendirildiğinde ise sınıf mekânının öğrencilerin algılarında yer eden, onlar için önemli bir mekân olduğu görülmüştür. öğrencilerin bir mekânı sevme ya da sevmeme gerekçelerinde mekânın fiziksel özelliklerinden çok o mekânda gerçekleştirilen eylemler (oyun oynamak, ders işlemek vb.) ile psiko-sosyal faktörler (aidiyet, arkadaşlarla paylaşım vb.) ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Bu durum başlangıçta ileri sürülen sınıfların tasarımında fiziksel öğelerin bilinçli ve öğrencilerin algılarında yer edecek şekilde kullanılmadığı görüşümüzü desteklemektedir. Öğrencilerin sınıflarına ilişkin anlatımlarında en çok bahsettikleri ve sınıflarında en çok dikkatlerini çeken unsur mobilya öğesi olurken, sınıflarında en beğendikleri, en beğenmedikleri ve sınıflarında değiştirmek istedikleri unsurlar için de mobilya öğesi birinci sıradadır.

Donatı/mobilya ögesi çocukların algısında; fiziksel özellikler, psikolojik faktörler ve kullanım amaçları ile yer etmiştir. Öğrenciler mekândaki tüm öge ve unsurları bir arada değerlendirdiğinde mobilya algısının diğer unsurlara oranla daha ön plana çıktığı görülmüştür. Öğrencilerin algılarında donatı/mobilyalar, ne amaçla kullanıldığı/ işlevi ve psikolojik faktörlerin etkisiyle olumlu yönde yer ederken fiziksel özelliklerinin iyi olmamasından kaynaklı negatif yönde yer etmiş ve öğrenciler donatılara dair olumsuz görüşlerini ve duydukları rahatsızlıkları ifade etmişlerdir. Donatılardan özellikle sıraların formu, dokusu, rengi ve boyutu öğrencilerin memnun olmadıklarını dile getirdikleri fiziksel özelliklerdendir.

Öğrencilerin sınıflarında beğenmedikleri ve değiştirmek istedikleri bir diğer unsur mimari yapı elemanlarıdır. Öğrenciler mimari yapı elemanlarından özellikle duvar yüzeylerinin sahip olduğu renk ve dokuyu değiştirmek istediklerini dile getirmişlerdir. Burada mimari yapı elemanlarının fiziksel özellikleriyle çocukların algısında yer ettiği görülmüştür. Ayrıca bu yaş grubu çocukların algılarında mimari yapı elemanlarının farkındalığının geliştiği tespit edilmiş, çocukların bu öğelerin fiziksel özelliklerine dair bir tercih içerisinde oldukları saptanmıştır.

SONUÇ

Çalışma kapsamında başlangıçta yola çıkılan; öğrencilerin eğitim gördükleri mevcut sınıfların tasarımında, mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin düşünülmediği ve öğrencilerin gelişim ve performanslarına olumlu katkı sağlayacak şekilde tasarlanmadığı varsayımı gerek alanda yapılan yerinde tespit çalışması gerekse öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlarla doğrulanmıştır. Sınıfların tasarımında mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin çocukların algısını etkilediği görülmüştür. Bu etki mekândaki mimari yapı elemanları (du-

var, kapı, zemin rengi vb.) ile mekânda yer alan mobilyaların fiziksel özelliklerinde (renk, doku, form, boyut vb.) özellikle belirgin hale gelmiş, çocukların anlatım ve ifadelerinde bu unsurlar yoğun bir şekilde yer almıştır. Bunun dışında sınıf mekanı, öğrencilerin sınıfta gerçekleştirilen eylemler ve psikolojik etmenlerle hafızalarında işlemiş ve mekânsal algılarında önemli ölçüde yer almıştır.

Araştırmanın sonucunda ulaşılan bilgiler daha önce literatürde yer alan ve çocukların mekân algısına dair yapılan çalışmalarla da örtüşmektedir. Örneğin Çanakçıoğlu 2012 yılında gerçekleştirdiği “Çocukta Mekân Algısının Gelişimi ve Mekânsal İmge Zenginliği Bakımından Malzemenin Önemi” adlı çalışmasında çocukta mekân algısının gelişiminin mekânsal imge zenginliğinin bir sonucu olarak ortaya çıkan bir öğrenme mekanizması olduğu sonucuna varmıştır. Dolayısıyla çocukların yaşadıkları, eğitim aldıkları, oyun oynadıkları, boş vakitlerini değerlendirdikleri mekanların form, renk, doku, malzeme ve boyutsal özelliklerinin onların bilişsel gelişim dönemlerine uygun olarak tasarlanmasının algısal zenginlik sağlamada oldukça önemli olduğu kanısını desteklemiştir.

Çalışma yapılan okuldaki sınıflar form, ölçü ve oran etmenleri bakımından değerlendirildiğinde, mekânı sınırlandıran yatay ve düşey düzlemlerin literatürde değinildiği şekilde çocuğun algısal gelişimine katkı sağlayacak farklı özellikler taşımadığı, mekânın biçimsel algısını etkileyen ölçek ile en boy oranlarının değişmediği ve mekân formunun kareye yakın dikdörtgen olduğu yapılan tespit çalışmasında belirlenmiştir. Yapılan görüşmelerde çocuklar mevcut sınıflarını değerlendirirken daha büyük sınıflara sahip olmak istedikleri görülmüştür. Mevcut sınıfların mekânsal büyüklüğü sıkışık ve yetersiz gelmektedir. Johnson, (1990), Karabey (2004), Zorlu ve Erbay (2011)'in da değindiği gibi mekânsal

ve işlevsel çeşitlilik sağlamak için sınıfların büyüklüğü önemlidir. Bir diğer önemli husus ise; Çukur ve Delice (2011)'nin de vurguladığı üzere sınıf tasarımlarında yatay ve düşey bölücü elemanlarda düz, eğri, eğik yüzeylerin kullanımı ayrıca mekandaki dikey ve yatay donatıların bir arada kullanılması çocukların mekandaki nesnelere farklı perspektiflerden görmelerine olanak tanımaktadır. İncelenen sınıflarda bu ve benzeri kullanımların eksikliği nedeniyle çocukların sınıflardaki nesnelere değişik açılardan farklı perspektif algılarıyla görmeleri mümkün olamayıp algısal gelişimlerine katkı sağlanamamaktadır.

Sınıflarda farklı dokusal özelliklere sahip malzemelerin bir arada kullanımıyla çocukların duyuşsal uyarımı, görsel ve dokusal duyu gelişimleri artırılabilir. Alan çalışmasının gerçekleştirildiği ilköğretim sınıflarında mekân ve donatı yüzeylerinde farklı dokusal özelliklere sahip malzeme kullanımlarına rastlanmamıştır. Bu yaş grubu öğrencilerinde herhangi bir malzeme ve doku bilgisi yoktur. Ancak çocuklarla yapılan görüşmelerdeki ifadeler analiz edildiğinde yumuşak dokulu sıcaklık hissi veren malzemeleri sıkça tarif ettikleri görülmüştür. Bu tarif özellikle temas ettikleri yüzeyler olan masa ve sıralar ile zemin düzleminde belirgin hale gelmiştir. Bu durum 7-10 yaş grubu çocukların fiziksel temasta buldukları yüzeylere dair duyuşsal farkındalık geliştirdiklerini göstermiştir. Çanakçıoğlu'nun (2012) "Çocukta Mekân Algısının Gelişimi ve Mekânsal İmge Zenginliği Bakımından Malzemenin Önemi" adlı çalışmasında belirttiği gibi çevrenin sunduğu uyaran zenginliği çocuğun bilişsel gelişimi üzerinde yaşyla doğrudan etkili olarak algı süreçlerini doğrudan etkileyen bir faktördür. Mekân algısını etkileyen fiziksel faktörlerden en fazla ihmal edilenin dokunma duyusu olduğu ve sınıf mekânında zengin dokusal uyaran kaynaklarının öğrenmeyi pozitif yönde etkileyeceği Prescott ve David, Montessori (2008), Olds ve Weinstein (1987) gibi bir çok

araştırmacı tarafından ifade edilse de mevcut sınıf tasarımlarında bu ihmalin sürdürüldüğü görülmüştür.

Çukur ve Güller Delice'nin 2011 yılında gerçekleştirdikleri ve tek-tip projelerle tasarlanan ilköğretim okullarının algısal açıdan çocuklara bir zenginlik sunmadığını vurguladıkları "Erken Çocukluk Döneminde Görsel Algı Gelişimine Uygun 25 Mekan Tasarımı" adlı çalışmaları, hem yerinde tespit çalışması bulguları hem de öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerle örtüşmektedir. Yine aynı çalışmada belirttikleri görsel algıyla ilişkili olarak, çocukların kullandıkları mekânın rengi-ışığı, boyutu-büyüklüğü (geniş-dar, yüksek-alçak), formu-biçimi (köşeli-yuvarlak), dokusu (sert-yumuşak), konumu-yönü, fonksiyonu vb. önemli olduğunu ileri sürdükleri görüşleri hem bu çalışmanın varsayımı hem de sonuçlarıyla örtüşmektedir.

Çalışma kapsamındaki sınıflarda rengin psikolojik ya da illüzyon etkileri ile algıya dayalı olarak dikkat çekme, fonksiyonları birbirinden ayırma, yön bulma ve güvenlik gibi etkileri değerlendirildiğinde bu anlamda renk kullanımına yönelik uygulamalara rastlanmamıştır.

İncelenen dersliklerde renkler tekdüzedir. Çocuklarla görüşmelerden elde edilen bilgilere bakıldığında ise sınıflarında değiştirmek istedikleri şeyler arasında renk faktörü ön plana çıkmıştır. Çocukların mevcut renk uygulamalarından memnun olmadıkları gözlemlenmiştir. Çocukların mekân değerlendirmelerinde mobilya yüzeyleri ile duvar yüzeylerinde renk kullanımına ilişkin eksiklik ortaya çıkmıştır. Pedagog Rudolf Steiner'in ifade ettiği üzere özellikle ilköğretim sınıflarında sıcak ve canlı renkler kullanılarak çocukların derse olan ilgileri canlı tutulmalıdır.

Okuma, yazma gibi öğrenme etkinliğinin gerçekleştirildiği sınıfların görsel konfor koşulları

önemlidir. İncelenen sınıflarda öğrencilerin göz sağlığının korunması, görsel performanslarının artırılması, öğrenme performanslarının üst düzeyde tutulması için mekânın doğru aydınlatılmasını sağlayacak, yansıma ve parlamaya engel olacak tepe ışıklıkları ile eğimli cam yüzeylere rastlanmamıştır. Tek tip ve aynı boyutlarda yanal pencereler ve florasan tipi aydınlatmalar yer almaktadır. Sınıflara yanal pencerelerle alınan doğal ışık mekânda yansıma ve parlama yapmakta ve öğrencilerin rahatsız olup şikayet etmelerine sebep olmaktadır. Öğrenciler sınıflarında ders esnasında zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Fakat çocuklar bunun dışında doğal ya da yapay aydınlatmaya ilişkin tercihlerine dair bir görüş belirtmemişlerdir. Bu durum 7-10 yaş grubu çocuklarda doğal ya da yapay ışığın mekânsal algıda ön planda olmadığını ortaya koymaktadır.

Mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerden renk, yüzey, döşeme ve donatıların malzemeleri, sınıflarda yer alan mobilyalar ve mimari yapı elemanlarının (duvarlar, döşemeler, kapılar ve pencereler) özellikleri çocukların mekânsal algısında önemli bir yere sahiptir. Ancak mevcut sınıflarda algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin (form, doku, renk, ışık, ölçü ve oran) çocukların algısal ve bilişsel gelişimlerini, öğrenme verimliliğini destekleyecek özelliklerde olmadığı görülmüştür.

Alan çalışması yapılan sınıfların mevcut durumlarında çocukların dikkatini çeken az sayıda öğenin (mimari yapı elemanları ve mobilyalar) fiziksel faktörler bakımından (renk, boyut, malzeme) mekânın genelinden farklı olduğu görülmüştür. Bu farklılık bu öğelerin çocukların mekânsal algısında olumlu ya da olumsuz yer etmesini sağlamıştır. Literatür kısmında bahsedilen mekân tasarım öğelerinin algısal ve duyusal etkilerinin mevcut sınıflarda bilinçli bir şekilde kullanılmadığı görülmüştür. Bu açıdan bakıldığında sınıfların onları kullanan

öğrenciler tarafından işlevsel, konforlu, verimli ve etkili olması için uygulanmış herhangi bir tasarıma rastlanmamıştır. Bu nedenle yapılan çalışma; sınıfların, çocukların mekânsal algısında yer edebilmesi için psikolojik faktörlerin yanı sıra fiziksel faktörlerin bilinçli ve belirgin bir şekilde kullanılması gerektiğini gözler önüne sermiştir.

KAYNAKLAR

- Aksugür, E. ve Ertürk, S. (1979). *Mekan Bileşenlerinin Tasarımında Doku Boyutu*, Ertürk, Z. (der.), K.T.Ü. İnşaat ve Mimarlık Fakültesi Yayınları, Trabzon.
- Anon (1986). *Guide on Interior Lighting CIE Publication*, (29), 2.
- Anon (2000). *Lighting Handbook*, Ed. M.S.Rea, USA, IESNA.
- Aydın S. (1986). *Mekansal Değerlendirmede Algısal Yararlara Dayalı Bir Model (Doktora Tezi)*. Ulusal tez merkezi. (14023)
- Barker, L. (1982). *Communication in the classroom*, Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall Inc.
- Berris, R & Miller, E. (2011). *How Design of Physical Environment Impacts Early Learning: Educators and Parents Perspectives*. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(4), 1-17.
- Çanakçıoğlu, N. G. (2012). *Çocukta Mekan Algısının Gelişimi ve Mekansal İmge Zenginliği Bakımından Malzemenin Önemi*. *Mimarlıkta Malzeme*, 22, 74-81.
- Çukur D. ve Güller Delice, E. (2011). *Erken Çocukluk Döneminde Görsel Algı Gelişimine Uygun 25 Mekan Tasarımı*, *Eğitim-Kültür ve Araştırma Dergisi*, 7(24), 25-36.
- Doğrusoy, İ. (2002). *Mimari Bir Eleman Olan Pencerelerin/Açıklıkların, İnsan Mekan İlişkileri Bağlamında İrdelenmesi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Duke, D.L. (1998). *Does it matter where our children learn? Paper Presented at the Meeting of the National Research Council of the National Academy of Sciences and the National Academy of Engineering*. Washington, DC: ERIC Document Reproduction Service No. ED 418-578.
- Eccles, J. (1991). *What Are We Doing to Early Adolescents? The Impact of Educational Context on Early Adolescents*, *American Journal of Education*, 99(4), 521-539.
- Edwards, N. C. (2006). *School facilities and student achievement: student perspectives on the connection between the urban learning environment and student motivation and performance*. Doctorate Thesis. etd.ohiolink.edu.
- Faulkner, W.(1972). *Architecture and Color*, New York, Toronto: Wiley-Interscience, 135.
- Gezer, H. (2012). *Mekan Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri*, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 1-10.
- Güngör, H. (2005). *Temel Tasarım, İstanbul, Bilgisayar Destekli Baskı ve Reklam Hizmetleri Sanayi ve Ticaret LTD. ŞTİ. İstanbul*.
- Gür, Ş. (2001). *Okul Öncesi Çocuk Eğitim Merkezleri İçin Değişebilir/Dönüştürülebilir/Esnek Bir "Fiziksel Çevre Modeli"*. (Doktora Tezi). polen.itu.edu.tr.
- Grubaugh, S. ve Houston, R. (1990). *Establishing a Classroom Environment That Promotes Interaction and Improved Student Behavior*, *The Clearing House*, 63, 375-378.
- Hall, E. (1966). *The Hidden Dimension*, Doubleday and Company, Inc. Garden City, New York.
- Johnson, S. M. (1990). *Teachers at Work, Achieving Success in Our Schools*, Basic Book Inc. New York.
- Michel, L. (1996). *Light: The Shape of Space: Designing With Space And Light*, Van Nostrand Reinhold. New York.
- Herbert, M. (1998). *Clinical child psychology: Social learning, development and behaviour*. Wiley, 2(88), 414.
- Karabey, H. (2004). *Eğitim Yapıları – Geleceğin Okullarını Planlamak ve Tasarlamak– Çağdaş Yaklaşımlar İlkeler, Literatür Yayıncılık, İstanbul*
- Lackney, J. A. (1999). *Why Optimal Learning Environment Matter? Mississippi: Mississippi State University, Mississippi State Educational Design Institute*. 30.09.2019 tarihinde files.eric.ed.gov adresinden erişildi.
- Lyons, J. B. (2001). *Do school facilities really impact a child's education?* 30.09.2019 tarihinde <https://eric.ed.gov/?id=ED458791> adresinden erişildi.
- Moore, G. T. (1987). *The Physical Environment and Cognitive Development in Child-Care Centers, Spaces for Children*, Springer US. 41-72.
- Porter, T. (1979). *How Architects Visualize*, Studio Vista, New York.

- Ramussen, S. E. (1994). *Yaşanan Mimari*, (Çev.) Ömer Erduran, Remzi Kitabevi AŞ., İstanbul.
- Read, M.A., Sugawara, A.I. and Brandt, J.A. (1999). "Impact of Space and Color in The Physical Environment on Preschool Children's Cooperative Behavior". *Environment and Behavior*, 31, 413- 428.
- Sabuncuoğlu Z. ve Tüz, M. (2001). *Örgütsel Psikoloji*, Ezgi Kitabevi, Bursa.
- Turgay, O. ve Altuncu, A. (2011). *İç Mekanda Kullanılan Yapay Aydınlatmanın Kullanıcı Açısından Etkileri*. *Çankaya University Journal of Science and Engineering*, 8(1), 167-181.
- Vandier, B. (2011). *The impact of school facilities on the learning environment*. Doctorate Thesis, Capella University, America.
- Yener, N. (2000). *Mekanda Yüzeylerin Algılaması ve Malzeme, Mimari Biçimlendirmede Yüzey Sempozyumu*, Ankara.
- Yener, K. A., Güvenkaya, K. R. ve Şener, F. (2009). *İlköğretim Dersliklerinin Görsel Konfor Açısından İncelenmesi ve Değerlendirilmesi*. *itüdergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 8(1), 105-116.
- Zorlu, T., & Erbay, M. (2011). *İlköğretim Dersliklerinde Ergonomik Açıda Bir Değerlendirme: Trabzon Örneği*, 17. Ulusal Ergonomi Kongresi, Eskişehir, 234-250.

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIM EĞİTİMİNİN DEĞERLENDİRME SÜREÇLERİNDE ÜÇÜNCÜ GÖZ: BİR YAPAY ZEKÂ MODELİ

Doç. Murat Ertürk*
N. Erhan Üzümcü**

Özet: Yapay zekâ hemen her alanda olduğu gibi tasarım alanındaki varlığını giderek artırmaktadır. Tasarım disiplininde ise tasarımcıların mesleki hayatında meydana getirdiği değişimler ile tasarım üretimini otomatikleştiren uygulamalar veya yazılımlarla adından söz ettirdiği görülmektedir. “Yapay zekâ bir tasarımı ürününü değerlendirebilir mi?” sorusundan hareketle, tasarım eğitiminde yapay zekânın potansiyeli üzerine fikir yürütmenin ve tartışmaya açmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmada, gözetimli öğrenme kullanılarak görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarımı bölümü öğrencilerinin logo tasarımlarının yer aldığı sınıflandırılmış veri seti ile CoreML uzantılı bir yapay zekâ modeli hazırlanmıştır. Veri setinde bulunmayan, sınıflandırılmamış logo örneklerinin yer aldığı bir kontrol grubu oluşturularak model test edilmiş ve yapılan deney sonucunda ortaya çıkan çıktılar aktarılmıştır. Yapay zekânın tasarım ilkelerini öğrenerek estetik çıkarımlarda bulunma potansiyeli ve tasarım eğitimindeki ölçme-değerlendirme süreçlerinde alabileceği role ilişkin öneriler getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Yapay Zekâ Modeli, Görsel İletişim Tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi.

Geliş Tarihi: 08.05.2021

Kabul Tarihi: 21.10.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, merturk@sakarya.edu.tr,
ORCID No: 0000-0001-9761-5906

** TEYTAG: Elektronik Yayıncılık Tasarım Araştırma Grubu, teytag@gmail.com, ORCID No: 0000-0001-9670-8289

THIRD EYE IN EVALUATION PROCESSES OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN EDUCATION: AN ARTIFICIAL INTELLIGENCE MODEL

Assoc. Prof. Murat Ertürk*
N. Erhan Üzümcü**

Abstract: Artificial intelligence (AI) increases its presence in the field of design, as in almost every area. AI in the design discipline is seen by the changes the designers have brought about in their professional life with the application or software that automate the design process. It is essential to think about the potential of AI in design education and open it up for discussion, based on the question “Can AI evaluate a design product?” In this study, an artificial intelligence model with CoreML framework was created using supervised learning with a classified data set containing logotypes designed by students of the visual communication design and graphic design department. The model was tested by creating a control group with unclassified logotypes that did not exist in the data set, and explained the result of the experiment. The potential of AI to make aesthetic inferences by learning the design principles and their role in the assessment and evaluation processes in design education is mentioned.

Keywords: Artificial Intelligence, Artificial Intelligence Model, Visual Communication Design, Visual Communication Design Education.

Received Date: 08.05.2021

Accepted Date: 21.10.2021

Article Types: Research Article

* Sakarya University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, merturk@sakarya.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-9761-5906

** TEYTAG: Electronic Publishing Design Research Group, teytag@gmail.com, ORCID No: 0000-0001-9670-8289

1. GİRİŞ

Günlük hayatımızda adını sıkça duymaya başladığımız yapay zekâ ve ona bağlı olarak makine öğrenimi; mühendislik, sağlık, sosyal bilimler gibi birçok alanda kendine yer bulmaktadır. Eğitim de bu alanlardan biridir. Eğitim, dijital dönüşüm yaşayan alanlardan biri olup yapay zekâ ve onun türevi teknolojik olanaklardan yararlanmaya başlamıştır. Mevcut teknolojilerin ve yapay zekâ uygulamalarının yaygın kullanımı, şu anda ne yaptığımızı ve nereye gittiğimizi yanıtlamak için yapay zekânın eğitimde nasıl kullanıldığını yeniden gözden geçirmemizi gerektirmektedir (Bozkurt vd., 2021). Eğitimde yapay zekâdan çeşitli yöntemler ile yararlanıldığı görülürken tasarım da bu konu daha çok yapay zekânın büründüğü tasarımcı rolü ve üretim süreçlerine nüfuz etme becerisi üzerinden tartışılmaktadır. Bir tasarımcıya ihtiyaç duymadan kendini tasarlayan ağ sayfaları söylemiyle ortaya çıkan ve daha sonra beklenen etkiyi yapamayan *The Grid*¹; firma adı ve birkaç anahtar sözcük ile logo tasarlayan *Brandmark*² benzeri uygulamalar, yapay zekânın tasarımcının yerini alma potansiyeli üzerinden yürütülen tartışmalara yol açar. Yayımlandığı yıl tüm dünyada 7,5 milyon indirme sayısına ulaşan, yapay zekâ ve derin öğrenme kullanarak fotoğrafları sanatsal birer tablolara dönüştüren Prisma (http-1), cep telefonu ile çekilen görüntüyü makinenin görmesini sağlayarak ona en uygun efekti otomatik olarak uygular. Bir diğer örnek, 2017 yılında Google'ın tanıttığı, çizilen eskizleri tahmin ederek onları otomatik olarak tamamlayan *AutoDraw*³ uygulamasıdır (http-2). Makine öğrenimi sayesinde ne kadar çok kullanıcı çizim yaparsa, yapay zekâ kullanıcıların çizimini öğrenerek yeni tasarımları tahmin etme oranı o kadar artar. Görsel iletişim tasarımcılarının yazılımlarını sıkça kullandığı

Adobe ise yapay zekâ alanına *Adobe Sensei* ile giriş yapar (http-3). Adobe Sensei, yapay zekânın alt alanı olan makine öğrenimi ile görüntüyü okuyarak tasarımcının yapmak istediği eylemi öngören, onu kolaylaştıran bir hizmet sunar. Aslında bu örneklerde yapay zekâ tasarımcı rolüne bürünmez, tasarımcının işini kolaylaştıran hatta ona zaman kazandıran birer yardımcıdır.

Tasarımda ve tasarım eğitiminde yapay zekâdan *yardımcı* rolünün dışında, farklı konularda da yararlanılabilir. Her tasarım eğitiminde olduğu gibi görsel iletişim tasarımı eğitimi de ağırlıklı olarak uygulama dersleri üzerinden yürütülür. Derslerde iletişim problemlerine çözümler üretmek amacıyla öğrencilere uygulamalar yaptırılır ve değerlendirme süreçleri, dersin öğretim elemanı veya elemanlarının oluşturduğu jürinin katılımıyla gerçekleşen, —özellikle YKS ile öğrenci alan bölümlerdeki kontenjanlar dikkate alındığında— uzun süre alan, meşakkatli ve kişisel beğenilerin etkisinin egemen olduğu bir süreçtir. Değerlendirme her ne kadar projeye özgü ve nesnel ölçütler dikkate alınarak yapılmaya çalışılsa da değerlendiricinin eğitim durumu, öğretim deneyimi, estetik düzeyi, hatta güncel tasarım anlayışlarına hâkim olma gibi değişken ve nesnel olmayan unsurlar da ölçme-değerlendirmede etkili olabilmektedir.

Bu çalışmada, uygulama projelerinin ölçme-değerlendirme süreçlerine yardımcı olması ve daha homojen değerlendirme çıktıları elde edilmesi amacıyla görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarımı bölümü öğrencilerinin uygulama derslerinde yaptıkları logo tasarımları veri seti olarak kullanılarak bir yapay zekâ modeli hazırlanmıştır. Bu model, belirli ortak özelliklerdeki sınıflandırılmış (etiketlenilmiş) veriden öğrendiğini, sınıflandırılmamış yeni veriye uygulayarak çıkarımlarda bulunur. Dolayısıyla bu çıkarımlar, biçimsel özellikler

¹<https://thegrid.io>

²<https://brandmark.io>

³AutoDraw; Google'ın yazma, öğrenme, müzik temaları üzerine yoğunlaşan Yapay zekâ Deneyleri (AI Experiments) adını verdiği platformun ürünüdür. Daha fazlası için: <https://experiments.withgoogle.com/collection/ai>

üzerinden yapılan tahminler olacaktır. Kuşkusuz, logo veya herhangi bir görsel iletişim tasarımı ürününün değerlendirilmesinde sadece biçim ve estetikle ilgili niteliklere bakılmaz. Bu çalışmadaki amaç, yapay zekâ modeli ile nihai değerlendirme sonucuna ulaşmak değil, yapay zekânın değerlendirme süreçlerindeki alabileceği rolü ve potansiyeli araştırmaktır.

Yapılan incelemeler sonucunda, tasarım eğitiminde doğrudan uygulama çalışmalarını değerlendirmek amacıyla yapay zekâdan yararlanılmasına yönelik çalışmalarla karşılaşılmaştır. Eğitimde yapay zekânın kullanımına ilişkin akademik çalışmalara bakıldığında yapay zekânın, akıllı eğitim süreçleri oluşturmak amacıyla eğitim verilerini tahmin etmek, tanımlamak veya kullanmaya karar vermek için makine öğrenimi ve derin öğrenme gibi yaklaşımların kapsayan genel bir teknik olarak anlaşıldığı görülmektedir (Bozkurt vd., 2021). Berlin Teknik Üniversitesinde geliştirilen ve öğrencilere öğrenim planlarını yapmada sorularını yanıtlayarak yardımcı olan (chatbots) Alex (<http-4>), Georgia Teknoloji Üniversitesinden Prof. Dr. Ashok Goel'in 2016 yılında başlattığı ve öğrencilerin sorularını yanıtlamak için kullanılan öğretim asistanı Jill Watson gibi (<http-5>) eğitim sürecinde yardımcı veya destekçi unsur olarak kullanıldığına ilişkin çeşitli örnekler de bulunmaktadır.

2. MAKİNE ÖĞRENİMİ VE ÖĞRENME MODELLERİ

Yapay zekânın alt alanı olarak “makine öğrenimi, verilerden bilgi çıkarmakla ilgilidir” (Müller ve Guido, 2017, s. 1) ve öğrenme süreçlerinin çoklu sonuçlarının incelenmesi ve bunların bilgisayar modellemesi makine öğreniminin konusunu oluşturur (Michalski vd., 1983, s. 3). Çok sayıda verinin işlenmesi, analizinin yapılması zaman ve yoğun işgücü gerektirdiğinden, makine öğrenimi eldeki verilerden belirli bir problemi çözmeye yönelik anlamlı bilgiler elde edebilmek

için algoritmaları kullanır. Makine öğrenimi algoritmaları, temelde gözetimli öğrenme (supervised learning) ve gözetimsiz öğrenme (unsupervised learning) olarak iki gruba ayrılır. Gözetimli öğrenme, girdi ve çıktı örneklerinin bulunduğu, daha önceden tanımlanmış veriden belirli bir sonuç tahmin etmek için kullanılan bir modeldir (Müller ve Guido, 2017, s. 25). Böylece gözetleyen/denetleyen tarafından önceden sınıflandırılmış etiket (label) bilgisi girilen veriler temel alınarak etiketi olmayan verinin tahmin edilmesi amaçlanır. Shalev-Shwartz ve Ben-David, iki öğrenme modeli için istenmeyen (spam) e-posta örneğini verir. Daha önceden istenmeyen olup olmadığı etiketlenmiş e-postaları içeren veri setinden deneyim kazanan model, daha önce hiç görmediği örneklerde eksik olan etiketi (istenen e-posta veya istenmeyen e-posta) tahmin etmeye çalışır (Shalev-Shwartz ve Ben-David, 2014, s. 4-5). “Gözetimli öğrenme, öğrenim modelini oluşturmak için genellikle insan çabası gerektirir, ancak daha sonra zahmetli veya meşakkatli bir görevi otomatikleştirir, genellikle de hızlandırır” (Müller ve Guido, 2017, s. 25).

Gözetimsiz öğrenme modelinde ise etiket bilgisi bulunmaz. Müller ve Guido, bu tür modelleri veriyi oluşturan bileşenleri ve parçaları bularak verinin yeni temsilini oluşturan algoritmalar olarak açıklar (Müller ve Guido, 2017, s. 131). Böylece, veri seti içerisinde tekrar eden, kümelenen bileşenlerden anlamlı bir çıkarıma, yani sınıflandırmalı etikete ulaşmak hedeflenir.

3. COREML UZANTILI YAPAY ZEKÂ MODELİNİN HAZIRLANMASI

Yapay zekâ modeli hazırlanma sürecinde verilerin belirlenmesi birincil önem taşır. Bu çalışmada, Sakarya Üniversitesi STMF Görsel İletişim Tasarımı ile Çankırı Karatekin Üniversitesi STMF Grafik Tasarımı Bölümünden, ikinci ve üçüncü sınıfta okuyan, toplam 135 öğrencinin uygulama derslerinde kendileri veya çeşitli

firmalar için yaptıkları, 135 logo tasarımı veri seti olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin çalışmalarından oluşan görsel verilerle yapay zekâ modeli oluşturmadaki amaç, makine öğrenimi çıktılarının öğrencilerin düzeyi ile aynı seviyede kalmasını sağlamaktır. Model üretimi öncesinde veri setindeki logoların kodlamayla döndürülmesi, eğme/bükme gibi farklı algoritmalarla geçirip bir logodan birçok sürüm üretip veri setindeki adedi çoğaltma uygulamaları (augmentation) yapılmamış, veri setinin özgünlüğü korunmuştur.

Logolar; 30x30 cm ölçü içerisinde, paspartulu, uzun kenarı 15 cm olacak şekilde RGB renk uzayına sahip JPG biçiminde dosyalar olarak hazırlanmıştır. Her bir renkli JPG için asgari %60 sıkıştırma uygulanmıştır. Görsel verinin yanlışlık göstermemesi dikkate alınarak logo çalışmaları farklı sektörlere ait öğrenci tasarımlarından seçilmiştir.

3.1. Sınıflandırmanın (Etiketlemenin) Yapılması

Çalışmada gözetimli öğrenme yapay zekâ modeli kullanılacağından logoların değerlendirmesi, ikili (Data 4) ve onlu (Data 3) sınıflandırması makalenin yazarı olan bir öğretim üyesi tarafından yapılmıştır. Veri setinde bulunan 135 logoya; *özgünlük, kompozisyon, oran/orantı ve soyutlama becerisi* ölçütleri dikkate alınarak puan verilmiştir. Sınıflandırmada iki yöntem kullanılarak yapay zekâ modeli üretilmiş, iki model arasındaki çıktılar karşılaştırma yoluna gidilmiştir.

Data 4 verilerinden oluşturulan birinci sınıflandırma yönteminde 135 logo, 0–50 ve 51–100 olarak puanlanmış/etiketlenmiştir. Dolayısıyla model çıktısında, 0–50 ve 51–100 olasılık yüzdeleri görülecektir. Böylece değerlendirilecek logoların 50'nin altında ve 50'nin üstünde olup olmadığı, temelde iyi veya kötü değerlendirilmesinin yapılması

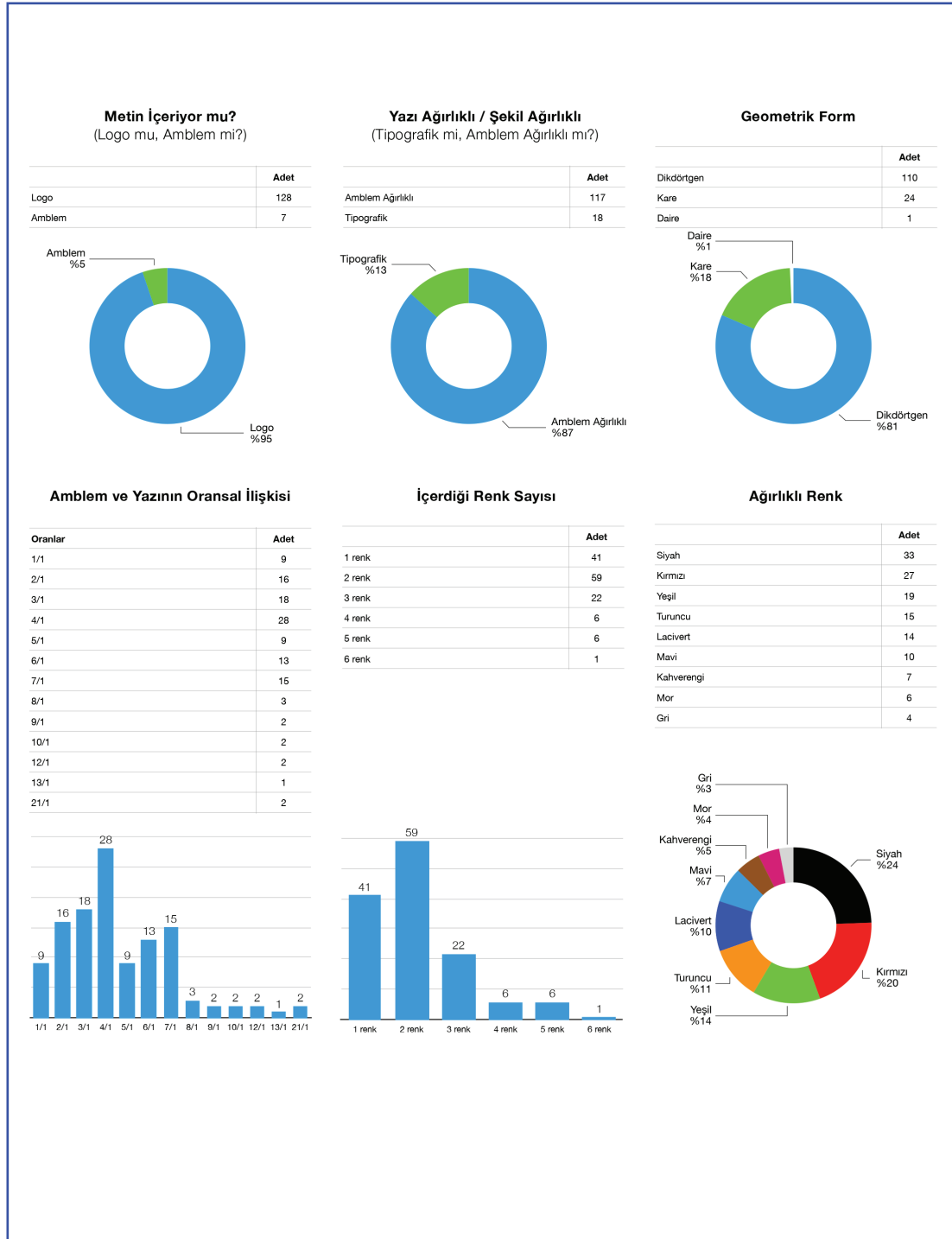
amaçlanmıştır.

Data 3 verilerinden oluşturan ikinci sınıflandırma yönteminde ise 135 logo; 0–10, 11–20, 21–30, 31–40, 41–50, 51–60, 61–70, 71–80, 81–90 ve 91–100 olarak puanlanarak sınıflandırılmış/etiketlenmiştir. İkinci sınıflandırma ile yapay zekâ modelinden on adet olasılık yüzdesi elde edilecektir. İki farklı yapay zekâ modelinin üretilmesi için veriler sınıflandırılmış olup çıktılardan elde edilecek olasılık yüzdeleri ile model davranışını anlamak, kavramak amacıyla öncelikle ön analiz çalışmasına geçilmiştir.

3.2. Ön Analiz

Veri setindeki görsellere ilişkin edinilecek her türlü bilgi, modelin düşünme biçimini, tercihlerini anlamak ve modelin verdiği nihai çıktıyı doğru yorumlamak adına önemlidir. Bu modelde, veri setini analiz ederek anlamlandırabilmek için veriye yönelik bazı sorular sorulmuş ve alınan yanıtlar tablolar ile verilmiştir.

Çalışmaya katılan logo tasarımları; metin içerip içermediği, yazı/şekil ağırlığı, amblem ile yazının oran ilişkisi, geometrik biçimi, renk sayısı, ağırlıklı rengi olmak üzere altı parametre üzerinden incelenmiştir (bkz. Şekil 1). Yapay zekâ modelini oluşturacak görsel verinin %95'i metin içermektedir. Tasarımların %87'sinde amblem, %13'ünde tipografi ön plandadır. Amblem ve yazının oransal ilişkisine bakıldığında, azami değerdeki 28 tasarım 4/1 oranında yazı yüksekliğine sahiptir. Tasarımların %82'si dikdörtgen, %18'i kare, %1'i ise daire biçimindedir. Her bir tasarımın içerdiği renk sayısı dağılımına bakıldığında 41 adedi bir renk, 59 adedi iki renk içermekte, görsel veride iki renkli logo tasarımlarının ağırlıkta olduğu görülmektedir. Tasarımların ağırlıklı içerdiği renk dağılımına bakıldığında %24'ü siyah, %20'si kırmızı, %14'ü yeşil olup en az tercih edilen renk %3 ile gridir.



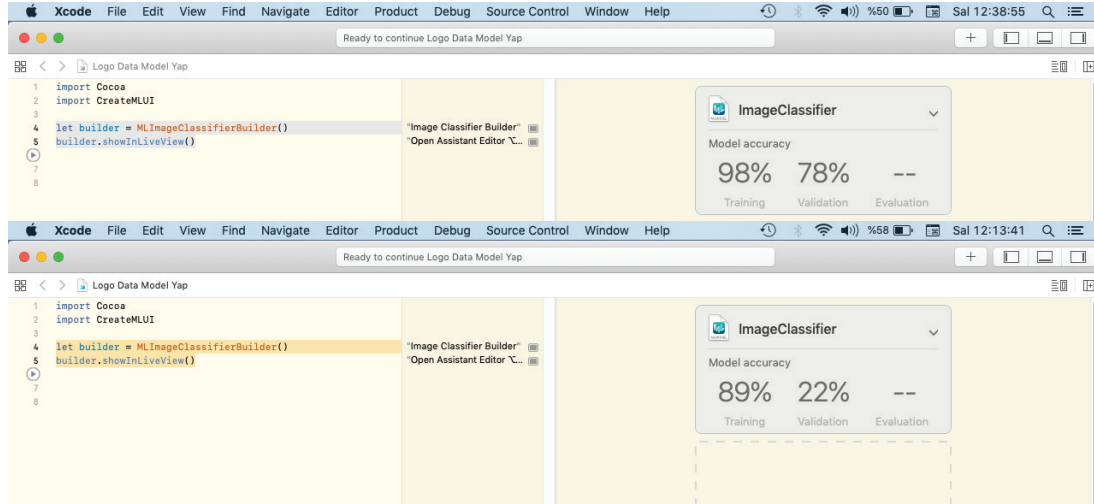
Şekil 1. Ön analiz sonuçları.

3.3. Yapay Zekâ Modelini Üretmek: CoreML

Çalışmada Apple tarafından sunulan makine öğrenme kütüphanesi CoreML kullanılmıştır. CoreML, makine öğrenimi algoritmaları kullanarak veriye dayalı tahminler yapan eğitilebilir modellerin üretilebildiği bir teknolojidir (http-6). 2.5 GHz Intel Core i5 işlemciye sahip MacBook Pro bilgisayarda ve Apple ürünü Xcode programında Swift dili ile iki farklı sınıflandırmaya sahip klasörler kullanılarak Şekil 2’de gösterildiği gibi CoreML kütüphanesi kullanılarak iki model üretilmiştir. Bu kütüphane verilerin %20’sini test (validation) amaçlı ayırıp

diğer %80’lik kısmını modelin eğitimi için kullanmaktadır. Eğitim aşamasında ise verilere 10 tekrar (iteration) değeri verilerek modelin eğitilmesi sağlanmıştır. Yapay zekâ modelinden iki çıktının istendiği birinci sınıflandırma yönteminde test değeri %78 olup on çıktının istendiği ikinci sınıflandırmadaki test değeri %22’dir.

Sınıflandırma çıktısının artması ile oluşabilecek veri kaybı (log loss) dikkate alındığından iki farklı sınıflandırma modeli üretilmiş ve kontrol grubu test aşamasında karşılaştırmaları yapılmıştır.



Şekil 2. Yapay zekâ modeli ve sınıflandırma değerleri.

3.4. Kontrol Grubunun Oluşturulması ve Test Edilmesi

Üretilen CoreML modelini test etmek için bir kontrol grubu oluşturulmuştur. Kontrol grubu, 10 logo ve 3 işaretçi (marker) olmak üzere 13 logo içermektedir. İşaretçiler sadece siyah çizgiden oluşan kare, daire ve dikdörtgenden oluşturulmuş primitif öğelerdir. Modelin, logolar dışındaki geometrik biçimlere vereceği çıktıların neler

olabileceğinin, belirli bir biçime yatkın olup olmadığının gözlenmesi amaçlanmıştır. Modelin bu biçimlere verdiği yüzde (%) çıktıları, kontrol grubu tablosunda ilk üç sırada gösterilmiştir (bkz. Şekil 3).

Şekil 3’te görüleceği üzere, Data 3 ve Data 4 renkli kontrol grubu yapay zekâ tarafından değerlendirildiğinde, 10 logonun tamamında 51 puan ve üzerinde çıktı yüzdeleri elde edilmiştir.

Onlu Sınıflandırmalı Data 3 ile Kontrol Grubu Karşılaştırması Renkli Logolar										İkili Sınıflandırmalı Data 4 ile Kontrol Grubu Karşılaştırma Renkli Logolar			İkili Sınıflandırmalı Data 4 ile Kontrol Grubu Karşılaştırma Siyah-Beyaz Logolar				
Logo Adet	13	21	11	12	14	19	13	16	16	10	Logo Adet	66	69	Logo Adet	66	69	
No	Sınıflama	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100	Sınıflama	0-50	51-100	Sınıflama	0-50	51-100
		1			99								99	1		99	1
		55					5		9	26			9	91		11	89
		32			63		3			1			93	7		94	6
1		11							44	23	9		4	96		15	85
2		0					0		99		1		2	98		5	95
3		0							100	0	0		1	99		1	99
4		15						13	25	28			31	69		13	87
5		10					10		37	23			29	71			
6		25					12	37	14				11	89		7	93
7		0					100		0	0			17	83		25	75
8		2	2				89			7			14	86			
9		19					18	20			12		31	69		39	61
10		3					75	2		19			1	99		7	93

Şekil 3. Kontrol grubu.

Kontrol grubundaki 10 logonun yapay zekâ modelindeki veri setinde kullanılan öğrenci logolarından daha nitelikli tasarımlara sahip olduğu düşünüldüğünde, öğrenme sonucunda modelin nitelik ayrımı yapabildiği ve verdiği sonuçlarda kararlı olduğu çıkarımına varılabilir.

Data 3 Kontrol Grubu'nda en yüksek başarı puanı olan 91-100 puan sınıfına bakıldığında, kontrol grubundaki sadece dört logonun bu aralıkta yüzde çıktısı aldığı görülmektedir. Öğretim elemanı tarafından sınıflandırılan veri setinde, benzer olarak yalnız 10 adet logonun 91-100 puanı aldığı ve sayıca en az logo içeren puanın da 91-100 etiketinde olduğu bilinmektedir. Böylece yapay zekâ modelinin öğretim elemanının değerlendirme yaklaşımını kavradığı ve çok farklı bir davranış göstermediği anlaşılmaktadır. Bu açıdan, öğretim elemanı puanlama değerlendirmesi ile yapay zekâ değerlendirmesi

arasında bir çelişki ortaya çıkmamıştır.

İşaretçi logoların değerlerine bakıldığında model, Data 3 grubunda kare ve dikdörtgen gibi sert, kararlı olarak değerlendirilebilecek öğelerde 51 puanın altında olduğuna dair kararlı bir davranış göstermektedir. Böylece modelin, logo gibi özellikli biçimlere sahip olan veri ile daha primitif yapıya sahip veriyi kolaylıkla ayırt edebildiği anlaşılmaktadır. Veri setindeki logoların %82'sinin dikdörtgen biçiminde olduğu dikkate alınır (bkz. Şekil 1), dikdörtgen biçimine birebir uyan kontrol grubundaki 1, 2 ve 3 numaralı logolara 71-80 puan aralığında en yüksek değerleri vermesi dikkate değerdir. Daire biçimindeki işaretçide ise 51 puanın üzerinde toplam 40, 51 puanın altında ise 55 vererek kararsız ancak düşüğe daha yakın olduğunu göstermektedir. Model, veri setinde %1 daire biçimine sahip logo olmasına karşın, kontrol

grubundaki daire logolara 51 ve üzerinde puan vermiştir. Böylece modelin yalnız biçimi dikkate almadığı, biçim dışındaki grafik unsurlara karşı da duyarlılık gösterdiği anlaşılmaktadır.

Kontrol grubunda iki logonun etrafındaki beyaz kenar boşlukları silinmiş ve tekrar değerlendirilmeye alınmıştır. Model, beyaz kenar boşluğu olan logolara 51 puan üzerinde çıktı verirken, olmayan logoları ise daha düşük olarak değerlendirmiştir. Böylelikle beyaz kenar boşluğu olan logoların daha iyi olduğu yönünde kararlı davranış gösterdiğinden, modelin, veri setinin genelinde ortak olan görsel genelgeçerleri dikkate aldığı söylenebilir.

Veri seti içerisindeki logonun %13'ü tipografi içermektedir (bkz. Şekil 1). Modelin tipografiye karşı olan duyarlılığını ölçmek için kontrol grubundaki 10 numaralı logonun içerisindeki yazı silinerek tekrar çıktı alınmıştır. Modelin, 7 numaralı logoya 51-60 aralığında %100 vererek yükseğe daha yakın, yazısı silinmiş 8 numaralı logoya %89 vererek düşüğe daha yakın puan verdiği anlaşılmaktadır. Veri setinde tipografi ağırlıklı logo sayısının az olmasına rağmen, veri setinde %95 oranında metin içeren logoların bulunması nedeniyle yapay zekâ modelinin ağırlıklı tipografik öğelere sahip olan logolara duyarlı olduğu gözlemlenmiştir.

Yapay zekâ ayrı bir katmanda, görsellerin RGB verilerini işleyen bir algoritmaya sahiptir. Bu özelliğini ölçmek amacıyla, Şekil 3'te sağdaki tabloda, kontrol grubundaki işaretçi logolar dahil her bir renkli logo siyah-beyaz değerlere çevrilmiş ve tekrar modelin değerlendirmesine sokulmuştur. Elde edilen çıktılara göre, siyah-beyaz logolar ortalama %6, azami %18 çıktı değeri kaybetmiştir. Böylece modelin renkli logoların daha iyi olduğu yönünde karar verdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca turuncu ve mavi renk içeren 4 numaralı logodaki mavi renk, turuncu ile değiştirilmiş ve 5 numaralı logo olarak tekrar test çıktısı alınmıştır. Tek renkli 5 numaralı logoya

kiyasla iki renge sahip olan 4 numaralı logo daha yüksek sınıfta çıktı vermiştir. Veri setinde kırmızı ve siyah renk ağırlıklı logoların fazla olmasına karşın modelin yanlış bir davranış göstermediği, aksine rengi biçim ve kompozisyon ilişkisi üzerinden değerlendirdiği gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Yapay zekâ, izlediğimiz filmlerden yaptığımız alışverişe kadar günlük hayatımızın bir parçasıdır ve bu parçanın önümüzdeki yıllarda yoğunluğunu daha da artıracığı açıktır. Yapay zekânın egemen olduğu veya olacağı süreçleri göz ardı etmek, onu yok saymak, tasarımcının yerini veya işlerini elinden alacağı gibi kısır ve sınırlı bir pencereden bakmak yerine, ondan nasıl daha fazla yararlanabileceğimize odaklanılmalıdır. Yalnız tasarım süreçlerinde değil, bir iletişim problemine yönelik görsel çözümlerin tasarlanması, üretilmesi, organizasyonu ve analizini içeren bütüncül bir iş akışında yapay zekânın nasıl kullanılabilirliği üzerinde durulmalıdır. Prof. Andrew Ng, birçok uygulama için model ve algoritmanın temelde çözülmüş bir problem olduğunu, artık modeller belirli bir noktaya ulaştığına göre verilerin de çalışır hale getirilmesi gerektiğini belirtir. Daha iyi eğitim ve güvenilir değerlendirme için veri odaklı yaklaşımı benimsemeye ve daha çok sayıda, tutarlı veri kümeleri oluşturmaya odaklanılmalıdır (http-7). Tasarım bölümlerin nihai çıktısı yetiştirdikleri tasarımcı adayları, yani öğrenciler olduğundan daha nitelikli tasarımcı adayları yetiştirebilmek için ilgili bölümlerdeki eğitim süreçlerine veri gözüyle bakmak, veriyi daha etkin kullanabilmenin üzerine düşünmek ve bunun için yapay zekâdan yararlanmak bölümlerin eğitim anlayışlarına yeni soluklar getirebilir.

Tasarım eğitiminde yapay zekânın değerlendirme süreçlerine üçüncü bir göz olarak katılması, değerlendirme süreçlerini kısaltabilir, iş yükünü azaltabilir ve yapılan değerlendirmeyi daha

homojen bir noktaya taşıyabilir. Şöyle ki, hızlı çıktı elde etmek yapay zekânın en önemli özelliğidir. Zaman açısından bakıldığında, makine öğrenmesinin 35,72 saniyede görsel veriyi öğrenip model oluşturması ve hızlı sonuç vermesi çok önemli bir avantajdır. Sınıflandırılmış veri seti ile yüzlerce verinin değerlendirilmesi saniyeler içerisinde yapılabilir.

Zaman içerisinde sınıflandırılmış veri setinin aynı temada yeni öğeler eklenerek genişletilmesi, modelin daha doğru sonuçlar vermesini sağlayabilir. Böylelikle veri setinin düzenli ve sistemli bir şekilde sürdürülmesi, modelin kararlılığına doğrudan etki edecektir. Veri setinin yeterli sayıya erişebilmesi ve modelin kararlılığı için veri setini oluşturan öğelerin sayısının artması, bununla birlikte tekrar ön analiz sürecinin disiplinli bir şekilde yapılmasını gerektirmektedir. Veri seti artan her bir model ayrı ayrı kayıt edilmelidir. Her modelin çıktı performansı bir önceki modellerin çıktıklarına kıyasla düzenli bir şekilde test edilmelidir. Her bir test sonucu ayrı ayrı olarak değerlendirilmeli ve en uygun modelin hangisi olacağına zamanla karar verilmelidir.

Yapay zekâ modeli, son değerlendirme olarak kullanılabilir gibi ön değerlendirme olarak da kullanılabilir. Öğrenciler, çalışmalarını teslim etmeden önce modelden olası puanını görebilir ve çalışmasını yeniden gözden geçirebilir.

Değerlendirmenin tamamının yapay zekâ modeline bırakılması, modelin ilk zamanları için erken olabilir. Kuşkusuz bir tasarım ürününün değerlendirilmesinde biçimle ilgili ölçütlere ek olarak; iletişim işlevini yerine getirmesi, müşterinin ihtiyaçlarına karşılık vermesi, zamanın ruhuna uygunluk gibi birçok işlevle ilgili ölçütler de bulunmaktadır. Hazırlanan modelden bu ölçütleri değerlendirmesinin beklenmediği açıktır. Bu nedenle modelin ilk zamanlarında, yapay zekânın üçüncü göz olarak değerlendirilme katılması, yani değerlendirmede

küçük payın yapay zekâ modeline ayrılması, kalan büyük payın yine ilgili öğretim elemanı veya elemanlarının oluşturduğu jüri tarafından verilmesi daha doğru bir başlangıç olabilir.

Bu çalışmada üretilen örnek modelde yalnız bir değerlendiricinin ölçütleri ile sınıflandırma yapıldığından dolayı, modelin sonuçları da değerlendiricinin ölçütleriyle ve estetik anlayışıyla büyük oranda uyumlu olacaktır. Bu nedenle, önceden belirlenmiş ölçütler ışığında, aynı alanda birden fazla eğiticiden oluşan jürinin değerlendirmeyi yapması, modelin daha homojen çıktılar vermesini sağlayabilir. Hazırlanan modele eklenecek algoritmalar aracılığıyla, değerlendirmeye tabi olan öğrencilerin daha az puan almasına neden olan ölçütlerin belirlenmesi, böylelikle hangi ölçütlerin geliştirilmeye açık olduğu, daha önce yapılan tasarım çalışmaları ile benzerlik oranı, öğrencinin performans istatistikleri gibi çeşitli çıkarımlar edinilebilir ve model, öğrenciye ve eğitime geri bildirimler verebilir. Eğitimci, model ve algoritmaların sağladığı çıkarımları derslerini geliştirmek, derslerinin öğrenme çıktılarının sağlanmasını yapmak ve kendi eğitim anlayışını yeniden gözden geçirmek için kullanabilir. “Öğrenme analitiği ve akıllı ders sistemleri aracılığıyla yapay zekâ tarafından oluşturulan verilerin kullanılmasının öğrenci performansını iyileştirdiği bildirilmektedir.” (Bozkurt vd., 2021) Böyle bir uygulama yapıldığında, kurum, yapay zekâyı eğitim anlayışının bir parçası olarak görmeli, algoritmanın daha yansız ve kararlı çıktılar vermesi için örnek modele uygulanacak algoritmaların ve veri setinin düzenli olarak izlenmesini sağlayacak ortam ve şartları hazırlamalıdır.

Model, değerlendirme sonucu yüzde olarak çıktı vermekte, bu yüzdelere incelenerek modelin kararlı veya kararsız kaldığı sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Böylece modelin oluşturulmasında ve oluşturulan model ile yapılan değerlendirme

sonucunda, insanın rolü önem kazanmaktadır. Modelin oluşturulmasında veri setinin hazırlanması, ölçütlerin belirlenmesi ve test aşamaları sonrasında değerlendirmenin yapılmasında insanın rolü açıktır. Bu anlamda, değerlendirme süreci için bir yapay zekâ modelinin oluşturulması, insan faktörünü devreden çıkarmak değil, insan faktörüyle birlikte değerlendirmeyi hızlı ve daha homojen bir noktaya taşımaktır. Değerlendirme sonucunda çıktı yüzdelerine bakarak nihai kararı yine insan, yani eğitimci verecektir.

Bu çalışmada örneği sunulan bir yapay zekâ modeli, binlerce tasarımın katıldığı logo, afiş gibi ulusal veya uluslararası yarışmaların ön eleme süreçlerinin kısaltılmasında veya şartlara uymayan tasarımların elenmesinde kullanılabilir. Hazırlanan model ile değerlendirme aşamalarında tarafsız bir göz olarak yapay zekâ modellerine yer verilebileceğinin anlaşılması önemlidir.

Eğitimci (insan)-yapay zekâ etkileşiminin artırılarak eğitimcilerin diğer paydaşlarla disiplinlerarası çalışmalar yapması; yapay zekâ, makine öğrenimi ve derin öğrenme gibi konularda temel eğitim almaları yararlı olabilir. Böylelikle duygusal durumlarının, bilgi düzeylerinin, bireysel kişilik özelliklerinin ve becerilerinin analizine dayalı doğru öğrenci profilleri ve modelleri yaratarak öğrenme süreçlerini özelleştirme, özelleştirilebilir bir öğrenme ortamı yaratma olanaklarını ifade eden Eğitim 4.0 (Education 4.0) (Bozkurt vd., 2021) anlayışına hazır olunabilir.

Yapay zekâdan belirli bir temada veri sunabilen her etkinlikte yararlanılabilir. Bu açıdan, eğitim sürecinde elde edilen çıktılara veri gözüyle bakmak, eğitimcilerin kendilerini ve ilgili programların eğitim-öğretim anlayışlarını geliştirmek için veriden yararlanmak anlamlı olacaktır.

KAYNAKLAR

- Bozkurt, A., Karadeniz, A., Baneres, D., Guerrero-Roldán, A. E., Rodríguez, M. E. (2021). *Artificial Intelligence and Reflections from Educational Landscape: A Review of AI Studies in Half a Century*. *Sustainability*, 13, 800. <https://doi.org/10.3390/su13020800>
- Müller, Andreas C. ve Guido, Sarah (2017). *Introduction to Machine Learning with Python*, USA: O'Reilly Media.
- Michalski, R. S., Carbonell J. G. ve Mitchell, T. M. (1983). *Machine Learning An Artificial Intelligence Approach*. USA: Morgan Kaufmann.
- Shalev-Shwartz, Shai ve Ben-David, Shai (2014). *Understanding Machine Learning: From Theory to Algorithms*. USA: Cambridge University Press.

İnternet Kaynakları

- http-1. <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/prisma-app-ai-painter/#selection-2233.0-2235.1>, (Erişim Tarihi: 11.2.2020).
- http-2. <https://experiments.withgoogle.com/autodraw>, (Erişim Tarihi: 11.2.2020).
- http-3. <https://techcrunch.com/2016/11/14/adobe-makes-big-bets-on-ai-and-the-public-cloud/>, (Erişim Tarihi: 11.2.2020).
- http-4. <https://alex.qu.tu-berlin.de>, (Erişim Tarihi: 19.10.2021).
- http-5. <https://ic.gatech.edu/news/631545/jill-watson-ai-pioneer-education-turns-4>, (Erişim Tarihi: 19.10.2021).
- http-6. <https://developer.apple.com/documentation/coreml>, (Erişim Tarihi: 5.5.2021).
- http-7. Kızrak, A. (2021). Veri Odaklı Yapay Zekâ, <https://ayyucekizrak.medium.com/veri-odakli-yapay-zeka-490469a10c7b> (Erişim Tarihi: 20.10.2021).

Görsel Kaynaklar

- Şekil 1. Görsel tarafımızca oluşturulmuştur.
- Şekil 2. Görsel tarafımızca oluşturulmuştur.
- Şekil 3. Görsel tarafımızca oluşturulmuştur.

DİJİTAL TASARIMDA KULLANICI DENEYİMİ SUNAN PSİKEDELİK YAKLAŞIMLAR

Dr.Öğr.Üyesi. Başak Çakmak*

Özet: Kullanıcı deneyimi sunan web sayfaları gerçekten de kullanıcısının ruhsal ve psikolojik büyüme arzusunun etki edebilir mi? Zihin ve ruhun tezahür etmesini sağlayan halüsinasyonlar gibi web sayfaları da bunun gerçekleşmesini sağlayabilir. Rüyaların hayal gücünün yakıtı olması gibi psikedelik sanat da dijital tasarımın katalizörüdür. Dijital tasarım, doğrusal süreklilikte olan bilinç durumunu değiştirmek için psikedelik sanattan ilham alır. Tasarım, bilincin gerçeklik algısı ve ruh halini değiştirmekle de ilgilidir ve teknolojinin olanaklarını kullanırken sanatın psikedelik çağrışımlarından da yararlanır. Sarmal desenler, parlak renkler, modern akışkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılar içeren fantastik konular, kullanıcı deneyimi sunan web sitelerinin görsel unsurları arasındadır. Bu sayfaların kullanıcısına sunduğu halüsinatif görsel çağrışımlar, karmaşık duyguları hedef alan “dijital psikedelik madde” gibidir. Bu doğrultuda çalışmada, ilk olarak bilincin ve zihnin temel yapısı ve psikedeliklerin etkileri ele alınmıştır. İkinci olarak psikedelik kullanımıyla gelişen psikedelik sanatın özellikleri ve tasarıma etkileri üzerinde durulmuştur. Son olarak, zihin durumlarını değiştiren, yaratıcı beklenti üzerinden kullanıcısının bunu deneyimlemesini olanaklı hale getiren ve sanal gerçeklik yaratan web sayfalarının tasarım özellikleri incelenmiştir. Kullanıcı deneyimi sunan üç farklı web sitesi analizi içeren bu çalışma, günümüzde kullanılan web sayfalarının psikedelik deneyimsel yönünü tartışmaktadır. Elde edilen bulgular, bu nitelikteki tasarımların psikedelik görsel halüsinasyonlarla sezgisel benzerlikler taşıdığı yönündedir.

Anahtar Kelimeler: Bilinç, Dijital Tasarım, Psikedelik Sanat, Zihin.

PSYCHEDELIC APPROACHES OFFERING USER EXPERIENCE IN DIGITAL DESIGN

Asst. Prof. Başak Çakmak*

Abstract: Do web pages that offer user experience really affect the user's desire for spiritual and psychological development? Web pages like hallucinogens that allow the mind and soul to manifest can do this. Psychedelic art is the catalyst for digital design, just as dreams fuel the imagination. Digital design is inspired by psychedelic art to alter the linear continuity of consciousness. While using the possibilities of technology, design also makes use of the psychedelic connotations of art. Common visual elements of websites that offer user experience; spiral patterns, bright colors, modern flowing typographic elements and detailed fantastic subjects. Visual hallucinations presented to the users of these pages are like a "digital psychedelic drug" that targets complex emotions. In this direction, firstly, the basic structure of consciousness and mind and the effects of psychedelics were discussed in the research. Second, the features of psychedelic art developed with the use of psychedelics and its effects on design are emphasized. Finally, the design features of web pages that change the state of mind and create and virtual reality are examined. This study, which includes three different website reviews providing user experience, discusses the psychedelic experiential aspect of web pages used today. The findings show that designs of this nature have intuitive similarities with psychedelic visual hallucinations.

Keywords: Consciousness, Digital Design, Mind, Psychedelic Art.

1. GİRİŞ

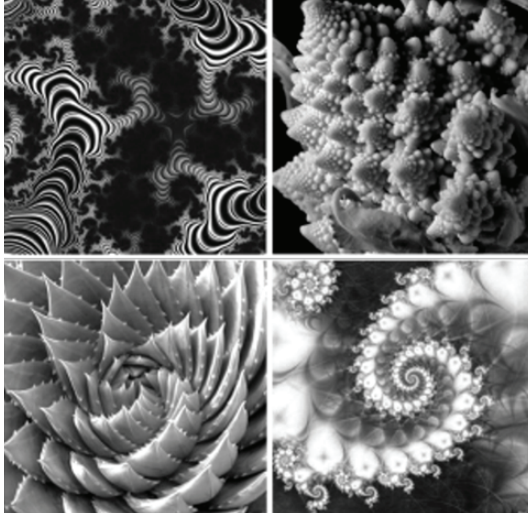
Doğrusal bir aralıkta var olan insan bilinci; odaklanır, uyanık kalır, derin uykuda olur ve rüyaya dalar. Çoğu bilinç durumu, doğrusal süreklilikte ve birbirinden bağımsız olarak deneyimlenir. Örneğin; uyurken aynı anda uyanık olmazsınız, bir konuya odaklandığınızda rüya görmezsiniz, ruh haliniz ya huzursuz ya da değildir. Bunların hiçbiri eş zamanlı gerçekleşmez. Bilincin her seferinde tek bir durumda olması, sistemin doğrusal ve kararlı olduğunun bir göstergesidir. İki farklı bilinç durumunun aynı anda çalışması, sistemin kararsız olduğunu gösterir. Farklı bilinç durumlarının örtüşmesi patolojiktir (Kent, 2010: 6). Yani böyle bir bozukluğun tipik özellikleri ilaç tedavisi gerektirebilir. Bununla birlikte çift yönlü düşünen bir zihnimiz vardır: Birincisi analiz eden, seçen ve karşılaştıran bir zihin, ikincisi ise yaratıcı zihin. Yaratıcı zihin; öngörür, görselleştirir ve üretir. Eyleme geçmek için de hayal gücümüzü kullandığımızı söyleyebiliriz (Osborn, 2009: 2).

İlk kez Humphry Osmond tarafından kullanılan, “psikedelik” terimi zihin tezahürü anlamına gelmektedir (Masters ve Houston, 1966: 2) ve bu çalışmada “halüsinojenik” etkileri olan LSD, psilosibin ve meskalin gibi maddeler psikedelikler olarak ifade edilecektir. İnsanın gördüğü rüyalar gibi, psikedelikler de hayal gücünün katalizörüdür. “Bu bilginin kaynağında: Bilinçaltı, bastırılmış duygular, kolektif bilinçdışı (kültürel aktarım), genetik hafıza, sinir uyarımından gelen önemsiz veriler” yer alır (Kent, 2010: 21). Psikedelik kelimesi eski Yunanca “psişe” (ruh) ve “delos” (göze görünen) kelimelerinden oluşmuştur. Daha açık anlamıyla psikedelik, zihin ve ruhun tezahür etmesidir (Heller, 2017: 14). Psikedelik deneyim, sınırlandırılmamış biliş, çarpık duyuşsal algı ve kişinin zaman, mekân ve benlik algısındaki derin değişiklikleri içerir. Psikedelik deneyim anlaktır ve kendi kendine gelişir. Bu spontane beyin aktivitesinin önemli bir

özellığı dinamik doğasıdır. Beyin doğadaki diğer kendi kendine organize olmuş sistemlere benzer şekilde çalışır (Enzo; Carhart-Harris; Leech; Nutt ve Chialvo, 2014: 5443). Psikedelikler, psikolojik iyileşme ve ruhsal büyüme için kullanılmıştır. Fakat “yaratıcılığa” da katkıları olmuştur. “Yapılan çalışmalarda ve Psychedelic Explorer’s Guide’da önerilen şekilde kullanılan düşük ve orta dozlarda LSD’nin yaratıcılığı artırabileceği kanısına varılmıştır” (Rhead, 2014: 348).

LSD, psilosibin ve meskalin gibi psikedelikler; algısal değişikliklere, zaman çarpıklıklarına, sıklıkla kararsız bir ruh haline, duyarsızlaşmaya ve rüya benzeri duygulara neden olabilir (Baggott, 2015: 2). Psikedelik maddeler karmaşık duyguları hedef alır. Bu duygular algıya, hafızaya, sembollere ve kavramlara bağlıdır (Kent, 2010: 15). Psikedelikler, algının değişmesini, gerçekliğin halüsinaatif bir şekilde sürdürülmesini sağlarlar (Slattery, 2008: 9) ve bunu bilincin temel işlevini bozarak yaparlar. Bilinç, çevre ile bağlantılı bir şekilde etkileşimde bulunmak için beş temel işlevi kullanır. Bilincin beş temel işlevinden biri bozulduğunda; yarı bilinçli, bilinçaltı veya bilinçsiz durumlara geçiş yapar. Bu durumda bilincin; algısal girdi, algılamadan elde edilen tanıma, gelen verilerin eşleştirildiği hafıza, nihai bir karara varmak için geri çağırma ve girdiye dayalı davranış geliştirme özelliklerinden birini veya daha fazlasını kullanma yeteneği kararsız hale gelir (Kent, 2010: 29-30). Halüsinyasyon görmek böyle bir zihnin özelliğidir. Algısal bozulmalarla, nesnelere dalgalanıyormuş gibi görünür ve ana hatları belirsizleşir. Yansımalar oluşur, renkler rahatsız edici bir şekilde değişir, sürekli form değişimlerine uğrayan fantastik görüntüler oluşur ve sesler boyut kazanır (Masters; Houston, 1966: 36). Halüsinojenler gerçeklik algısını ve benlik duygusunu etkileyerek bilinç durumunu değiştirir (Preller ve Vollenweider, 2018: 222). Görülenler doğanın organik formlarını temsil eden temel özelliklere sahiptir. Psikedelik kaynaklı görseller (Görsel 1)

genellikle fraktaller¹, spiraller, örümcek ağları, geometrik desenler şeklindedir ve bazen de karmaşık halüsinasyonları içerir (http1).



Görsel 1. Fraktaller², *Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason*, 2010:8.

İnsan doğadan esinlenerek gelişimine yön vermiştir. Datura bitkisi şekilsel olarak (Görsel 2) fraktaldır ve tarih öncesi çağlardan günümüze kaya sanatıyla ilgili izler bırakmıştır. Büyük olasılıkla mağara çevresinde yetiştiği için tüketilen bu güçlü halüsinojenik bitki, sanatçısının da yorumuyla mağara tavanında topluluk ritüellerini temsil etmiştir (Robinson ve diğerleri, 2020: 26).



Görsel 2. Pinwheel Mağarası, Kaliforniya .

Psikedelik ilaçların diğer canlılar üzerinde var olan etkisine yönelik yapılan bilimsel

çalışmalarda da insanlarda görülen etkilerine rastlanılmıştır (Jacobs ve diğerleri, 1977: 309). Fakat “maymunlar, köpekler ve kediler gibi daha yüksek türler veya kemirgenler gibi daha düşük hayvanlar arasında davranış bakımından farklılıklar” bulunmuştur”. Davranış paleti çeşitli olan hayvan türlerinde, insanlarda gözlemlenen etkilerin benzer bir temsili görülmüştür. Dolayısıyla psikedeliklerin, halüsinojenik deneyimleri sadece insan türüne has bir özellik değildir (Kozlenkov ve González-Maeso, 2012: 256).

2. PSİKEDELİKLER VE DUYGUDURUM

Psikedelik maddeler; algı, duygu, biliş, beden farkındalığı ve kişinin benlik duygusuna dair tüm zihinsel işlevlerini etkileyebilir (Brown, 2008: 68). Bir yandan LSD, psilosibin, ketamin gibi psikedelik ilaçların sonuçlarının nasıl üretildiğini yöneten nöral mekanizmalar hakkındaki pek çok şey belirsizliğini korusa da insan psikolojisini tedavi edici etkileri üzerine çalışmalar sürmektedir (Brown, 2008: 67). Son yıllarda psikedelikler; psilosibin ve liserjik asit dietilamid (LSD) kullanımı ve duygudurum bozuklukları gibi farklı psikiyatrik durumların tedavisinde güvenliği ve etkinliği için yeni bulgulara ulaşılmıştır (Mertens ve Preller, 2021: 1). New England Journal of Medicine’de yayınlanan bir makalede, psilosibinin depresyonu tamamıyla tedavi edici etkilerinden bahsedilmektedir (Gründer, 2021: 149). Halberstadt ve Geyer’in elde ettiği sonuçlara göre psikedeliklerin, hem duygusal anılar hem de duygudurum açısından, duygusal deneyimi yoğunlaştırdığı ve genişlettiği görülmüştür. Şifa amaçlı kullanılan, Ayahuasca alımı sırasında; güçlü bir özgüven duygusu, yeni bir bakış açısı ve intrapsişik (ruh ve akılla birlikte varolan) çatışmalar, rapor edilen bazı psikolojik etkiler arasında yer almış ve psikoterapiyi kolaylaştırma olasılığı üzerinde durulmuştur (Hamill ve diğerleri, 2018: 4). Forstmann ve

¹Fraktal kelimesi Latince “fractus” kelimesinden gelmektedir ve “düzensiz, kırıklı, karmaşık” yapıları ifade etmek için kullanılır (Mandelbrot, 1983).

²Bilgisayar programları ve doğa tarafından üretilen fraktallar, psikedelik halüsinasyonlarla benzer biçimlere sahiptir.

³ Datura bitkisi ve mağara sanatına yansması.

diğerlerinin (2020), demografik deęişkenleri ve psikedelik madde kullanımını kontrol ederek yaptıkları arařtırmada, bu maddelerle pozitif ruh halinin iliřkili olduęunu bulmuřlardır (Forstmann ve dięerleri, 2020: 7). Evlilik sorunları, alkolizm, kiřilik bozuklukları ve nevroz gibi sorunları olan kiřiler üzerinde yapılan bir alıřmada, LSD ve meskalin kullanan vakaların %84'ünde iyileřme olduęu rapor edilmiřtir (Rucker ve dięerleri, 2016: 4).

3. PSİKEDELİK KULLANIMI VE GÖRSEL ALGI

LSD'nin neden olduęu kimyasal deęiřiklikler algılamayı etkiler, dolayısıyla bu durum görsel algıda da birtakım deęiřikliklere neden olmaktadır: "Renkler abartılıdır ve řekil-zemin iliřkilerinde kayma gözlemlenir" (Krippner, 1985: 243). Özellikle psilosibin kullanımında illüzyonlardan halüsinasyonlara kadar deęiřen görsel deęiřiklikler en belirgin özelliktir. Görsel algıda ortaya çıkan fenomenler sıklıkla řu řekilde tanımlanmaktadır: "Yoęun renk ve dokulara eřlik eden geometrik řekiller, büyüyen ve küçülen nesnelerin ritmik hareketleri, hayvanların veya mevcut olmayan nesnelerin görüntülerini içermektedir" (Preller ve Vollenweider, 2016: 232-233). Bazı halüsinojenler, kiřinin içinde bulunduęu çevreyle gerek fiziksel yapısının artan bir uyumsuzluk ile karakterize edildięi eřitli görsel algılar yaratmaktadır (Kometer ve Vollenweider, 2016: 259). Örneęin, "Meskalin etkisi altındaki insanın düzenli bir řekilde duyduęu seslere sesin yoęunluęu ve perdesiyle birlikte görsel olarak deęiřen renk lekeleri de eřlik etmektedir" (Szummer ve dięerleri, 2017: 60). Aday ve Davoli'nin elde ettięi bulgularda, psikedelikler ve sanal gereklik durumları arasında da ok sayıda baęlantı yer almaktadır (Aday ve Davoli, 2020: 6). Sanal gereklikteki süreçle ilgili arpıcı olan řey, ortaya çıkan görüntülerin genellikle belirgin bir řekilde halüsinasyon özellięine sahip olması ve ok eřitli kanıtlanmış psikedelik görsel halüsinasyonlarla

sezgisel benzerlikler taşımasıdır (Suzuki ve dięerleri, 2017:2).

4. PSİKEDELİK TASARIM

Hayal gücü, tasarım faaliyetini önemli ölçüde yönlendiren bir faktördür. Hayal gücünü halüsinojenlerle genişletmek de mümkündür. Halüsinojenik ilaçlar kullanarak algıyı deęiřtirme yolunu pek ok sanatı denemiřtir. Bu tür maddeler, serotonin reseptörünü harekete geirerek beynin görsel iřleme kabiliyetini yüksek seviyelere ıkartırlar (http2). Tarihte rahatsızlıklarından (řizofreni gibi) dolayı kullandıkları ilaçların psikedelik etkileriyle eser üretmiř sanatıların alıřmalarında dönen, kaleydoskopik görüntüler dikkat eker.



Görsel 3. Isaac Abrams, "Psikedelik Bir Güzlem II", 2007, Tuval Üzerine Yaęlıboya, 101.5cm x 122cm.

Bu eserlerde bazı temel özellikler bulunur: Sarmal desenler, parlak renkler, modern akıřkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılar içeren fantastik konular (http3). Psikedelik tasarım, mor ve kırmızı gibi sıcak renklerle oluşturulan transandantal form ve harf desenleri olarak da ifade edilebilir. Buna ek olarak sarı, mavi, yeřil, turuncu ve pembe gibi renklerle ve sıklıkla da

eğrisel şekiller oluşturabilir (Gaddy, 2006: 64). Organik desenlerin, sürekli değişen dokular ve dalgalı yazıların yoğun renklerle oluşturulduğu grafik bir dildir psikedelik tasarım, aynı zamanda karmaşık kompozisyonlar ve çiçek formlarının renkli dokularına sahiptir (Duque, 2019:26). 1960'lı yıllarda ortaya çıkan ve psikedelik sanat olarak bilinen bu akım çağdaş görsel kültürün üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur (Design Week, 2005: 18).

Psikedelik tasarım biçimi, Art Nouveau, Viyana Ayrılığı ve Sürrealizm gibi kendinden önceki akımların izlerini taşır. Psikedelik renkler tipik olarak parlak ve kontrastı yüksektir, ancak

siyah ve beyaz kullanımı da yaygındır (http4). Tipografi çok akıcı ve hareket ediyormuş gibi hatta çoğunlukla okunaksızdır. Pop-art ve Optik sanatta olduğu gibi anlaşılması zor biçimlerin, geometrik ve amorf formların izlerini bulmak mümkündür. Bu akımın öncülerinden (Görsel 4) Rick Griffin, illüstratör Gustav Doré'den, Wes Wilson ise Alman dışavurumculuğundan etkilenmiştir (Ensminger, 2015: 17). Wes Wilson, posterlerinde kullandığı yazı stiliyle psikedelik yazı tipini bulan sanatçı olarak bilinir (http4). Zıt renklerin optik titreşimlerini benzer değerlerde kullanan Victor Moscoso (Ensminger, 2015: 17) ise geleneksel tasarımın



Görsel 4. Psikedelik sanatın öncüleri.

Rick Griffin, Victor Moscoso, Wes Wilson gibi dönemin sanatçıları, kısmen halüsinasyonların etkisinde yeni bir grafik dil geliştirmiş ve görsel çağrışımlarını yeniden yorumlamışlardır. Onların çalışmaları aynı zamanda psikedelik sanat ve tasarımın temellerini oluşturmuştur. Bu dönemde kromozomal hasar ve psikoz korkusuna rağmen LSD kullanımı, alternatif kültürün; müzik, film, moda ve grafik tasarımın gelişimini önemli ölçüde etkilemiştir (Heller, 2017: 14-15). Bundan

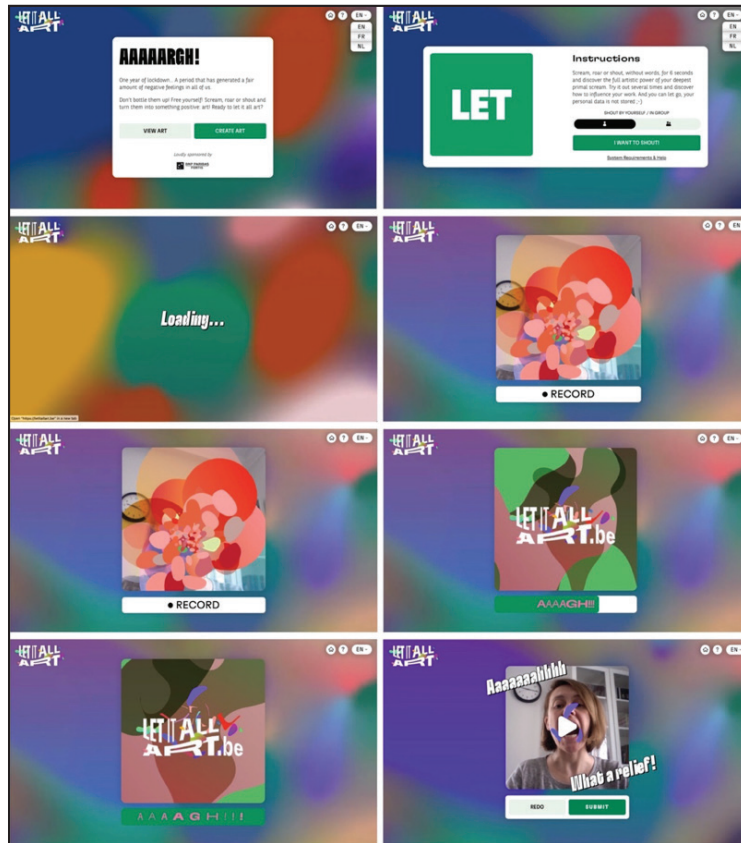
sonra psikedelik üretim dijital tasarımın sinyallerini veren buluşlara yol açmıştır.

5. PSİKEDELİK DİJİTAL TASARIM

Çoğu zaman yeni bir tasarıma başlamadan önce onun nasıl olması gerektiğiyle ilgili endişe yaşanır. Endişe ise yaratıcı olmayan bir hayal gücü biçimidir (Osborn, 2009:10). Bu noktada öngörülü hayal gücünden yararlanmak işleri biraz daha kolaylaştırabilir.

Çoğu zaman yeni bir tasarıma başlamadan önce onun nasıl olması gerektiğiyle ilgili endişe yaşanır. Endişe ise yaratıcı olmayan bir hayal gücü biçimidir (Osborn, 2009:10). Bu noktada öngörülü hayal gücünden yararlanmak işleri biraz daha kolaylaştırabilir. Bu, yaratıcı beklentinin gerçekleştirilmesi demektir. Hayal gücünü karşı tarafın gereksinimlerini tahmin ederek ortaya koyan tasarımlar, kullanıcı deneyimi sunar ve kullanıcının gerçek olmasını istediği şeye odaklanır. Son zamanlarda bazı web sayfası tasarımlarında kullanıcının hayal dünyasına yönelik görsel bir dil kullanılmaktadır. Bu tasarımlar, zihin durumlarını değiştirerek sanal gerçeklik yaratan tasarımlardır. Hayal gücünü karşı tarafın gereksinimlerini tahmin ederek ortaya koyan tasarımlar, kullanıcı deneyimi

sunar ve kullanıcının gerçek olmasını istediği şeye odaklanır. Son zamanlarda bazı web sayfası tasarımlarında kullanıcının hayal dünyasına yönelik görsel bir dil kullanılmaktadır. Bu tasarımlar, zihin durumlarını değiştirerek sanal gerçeklik yaratan tasarımlardır. Bilindiği gibi algılama koşulları, farklı teknolojiler kullanarak belirlenen bir süre içinde değiştirilebilir (Slattery, 2008: 15). Bu teknolojilerden faydalanan web sayfaları zihnin durumunu psikedelik imgelerle değiştirip kullanıcıya farklı bir gerçeklik deneyimi yaşatmaktadır. “Let It All Art” isimli web sitesi (Görsel 5) kullanıcıya altı saniye boyunca çığlık atılarak bu çığlığın şiddetini karakterize etmektedir (http5). Çıkan sesle birlikte, parlak kontrast renkler ve psikedelik şekiller de belirir.



Görsel 5. “Her şeyin sanat olmasına izin ver”, Web. sitesi, 2021.

Aynı zamanda kullanıcıya bu deneyimini kayıt altına alma imkânı sunmaktadır. “Let It All Art”, BNP PARIBAS FORTIS’in “Yüksek sesle sponsorluk” sloganıyla yarattığı bir kolektif sanat platformudur. Güzel bir haykırış, “bağırmanın büyüü” şeklinde ifade edilmiştir. Büyülü haykırışı, dünyanın yaşadığı salgın sürecinde iş birliğine dayalı bir sanat eseri yaratmak için kullanma imkânı sunmaktadır. Bu web sitesi, üç farklı dilde sanat eseri üretme ve bu eseri sosyal medya üzerinden paylaşarak olumlu bir mesaj yayma vaadinde bulunmaktadır. Attırılan çılgılık, Covid-19 salgınının kısıtlamalarına maruz kalan insanların olumsuz duygu ve hayal kırıklıklarının bir dışı vurumudur. Ona eşlik eden canlı renkler ve tesadüfi beliren şekiller ise zihnin psikedelik değişken durumlarını yansıtmaktadır. Dolayısıyla kullanıcı değişen algılama koşullarında kişisel gerçekliğini yaratmaktadır. “Kevin Kelly, “gerçek, sahip olacağımız en göreceli kelimelerden biri olacak” der (Slattery, 2008: 8). Burada yaratılan gerçeklik Kevin Kelly’i haklı çıkaran türden kullanıcıya özgüdür ve görecelidir. Kullanıcının ne hissettiğine odaklıdır, empati kurar ama bir başkasının kişisel deneyimini tahmin etmekle yetinir. Bu anlamda eşsizdir. Algıyı psikedelik madde olmadan değiştirdiği ve bu deneyimi kişisel bazda yaşattığı için eşsizdir. Buradaki gerçeklik bir halüsinasyona benzetilebilir. “Halüsinasyonlar, gerçek algılar gibi görünen yanlış veya çarpıtılmış duyuşal deneyimler olsa da bu duyuşal izlenimler, herhangi bir dış uyaran yerine zihin tarafından üretilir ve görülebilir, duyulabilir, hissedilebilir ve hatta koklanabilir veya tadılabilir” (Slattery, 2008: 8). Burada bir uyaran olmaksızın görülen şey, bu deneyim başa alındığında tekrar görülen şeyle aynı değildir. Dolayısıyla gerçekten görülüp görülmediği ya da zihnin bir oyunu olup olmadığını düşündürebilir. Daha da önemlisi “Let It All Art”, kolektifin kısıtlanma hissiyatının ışığında sanat üretimini küçük bir topluluktan büyük bir kitlenin üretimine dönüştürmekte ve zihnin uyaran olmadan ürettiği halüsinasyonun

gerçeklik olup olmadığını sorgulatmaktadır. Joshua White tarafından yaratılan ve “Joshua Light Show” (Görsel 6) olarak bilinen sıvı ışık gösterisi, 60’lı yılların sonu 70’li yılların başlarında Fillmore sahnesindeki grupların performanslarında sayısız aydınlatma fonu üretmiştir. Bu gösterilerde görsel efektleri elde etmek için birçok malzeme kullanılmış ve bir projeksiyon sistemi tasarlanmıştır. Aynı zamanda bu görüntülerde ritimlere eşlik eden bir düzenek planlanmıştır. “Renkli çarklar, alüminyum folyo gibi malzemelerden yapılmış motorlu reflektörler, mylar ve kırık aynalar, saç kurutma makinesi, suluboyalar, yağlı boyalar, alkol ve gliserin, kristal kül tablası ve şeffaf saat camları” kullandıkları malzemeler arasındadır.



Görsel 6. Frank Zappa , 1967, Fillmore Sahnesi.

Normal şartlarda psikedelik ilaçların etkisiyle oluşan imgeler, bu araçlarla üretilen ışık gösterisini yansıtan projeksiyon sayesinde gerçekleşmiştir (Zinman, 2008: 18-19). 60’lı yılların sonlarında kullanılan bu analog tekniğin yarattığı canlı sinema, dijital sanatın erken dönem örneği olarak görülebilir (http6). Şimdiki üretimler bu analog tekniğin dijital yaklaşımlarını içermektedir. Dijital uygulamalar insan beynindeki süreçleri kontrol eder ve insanın kendi dijital gerçekliğini yaratmasını sağlar. 60’lı yıllarda gerçekliği genişletmek için kullanılan LSD gibi psikedelik maddeler günümüzde yerini bunu yapan bilgisayarlara ve dijital uygulamalara bırakmıştır (Bukatman 1993: 139). Ken Johnson bunu şu şekilde sorgular:

⁴Frank Zappa; Fillmore sahnesinde Joshua Light’in ışık gösterilerinden birinin önünde performans sergilerken.

“Bugünün sanatı, bilinci değiştirmek ve bunu geniş çapta yapmak hakkındaysa, bunu başarmak için bilgisayarlardan ve internetten daha iyi bir araç milyonlara ulaşabilir mi?” (Johnson, 2011: 101). Psikedelik sanatın biçimsel özellikleri; kaleydoskopik ve fraktal desenler, detaylardaki derinlik algısı, nesnelerin ani dönüşümü, parlak ve zıt renkler, tekrar eden desenler ve akışkan yazı tipleri bilgisayar sanatında da benzersiz bir şekilde üretilebilir. Günümüzde iki boyutlu ve

üç boyutlu grafik yazılımlar halüsinatif görüntü üretimini çeşitlendirmek için kullanılmaktadır.

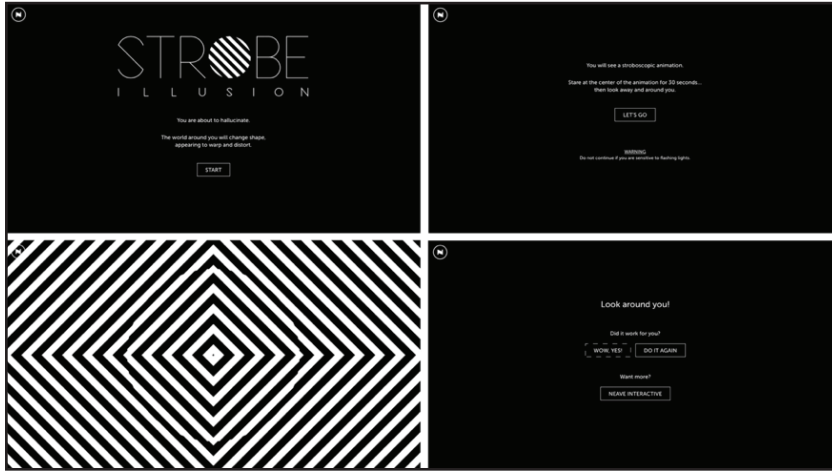
Bu çeşitlendirmelere örnek gösterilebilecek çalışmalardan biri de canlı duvar kağıtlarıdır. Android yazılım için canlı duvar kağıtları tasarlayan “The Zoomquilt” isimli web sitesi (Görsel 7) değişen derinlik algısıyla ilgili görüntülerin “Google Play” uygulaması üzerinden mobil cihazlara indirilmesini sağlamaktadır.



Görsel 7. The Zoomquilt, Canlı Duvar Kağıtları.

The Zoomquilt tasarımlarında, kullanıcıyı fantastik bir dünyayla karşılaştırmakta ve bu canlı duvar kağıtları zihnin psikedelik fenomenlerini çağrıştırmaktadır. “Hareket halindeki nesnelerin görüntüleri zaman zaman renk ve dokularla birleşmektedir. Geometrik şekillerin ve nesnelerin ritmik hareketlerinin mikropsi ve makropsisine ek olarak fantastik nesnelerin, hayvanların veya öznelere olduğu bir dünya yaratmaktadır” (Preller ve Vollenweider, 2018: 233). Bir yanılsamaya olan inanç, gerçeklik

deneyimimizi yaratır. İnternet sayfalarında yaratılan sanal gerçeklikler algısal sistemlerin koşullarını değiştirebilir ve dolayısıyla yeni gerçeklik deneyimleri yaşatabilirler (Slattery, 2008: 10). Benzer deneyimlerden birinin yaşanmasını sağlayan başka bir web sitesi tasarımı da Neave Interactive tarafından tasarlanan “Strobe Cool” dur. Bu site (Görsel 8) kullanıcıya halüsinasyon görmeyi vadetmekte ve yaşanan deneyim zihin eriten optik illüzyon olarak ifade edilmektedir.



Görsel 8. Neave: Strobe Cool, Halüsinasyon Gördüren Web sitesi.

“Strobe Cool” web ana sayfası açıldığı anda kullanıcıya bir mesajla karşılaşır: “Halüsinasyon görmek üzeresin. Çevrendeki dünya şekil değiştirecek, çarpık ve deforme olmuş gibi görünecek”. Sonraki aşamada, “Stroboskopik bir animasyon göreceksin” ifadesiyle kullanıcıya otuz saniye boyunca optik bir animasyon izletilmektedir. Animasyon sonlandığında kullanıcının başka bir tarafa bakması istenir ve tam o anda etrafta görülen şeyler bozulmaya uğrar. Dijital tasarımların psikedelik yansımalarının zihin açıcı maddelerin kullanımıyla ortaya çıkan görsel halüsinasyonlara benzediği söylenebilir. Halüsinasyonların neden olduğu görüntüler genellikle ritmik kaleydoskopik ve otomatik hareket içeren geometrik şekillerle tarif edilmiştir. Ayrıca bunlara eşlik eden, lekeler ve ışık parlamaları

da görülmektedir. Bunlar temel halüsinasyonlar olarak açıklanmaktadır. Daha fazla anlamsal içeriğe sahip karmaşık halüsinasyonlarda (Görsel 7), hayvanlar ve insanlar da yer almaktadır (Preller ve Vollenweider, 2018: 233-234).

SONUÇ

Gerçeklik algısını psikedelik yaklaşımlarla değiştiren dijital ara yüz tasarımları, 60’lı yılların psikedelik sanatına temellenmektedir. Bu asidik vizyonlar dijital tasarımın bu yöndeki gelişimine ışık tutmaktadır. Belirsiz formlar, dokular ve yanıp sönen renk düzenleri kullanıcının zihnini genişleten, doğrusal süreklilikten uzaklaştıran anlık deneyimler sunar. Bu özellikteki ara yüz tasarımlarının kişisel gerçeklikler yarattığı söylenebilir. Psikedelik dijital tasarımlar halüsinasyonların neden olduğu görüntüleri,

dış uyaran olmadan da bir fenomene dönüştürmektedirler. Buradaki tek fark; salt öznenin zihinsel süreci yerine dijital sürecin de kullanılmasıdır. Görsel halüsinasyon üretme sürecini dijital tasarım devralmıştır. Dolayısıyla burada önemli olan kullanıcının hayal gücünü ve beklentisini tahmin etmektir. Kullanıcı ne görürse heyecanlanır, hangi koşullarda ruhsal ve zihinsel genişleme yaşar? Psikedelik web sayfaları; kullanıcı beklentilerini tahmin eden, görsel entrikası olan, aynı zamanda farkındalık yaratan yapılardır. Psikedelikler gibi kullanıcının karmaşık duygularını hedef aldığından duygusal farkındalık yaratmaktadırlar. Özellikle kullandıkları renklerle ve formlarla dikkat çekici, akılda kalıcı görsel mesajlar yaymaktadırlar. Çalışmaya konu olan web sayfalarında kullanılan renkler, tipik olarak parlak ve kontrastı yüksektir, siyah ve beyaz kullanımı da yaygındır. Sayfa tasarımlarında yer alan formlar sıklıkla sarmal-optik desenler, akışkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılardan oluşmaktadır. “Let It All Art” sitesinde psilosibin kullanımıyla ortaya çıkan görüntülere benzeyen “yoğun renk ve dokulara eşlik eden geometrik şekiller, büyüyen ve küçülen nesnelerin ritmik hareketlerini içermektedir”. Ek olarak kaleyoskopik parlak renkler, amorf şekiller ve modern hareketli tipografik öğeler görülmektedir. “The Zoomquilt” isimli web sitesi, meskalin kullanımı sonrasında görülen halüsinojenik görüntülere benzeyen özellikler taşımaktadır; parlak ve zıt renkler, tekrar eden desenler, mikropsi ve makropsisine ek olarak fantastik bir dünya sunmaktadır. “Neave: Strobe Cool” sitesinde ise, siyah ve beyaz renklerle zihni bulandıran optik bir yanılsama yaratılmıştır ve LSD alımından sonra ortaya çıkan vizyonlardaki gibi “şekil-zemin ilişkilerinde kayma gözlemlenir”. Bu web sitelerinin kullanıcı üzerindeki etkisi, transandantaldır. Tarih öncesi kaya sanatından beri değişen bilinç durumları, görsel üretimi etkilemiştir. Günümüzde yaratılan dijital fenomenler, geçmişin zihin değiştiren

maddelerine ihtiyaç duymadan, kullanıcıya rasyonel kısıtlamaların olmadığı web sayfaları sunmaktadır. Bu nitelikteki tasarımlar psikedelik görsel halüsinasyonlarla sezgisel benzerlikler taşımaktadır. Dijital tasarımda kullanıcı deneyimi sunan psikedelik yaklaşımlarla ilgili bu çalışma nitel tespitlere dayanmaktadır. Gelecekteki araştırmalar, psikedelik dijital tasarımların kullanıcı üzerindeki etkisinin nicel bulgularını içermelidir.

KAYNAKLAR

- Aday, J. S., Davoli, C. C., & Bloesch, E. K. (2020). *Psychedelics and Virtual Reality: Parallels And Applications*. *Therapeutic Advances in Psychopharmacology*, 10, 204512532094835. doi:10.1177/2045125320948356
- Baggott, M.J. (2015). *Psychedelics and Creativity: a Review of the Quantitative Literature*.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity*. Durham: Duke University Press.
- Brown, D. J. (2007). *Psychedelic Healing? Scientific American Mind*, 18(6), 66-71. *Design Week*. (2005). *Trip Up*. *Design Week*, 20(21), s. 18-19.
- Duque, J. (2019). *Spaces in Time: The Influence of Aubrey Beardsley on Psychedelic Graphic Design*. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 5, 15-38.
- Ensminger, D. (2015). *Black Light Panthers: The Politics of Fluorescence*. *Art in Print*, 5(2), 16-19.
- Enzo, T., Carhart-Harris, R., Leech, R., Nutt, D., & Chialvo, D. (2014, 03 Temmuz). *Enhanced Repertoire of Brain Dynamical States During the Psychedelic Experience*. *Human Brain Mapping*, 35(11), s. 5442-5456.
- Forstmann, M., Yudkin, D. A., Prosser, A. M. B., Heller, S. M., & Crockett, M. J. (2020). *Transformative Experience And Social Connectedness Mediate The Mood-Enhancing Effects Of Psychedelic Use In Naturalistic Settings*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 201918477. doi:10.1073/pnas.1918477117
- Gaddy, J. (2006, Eylül-Ekim). *Technicolor Dreamcoats*. *Print*, 60(5), 62-67.
- Gangnes, M. B. (2016). *Editorial*. *Studies in Comics*, 7(1), 3-6.
- Gründer, G. (2021). *Psychedelics: A New Treatment Paradigm in Psychiatry? Pharmacopsychiatry*, 54(04), 149-150. doi:10.1055/a-1520-5020
- Halberstadt, A. L., & Geyer, M. A. (2013). *Serotonergic Hallucinogens As Translational Models Relevant To Schizophrenia*. *The International Journal of Neuropsychopharmacology*, 16(10), 2165-2180. doi:10.1017/s1461145713000722
- Hamill, J., Hallak, J., Dursun, S. M., & Baker, G. (2018). *Ayahuasca: Psychological And Physiologic Effects, Pharmacology And Potential Uses In Addiction And Mental Illness*. *Current Neuropharmacology*, 16. doi:10.2174/1570159x1666618012
- Heller, S. (2017). *The Acid Aesthetic*. *Print*, 71(1), 14-15.
- Jacobs, B. L., Trulson, M. E., & Stern, W. C. (1977). *Behavioral effects of LSD in the cat: Proposal Of An Animal Behavior Model For Studying The Actions Of Hallucinogenic Drugs*. *Brain Research*, 132(2), 301-314. doi:10.1016/0006-8993(77)90423-1
- Kent, J. L. (2010). *Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason*. Seattle: PIT Press.
- Kometer, M., & Vollenweider, F. X. (2016). *Serotonergic Hallucinogen-Induced Visual Perceptual Alterations*. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 257-282. doi:10.1007/7854_2016_461
- Kozlenkov, A., & González-Maeso, J. (2012). *Animal Models and Hallucinogenic Drugs*. *The Neuroscience of Hallucinations*, 253-277. doi:10.1007/978-1-4614-4121-2_14
- Krippner, S. (1985). *Psychedelic Drugs and Creativity*. *Journal of Psychoactive Drugs*, 17(4), 235-246. doi:10.1080/02791072.1985.1052
- Langlitz, N. (2013). *Are You Experienced? How Psychedelic Consciousness Transformed Modern Art by Ken Johnson*. Prestel, Munich, London, and New York, 2011. 232 pp., illus. ISBN: 978-3-7913-4498-0. *Leonardo*, 46(1), 102-103. doi:10.1162/leon_r_00506
- Mandelbrot, B. B. (1983). *The Fractal Geometry of Nature*. New York: W. H. Freeman and Co.
- Masters, R., & Houston, J. (1966). *The Varieties of Psychedelic Experience*. New York: Dell Publishing.
- Mertens, L. J., & Preller, K. H. (2021). *Classical Psychedelics as Therapeutics in Psychiatry – Current Clinical Evidence and Potential Therapeutic Mechanisms in Substance Use and Mood Disorders*. *Pharmacopsychiatry*, 54(04), 176-190. doi:10.1055/a-1341-1907
- Osborn, A. (2009). *Your Creative Power: How to Use Your Imagination to Brighten Life, to Get Ahead*. Maryland: Hamilton.
- Preller, K. H., & Vollenweider, F. X. (2016). *Phenomenology, Structure, and Dynamic of Psychedelic States*. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 36, 221-256.
- Rhead, J. (2014). *The Psychedelic Explorer's Guide: Safe, Therapeutic and Sacred Journeys*. *Journal of Psychoactive Drugs*, 46(4), 347-348.

- Robinson, D., Brown, K., McMenemy, M., Dennany, L., & Baker, M., Allan, P., Cartwright, C., Bernard, J., Sturt, F., Kotoula, E., Jazwa, C., Gill, M.K., Randolph-Quinney, P., Ash, T., Bedford, C., Gandy, D., Armstrong, M., Miles, J., Haviland, D., (2020). *Datura Quids at Pinwheel Cave, California, Provide Unambiguous Confirmation of the Ingestion of Hallucinogens at a Rock Art Site. Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(49), 31026-31037.
- Rucker, J. J., Jelen, L. A., Flynn, S., Frowde, K. D., & Young, A. H. (2016). *Psychedelics in the Treatment Of Unipolar Mood Disorders: A Systematic Review. Journal of Psychopharmacology*, 30(12), 1220-1229. doi:10.1177/0269881116679368
- Russeth, A. (2020). *High-Intensity Art. Art in America*, 108(7), 30-37.
- Slattery, D. R. (2008). *VR and Hallucination: A Technoetic Perspective. Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 6(1), 3-18.
- Scott, F. D. (2006). *Acid Visions. Grey Room*(23), 22-39.
- Suzuki, K., Roseboom, W., Schwartzman, D. J., & Seth, A. K. (2017). *A Deep-Dream Virtual Reality Platform for Studying Altered Perceptual Phenomenology. Scientific Reports*, 7(1). doi:10.1038/s41598-017-16316-2
- Zinman, G. (2008). *The Joshua Light Show Concrete Practices and Ephemeral Effects. American Art*, 22(2), 17-21.
- Szummer, C., Horváth, L., Szabó, A., Frecska, E., & Orzói, K. (2017). *The Hyperassociative Mind: The Psychedelic Experience and Merleau-Ponty's "wild being." Journal of Psychedelic Studies*, 1(2), 55 64. doi:10.1556/2054.01.2017.006

İnternet Kaynakları

- [http1: Salerno, J. A. \(2021, Mart 17\). Psychotic-vs. Psychedelic-Induced Hallucinations: A Closer Look. https://psychedelicreview.com/psychotic-vs-psychedelic-induced-hallucinations-a-closer-look/ \(Erişim tarihi: 07.04.2021\)](https://psychedelicreview.com/psychotic-vs-psychedelic-induced-hallucinations-a-closer-look/)
- [http2: Harvey, B. \(2015, Haziran 24\). Google's Psychedelic Art: This Is Your Computer Brain on Drugs. https://behavioralscientist.org/googles-psychedelic-art-this-is-your-computer-brain-on-drugs/ \(Erişim tarihi: 08.04.2021\)](https://behavioralscientist.org/googles-psychedelic-art-this-is-your-computer-brain-on-drugs/)
- [http3: Bigman, A. \(2015\). Tripping Out: The History of Psychedelic Design. https://99designs.com/blog/design-history-movements/tripping-history-psychedelic-design/ \(Erişim tarihi: 04.04.2021\)](https://99designs.com/blog/design-history-movements/tripping-history-psychedelic-design/)
- [http4: Legret, D. \(2019, Haziran 18\). Psychedelic Art: The Story That Will Make You Trip. https://displate.com/blog/psychedelic-art-the-story-that-will-make-you-trip \(Erişim tarihi: 07.04.2021\)](https://displate.com/blog/psychedelic-art-the-story-that-will-make-you-trip/)
- [http5: Bnp Paribas Fortis. \(2021, Mart 18\). Let it All Art: Shouting is good for you! https://www.bnpparibasfortis.com/positive-banking/pb-article/let-it-all-art-shouting-is-good-for-you \(Erişim tarihi: 07.04.2021\)](https://www.bnpparibasfortis.com/positive-banking/pb-article/let-it-all-art-shouting-is-good-for-you/)
- [http6: Network9. \(2019\) How The Psychedelic 60s Changed Design Forever... In A Groovy Kind Of Way. https://network9.biz/how-the-psychedelic-60s-changed-design-forever/ \(Erişim tarihi: 07.04.2021\)](https://network9.biz/how-the-psychedelic-60s-changed-design-forever/)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: *Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason*, 2010:8
- Görsel 2. Robinson, D., Brown, K., McMenemy, M., Dennany, L., & Baker, M. (2020). *Datura Quids at Pinwheel Cave, California, Provide Unambiguous Confirmation of the Ingestion of Hallucinogens at a Rock Art Site. Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(49), 31026-31037.
- Görsel 3. <https://www.isaacabrams.com> (Erişim tarihi: 02.04.2021)
- Görsel 4. https://www.moma.org/collection/?utf8=%E2%9C%93&q=rick+griffin&classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2021&with_images=1 (Erişim tarihi: 02.04.2021)
- Görsel 5. <https://www.bnpparibasfortis.com/positive-banking> (Erişim tarihi: 07.04.2021)
- Görsel 6. https://www.wsj.com/articles/SB1000087239639044442640457764558107_1081556 (Erişim tarihi: 08.04.2021)
- Görsel 7. <https://www.zoomquilt.org/> (Erişim tarihi: 11.04.2021)
- Görsel 8. <https://www.strobe.cool/> (Erişim tarihi: 11.04.2021)

ÇAĞDAŞ TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA BİR DIŞLAMA PRATIĞİ OLARAK HOMOFOBİ*

Ezgi Uzundemir**
Doç. Dr. Özlem Belkis***

Özet: 1960'larda Weinberg tarafından tanımlanan homofobi terimi psikoloji, sosyoloji ve hukuk alanlarında irdelenen bir meseledir. Günümüzde cinsiyete dayalı ayrımcılığın bir dışlama pratiği olarak tanımlanan homofobi, etkileri ve sonuçlarıyla farklı alanlarda incelendiği gibi tiyatro alanında da işlenmiş, bu bağlamdaki deneyimler, sonuçlar, ezilme ve dışlama pratikleri sahneye getirilmiştir. Avrupa ve Amerika tiyatrosunda homofobiyi ele alan oyunların izleri 1930'larda görülmeye başlar, ancak homofobiyi çarpıcı şekilde işleyen metinler için 1960'ları beklemek gerekir. Türk oyun yazarlığında ise homofobiyi işleyen oyunlara rastlamak ancak 2000 sonrasında mümkündür. Peki 2000 sonrası Türk tiyatrosunda homofobik tutum ve davranışlar hangi bağlamlarda nasıl işlenmiştir? Bu metinlerde homofobiye ilişkin tahakküm ve direnme pratikleri nelerdir? Çalışmamızın amacı bu soruları yanıtlayarak 2000 sonrası Türk oyun yazarlığında cinsiyete dayalı ayrımcılık ve homofobi temasının nasıl işlendiğini örneklerle sunmaktır. 2000 sonrasında yazılmış oyunlardan homofobiyi ele alma, sahnelenme ve yayınlanma kriterleri gözetilerek 12 oyun seçilmiştir. Oyunlar homofobinin teorik zemini bağlamında incelenmiş, konunun ele alınışı açısından *Bireyin Kendisini Dışlaması*, *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama ve Kamusal Alanlardan Dışlama* şeklinde üç başlıkta kategorize edilebileceği görülmüştür. Sonuçta oyun yazarlarının homofobiyi aşılması gereken bir dışlama biçimi olarak gördükleri; bazı oyunlarda direnme stratejisi üretilirken, bazılarında kabullenici bir tutum sergilendiği görülmüştür. Direnme üreten yazarlardan bazılarının, homofobiyi komedi aracılığıyla, bazılarının ise trajik öğelerle aşmaya çalıştığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Türk Oyun Yazarlığı, Homofobi, Dışlama, Toplumsal Cinsiyet, Lgbtiq+.

Geliş Tarihi: 25.06.2021

Kabul Tarihi: 10.11.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Bu çalışma, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı'nda tamamlanan "Bir Dışlama Pratiği Olarak Homofobi ve 2000 Sonrası Türk Oyun Yazarlığına Yansımaları" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, ezgiuzundemir@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-3293-054X

*** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, ozlem.belkis@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6124-3506

HOMOPHOBIA AS A PRACTICE OF EXCLUSION INCONTEMPORARY TURKISH PLAYWRITING *

Ezgi Uzundemir**
Asst. Dr. Özlem Belkis**

Abstract: The term homophobia, defined by Weinberg in the 1960s, is an issue that has been studied in psychology, sociology and law. Today, homophobia, which is defined as an exclusion practice of gender-based discrimination, has been studied in different fields with its effects and consequences, as well as in the field of theatre, and experiences, results, oppression and exclusion practices in this context have been brought to the stage. The traces of plays that deal with homophobia in European and American theater begin to be seen in the 1930s, but it is necessary to wait for the 1960s for texts that deal with homophobia in a striking way. In Turkish playwriting, it is only possible to come across plays that deal with homophobia after 2000. So, in what contexts were homophobic attitudes and behaviors handled in Turkish theater after 2000? What are the domination and resistance practices regarding homophobia in these texts? The aim of our study is to answer these questions and to present with examples how the theme of gender-based discrimination and homophobia was handled in Turkish playwriting after 2000. Among the plays written after 2000, 12 plays were selected by considering the criteria of handling homophobia, staging and publishing. The plays were examined in the context of the theoretical ground of homophobia, and it was seen that they could be categorized under three headings: *Self-Exclusion of the Individual, Social Exclusion Due to Heteronormativity and Exclusion from Public Spaces* in terms of handling the subject. As a result, the playwrights see homophobia as a form of exclusion that must be overcome; In some plays, while a resistance strategy was produced, it was observed that an accepting attitude was displayed in others. It has been seen that some of the writers who produce resistance try to overcome homophobia through comedy, while others try to overcome it with tragic elements.

Keywords: Turkish Playwriting, Homophobia, Exclusion, Gender, Lgbtiq+.

Received Date: 25.06.2021

Accepted Date: 10.11.2021

Article Types: Research Article

* This study was produced from the master's thesis titled "Homophobia as a Practice of Exclusion and Its Reflections on Turkish Playwriting After 2000" completed at Dokuz Eylül University Fine Arts Institute, Department of Performing Arts.

** Dokuz Eylül University, Performing Arts, ezgiuzundemir@hotmail.com, ORCID No: 0000-0002-3293-054X

*** Dokuz Eylül University, Performing Arts, ozlem.belkis@deu.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-6124-3506

1. GİRİŞ

Dünyada ve ülkemizde ayrımcılık ve dışlama pratiklerinin 2000'li yıllardan başlayarak daha fazla görünür olması ya da deşifre edilmesiyle birlikte bu konu güçlü biçimde gündeme gelmiş, oyun yazarlarının da önde gelen temalarından birisi olmuştur. 2000 sonrası Türk oyun yazarlığının önemli meselelerinden biri olan ayrımcılık temasının (Akın, 2019, s. 20-21) 2000'li ve 2010'lu yıllarda farklı 'öteki'lere yöneldiği görülür. 2000'li yıllarda ayrımcılık ve ötekileştirme teması üzerinden çokça yazılan kadın-erkek ilişkileri, kadınsılık, erkeklikler, kadın hakları, feodal yapı, ataerkil düzen gibi konular (Korad Birkiye, 2008, s. 56) 2010'lu yıllarda yerini cinsiyet kimliği, cinsel yönelim ve etnik kimlik nedeniyle ötekileştirilme konularına bırakmıştır. Siyasi, etnik, bedensel, ideolojik, ekonomik, cinsiyet temelli pek çok ayrımcılık ve dışlama pratiği ile yol açtıkları sonuçlar tiyatrodaki gittikçe daha çok ele alınmıştır. Dolayısıyla 2000 sonrasında oyunların genel olarak ayrımcılık üzerinden ilerlediği fakat ayrımcılığın yöneldiği kesimin değiştiği görülmektedir (Zeren, 2019, s. 271).

2000'li yılların oyunlarında cinsiyete dayalı ayrımcılık ve homofobi temalarının oyun metinlerinde yer aldığı fakat ana tema düzeyinde işlenmediği görülür. Yine de 2000'lerde LGBTIQ+'lara yönelik ayrımcılığa değinen az sayıdaki oyun yazarının, 2010 sonrasındaki oyun yazarlarına öncülük ettiği burada vurgulanmalıdır. 2013'te yaşanan Gezi Olayları'yla birlikte daha güçlü şekilde örgütlenmeye başlayan LGBTIQ+ bireyler, farklı alanlarda görünürlüklerini artırdıkça, sorunlarını dile getirdikçe tiyatro sahnesinde de yer almaya başlamış, böylece homofobik ayrımcılık ve dışlama çağdaş tiyatromuzun dikkati çeken temalarından biri haline gelmiştir (Gümüş ve Çelenk, 2017, s. 61).

Bu çalışmada birey, toplum ve yasa gibi farklı

dayanaklarla bir dışlama pratiği olarak üretilen homofobiyi işleyen 2000 sonrasında kaleme alınmış 40 Türk oyun metni arasından 12 tanesi seçilmiştir. Homofobiyi arka planda tutan, yayınlanmayan, sahnelenmeyen ya da yurt dışı kaynaklı olan ve 2000 öncesinde yazılmış olan oyunlar kapsam dışı tutulmuştur. İncelenmek üzere araştırmaya dahil edilen oyunlar kronolojik sırayla şunlardır: Esmeray'ın (2006) *Cadının Bohçası*, Zeynep Kaçar'ın (2007) *Bu Anlamlı Günde*, Ebru Nihan Celkan'ın (2012) *Kimsekin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, Şamil Yılmaz'ın (2013) *Kadınlar Aşklar Şarkılar*, Ufuk Tan Altunkaya'nın (2013; 2014) *80'lerde Lubunya Olmak ve 90'larda Lubunya Olmak*, Serdar Saatman'ın (2015) *Son Zenne*, Yılmaz'ın (2015) *Apaçi Gızlar*, Celkan'ın (2016) *Uzaydan Gelen Prens*, Seyhan Arman'ın (2017) *Küründen Kabare*, Ata Tuncer'in (2017) *Kraliçe Gece* ve Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun (2018) *Mahallemin Şahane Baskısı*. Araştırma sürecinde ulaşılamayan dört oyun metni bu çalışmanın dışında tutulmuştur. Bunlar, Esmeray'ın (2012; 2014) *Yırtık Bohça ve Kestirmeden Hikayeler*, Berk İnan'ın (2015) *Ben Senin Bildiğin Erkeklerden Değilim* ve Voltrans'ın (2010) *Kimyam Tenime Uymuyor* oyunlarıdır.

Bu çalışmada incelemeye alınacak oyunlara odaklanmış az sayıda akademik yayın olduğunu da belirtmek gerekir. Yapılan literatür taraması sonucu Şamil Yılmaz, Zeynep Kaçar, Ebru Nihan Celkan, Esmeray, Seyhan Arman, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu ve Ufuk Tan Altunkaya'nın oyunları üzerine çalışmalar yayımlandığı görülmüş; Serdar Saatman ve Ata Tuncer'in yazarlıkları ya da oyunları üzerine yapılmış akademik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Söz konusu literatür, ilgili oyunlar dikkate alınarak aşağıda sunulmuştur.

Şebnem Nazlı Karalı (2015), *Türkiye'de Sahnelenen Yerli Oyunlarda Transseksüellik ve Transfobi* başlıklı yüksek lisans tezinde *90'larda Lubunya Olmak* oyununda, LGBTIQ+ bireylerin, toplumda yaşadığı ayrımcılık

ve iktidarın baskıları nedeniyle yaşadıkları korkuya odaklandığı sonucuna varılmıştır. Oktay Emre (2016) *Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İktidar ve Öteki'nin Yakın Dönem Türkiye Tiyatrosunda Yansıması* adlı yüksek lisans tezinde Şamil Yılmaz'ın *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyununu homofobi kavramı üzerinden incelemiş, Yılmaz'ın toplumsal normları tartışmaya açtığını belirtmiştir. Esmeray'ın *Cadının Bohçası* adlı oyununu ise toplumsal cinsiyet ve performans bağlamında ele almış ve iktidarın beden üzerinden kurduğu tahakküm karşısında Esmeray'ın namuslu bir işi hayal ederek iktidarın ezme pratiklerinden sıyrıldığı sonucuna varmıştır. Elif Baş'ın (2016) *From Self-Effacement to Confrontation: The Emergence of Queer Theatre In Istanbul* adlı makalesinde *Cadının Bohçası* ve *80'lerde Lubunya Olmak* oyunları, iktidar ilişkileri bağlamında ele alınmış ve oyun metinleri LGBTIQ+ bireylerin politik açıdan özgürleşmesi yolunda olumlu birer adım olarak görülmüştür. Yunus Emre Gümü (2017), 21. Yüzyılda "Öteki'nin Sahnedeki Temsili" adlı makalesinde Şamil Yılmaz'ın oyunlarındaki öteki karakterler üzerinde durmuş ve Yılmaz'ın günlük yaşama karışmaya başlayan ötekileri şairane bir dille ve güçlü özellikleriyle ön plana çıkardığının altını çizerek temsildeki aktarımın günlük yaşam üzerindeki etkisine vurgu yapmıştır. Melisa İclal Yamanarda (2019) *Tiyatroda Transseksüel Oyuncunun Yeri* adlı yüksek lisans tezinde Seyhan Arman'ın Küründen Kabare oyununu sahnede transseksüelliğin görünümü bağlamıyla incelemiş; trans bireylerin anlatısının sunulmasını olumlu değerlendirirken oyun metinlerinde genel olarak bir benzeşme olmasını ve oyunların alternatif tiyatrolarda sahnelenmesini olumsuz olarak değerlendirmiştir. Yunus Emre Gümü (2018) *2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı* adlı makalesinde ise Şamil Yılmaz, Ufuk Tan Altunkaya, Ebru Nihan Celkan ve Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun anlatıya yaslanarak

seyirciyle yakından ilişki kurduklarından; daha kaygan bir zeminde gerçek ve kurgu arasındaki çizgiyi incelttiklerinden söz etmiştir. Banu Ayten Akın'ın (2019) *Bir Queer Okuma: Sosyal Dışlanma ve Açılma Bağlamında Eşcinselliğin Tiyatromuzda Temsili* adlı makalesinde Şamil Yılmaz'ın *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyunu, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun *Mahallemin Şahane Baskısı* oyunu, Zeynep Kaçar'ın *Bu Anlamlı Günde* oyunu, Ebru Nihan Celkan'ın *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* oyunu ve Esmeray'ın *Cadının Bohçası* oyunu kamusal ve özel alanlar, heteroseksist dil, homofobi ve açılma bağlamında incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda kimlik krizi ve toplumsal baskının aşk üzerinden ironik bir şekilde ele alındığı, arabeskin bu ironinin altında yatan bir kavram olarak ortaya çıktığı, açılma ve saklanmanın uygulanan psikolojik ve fiziksel şiddete bağlandığı sonuçlarına varılmıştır.

Literatür incelemesinde anılan yayınların dışında Ebru Nihan Celkan ve Esmeray'ın doğrudan çalışma konusu yapıldığı tespit edilmiştir. Erdoğan Şekerci (2015) *Performing Transgender Experience The Case of Esmeray Özdiği* adlı yüksek lisans tezinde Esmeray'ın tüm oyunlarını ele alarak transgender deneyiminin performe edilmesinin Türkiye'deki politik ve siyasal baskıları aşma ve heteronormatif bakışla mücadeledeki faydalarına değinmiştir. Ebru Nihan Celkan'ı odağına alan çalışma ise *LGBTIQ+ Studies in Turkey* adlı kitap içinde Evrim Ersöz Koç'un (2019) yazmış olduğu *Transphobia In Ebru Nihan Celkan's Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (After The Day Nobody Died)* adlı bölümdür. Bu çalışmada oyundaki heteronormatif bakış irdelenmiş ve oyunun, transseksüel bireylerin yaşadıkları zorlukların anlaşılmasında iyi bir örnek olduğu; oyunun gerçek yaşam pratiklerinin çözülmesi bakımından umut vaat ettiği ileri sürülmüştür. Cinsiyetçi ayrımcılık ve dışlamayı anlatan oyun metinlerini irdeleyen bu çalışmaların yanında

bizim çalışmamızın amacı 2000 sonrası Türk oyun yazarlığında ayrımcılık ve homofobi temasının nasıl ele alındığını bir bütün olarak incelemek ve örneklerle ortaya koymaktır. Bu amaç çerçevesinde yanıt aradığımız sorular şunlardır: 2000 sonrası cinsiyetçi ayrımcılığı konu edinen oyun metinleri nelerdir? Bu metinlerde homofobik tutum ve davranışlar hangi bağlamlarda ele alınmıştır? Bu metinlerde homofobiye ilişkin ne gibi tahakküm ve direnme pratikleri ortaya konulmuştur?

Bu çalışmada homofobi kavramının tarihsel ve teorik çerçevesi çizildikten sonra oyunlardan örnekler sunularak oyun metinlerindeki homofobik tutum ve davranışlar irdelenmiştir. Bu irdeleme sosyal psikoloji çalışmalarında karşılaşıldığı üzere psikolojik, sosyolojik ve hukuki düzeyde homofobi olarak üçe ayrılarak sunulmuştur. *Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında içselleştirilmiş homofobi, eril dil, cinsiyet kimliği krizi, açılma ve dini inancın etkisi bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiş; *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında erkekliğin, ötekilerin ve medyanın homofobisi ile yüklü mizah bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiş; *Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında devletin homofobisi, ekonomik tahakküm, nefret söylemi ve suçları, özgürlük ve ölüm metaforları ile şiirsel dil bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiştir. Bu incelemenin sonucunda oyunlarda işlenen homofobinin 2000 sonrası oyun metinlerindeki yeri ve çağdaş oyun yazarlarının bu bağlamdaki yaklaşımları irdelenmiştir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: DIŞLAMA PRATIĞİ OLARAK HOMOFOBİ

Homofobi kavramı ilk olarak 1960'lı yıllarda Weinberg tarafından kullanılmıştır. Weinberg'in heteroseksüel bireylerin eşcinsel bireylere yönelik duyduğu korku, tikslenme ve

nefret olarak açıkladığı (Weinberg, 1972'den aktaran Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012, s. 35) bu ilk homofobi tanımı, bugün için heteronormativitenin içinden doğan ve hem birey hem de kurumlar üzerinden üretilebilen LGBTIQ+ bireylere yönelik ayrımcılık temelli sosyal dışlamaya işaret eden bir tanıma dönüşmüştür.

“Homofobi terimi Yunanca aynı, eş anlamlarına gelen *homos* kelimesiyle, yine Yunanca korku anlamına gelen *phobos* kelimelerinin birleşiminden oluşmuş bir kelimedir” (Şeker, 2015, s. 32). Terimdeki korku sözcüğü, korkuyu üreten bireye yönelik algılandığından araştırmacılar homofobiyi bireylerin duygu ve tutumları üzerinden açıklamaya yönelmişlerdir. Buna bağlı olarak homofobi gay ve lezbiyenlere karşı korku, iğrenme ve nefret duygusu olduğunu, negatif tutumların bu korkudan kaynaklandığını açıklanırken aynı zamanda da bu korku eşcinsellerle yakın olmaya, bir arada bulunmaya bağlanmıştır (Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012, s. 35-36). Bu korku ve nefret, bireyin kendi cinsine duyduğu gizli aşkı aranmış, bireyin bu aşktan korkması ve başkalarında bu aşkın açığa çıktığını gördüğünde ise nefretle karşılaşması olarak tarif edilmiştir (Baird, 2004).

Homofobi teriminin irdelenmesinde öncü ve yönlendirici olan Weinberg, homofobiyi ele aldığı ilk çalışmasında içselleştirilmiş homofobi teriminden de söz etmiştir. “İçselleştirilmiş homofobi (internalized homophobia); lezbiyenlerin, geylerin ve biseksüellerin toplumun eşcinselliğe yönelik olumsuz yargılarını, tutumlarını içselleştirmesi olarak tanımlanmaktadır” (Yalçınoğlu ve Önal, 2014, s. 102). Buna göre eşcinsel bir kimse, diğerlerinin irrasyonel korkusunu içselleştirirse bunun sonucu, kendinden nefret etme olacaktır (Weinberg, 1972'den aktaran Nungesser, 1983, s. 138).

Psikoloji alanında yapılan tanım ve sınıflandırmaların topluma ilişkin belirlemeler barındırıyor oluşu sosyoloji alanındaki araştırmacıların homofobi üzerine çalışmasında yönlendirici olmuştur. Çoğu araştırmacı (Theodore ve Basow, 2000; Fox, 2009), Butler'ın (1999) düşüncelerinden yola çıkarak homofobiyi, toplumsal cinsiyet rolleriyle kurgulanan normal anlayışının, söz konusu normale uymayan bireyler üzerinde yarattığı bir çeşit dışlama ve ezme pratiği olarak konumlandırmıştır (Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012). Aynı zamanda da Connell'in (1995), erkeklikler üzerine yaptığı, toplumsal cinsiyet analizinde temellenen çalışmasından yola çıkılarak homofobi, erkeklerin birbirleriyle ilişkileri doğrultusunda ortaya çıkan bir erkeklik pratiği olarak değerlendirilmiştir. Buna bağlı olarak, çalışmacılar homofobiyi "diğer erkekler tarafından ve onlar için üretilen bir performans olan homososyal bir canlandırma" (Diefendorf ve Bridges, 2020, s. 1269) olarak tanımlamışlardır.

Homofobi, toplumsal cinsiyet alanındaki bu çalışmaların yanında tüm ayrımcılık türlerinin bir pratiği olarak da görülmüştür. Bireylerin bir kitleye dahil olmasıyla paralel bir şekilde ortaya çıkan sosyal dışlama günümüzde ırk, cinsiyet, din ve beden gibi alanlarda ayrımcılığa bağlı olarak uygulanmaktadır. Sosyal dışlama cinsiyet ayrımcılığına bağlı olarak LGBTIQ+ bireylere yönelik uygulandığında ise homofobik tutum ve davranışlar ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak araştırmacılar homofobinin, "bağlamlar arasında değişmez bir şekilde işlediği varsayılan sosyal gücün kapsayıcı, kültürel olarak spesifik olmayan tezahürü" (O'Brien, 2008, s. 507) şeklinde görülebileceği; ırk, din, cinsiyet gibi pek çok kesime yönelik olan ayrımcılığın pratikteki karşılığı olduğu görüşündedirler (Diefendorf ve Bridges, 2020, s. 1270).

Homofobiye ilişkin yapılan tüm bu tanımlar, kavramı kendi içinde kategorize etmekte ve

pratikte görüldüğü alanları belirlemektedir. Buna karşın günümüzde kavram daha geniş bir perspektiften bakılarak ele alınmış ve homofobinin cinsiyet ayrımcılığı başlığı altında nereye konumlandığı incelenmiştir. Bunun nedeni LGBTIQ+ bireyler sesini duyurdukça, bu bireylerin yalnızca eşcinsellerden oluşmadığının anlaşılması ve çeşitliliğin ortaya çıkmasıyla ilişkilidir. Söz konusu çeşitlilik, LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak uygulanan olumsuz pratiklerin ayrıştırılmasını da gerekli kılmıştır. Günümüzde bu ayrıştırmanın sonucu olarak genderfobi, transfobi, lezfbobi, geyfobi ve bifobi terimleri ortaya çıkmıştır. Ancak bu terimler homofobinin erkeklik değerlerinin yıkılmasına yönelik anlamını karşılayamamış; yeterince yaygınlaşamamıştır. Ayrıca Uluslararası İnsan Hakları Federasyonu da tüm bu terimleri homofobinin bir alt türü olarak sınıflandırmıştır (Kurnaz, 2020, s. 15).

Kısaca açıklamak gerekirse, psikoloji alanında çalışılmaya başlayan homofobi, bireyden ziyade toplumu ilgilendiren bir tutum olduğu anlaşıldığında sosyoloji alanına dahil olmuş; ardından ayrımcılık ve dışlamayı barındırdığı için hukuk alanının bir meselesine dönüşmüştür. Günümüzde homofobi "toplumsal cinsiyet normlarının kırılmasından stratejik olarak kaçınan; kısmen eşcinsel, lezbiyen, queer ve heteronormatif olmayan diğerlerinin sosyal reddiyle genellikle de heteronormativiteye uygun olanla ilgilenen; toplumdaki kadın ve erkekleri farklı yollarla karakterize eden daha geniş bir cinsiyet inanç sisteminin parçası gibi görünmektedir" (Takacs, 2015, s. 6).

3. ÇAĞDAŞ TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA HOMOFOBİ

Çağdaş Türk oyun yazarlığında homofobi üzerine çalışmaya başlamanın ilk adımı, 2000 sonrası yazılmış ve sahnelenmiş oyunlar arasından homofobi konusunu işleyen metinlerin belirlenmesidir.

Bu oyunlar, homofobinin tanımları ve teorik temelleri esas alınarak incelenmiş; ana tema, ana karşıtlık öğeleri bağlamında kategorize edilmiştir. Bu kategorizasyon Tablo 1’de sunulmuştur.

Bu çerçevede, homofobi kavramının teorik temelleriyle uyuşan bir bölümlenme yaklaşımına ulaşılmıştır. Sonuç olarak *Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi*, *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* ve *Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* şeklinde üç alt başlık oluşturulmuş ve oyun metinleri ilgili bağlamlar üzerinden bu başlıkların altında

incelenmiştir. Başlıklar altında homofobinin oyun metinlerinde ne gibi bir işlevinin olduğu, oyun yazarlarının homofobiyi nasıl işlediği, homofobik tutum ve davranışlara ne gibi eleştiriler getirdikleri ve bunlara ne gibi direnme pratikleri ürettikleri irdelenmiştir. Oyun metinleri, en çok öne çıkan bağlamlar üzerinden irdelenmiş olsa da metinlerin diğer bağlamlardan bazılarını da barındırdığını ve homofobiyi geniş bir kapsamda ele aldığını belirtmek gerekir.

Tablo 1. Homofobinin teorik temellerine dayanılarak incelenen oyunlar.

Homofobinin Teorik Temelleri	Oyunun Adı	Yazar	Yıl
Psikolojik			
İçselleştirilmiş Homofobi ve Dil	90’larda Lubunya Olmak	Ufuk Tan Altunkaya	2014
Kimlik Krizi	Cadının Bohçası	Esmeray	2006
Açılma (Coming-Out)	Uzaydan Gelen Prens	Ebru Nihan Celkan	2016
Dini İnanç	Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi	Ebru Nihan Celkan	2012

Sosyolojik

Toplumsal Cinsiyet Roller	Kraliçe Gece	Ata Tuncer	2017
---------------------------	--------------	------------	------

Gruplar arası İlişkiler ve Öteki Gruplar	Apaçi Gızlar	Şamil Yılmaz	2015
--	--------------	--------------	------

Medya	Bu Anlamlı Günde	Zeynep Kaçar	2008
-------	------------------	--------------	------

Yüklü Mizah	Küründen Kabare	Seyhan Arman	2017
-------------	-----------------	--------------	------

Kamusal Alan

Devlet	80'lerde Lubunya Olmak	Ufuk Tan Altunkaya	2013
--------	------------------------	--------------------	------

Ekonomik Tahakküm	Son Zenne	Serdar Saatman	2015
-------------------	-----------	----------------	------

Nefret Söylemi ve Nefret Suçları	Mahallemin Şahane Baskısı	Ali Cüneyd Kılıcıoğlu	2018
----------------------------------	---------------------------	-----------------------	------

Özgürlük ve Ölüm Metaforları ile Şiirsel Dil	Kadınlar Aşklar Şarkılar	Şamil Yılmaz	2013
--	--------------------------	--------------	------

3.1. Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Homofobi, heteronormatif yapının kanıksanması nedeniyle LGBTIQ+ bireyler ya da heteroseksüel bireyler tarafından farkında olunmadan içselleştirilmekte; dile yerleşerek normalleşmekte ve bu yolla kendini yeniden üretmektedir (Bozok, 2011, s. 73-74). *90'larda Lubunya Olmak, Cadının Bohçası, Uzaydan Gelen Prens ve Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* homofobinin içselleştirilmiş biçiminin işlendiği oyunlardır.

90'larda Lubunya Olmak oyununda, Murat, Hande ve Ayşe adlı oyun kişilerinin *içselleştirilmiş homofobiyi* kendilerine ve diğer LGBTIQ+ bireylere yönelttikleri gözlenmiştir. Türkiye'de 1990'lı yıllarda gerçekleştirilmeye başlanan Onur Yürüyüşlerini arka planına yerleştiren ve dönemin gerçekliğini sahneye taşıyan bu verbatim tiyatro metni bir yandan LGBTIQ+ bireylerin toplum ve devlet baskısından duyduğu korkuyu gözler önüne sererken diğer taraftan oyun kişilerinin ilişkilerine yer vermektedir. Oyunda LGBTIQ+ bireylerin devlet ve içinde yaşadıkları toplumla sürekli bir çatışma içinde bulunmalarının yanında kendileri ve birbirlerine karşı mücadele içinde oldukları, bir yandan da içselleştirilmiş homofobiden sıyrılmadıkları görülmektedir. İçselleştirilmiş homofobileri nedeniyle LGBTIQ+ bireyler, birbirlerine ve kendilerine toplum ve devletin-kine benzer şekilde baskı uygulamaktadır. Oyun kişilerinin içselleştirilmiş homofobilerini fark etmeleri ise baskıların yerleşikliği görmelerine olanak tanımaktadır. Dolayısıyla bağlam, oyun kişilerinin mücadelelerini daha iyi kavramaları ve mücadeleye yönelik adım atmaları bakımından işlevseldir. Yazar, genel bir yapıda, homofobinin LGBTIQ+ bireylerin yaşamlarında dışarıdan gelen bir tehlike olduğu kadar içselleştirilmesi nedeniyle aynı şekilde içten de gelen bir tehlike olduğunu vurgulayarak bireylerin iç dünyalarına kadar sirayet eden bu toplumsal pratiğin ancak empati, birlik ve beraberlikle aşılabileceğini işlemiştir.

İçselleştirilmiş homofobi, LGBTIQ+ bireylerin dış dünyaya karşı birlik olmalarıyla aşılrken yerini ilk olarak bireyin heteronormatif yapıyı ve kendini sorgulamasına bırakmaktadır. Kabul edilmiş bir cinsiyet kimliğine ulaşana kadar çocukluk ve gençlik dönemlerinde hem içsel hem de dışsal olarak çeşitli tanım ve etiketlere maruz kalan LGBTIQ+ bireyler, kendi kimliklerini keşfetmeye başladıkları erken yaştan itibaren duygu durumları ve eylemlerini sorgulamaktadırlar. Bu sorgulamalar ise LGBTIQ+ bireylerde cinsiyet karmaşasından doğan kimlik krizini yaratmaktadır. Esmeray'ın kendi hayat öyküsünü anlattığı *Cadının Bohçası* adlı oyunu da bu kimlik krizini irdeleyerek homofobinin hangi süreçlerde üretildiği ve aşıldığını gözler önüne sermektedir. *Cadının Bohçası* oyununda kimlik krizi ve cinsiyetin performansı Esmeray'ın kendisi ve çevresindeki kişilerle kurduğu ilişkiler üzerinden izlenebilir.

Kimliğini özümseyen, araştıran ve politik boyutlarını kavrayan bir anlatıcı olarak karşımıza çıkan Esmeray, trans kimliğini benimsediğinde sahnede bir tür performans gerçekleştirerek, geçmişte yaşadığı kimlik ve temsil krizini malzeme olarak kullanmakta; cinsiyet karmaşasından doğan kimlik krizini anlatıya dönüştürerek toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin politik bir söylem elde etmektedir (Baş, 2016, s. 130). Şekerci (2015, s. 65) Esmeray'ın tercih ettiği bu yolu, politik bir söylem üretme amacıyla tiyatroyun araçsallaştırılması olarak yorumlamıştır. Çünkü Esmeray, Butler'ın (2007, s. 145) öne sürdüğü üzere, cinsiyet kimliğinin bir performans olduğunu bilmektedir.

Oyunun sonunda anlatıcı olan Esmeray, seyircinin alışık olduğu kurbanvari trans hikayesini alaşağı ederek eril dünyaya meydan okuyan bir kadın performansı sergiler (Şekerci, 2015, s.70;

Emre, 2016, s. 104-105). Esmeray, tüm oyunun yapısına heteronormatif yapıda homofobiye maruz kalan bireylerin kimlik krizini yerleştirerek LGBTIQ+ bireylerin özgürlüğünün çıkış noktalarını ve homofobiye karşı direnme pratiklerini kimliğin özümsemesi olarak belirlemiş ve politik bir söylemde bulunmuştur.

LGBTIQ+ bireylerin özgürlükleri yönünde atılan politik adımlar aynı zamanda kişiseldir. Kimliğini tanımış ve kabullenmiş çoğu LGBTIQ+ birey arzu ettikleri yaşama kavuşma yolunda ilk olarak topluma açılmayı isteyip istemediklerinin kararını vererek bu doğrultuda adım atmaktadırlar. Burada açılmanın bireyin heteronormatif olmayan cinsiyet kimliği veya cinsel yönelimini toplumdan gizlememek, kapanmanın ise söz konusu kimlik ve yönelimi toplumdan gizlemek anlamına geldiği hatırlanabilir (Mondimore, 1999, s. 261). Ebru Nihan Celkan'ın Uzaydan Gelen Prens adlı oyunu da homofobik bir topluma açılmayı ya da kapanmayı tercih eden bireyleri odağına alarak aynı zamanda da homofobik toplumun, topluma açılan bireylerin sosyal statülerine bağlı olarak sergilediği ikiyüzlü tutumunu eleştirmektedir. Mesele oyununda, topluma kapanan Zeki Müren ve açılmak isteyen Umut karşıtlıkları üzerinden işlenmektedir.

“Heteroseksüelliği tam bir bütünlük ve bir varlık olarak aktif ve pasif olarak varsayan ve normalleştiren bir kültürde bir kimliğe veya bir topluluğa sahip olmamak, tam bir tarafsızlığa ve hatta hiçliğe çökmektir” (Edwards, 1994, s. 29). Umut açılmayı seçerek, kendini kabul eden bir çevre bulmuş ve Edwards'ın söz ettiği hiçlikten kurtulmuştur. Dolayısıyla yazar için açılma, tüm homofobik baskılara karşın kimliğin ve LGBTIQ+ kitlenin haklarının savunulması için atılabilecek en önemli adımdır. Oyunda kapanmayı tercih eden Zeki Müren de tam olarak bu sebepten ötürü eleştirilmiştir. Yazar oyunun tüm yapısını açılma ve kapanma

karşıtlığı üzerinden kurarak Umut ve Zeki Müren aracılığıyla açılmanın gerekliliğine dair söylemini üretmiştir.

Ebru Nihan Celkan, Uzaydan Gelen Prens oyununa karşın Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi oyununda hegemonik erkekliğine ahlakçı yapısının ‘Umutlar’ı öldürdüğünü işlemektedir. Toplumsal düzeni sağlayan din kurumunun toplumsal cinsiyet ve heteronormativiteye yaslanan ahlak söylemleri elbette ki sosyolojik düzlemde bir homofobi yaratmaktadır. Yazar, farklı erkek grupları tarafından şiddete uğrayan Umut'un, hikayesini aktardığı oyunda aile ve partner ilişkilerini kullanarak heteronormatif yapının yerleşikliğini ele alırken oyunun genelinde heteronormatif toplumu yayan bir kurum olarak din kurumunu da işlemiş ve Umut karakterinin cinsiyet kimliği nedeniyle yaşadığı içsel çatışmalar üzerinden dini inancı tartışmıştır.

İnanç bir yanıyla bireyin maneviyatına ilişkin bir olguyken diğer yanıyla ahlaki değerleri belirliyor oluşu dolayısıyla toplum düzenini sağlama aracına dönüşmektedir. Dolayısıyla bireylerin içsel inançları, topluluk tarafından “sosyal ve ahlaki açıdan neyin değerli, kabul edilebilir ve tercih edilebilir olduğu neyin olmadığı, bizden neyin beklendiği neyin beklenmediği”ne (Tok, 2003, s. 128) göre şekillenmektedir. Yazar, oyun boyunca ahlak savunuculuğu yapan eril tahakkümün hem LGBTIQ+ bireylerdeki hem de tahakkümü uygulayan bireylerdeki manevi inancı sarstığına ve maneviyata zarar verdiğine işaret etmiş; eril tahakkümü eleştirerek dini inancın toplum yapısı ve bireylerdeki etkilerine yer vermiştir. Ayrıca yazar bireyin maneviyatının değerini de bir kenara atmamış ve bireyin dini inancıyla cinsiyet kimliği arasında bir barış sağlayarak LGBTIQ+ bireylerin inançlarını da kaybetmeden kendilerini kabullenebileceğine işaret etmiştir.

Örnek oyunlarda izlendiği üzere homofobi, heteronormatif toplumun bir parçası olan

LGBTIQ+ bireylerin psikolojisinde önemli bir yer kaplamaktadır. Oyun metinlerinde LGBTIQ+ bireyler toplumun yerleşik değerleri nedeniyle içselleştirilmiş bir homofobiye sahip, kimi zaman bunu aşmaya çalışan, hem inanç hem de kimlik bakımından bir krize sürüklenen veya topluma açılma meselesi bakımından içsel çatışma yaşayan bireyler olarak çizilmişlerdir. Dört oyun metninde de oyun kişilerinin bu meselelere karşı direnme pratikleri geliştirdiği gözlenmiştir.

3.2. Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Sosyolojik düzeydeki homofobi, psikolojik düzeyde olduğu gibi farklı boyutlarda karşımıza çıkmaktadır. Heteronormatif toplum yapısının aileye, heteroseksüelliğe ve toplumsal cinsiyet rollerine yaslanıyor oluşu nedeniyle toplumsal olarak üretilen homofobi, ilk olarak toplumsal cinsiyet rollerine bağlı olarak aile, sosyal çevre ve aşk ilişkilerinde izlenebilir. 2000 sonrasında yazılan oyunlar içinde *Kraliçe Gece*, *Apaçi Gızlar*, *Bu Anlamlı Günde* ve *Küründen Kabare* oyunları, bu bağlamda değerlendirilebilir.

Ata Tuncer'in erkek kimliğiyle Gündüz ve trans kadın kimliğiyle Gece'nin yaşantısını aktardığı *Kraliçe Gece*, bir trans bireyin aile, mahalle, çevre ve ikili ilişkilerdeki konumunu ele alması nedeniyle homofobinin toplumsal düzeydeki karşılığının incelenmesi bakımından elverişli bir oyundur. *Kraliçe Gece* oyununda yazar tüm yapıyı heteronormatif toplumun iliklerine işlemiş olan homofobi üzerinden kurarak odağını heteronormatif toplumun çekirdeği olan aile kurumuna ve aile kurumu içindeki trans bireyin konumuna çevirmiştir. Oyunda toplum kurallarına bağlı olan aile, homofobinin başladığı yerdir. Yazar, bir yandan trans bireyin homofobiye karşı mücadelesinin ailede başladığına işaret ederken, diğer yandan da homofobinin aşılmasının ailenin değişmesiyle mümkün olduğuna vurgu yapar. Homofobi üzerine yapılan çalışmalar (Polimeni,

Hardie, ve Buzwell, 2000; Herdt ve van der Meer, 2003; Sakallı ve Uğurlu, 2006) da dışlama pratiklerinin ev, okul, akran grupları gibi çeşitli kurumlar üzerinden toplumun her kesiminde görüldüğünü ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla homofobi, toplum tarafından farklı sebeplerle ötekileştirilen gruplar içinde de üretilebilen bir pratiktir. Kısacası LGBTIQ+ bireyler, eril bakış açısına sahip tüm ötekiler tarafından da dışlanarak bir nevi çifte dışlanma yaşamaktadırlar.

Ötekilerin de ötekisi olan LGBTIQ+ bireylerin ele alınmasına iyi bir örnek oluşturan Şamil Yılmaz'ın *Apaçi Gızlar* oyunu, Ankara'nın kenar mahallelerinden birinde yaşayan bir grup genç arasındaki ayrıştırmayı ele almaktadır. Oyun hem erkek hem de kadın gruplarının, kadınsılığa yönelik olumsuz bakışa yaslanan homofobik tavırlarla LGBTIQ+ bireyleri nasıl dışladıklarını işlemektedir. LGBTIQ+ bireyler önce erkek grubu, ardından erkeklerce ötekileştirilen kadın grubu tarafından dışlanarak çifte bir homofobiye maruz kalmaktadırlar. Yazar, homofobiyi erkek grubunu dahil etmeden; Aslı ile Döndü adlı iki oyun kişisi etrafında toplayarak beden, cinsellik, dil gibi bağlamlar aracılığıyla ele almıştır. Belkis (2015, s. 265), yazarın söz konusu eğilimini "Yılmaz'ın bütün metinlerde peşine düştüğü temanın, iki birey arasındaki ilişkideki iktidar dengesi ve bunun yarattığı hasar olduğu" şeklinde yorumlamıştır. Tüm oyunun yapısında izlenebilir şekilde erkeklerin ötekisi Aslı ve ötekilerin de ötekisi Döndü, kendi kimliklerini kabul ettirme çabası içinde dışlamaya karşı birleşmek yerine dahil olmak istedikleri grupların özelliklerini yüklenerek; bunun bir devamı olarak da homofobiye başvurarak direnmektedirler. Dolayısıyla burada bir direnme değil bir yılma söz konusudur. Bu sebeple dışlama pratiği olarak homofobi oyun boyunca güçlü bir şekilde vurgulanmaktadır.

Homofobi, toplum içindeki gruplardan doğduğu gibi, toplumun tutumunu yansıtan ve aynı

zamanda toplumu yönlendirmede bir araç olan medya kurumlarınca da üretilmektedir. “Toplumsal bilgiyi inşa ederken medya, belirli anlamları ve yorumları tercih eder, bunlara dayalı sınıflandırma ve düzenlemeler ile belirli gerçeklikler içerilir, diğerleri dışta bırakılır” (Koçak Kurt, http1, t.y., s. 4). Dolayısıyla heteronormatif toplum yapısının kalıp yargılarına göre içeriğini belirleyen medya da LGBTIQ+ bireylere karşı homofobik bir tutum sergilerken aynı zamanda da toplumun tutumunu etkilemeye devam etmektedir (İnceoğlu ve Çoban, 2018). Zeynep Kaçar’ın Bu Anlamlı Günde oyunu da bir düğünde gelin ve damadın LGBTIQ+ birey olduğunun anlaşılması üzerinden medyanın LGBTIQ+ bireylere karşı sergilediği homofobik tutumu ele almaktadır. Oyun metninde Erkek ve Kadın Spiker’in söylemleri, homofobinin izlenmesine olanak tanımaktadır.

Yazar, medyanın homofobisinin ve toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının yerleşikliğine dikkat çekerek, oyun kişileri üzerinde olumlu yönde bir dönüşüm yaratmaz. Spikerlerin homofobik söylemleriyle başlayan oyun yine spikerlerin homofobik söylemleriyle son bulur ve böylece medya araçlarının homofobisi hem yerleşik değerlerden doğan hem de toplumu etkileyen bir pratik olarak oyunun tüm yapısına yayılmış şekilde karşımıza çıkar. Yazar medyanın ürettiği homofobiyi ele almış ve eleştirmiş ancak oyunun sonunda bunun aşılması yönünde bir direnme pratiği üretememiş, yalnızca durumu göstermeyi tercih etmiştir.

Homofobik ifadeler, dildeki yerleşikliği nedeniyle toplumun farklı grupları ve medya tarafından sıkça kullanılırken LGBTIQ+ bireyler tarafından reddedilebilir ya da ironik bir şekilde alaşağı edilebilir. Seyhan Arman’ın anlatı aracılığıyla Serpil’in kapanma hikayesini aktarırken heteronormatif yapıdan doğan homofobik söylemleri ironiyle ele alarak yüklü mizah yaptığı ve mizahı bir direnme pratiği olarak kullandığı

Küründen Kabare oyunu bu mesele için iyi bir örnek oluşturmaktadır.

Oyun, belli başlı dış aksiyonları içermesiyle birlikte asıl olarak Serpil’in heteronormatif toplum yapısına dair görüşlerini aktardığı bir yapı üzerinden kurulmaktadır. Dolayısıyla yazarın politik söylemleri Serpil’in anlatılarının içinden sıkça karşımıza çıkmaktadır. Yüklü mizah da homofobik söylemleri ironiyle alaşağı etmekte ve yazarın düşüncesini kurmasında yardımcı olmaktadır. Oyunun adı, metnin yüklü mizahla kurgulandığını örnekler niteliktedir. Kür, Lubunca’da ‘yalan’ anlamına gelirken, kabare ise politik taşlamaları eğlenceli bir şekilde işleyen gösteridir (Yamanarda, 2019, s. 115). Yüklü mizahsa benzer şekilde, ‘öteki’lerin yaşadığı acıdan doğan ironik bir mizah türü olarak açıklanmaktadır (Krefting, 2014, s. 25-26). Dolayısıyla oyun, acılara işaret eden ‘yalandan bir eğlence’ ve bu eğlenceden doğan ‘politik bir taşlama’yla eleştirel bir bakış vadetmektedir. Temelde oyun, homofobiye karşı bir direnme pratiği olarak yüklü mizah kullanılmaktadır. Tek kişilik anlatı boyunca trajediye yaslanmaktan kaçılmış ve hatta bunun karşısında durulmuş; LGBTIQ+ bireylerin maruz kaldıkları homofobik tutum ve davranışlar ve bunlar nedeniyle düştükleri durumlar mizahi bir dille ele alınmıştır.

Dört örnek oyundan da izlendiği üzere toplumun sürdürülmesinde önem arz eden aile, ötekiler ve diğer gruplar, medya kanalları, istihdam gibi aynı zamanda da toplumun parçası olan alanlar, yine toplumun bir parçası olan LGBTIQ+ bireyler üzerinde homofobiyi hem üreten hem de yayan kurumlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kişileri bu meseleyle çoğunlukla direnme pratikleri üretirken Şamil Yılmaz’ın oyun kişileri homofobiyi üreten bireyler olarak inşa edilmişlerdir. Oyun yazarları farklı tercihleriyle homofobiyi, sosyolojik düzeyde izlenebilen ve aynı zamanda toplumun tutumuna karşı politik

söylemler üretme aracı olarak görerek meselenin hukuki boyutunu ortaya çıkarmaktadırlar.

3.3. Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Homofobinin hukuki düzeyde tartışılan bir mesele oluşu, LGBTIQ+ bireylerin haklarının ve homofobik davranışların yasalardaki karşılığı üzerinden bir okuma yapma imkânı tanımaktadır. Homofobinin yasa da bir yerinin olması, ilk olarak toplumun düzenleyicisi ve yasaların uygulayıcısı olan devletin tutumu üzerinden çözümlenme olanağı tanımaktadır. *80'lerde Lubunya Olmak, Son Zenne, Mahallemin Şahane Baskısı, Kadınlar Aşkılar Şarkılar* bu kapsamda incelebilecek oyunlar olarak saptanmıştır.

Ufuk Tan Altunkaya'nın *80'lerde Lubunya Olmak* oyunu emniyet güçleri ve kamu gibi araçlarla LGBTIQ+ bireylere homofobik bir ayrımcılık uygulayan devleti işlemektedir. Oyun, tüm yapı boyunca Belgin, Filiz ve Burcu adındaki trans bireylerin anlatıları aracılığıyla 80 dönemindeki sıkıyönetimi ve hükümetin trans bireylere uyguladığı şiddet ve dışlamayı işleyerek günümüz politikalarıyla karşılaştırma imkânı sağlamakta; homofobik pratiklerin hukuki ve devlet düzeyindeki uygulamalarının irdelenmesine olanak tanımaktadır. Buradan yola çıkarak söylenebilir ki oyun, heteronormatif toplum yapısına sahip devletlerde LGBTIQ+ bireylerin hukuki düzeydeki tüm olanaklarının engellendiğini ve devlet uygulamalarının kitledeki etkilerini ele almaktadır.

Devletin homofobik tutumunun ekonomik güç bağlamında ayrıca ele alınması, LGBTIQ+ bireylere işveren erkek kesiminin, bu bireylere ekonomik güç aracılığıyla kurduğu tahakkümün irdelenmesine olanak tanımaktadır. Söz konusu ekonomik tahakküm devletin homofobisinin dolaylı bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Serdar Saatman'ın *Son Zenne* oyunu ekonomik

tahakkümü ele almasıyla devletin homofobisinin ve hukuki düzeydeki düzenlemelerin eksikliğinin sonuçlarını göstermekte ve ekonomik tahakküm bağlamında yeni bir tartışma alanı açmaktadır. Yazar tüm oyun boyunca yasal düzenlemelerin sonuçlarını işleyerek homofobi, ekonomik tahakküm ve eril yapının iç içe geçtiği bir toplumu Şahin ve Zenne'nin arasındaki ilişki üzerinden, şiddet aracılığıyla göstermektedir.

Bourdieu (2015), *Eril Tahakküm* adlı yapıtında ekonomik güç ve şiddet bağlamlarını erkeklik üzerinden okuyarak kadınsı değerlerin atfedildiği tüm bireylere eril tahakküm uygulandığı tezini savunmuştur. Bu düşünce genel olarak erkeklik değerlerinin kadınları ve LGBTIQ+ bireyleri şiddet aracılığıyla baskılayıp tahakküm altına aldığını ve aynı zamanda da eril yapıyı koruyup sürdürdüğünü açıklamaktadır. Şahin de oyun boyunca hem işçisi hem de sevgilisi olan Zenne'ye karşı şiddetli tavrından vazgeçmez. Oyundan örnekle, heteronormatif toplum yapısı, yasa düzeyinde pozitif ayrımcı bir düzenleme yapılmadığı sürece, LGBTIQ+ bireylere yönelik homofobik tavrını değiştirmemektedir; heteronormatif toplum aksine LGBTIQ+ bireylerin yasa üstündeki durumlarından faydalanarak bu bireylere homofobik bir tavırla her türlü şiddeti uygulamakta ve tahakkümü altına almaya çalışmaktadır.

LGBTIQ+ bireylerin, cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimlerinden dolayı devletin uyguladığı yasal düzenlemeler sebebiyle hukuki olarak istihdam, miras gibi maddi haklardan yararlanamamaları şeklinde yaşadıkları ayrımcılık, toplumun LGBTIQ+ bireyleri aşağılaması ve dışlamasının önüne geçmek için homofobik tutumlardan kaynaklanan nefret söylem ve eylemlerini de suç kapsamına alarak anayasaya eklemiştir. Ne var ki tüm kanuni düzenlemelere karşın uygulamada, bu suçları işleyenlere ağır bir yaptırımın olmayışı, toplumda LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak gerçekleştirilen nefret söylem ve suçlarının

görölmeye devam edilmesine neden olmaktadır (Söyle, 2013, s. 68).

Ali Cüneyd Kılıcıođlu'nun *Mahallemin Şahane Baskısı* adlı oyunu, toplumda LGBTIQ+ bireylere uygulanan nefret söylem ve suçlarını ele alan bir oyundur. Oyunda işlenen bu konu trans bir kadın olan Buse, ev arkadaşı Seher ve komşusu Nihal ile diđer tüm apartman sakinleri arasındaki ilişki üzerinden irdelenebilir. Hukuki bir düzeyde karşılığının olmasına rağmen uygulamada bir yaptırıma tabi tutulmayan nefret söylem ve suçlarının toplumdaki karşılığı, *Mahallemin Şahane Baskısı* oyununun tüm yapısında işlenmektedir. Yazar, oyunun tüm yapısında, nefret söylem ve suçlarının, hukuki düzeyde çözülmedikleri taktirde toplumda üretilmeye devam edileceđi söyleminde bulunarak aslında nefret söylem ve suçlarının engellenmesi için hukuki alanda düzenleme yapılmasının gerekliliđe işaret etmektedir.

Nefret suçlarının son raddesi olan nefret cinayetleri ise Şamil Yılmaz'ın trans bireyin çeşitli ihtimallerde öldürölüşünün anlatısını kurduđu *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyunundan örneklerle özgürlük ve ölüm metaforlarının bir alt bağlamı olarak ele alınmıştır. Oyun, günlük yaşamda LGBTIQ+ bireylerin maruz kaldığı homofobi nedeniyle hukuki boyutta da bir karşılığı olan özgürlüğün ihlali ve nefret cinayetleri bağlamlarında irdelenmek için oldukça iyi bir örnektir. Söz konusu bağlamlar oyun kişinin seyirci, sevgilisi ve başka erkeklerle arasındaki ilişkiler üzerinden çözümlenebilir. Yazar şiirsel dili oyun kişinin tüm yaşamına yayarak oyunun atmosferini masalsı bir anlatımla kurmuştur. Yaşamın düz ve açık olaylarıyla hukuki düzlemdeki net ve somut yasaların karşısına oturtulan bu dil, metnin akıcılıđını sağlayıp atmosferini kurarken aynı zamanda da özgürlük ve ölüm metaforunu estetik bir biçimde ele almaktadır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken homofobinin deđil LGBTIQ+ bireylerin

duygu durumlarının estetize edildiđidir. Anlatıcı, hukuki düzlemde çözölmesi gereken bu mesele için seyirciyi görevlendirerek bir anlamda yaşama hakkı ve özgürlüğü için örgütlenilmesini istemekte; anlatısının trajikliđini bozarak politikleştirmektedir. LGBTIQ+ bireylerin toplum yaşamında özgürlüğünün kısıtlanıyor oluşu bir nevi homofobinin hukuk düzeyindeki karşılıđıdır. Çünkü LGBTIQ+ ancak toplum yapısını inşa eden heteronormatif rejimin politika ve düzenlemelerinin alaşağı edilmesiyle özgürleşebilecek cinsiyetlerdir (Çakıcı, http2, 2019, s. 8). Söz konusu durum gerçekleşmediđi sürece de LGBTIQ+ bireyler homofobik toplum tarafından pek çok pratiđe maruz kalabilir; bu baskılar dışlanmaya, özgürlüğün kısıtlanmasına ve hatta öldürölmeye kadar varabilir. Yazar, LGBTIQ+ bireylerin hukuki haklarının toplumsal olarak ihlal edilüşinden yola çıkarak tüm oyunun yapısında özgürlük ve ölüm metaforlarını şiirsel bir dille oyun kişinin kişisel hikayesi aracılıđıyla anlatmıştır.

Bu bölümdeki örnek dört oyunda devletin uyguladıđı homofobi, ekonomik tahakküm, nefret söylemleri, nefret suçları, özgürlük ve ölüm metaforlarının işlenmesi homofobinin hukuki boyutuna işaret ederken aynı zamanda da oyundaki çatışmaların kurulması bakımından hem sosyal hem de psikolojik boyutlarına işaret etmektedir. Böylece kişisel olanın politikliđi; psikolojik, sosyolojik ve hukuki düzeydeki homofobinin iç içeliđi ortaya çıkmaktadır. Bu iç içeliđin tüm örnek oyunlar için geçerli olduđu söylenebilir. Ayrıca dört örnek oyun metninde de LGBTIQ+ oyun kişilerinin çeşitli direnme pratikleri ürettikleri ancak oyunların sonunda yazarların umutsuz bir tutum sergilediđi görölmüştür.

SONUÇ

90'lı yıllardan başlayarak 2000 sonrası ve özellikle 2010 sonrasındaki oyun yazarlarının ayrımcılık temasına yönelişi, LGBTIQ+ bireylerin hikayelerini işleyen oyunların da artmasına yol açmıştır. Bu hikayeler aracılığıyla oyunlarda ataerkil yapı, toplumsal cinsiyet rolleri, erkeklikler ve heteronormativite gibi meseleler işlenmeye başlanmıştır. Oyunlarda bu konuların tartışılması, homofobik tutum ve davranışların da bu oyunlarda gözlenebilir olmasına olanak tanımıştır. Ne var ki söz konusu oyun metinleri ve bu oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalar bağlamlarını ataerkil yapı, toplumsal cinsiyet ve ayrımcılık üzerinden oluşturmuş; tüm bu meselelerin ortaklaştığı homofobi bir alt başlık ya da ikincil tema olarak görülmüştür. Çalışmamız ise konunun kavramsal ve somut karşılığını homofobi bağlamında açıklamaya odaklanmış; ötekileştiren, ayrıştıran bir tutum olarak homofobiyi merkeze yerleştirmiştir.

Kaynaklar, homofobi kavramının yalnızca davranışlarda izlenen ya da sadece bireylerle ilişkili bir pratik olmadığını; temelleri heteronormatif yapıda kurulan ve bireyden kitleye uzanarak geniş bir alanda karşımıza çıkan bir dışlama pratiği olduğunu ortaya koymaktadır. Homofobi, dışlamaya yönelik bir tutum olması dolayısıyla, heteronormativitenin görünüşte LGBTIQ+ bireylere ve arka planda da Queer düşünceye karşı kullandığı en yerleşik silahtır. Dolayısıyla homofobinin temellerinde bireyselden ziyade sosyolojik ve ideolojik bir açıklama vardır. Bu da homofobiyi, Queer düşüncenin görünür temsilcileri olarak LGBTIQ+ bireylerin özgürleşmesi yolunda aşılması gereken temel engellerden biri şeklinde konumlandırmaktadır.

LGBTIQ+ bireylere yönelik ayrımcılığı ele alan 2000 sonrası yazılmış oyun metinlerinde homofobinin, bağlamları bir araya getiren kilit bir kavram olduğu ve yazarların homofobiyi

ayrımcılıktan doğan bir dışlama pratiği olarak ele aldıkları görülmüştür. Oyunlar homofobinin ele alınış açısı bakımından sınıflandırılmaya çalışıldığında bazı yazarların toplumsal cinsiyet rollerine, bazılarının erkeklik pratiklerine, bazılarının ise kadınsılık ve eril düzene yaslandığı görülmüştür. Örneğin; *Esmeray Cadının Bohçası*, *Seyhan Arman Küründen Kabare*, *Ebru Nihan Celkan Uzaydan Gelen Prens* ve *Ata Tuncer Kraliçe Gece* oyunlarında toplumsal cinsiyet rollerinin inşası üzerinden bir tartışma yürütmüş ve heteronormatif toplumun homofobik tutumlarını bu rollerin dışında kalan bireyler üzerinden uyguladığı fikrini işlemişlerdir. *Ebru Nihan Celkan Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, *Serdar Saatman Son Zenne*, *Şamil Yılmaz Kadınlar Aşklar Şarkılar* ve *Apaçi Gızlar* oyunlarında ise homofobiyi erkeklik pratikleri üzerinden irdelemiş ve tartışmışlardır. *Zeynep Kaçar Bu Anlamlı Günde*, *Ali Cüneyd Kılıcıoğlu Mahallemin Şahane Baskısı*, *Ufuk Tan Altunkaya 80'lerde Lubunya Olmak ve 90'larda Lubunya Olmak* oyunlarında kadınsılık ve ataerkil düzen üzerinden homofobinin üretilmesini irdelemişlerdir.

Örneklenen oyunlarda bu ayıklama, ayrıştırma ve ötekileştirme ile bunların bireylerin yaşamını kökten etkileyen sonuçları işlenmiştir. Bu noktada sonuçların sorgulanması ve nedenlerin irdelenmesi olarak iki sonuç üretilebilir. Özellikle erkeklik pratikleri / ataerkil düzen ve kadınsılıktan doğan homofobiyi ele alan oyun metinlerinin sorunun kaynağını göstermekten ziyade sonuçlarına odaklandığı burada bir genelleme yapılarak ifade edilebilir. Diğer taraftan toplumsal cinsiyet rollerini irdeleyen oyunların ise genellikle nedenler bağlamında bir sorgulamaya giderek toplum yapısını irdelediği ve rollerin kurgulanışa dair eleştirel bir söylem ürettiği görülmektedir.

Kavramsal ve teorik tanımlara bakıldığında homofobi pratiklerinin LGBTIQ+ bireyleri

yok saydığı, bastırıldığı veya heteronormatif olmayan her şeyin açıkça dışlandığı görülmektedir. Oyun metinlerinde de homofobi yok sayma, bastırma veya açıkça dışlama şeklinde ortaya çıkmaktadır. Yok sayma Ufuk Tan Altunkaya'nın, Ebru Nihan Celkan'ın ve Ali Cüneyt Kılıcıoğlu'nun oyunlarında görülürken, bastırma ve dışlama tüm oyun metinlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Homofobi toplumsal bir davranış formu olmasının yanında bireysel bir hissediş ve tutumdur. Dolayısıyla bu yapıya maruz kalan bireylerin davranışları, geliştirdikleri yaklaşımlar da önemlidir. Oyun metinlerine bakıldığında bu pratiklerin karşısında kimi oyunların oyun kişileri direnme pratikleri/stratejileri üretirken kimi oyunlarda ise oyun kişileri direnmemiş ve karamsar bir atmosfer çizilmiştir. Direnmeyen oyun kişileriyle karamsar bir atmosferde biten oyunlar *Kadınlar Aşklar Şarkılar*, *80'lerde Lubunya Olmak* ve *Apaçi Gızlar* olurken diğer oyunlarda yok sayma ve başkaldırma olarak farklı direnme pratikleri oluşturulmuştur. *Cadının Bohçası*, *Bu Anlamlı Günde*, *90'larda Lubunya Olmak*, *Son Zenne*, *Uzaydan Gelen Prens* ve *Küründen Kabare* oyunlarında başkaldıran oyun kişileri ele alınırken; *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, *Kraliçe Gece* ve *Mahallemin Şahane Baskısı* oyunlarında içinde bulunulan durumu yok sayarak bastırmaya çalışan oyun kişileri işlenmektedir.

Çalışmada homofobinin temel bir bağlam olarak görülmesi, oyun yazarlarının, LGBTIQ+ bireylere yönelik dışlama pratiklerini gözler önüne sererek politik bir söylem üretme, toplumdaki bölünmeye ve ayrımcılığa karşı durarak heteronormatif yapıyı eleştirme amacı güttüğünü, bu eleştirinin devamında meseleye çözüm olarak LGBTIQ+ bireylere 'kendinle barış ve örgütlen' önerisinde bulunulduğunu da göstermektedir. Yazarlardan bir kısmı eleştirisini mizahi bir dille yaparken diğer kısmı trajik bir

atmosfer kurarak seyircinin empati yapmasını sağlamaya çalışmışlardır. Ele alınan hikâyenin trajikliğini ortaya koymak amacıyla masalsı bir üsluba sahip olan oyunlar *Kadınlar Aşklar Şarkılar* ve *Kraliçe Gece*; gerçekçi bir üslup aracılığıyla aynı amacı hedefleyen oyunlar *Son Zenne* ve *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* olarak tespit edilmiştir. Mizahi bir üsluba sahip olduğu görülen oyunlar *Cadının Bohçası*, *Bu Anlamlı Günde*, *Apaçi Gızlar*, *Küründen Kabare*, *Uzaydan Gelen Prens* olarak belirlenmiştir. Ayrıca hem mizahi hem de trajik öğeleri bir arada barındırarak gerçekçi bir üsluba sahip olduğu görülen oyunlar ise *80'lerde Lubunya Olmak*, *90'larda Lubunya Olmak*, *Mahallemin Şahane Baskısı* olarak sınıflandırılmıştır. Bu, homofobiyi anlatıyla gözler önüne serme ihtiyacı duyan oyun yazarlarının, homofobinin aşılması yönündeki farklı seçimleri olarak yorumlanmıştır.

Oyun yazarları, LGBTIQ+ bireylerin homofobi karşısındaki durumlarını tasvir ederek 'kişisel olan politiktir' söylemini üretmekte ve bir çeşit tarih yazımı gerçekleştirmektedirler. LGBTIQ+ bireylerin hayatlarının anlatısını kaleme alan yazarlardan Esmeray kendi hikayesine, Ufuk Tan Altunkaya diğer gerçek yaşam hikayelerine, diğer oyun yazarları ise tamamen kurgu kişilerin hikayelerine yaslanmışlardır. Buradan hareketle, kişisel hikayelerden yola çıkılarak politik bir söylem üretme kaygısının güdüldüğü görülmüştür. Bununla birlikte oyun yazarlarının bir kısmının güçlü bir dramatik aksiyon kurmak yerine, LGBTIQ+ bireylerin yaşam öykülerine odaklanarak farklı alanlarda deneyimledikleri dışlanmaları anlattıkları, parçalı, an'a dayalı kolaj anlatılar kurdukları tespit edilmiştir. Buna bağlı olarak da bu oyun metinlerinin çoğunlukla belirsiz, kimi zaman düşsel, akışkan bir uzam ve zamanda geçtiği görülmüştür.

Oyun yazarlarının kişisel meseleleri anlatıya yaslanarak aktarıyor oluşu her ne kadar seyirciyle kurulan ilişki bakımından empatiyi sağlayan

çağdaş bir eğilim olsa da oyun yazarlarının son dönemde çoğunlukla bu yapıya yönelişi türsel olarak oyun metinlerinde bir aynılaşmayı, dolayısıyla oyun metinlerinin çeşitliliğinde ve tartışma alanlarında bir kısırlaştırmayı ortaya çıkarmaktadır. Buna bağlı olarak oyun yazarlarının homofobiye karşı ürettiği çözüm önerileri de sınırlı kalmakta; LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak 'kendinle barış ve örgütlen' gibi spot bir söylemin ötesine geçmemektedir.

Oyun yazarlarının homofobiyi üreten bireylerden ziyade homofobiye maruz kalan bireylere odaklanmaları her ne kadar homofobik tutum ve davranışların aşılması yönünde bir adım olsa da bu yapıyı üreten bireylerin baş oyun kişisi olarak ele alınmaması bir eksi olarak görülmüştür. Ne var ki incelenen metinler arasından Şamil Yılmaz'ın oyunları, baş oyun kişisi olarak madun erkeklerin veya dışlanmış kadın grubunun ele alınması bakımından özel örneklerdendir.

Oyun yazarlarının homofobiye maruz kalan oyun kişilerini ele alırken çoğunlukla trans kadın veya erkek gay, nadiren de kadın gay baş oyun kişilerini tercih ettiği, aseksüel veya trans erkek gibi diğer LGBTIQ+ bireylere oyunlarda yer vermediği tespit edilmiştir. Söz konusu eğilim, homofobinin ve LGBTIQ+ bireylerin tiyatro sahnesindeki anlatısını ve bu meselenin tartışma alanını daraltmaktadır. Dolayısıyla yalnızca belirli cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimlerin sahnede tartışmaya açılması, oyun yazarlığı bakımından yine bir aynılaşma ve kısırlaşma yaratmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışmada 2000 sonrası Türk tiyatrosunda homofobiyi konu alan oyunlardaki temel meseleler, odak noktaları ve yazarların yaklaşımları açıklanmış, böylece çağdaş oyun yazarlığımıza ilişkin tabloya katkı sunulmaya çalışılmıştır. Ayrıca makalemiz bu konuda çalışma yapacak araştırmacılar için bir başvuru kaynağı olma umudunu taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Akın, B. A. (2019). *Bir Queer Okuma: Sosyal Dışlanma ve Açılma Bağlamında Eşcinselliğin Tiyatromuzda Temsili*. *Yedi Dergisi*, (22), 19-29.
- Altunkaya, U. T. (2013). *80'lerde Lubunya Olmak*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Altunkaya, U. T. (2014). *90'larda Lubunya Olmak*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Arman, S. (2017). *Küründen Kabare*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Baird, V. (2004). *Cinsel Çeşitlilik - Yönelimler, Politikalar, Haklar ve İhlaller*. (Çev: H. Doğan) İstanbul: Metis Yayınları.
- Baş, E. (2016). *From Self-Effacement to Confrontation: The Emergence of Queer Theatre In Istanbul*. *Asian Culture and History*, 8(2), 126-134.
- Belkis, Ö. (2015). *Feminist Tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Bourdieu, P. (2015). *Eril Tahakküm*. (Çev: B. Yılmaz) İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Bozok, M. (2011). *Soru ve Cevaplarla Erkeklikler*. İstanbul: Sosyal Kalkınma ve Cinsiyet Eşitliği Politikaları Merkezi Derneği.
- Butler, J. (1999). *Cinsiyet Belası*. (Çev: B. Ertür) İstanbul: Metis Yayınları.
- Butler, J. (2007). *Taklit ve Toplumsal Cinsiyete Karşı Durma*. (Çev: O. Akınbay) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Celkan, E. N. (2012). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Celkan, E. N. (2016). *Toplu Oyunları 4*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Cingöz, Y., ve Gürsu, E. (2013). *90'larda Lubunya Olmak*. İzmir: Siyah Pembe Üçgen.
- Connell, R. (1995). *Masculinities*. Los Angeles: University of California Press.
- Diefendorf, S., ve Bridges, T. (2020). *On The Enduring Relationship Between Masculinity and Homophobia*. *Sexualities*, (23)7, 1264-1284.
- Edwards, T. (1994). *Erotics ve Politics: Gay Male Sexuality, Masculinity ans Feminism*. New York: Routledge.
- Emre, O. (2016). *Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İktidar ve Öteki'nin Yakın Dönem Türkiye Tiyatrosunda Yansıması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersöz Koç, E. (2019). *Transphobia In Ebru Nihan Celkan's Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (After The Day Nobody Died)*. *LGBT+ Studies in Turkey* (s. 131- 141), (Düz: Ç. Özbek) içinde, London: Transnational Press London.
- Esmeray. (2006). *Cadının Bohçası*. İstanbul: bgst Yayınları.
- Esmeray. (2012). *Yırtık Bohça*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Esmeray. (2014). *Kestirmeden Hikayeler*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Gümüş, Y. E. (2017). *21.yy'da "Öteki'nin Sahnedeki Temsili*. 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu, 273-286.
- Gümüş, Y. E. (2018). *2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı*. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 3(5), 237-248.
- Gümüş, Y. E., ve Çelenk, S. (2017). *Gezi Oyunları Bağlamında Sahnede Çağdaş Dil Arayışları*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (19), 55-62.
- Gürsu, E., ve Elitemiz, S. (2012). *80'lerde Lubunya Olmak*. İzmir: Siyah Pembe Üçgen.
- Herdt, G., ve van der Meer, T. (2003). *Homophobia and Anti-Gay Violence: Contemporary Perspectives*. *Culture, Health and Sexuality*, 5(2), 99-101.
- İnan, B. (2015). *Ben Senin Bildiğin Erkeklerden Değilim*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- İnceoğlu, Y., ve Çoban, S. (2018). *Giriş*. Y. İnceoğlu, ve S. Çoban içinde, *LGBTİ Bireyler ve Medya* (s. 9-12). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kaçar, Z. (2007). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Karalı, Ş. N. (2015). *Türkiye'de Sahnelenen Yerli Oyunlarda Transseksüellik ve Transfobi*. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılçoğlu, A. C. (2018). *Mahallemin Şahane Baskısı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

IMPORTANCE OF DESIGN COLLABORATIONS IN CLOTHING PRACTICES

Assoc. Prof. Safiye Sari*
Instructor Betül Elibol**

Abstract: The purpose of this study is to investigate the importance of design collaborations that allow common action, sharing and development in clothing practices that are collaboratively carried out by different designers. For this purpose, the study is carried out at two stages. The first stage of the study involves a literature review that allows the understanding of the topic from a theoretical and conceptual perspective, source interviews and personal photography archives. At the second stage, a 'capsule collection' where the designers conducting the study use their independent ideas in design-related processes but act collaboratively in the process of design decision-making is prepared. Three authentic clothing designs included in the collection are discussed in a manner where art acts as a source for fashion, and the theme of the study is structured on the topic of "sustainability". The traditional fabric called 'Şile bezi' is used as the material in the collection, and thus, the sustainability aspect of this weave is also examined. Based on the implementation results where the common conclusions of the designers who participate in the study, it is observed that design collaborations enrich the elements that are used in the design, new and unique ideas emerge, and by sharing the professional knowledge that is gained, existing talents are effectively used, and potential design risks are minimized. According to the result emerging from the design processes of the collection and the common opinions of the designers conducting the study, it is emphasized that new collections may be developed by expanding the scope of the study with new collaborations in which different designers will participate with regional-local brands.

Keywords: Clothing Practices, Design Collaborations, Clothing Collection, Creativity, Authenticity.

Received Date: 16.07.2021

Accepted Date: 12.11.2021

Article Types: Research Article

*Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Textile and Fashion Department, Erzurum/Turkey, safiye.sari@atauni.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-1324-5352

**Erzincan Binali Yıldırım University, Vocational School, Erzincan/Turkey, ORCID:0000-0002-2091-0752, betulelibol@yandex.com

GIYSİ UYGULAMALARINDA TASARIM İŞBİRLİKLERİNİN ÖNEMİ

Doç. Safiye Sari*
Öğr. Gör. Betül Elibol**

Özet: Çalışmanın amacı, farklı tasarımcıların ortak yürüttükleri giysi uygulamalarında ortak hareket etme, ortak paylaşım ve ortak gelişim sağlayan tasarım işbirliklerinin önemini araştırılmasıdır. Bu amaçla, çalışma iki aşamada yürütülmüştür. Çalışmanın ilk bölümünde konunun kavramsal ve kuramsal yönden açıklanmasını sağlayan literatür taraması, kaynak kişi görüşmesi ile kişisel fotoğraf arşivlerinden yararlanılmıştır. İkinci bölümde, çalışmayı yürüten tasarımcıların, tasarımsal süreçlerde kendi bağımsız fikirlerini kullandıkları ancak tasarıma karar verme sürecinde ortak hareket ettikleri bir 'kapsül koleksiyon' hazırlanmıştır. Koleksiyonda yer alan üç adet özgün giysi tasarımı, sanatın modaya kaynaklık ettiği bir üslupla ele alınmış ve çalışmanın teması "sürdürülebilirlik" konusu üzerine yapılandırılmıştır. Koleksiyonda materyal olarak geleneksel 'Şile bezi' kullanılmış, böylece dokumanın sürdürülebilirlik yönü de aynı zamanda incelenmiştir. Araştırmaya katılan tasarımcıların ortak kanaatlerinin esas alındığı uygulama sonuçlarından; tasarım işbirliklerinin tasarım da kullanılan unsurları zenginleştirdiğini ve yeni ve özgün fikirlerin ortaya çıktığını, edinilen mesleki bilgilerin paylaşılması yoluyla var olan yeteneklerin etkin olarak kullanıldığını ve muhtemel tasarım risklerinin en aza indirildiği gözlemlenmiştir. Koleksiyonun tasarımsal süreçleri ile araştırmayı yürüten tasarımcıların ortak kanaatinden çıkan sonuca göre, çalışmanın bölgesel - yerel markalarla farklı tasarımcıların katılacağı yeni işbirlikleri ile kapsamının genişletilerek yeni koleksiyonların geliştirebileceği konusuna dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Giysi Uygulamaları, Tasarım İşbirlikleri, Giysi Koleksiyonu, Yaratıcılık, Özgünlük.

Geliş Tarihi: 16.07.2021

Kabul Tarihi: 12.11.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Erzurum/Türkiye, ORCID: 0000-0002-1324-5352

**Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Meslek Yüksek Okulu, Erzincan/Türkiye, ORCID: 0000-0002-2091-0752

1. INTRODUCTION

The answer to the question of “What purpose the clothing was created for?” is also the answer to what the design means as an art element and the value to be highlighted (Çeğindir, 2020, p. 7). In design collaborations, where art hosts fashion in a garment’s design processes, the arrangements in which visual/basic design elements and principles are included in this process increase the impact of the design, and the process involved strengthens its value (Sari, 2020, p. 7). The practices that started with the sole purpose of a need to cover up met with the concept of “design” towards the end of the 19th century. Thus, the concept, which started to be mentioned together with different disciplines, has expanded its domain with multidisciplinary perspectives over time. In addition to all these developments, the concept of clothing, and thus fashion, has come to be mentioned together with “collaborative approaches in design”. Here, it is also necessary to seek answers to the questions “What is collaboration? How one collaborates? What does collaboration focus on?” and “What benefit does it offer?”. Collaboration, in its broadest sense, is defined as partnerships that can be established in formal and/or informal settings and focus on mutual benefit, rather than competing with each other to achieve specific goals (Goode, 2017 cited in Altınpulluk, 2019, p. 64) ([http1](#)). In other words, it means sharing a goal or vision and working together towards common goals by mobilizing competencies and expertise to achieve success (Poulsen, 2014 cited in Altınpulluk, 2019, p. 64) ([http1](#)). Collaborations with at least two partners are also on the agenda of modern design.

Collaborative design applications in clothing design provide great convenience to the designer in terms of the production of common information, the sharing of the activities targeted in the design processes, and the conducting

of the developed production activities. These collaborations also lay the groundwork for the emergence of creative ideas and applications in transforming the design into products. The basis of cooperation in design processes is based on the idea of creating creative and original designs, revealing artistic talents, and opening the door to different ideas by brainstorming, by thinking collaboratively. This creative design process, and the way of thinking it is based on, increase the interaction between partners and lead to the emergence of mutual design ideas. This study aims to explain the workability of fashion designers in collaborative clothing design applications, which is one of the methods/strategies that they are increasingly interested in, using samples of original clothing designs.

Although collaborative approaches in clothing design applications have various purposes, they are handled with an understanding that serves the idea of the emergence of new and original designs in fabric/weaving and design. In the study, the researchers/partners acted individually during the design stages, in which the idea was experimentally tested, but common decisions were prioritized in the decision-making process of the designs. Designers who want to be successful in the field of fashion/clothing design need new and original designs to maximize the chances of their efforts being successful. Developing new and original clothing designs, in other words, enriching and equipping the design with new ideas, is carried out with design collaborations, thus minimizing the risks encountered during the implementation. New and original ideas emerge during collaboratively creating clothing designs and it eliminates design risks.

One of the most important ideas that came out as a result of the collaborative design approach of the study, is the use of hand-woven Şile Cloth, which is an important cultural heritage. Şile

Cloth, hand-woven by women on the loom, is an important cultural indicator in northern Turkey (Istanbul). The fabric was used in different colors in each of the designs. With such an application, it served the artistic theme of fabric clothing designs and strengthened the bond between them, thus serving to provide linear, formal, and color harmony between the traditional and the modern. Another important idea that came forward is the theme used in the design: Sustainability. The theme is emphasized on this traditional fabric as line/form, style, structure, texture, and color. The theme of sustainability, determined by a joint decision, was implemented with the inspiring lines of Art Nouveau. The purpose is to show the relationship between fashion and art practices. The subject also refers to the sustainability of the art style. The desire to use the natural form of traditional hand weaving while establishing a relationship between theme and material is a reference to the sustainability of traditional and modern at the same time.

Another new and original idea that came forward through the collaboration is the idea of using traditional weaving in the inspiring artistic interpretation of clothing designs, and the use of the weaving in sample designs while preserving its traditionality. Traditional textiles are cultural values that add meaning and visual richness to the region. The evaluation of these fabrics with a new insight is of great importance in terms of using them in new designs without them losing their traditional meaning, preserving their technique and texture, transferring the cultural heritage to future generations without being destroyed. For this reason, the ornamental features of Art Nouveau (naturalistic, figurative forms) are presented all-natural, while preserving the traditionality of the weaving. This view, which is one of the goals and expectations of the cooperation, serves the idea of keeping the designs in a dynamic structure and the

emergence of original and new clothing designs with striking aesthetics. The collaboration of the researchers/partners who carried out the study in the design process enabled them to protect their independent design ideas while creating a design synergy, which was an important advantage. Another advantage is that it enabled the sharing of design knowledge and the effective use of artistic talents.

2. MATERIALS AND METHODS

2.1. Data Collection

The research data were collected via the library, academic-based internet channels, personal archives, and the books, articles, and theses on the subject. The images presented in the study have been retrieved from personal archives. The sources obtained after the literature review were documented and the ones directly related to the research subject were examined. Information about the hand-woven Şile Cloth, the subject of the study, was obtained from the Şile Public Education Center (Resource Individual-R1). After examining all stages of the weaving process and tools, hand-woven Şile Cloth was reached. After the weavings were completed, the sketches and drawings of the collection pieces were applied by the researchers on a collaborative common platform. The main phenomenon that shaped the theme of “Sustainability” -the theme- was Art Nouveau, which is nurtured, referenced, and inspired by natural textures and fabrics. It is important to know the stylistic features of the movement and what the understanding of art is, in order to serve the understanding of the thought infrastructure of the research clearly. “Art Nouveau”, in which nature is the main source of the artwork, is a movement that dominated all branches of art starting from the field of architecture in Europe and America between the end of the 19th and the beginning of the 20th.

The development of stylized vegetative-curvilinear decoration is a generally accepted feature in all countries that adopt this style (Sözen and Tanyeli, 1996 cited in Şenyurt, 2018, p. 37) (http2). The style caused important changes and artistic transformations in social life. With these transformations, artists who wanted to relay events in their works sought new styles and techniques to raise awareness (Üstüner, 2017, p. 50). Industrial Age determined the technical changes experienced in the western culture in the 20th century. The 1910s played a major role in the formation of modern art (N. İpşiroğlu 2017, p. 20 and M. İpşiroğlu 2017, p. 20). Art Nouveau, which can be defined as naturalistic, is a movement that uses elegant natural motifs and stylizes the fluid aesthetics of nature (Elibol, 2015, p. 57). It had different names depending on the region. No matter these different names, they had the same features in terms of aesthetic beauty. They often had organic forms that were accentuated by asymmetrical folds or elaborate ornaments. Although Art Nouveau is a style that started with architecture, it has inspired many artworks and guided designers in terms of both form and ornamentation features. During the period when the style was at its height, it was adapted to fabric and clothing, and harmonious looks emerged between different forms of art. In other words, dress designs with artistic forms opened the door to the use of different branches of art in clothing design. These artistic clothing designs and recreations were admired and used widespread. Curved linear movement observed in architecture, spiral turns of circles have begun to be seen in the fabrics. These aesthetic views were reflected in the clothing. Large flower and leaf patterns were used in clothes by embroidering (Elibol, 2015, p. 57).

In history, movements directly affected the fashion styles of the period, and the concrete side of art began to evolve from being conceptual

to physical. For example, in the Romanesque Period, the clothes of the Crusaders, consisting of armor, chains, and tunics, inspired the clothes of the period, and the clothes were designed in the atmosphere of tunic and robes with abundant accessories. Architectural details that manifested themselves with sharp and vertical lines in the Gothic period (1250-1500) had an impact on the costumes of the period, as well. More assertive and innovative silhouettes have been in harmony with gothic architecture (Dereboy, 2004 cited in Aktepe, 2011, p. 56) (http3). Continuing with innovation, creativity, and aesthetic values, this process was supported by new methods and techniques introduced to the field of fashion, thus fashion and art began to exist together. The established connection between art and fashion started producing the best examples of the period. It is possible to list Yves Saint Laurent and Mondrian interaction in the 1960s as an example (Sari and Kodaman, 2011, p. 59). The idea of a fashionable style appearing in many areas with the collaborations of artists working in different artistic disciplines is not a new one. Cooperation in design applications lays the groundwork for the emergence of influential design ideas in the production of collaborative ideas, the sharing of targeted activities in product development, and, above all, in the development of different creative applications.

2.2. Materials

The fabric used in the study is the traditional “Şile Cloth” woven from 100% cotton yarns. Although there are examples of linen, wool, and silk in Şile Cloth weaving, traditionally, the basic raw material is cotton. Basic information about weaving the cloth is briefly mentioned below:

- Starching is done to give strength to the yarn. For this process, a liquid called “kiriş” is prepared. The hasps are immersed in the liquid to strengthen the yarn and to make it fluffy. After removing the hasps that absorbed the mixture

well, they are rinsed and put on to cross sticks, and left to dry (Temir, 2010, p. 262).

- The weaving process is started after starching. A spinning wheel is attached to a rotating table. By turning the spinning wheel by hand, the threads are wrapped around thin wooden sticks called “kalem (pencil)”.
- The warp threads are taken to the spools while the weft threads are placed on the shuttle. Warps are prepared with the threads on the pencils.
- Weaving draft is the passing of warp threads through reeds that provide their movement. Yarns from the old weave are spliced, with particular emphasis on the strength of the weaving edges.
- The weaving loom consists of parts such as comb, reed, sley, treadle, beater. Weaving is started on the hand loom, the fabric is 40 cm wide and 20 meters long (Temir, 2010, p. 264). The optional openwork (ajour) process also adds a different look to Şile Cloth. In order for the yellowish color of the fabric woven in plain weave to have a white tint, it is soaked in “lime cream” water and rinsed. Optionally, the dyeing process can be done while the yarn is in the form of yarn.
- Motifs known with unique names such as kartopu (snowball), papatya (daisy), lambalı (lamp), gazi softası (veteran’s table), and other similar motifs are embroidered on Şile Cloth with the “Hesap İşi” technique on the hoop.

2.3. Method

Taking its inspiration from Art Nouveau, this study aims to carry out a “design research” in light of the data gathered by considering art in a style that inspires fashion. In line with this goal, the theme of the study was built upon “sustainability”. This theme is reflected in clothing designs with modern lines and contemporary trends while using traditional Turkish “Şile Cloth” as the main material. In the design

research, the ornamental features of Art Nouveau were evaluated from an artistic point of view, and the evaluation results shaped the artistic and design infrastructure on which design research was based.

The “case study” method, one of the survey models, was used in the research. The model was used to determine the features of Art Nouveau as a source of inspiration for art, and therefore fashion, and the case study was used to evaluate the results of the findings of 3 original clothing designs used in design research. The model used in research aims to detect the past and present as it is. In this context, the event, individual, or object, that is the subject of the research, is tried to be defined within its own conditions (Karasar, 2020, p. 109). The “case study model” was chosen to embody 3 original clothing design research, showing the importance of a collaborative approach.

The research focuses on design studies in which collaborative design ideas are applied jointly in clothing design processes. In this context, 3 garment designs were developed by the researchers/partners. The garment designs developed have gone through some methodological steps that test the validity of the subject. These stages also include collaborative design studies used in the application of clothing designs. Both researchers used “Şile Cloth”, but the applications that were arranged with different design ideas were later transformed into 3 different designs on the same plane. Two steps have been followed within the scope of common collaborations used in designs. In the first step, the common aspects of the research were examined within the framework of certain criteria, and in the second step, the clothing designs that constitute the applied model of the research were prepared according to the results of the examination. The obtained data were presented to the reader in the Findings and Discussion sections.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Findings of the data in which the ideas used in the clothing design research were evaluated on a collaborative basis. This section includes the theme, storyboard, brief of the investigated clothing designs.

3.1. Theme

The appropriateness of weaving, forms, ornaments, and embroidery from the past to be included in new designs depends on the creation of an intact traditional identity. In this context, the first condition for the transfer of cultural elements unique to each region (such as traditional/local textiles) to future generations is the necessity of preserving their structurally original form. This work, prepared with the theme of sustainability, was hand-woven on a loom with the Şile Cloth technique, a weaving unique to Şile (İstanbul), without changing its traditional structure, and was interpreted in contemporary clothing designs, inspired by Art Nouveau. The aim is to use an environmentally friendly, sustainable natural fabric in new garments with its contemporary ornamental features. Curved lines, leaves, and floral forms, which are the ornamental features of the Art Nouveau movement, have been the source of creative ideas for designs.

3.2. Storyboard and Brief

The moodboard, which enables the ideas of the researchers to meet on a common platform within the framework of cooperation, and the research studies, which include the storyboard, have been the guide in design research. The information on managing a project, determining the conditions and problems, and guiding the researcher/designer in this process (Seivewright, 2013, p. 10) is presented below in detail. With this purpose, the direction information used in the research and guiding the researcher in achieving the aims and objectives of the collection is presented below.

3.2.1. Area of use and season

The pieces were designed to use for 2021/22 spring/summer season. The fact that Şile Cloth is structurally cool and has a fine texture has been a determining factor for the season.

3.2.2. Product/design information-user profile

Designs constitute the process of handling traditional fabric with an artistic perspective. Therefore, it does not have a marketing purpose. The collection prepared for this purpose appeals to a wide user profile. Such studies using cultural heritage should reach society. From this point of view, criteria such as economic level or age are not determinative for the collection. Thus, sample clothing designs including women's clothing include artistic designs with sustainable infrastructure.

3.2.3. Material/fabric information

"Şile Cloth" is used in the sample designs. Lace fabric, threads, flower interlining, and supporting metal wires used in ornaments are auxiliary.

3.2.4. Physical product

The clothes designed in this research cover a workshop/application process, which has the purposes stated in the research, the theme is expected to be included in the decoration, the details that are at least as important as the silhouette in the design, and the decorative stitches with decorative use, embroidery, prints, and appliqués take part. These clothing designs consist of skirts, tops, and dresses.

3.2.5. Form/ornament etudes

During the applied processes of the clothing designs, researchers/partners made several examinations and observations separately. First, the material that constituted the clothing designs was searched and Şile Cloth was chosen. Then, the literature related to Art Nouveau was

reviewed, and the reflection of the form and ornamentation features on different disciplines was observed. After this stage, the sketches were done to make the designs powerful “new creations”, reflect the theme, and contain innovative elements. In the design process, a future-oriented approach was adopted by taking fashion trends into consideration. Complements such as printing, embroidery, appliqué, sequins/ bead embroidery were used in the surface decoration of the clothing designs and were applied to the relevant parts of the clothing designs.

3.2.6. Color

In the designs, colors that are thought to better reflect the theme of sustainability and that can create harmony with the base color of the weaving were used. In this context, the basic colors of the designs are Beige and Aqua. Soft colors that preserve the natural color of the fabric were effective in the selection of colors.

3.2.7. Texture

The textures of the clothes are created with certain design principles on the surface of materials such as fabric, thread, and wires. In the work, emphasis was placed on creating different textural surfaces suitable for the theme. The organic textures, leaves and branches, which are the starting point of the theme, and the wire used to create a sculptural effect, added texture and form to different designs.

3.2.8. Shape and structure

Clothes are designed with a simple appearance in terms of structure. Therefore, the pattern properties of the clothes similar in complexity. Findings based on data in which pattern - sewing - decoration features used in the research phase of clothing designs were jointly evaluated on 3 different design research based on cooperation. In his study emphasizing the importance of

cooperation, (Toombs, 2016) states that sharing workshop skills and competencies during implementation can strengthen the relationship between the partners while at the same time preventing possible mistakes. Hirscher, (2020) also applied the sewing techniques to the participants with simple sewing actions and published the results in his work in the related article in which sewing applications were taught based on participatory cooperation. He points out in the results of the research that when mistakes occur in the collaborative practices of the participants, they are solved with innovative problem-solving techniques and common creativity, and states that the established collaborative approaches lead to successful results in workshop applications (Hirscher, 2020, p. 9-10) ([http4](http://)). In this collaborative section of the research, which took place in a practical sewing workshop, 3 garment designs, which point to the basis of the research subject, are included. Each design was prepared separately, and the sewing processes of the garments were tabulated and presented to the reader in order to facilitate comprehension and to ensure that the processes are handled in an integrated structure. Depending on the technical features of the models, the patterns of the three clothing designs were used in conjunction with the “basic body pattern” and “the draper pattern technique” according to the operation processes of the design stages. Furthermore, the ornamental features of the Art Nouveau movement were truly emphasized in the ornamentation details of the clothing designs, and the use of traditional weaving in modern details was tried to be emphasized. With this purpose, the natural thematic features of Art Nouveau and the sustainable and ecological theme were considered on the same plane, and new interpretations were tried to be brought to the designs with the ornaments on Şile Cloth.

3.3. Research For Design No I

3.3.1. Drawing phase research

Model details/explanations: The design is a three-piece dress, energized with the puckers in the body line. Two bands are cross-tied on the front and back body. The daisy forms used on the dress are placed on the surface of the fabric by means of appliqué. The design, which was included in the production process with the research drawings of Design No. I, was drawn

in the Adobe Illustrator and was transformed into a product with a common decision in line with the new and original ideas of the partners/ researchers (Figure 1). Pattern-sewing-ornament research: The application used in the decoration of the dress is appliqué on Şile Cloth with the pickstitch technique. While the cream/beige lace flower motif is appliqué to the traditional Aqua weaving, the pickstitch process is performed after the interlining is attached to the bottom of the fabric (Figure 1).

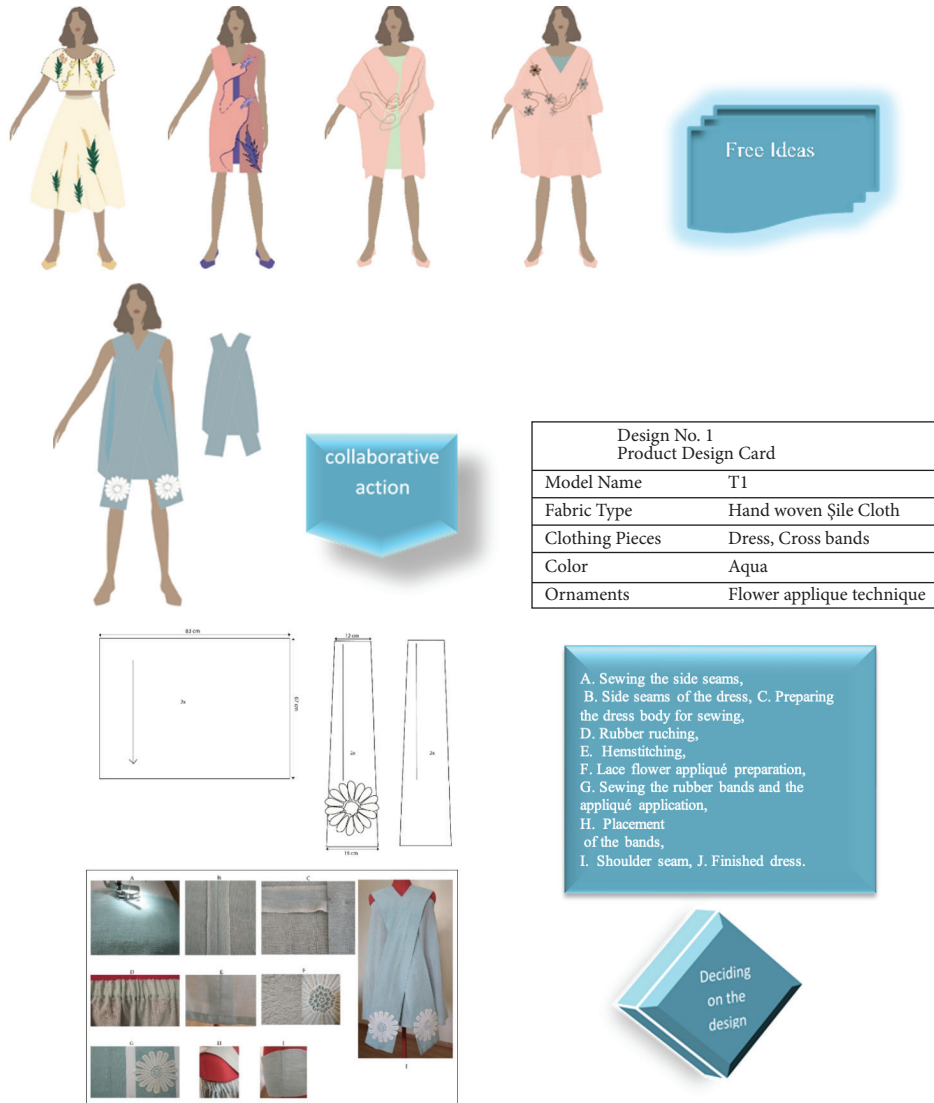


Figure 1: Representation of drawing-pattern-sewing and decoration applications of design research no. I in order of process (Sari and Elibol, 2020).

3.4. Research For Design No II

3.4.1. Drawing phase research

Complex structures were avoided to simplify the pattern and the sewing features of the design and the determined theme was emphasized in the form and decoration of the dress. With this purpose, the band-detailed dress has a sculptural look with a wreath around the neckline. The design that is included in the production process

and applied with the research drawings of Design No. II was created in Adobe Illustrator and transformed into a product with a joint decision in line with the new and original ideas of the partners/researchers (Figure 2).

Model details/explanations: The dress is designed as oversized and draped using cream/beige Şile Cloth. The piping technique is applied using cheesecloth on the collars and cuffs. The detachable naturalist-decorated collar form used on the neckline is mounted on the collar of the design after the fact. Figure 2 presents the pattern-sewing and decoration details of the design.

Pattern-sewing-ornament research: The wreath detail attached to the neckline of the dress is used by moving it with the help of a metal wire. A floral interlining is used to ensure that the wreath kept its texture during this movement. The leaf forms are prepared by cutting them in large and small sizes parallel to the collar line and covering them with a flower interlining. They are attached to the dress after the leaves are brought together and sewn. Figure 2 presents the pattern-sewing and decoration details of the design.



Figure 2: Representation of drawing-pattern-sewing and decoration applications of design research no. II in order of process (Sari and Elibol, 2020).

3.5. Research For Design No III

3.5.1. Drawing phase research

Model details/explanations: A weaving vest is designed in Cream and Aqua colors. Şile Cloth is used for piping in the sleeve holes. There is a floral ornament on the collar. This ornament in the form of a branch of a flower is hand embroidered asymmetrically. The design that is included in the production process and applied with the research drawings of Design No. III was created in Adobe Illustrator and transformed into

a product with a joint decision in line with the new and original ideas brought by the partners/researchers to the design (Figure 3).

Pattern-sewing- ornament research: Figure 3 presents the application and sewing process used in the decoration of the garment. According to this: A unique floral design was drawn with colored Etamine and Mouliné threads, and this ornament in the form of an asymmetric branch was handcrafted. The form extends along the entire neckline of the dress.

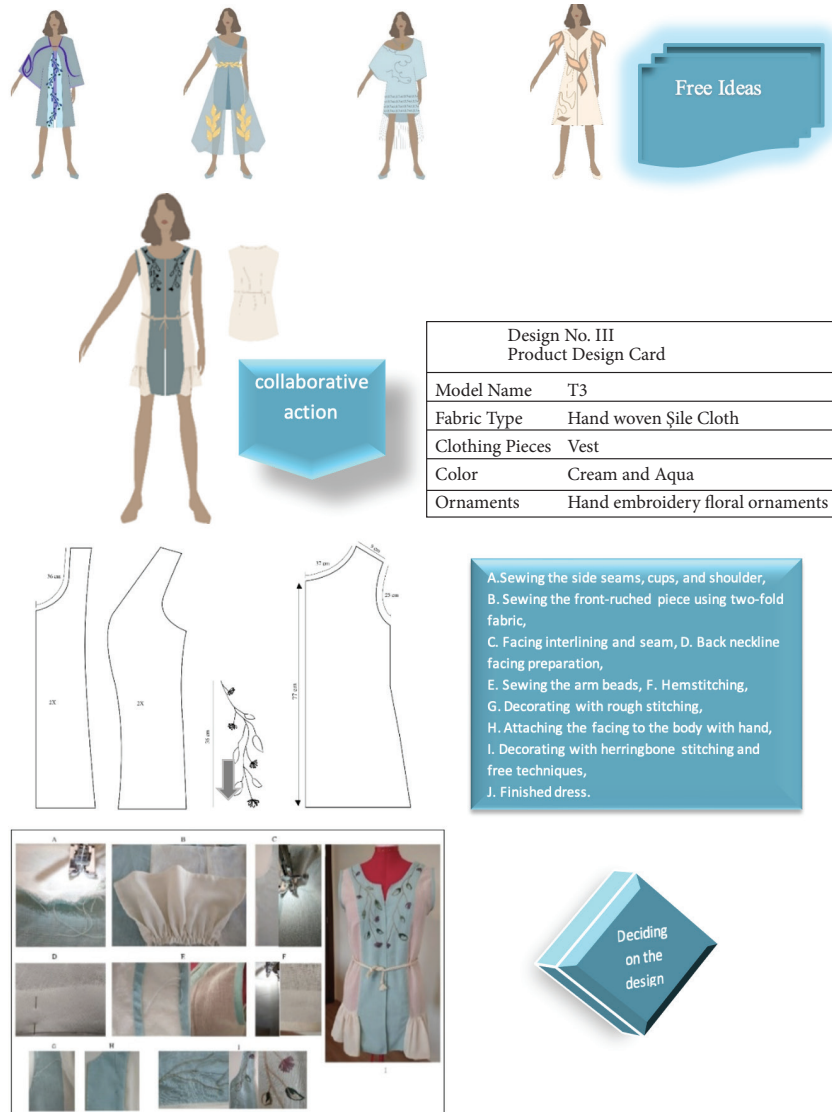


Figure 3. Representation of drawing-pattern-sewing and decoration applications of design research no. III in order of process (Sari and Elibol, 2020).

RESULTS

Results regarding the findings from the data of collaboratively implemented design ideas:

1. In the process of creating new and original clothing designs, collective work is required to form creative design ideas using recently developed new design strategies.
2. In collaborative design approaches, the acquired knowledge and experience are shared and artistic talents are used effectively.
3. While new and original ideas emerge in collaboratively developed clothing designs, design risks are also eliminated.

Results regarding the findings from the data of collaboratively implemented pattern-sewing-decoration phases of 3 distinct designs:

1. In the process of developing new and original clothing designs, design elements are enriched with new ideas in the product development stages.
2. Within the framework of design cooperation, a linear, formal, and color harmony is achieved between traditional and modern design practices.
3. Original and new clothing designs with strong aesthetics are emerging as a result of collaborative design applications.
4. New collections may be developed by expanding the scope of the study with new collaborations in which different designers will participate with regional-local brands.

Additional information

Interview: R1: Ayşe Taşpınar, Master Instructor, 2020, Şile İMKB Halk Eğitim Merkezi (Public Education Center)

Funding Disclosure/Acknowledgement

Authors received no funding for this research.

REFERENCES

- Akpınarlı, H. F. and Üner, İ., (2019). "Geleneksel Tekstillerin Özellikleri ve Çeşitleri." Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, sayı 34, Denizli, s.133-1.
- Çeğindir, N., (2020). 100 Soruda Giysi Mimarisi, (2. Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Goode, G., (2017). "The Changing Nature Of Strategic Collaboration: The Emergence Of Equity Participation In The Uk Media industry. Strategic Direction." 33(10), 1-3. International Council for Correspondence Education [ICDE] (2017). ICDE strategic plan 2017-2020.
- Gür Üstüner, S., (2017). "Tekstil Tasarım Tarihine Genel Bir Bakış." Sanat-Tasarım Dergisi, Sayı: 8 ISSN: 1309-2235 ss.49-58 DOI: 10.17490/Sanat.2018.21.
- Elibol, B., (2015). Osmanlı Saray Sanatının Desen Repertuarı. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İpşiroğlu, N., İpşiroğlu, M., (2017). Sanatta Devrim, (6. Baskı) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Lahor, J., 2012. Art Nouveau, ISBN.1859956734(9781859956731).
- Poulsen, L. B., (2014). "Strategic collaboration: Key success factors. European Commission Stakeholder Workshop: "Stimulating Emerging Industries Through A Large-Scale Demonstrator Approach". Brussels.
- Sari, S., Kodaman, L., (2011). "Yves Saint Laurent Giysi Tasarımlarında Piet Mondrian Etkisi." Akdeniz Sanat Dergisi, Yıl 2011, Cilt 4, Sayı 7, ss 59-62.
- Sari, S., (2020). Temel Tasarım, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, Erzurum.
- Seivewright, S., (2013). Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Temir, Ş., (2010). Geçmişten Günümüze Şile ve Şile Bezi, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara.
- Troy, Nancy J., (2003). "Couture Culture: A Study in Modern Art and Fashion." Massachusetts Institute of Technology.
- Toombs, A. L., (2016). Care and the Construction of Hacker Identities, Communities, and Society, Dissertation, Indiana University.

Internet Resources

- <http1> Altınpulluk, H., (2019). "Açık Ve Uzaktan Öğrenmede Öncü Kuruluşlar ve Stratejik İşbirlikleri." AUAD 2019, Cilt 5, Sayı 2, 63-86, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/734131>, (on) 04th April 2021- access granted.
- <http2> Şenyurt, O., (2018). "Letonya'nın Başkenti Riga'da "Art Nouveau" Üslubu Ve Müzesi, Görünüm." Nisan 2018, Sayı: 4 Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, pp36-45). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/516018>, 28th February 2021- access granted.
- <http3> Aktepe, Ş., (2011). "Moda ve Tekstil Tasarımı Sürecinde Sanat / Sanatçı İlişkisi." Akdeniz Sanat Dergisi, Mart-p 055-058. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/275340>, (on) 27th February 2021- access granted.
- <http4> Hirscher, A.L., (2020). "Hey, I can do that too!: How Skilful Participation Thrives In A Co-Sewing Café." CoDesign, DOI: 10.1080/15710882.2020.1823994, (on) 04th April 2021- access granted.

Visual Resources

- Figure 1 (Sari and Elibol, (2020). Personal archive.
- Figure 2 (Sari and Elibol, (2020). Personal archive.
- Figure 3 (Sari and Elibol, (2020). Personal archive.
- Şekil 4. Stanford d.school. Tasarım Düşüncesi Sürecinin Beş Aşaması. Interaction Design Foundation, Interaction-design.org, Erişim tarihi: 10.02.2020.
- Şekil 5. Interaction Design Foundation. Tasarım Düşüncesi Aşamaları. Interaction-design.org, Erişim tarihi: 15.06.2020.

ROMEO CASTELLUCCI'NİN ENDOJEN TRAGEDYA'SININ PARİS EPİZOTU ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ÇÖZÜMLEME DENEMESİ

Doç. Dr. Münip Melih Korukçu*
Ahmet Ayaz Yılmaz**

Özet: 20. Yüzyılda tanımlanan postmodernizm, moderniteyi sorgulayan bir bakış açısı geliştirmiştir. Buna göre; modernizme ait olan kesin tanımlar ve tanımlanan türler yapıbozumuna uğramış, deneysellik, türlerarasılık, parçalılık gibi kavramlar ön plana çıkmaya başlamıştır. Tiyatro sanatında ise bu bakış açısı, yeni bir öz ve biçim sorgusu ile teatral olanın peşinden postdramatik tiyatro kavramını doğurmuştur. Postdramatik tiyatro ise Castellucci gibi başka sanat dallarında eğitim görmüş uygulayıcıların elinde kendi görsel dilini yaratmıştır. İtalyan sanatçı, 2000'li yıllardan itibaren disiplinlerarası performatif çalışmalarla dikkat çeken bir yönetmendir. Bu makale, Romeo Castellucci'nin Endojen Tragedya performansının Paris epizodunun göstergebilimsel açıdan incelenmesini merkezinde bulundurmaktadır. Castellucci, bu yapımında, kendi yıkımını yaratan insan türünün yeryüzündeki yolculuğunu kurgulanmış göstergeler aracılığıyla tarif etmektedir. Bu epizotta arkaik çağlardan başlayarak postmodernizme dek uzanan soy yıkım yolculuğu göstergelerin yıkılıp yeniden oluşturulmasıyla aktarılmaktadır. Bu araştırma ise yönetmenin "Paris" epizodunu göstergebilimsel açıdan çözümlyerek yönetmenin gösterge seçimlerinin içerdiği özü bulgulamayı amaçlamaktadır. Böylelikle Endojen Tragedya örneği sayesinde tiyatral olan bir gösterimde postdramatik tiyatronun bileşenlerinin, göstergelerinin ne olduğuna ve yapı ile ilişkisinin neler olabileceğine ilişkin bir yaklaşımı da ortaya çıkarması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Postdramatik Tiyatro, Endojen Tragedya, Romeo Castellucci, Paris.

Geliş Tarihi: 26.07.2021

Kabul Tarihi: 26.11.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü Beşyol, İnönü Cd. No:38, 34295 Küçükçekmece/İstanbul mumeke@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3628-0484

** İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü Beşyol, İnönü Cd. No:38, 34295 Küçükçekmece/İstanbul ahmetayazilmaz@gmail.com ORCID: 0000-0002-2884-274X

A SEMIOLOGICAL ANALYSING PRACTICE ON THE PARIS EPISODE OF ROMEO CASTELLUCCI'S TRAGEDY ENDOGENIDIA

Assoc. Prof. Münip Melih Korukçu*
Ahmet Ayaz Yılmaz**

Abstract: Postmodernism, defined in the 20th century, has developed a perspective that questions modernity. According to this; Definitive definitions, defined genres belonging to modernism have been deconstructed, and concepts such as experimentation, interspecies, and fragmentation have come to the fore. In theater art, this point of view has led to the postdramatic theater concept after the theatrical with a new question of essence and form. Postdramatic theater, on the other hand, has created its visual language in the hands of practitioners trained in other arts such as Castellucci. The Italian artist is a director who has attracted attention with interdisciplinary performative works since the 2000s. This article centers on the semiotic examination of the Paris episode of Romeo Castellucci's performance in Tragedia Endogonidia. Castellucci defends the human species journey that created its own destruction through the use of fictional indicators. In this episode, the journey of genealogical destruction starting from the archaic ages to postmodernism is conveyed by the destruction and reconstitution of signs. This research aims to find the essence of the director's episode of "Paris" by analyzing it semiotically. Thus, thanks to the example of Tragedia Endogonidia, it aims to reveal an approach to the components and indicators of the postdramatic theater and how they are formed in a theatrical performance.

Keywords: Postdramatic Theatre, Tragedia Endogonidia, Romeo Castellucci, Paris.

Received Date: 26.07.2021

Accepted Date: 26.11.2021

Article Types: Research Article

*Istanbul Aydın University, Fine Arts Faculty, Drama and Acting Department. Beşyol, İnönü Cd. No:38, 34295 Küçükçekmece/İstanbul
mumeko@gmail.com ORCID: 0000-0002-3628-0484

**Istanbul Aydın University, Fine Arts Faculty, Drama and Acting Department. Beşyol, İnönü Cd. No:38, 34295 Küçükçekmece/İstanbul
ahmetayazilmaz@gmail.com ORCID:0000-0002-2884-274X

1. GİRİŞ

20. Yüzyılın son çeyreğinde tanımlanmaya başlayan postmodernizm, yaşamın her alanında olduğu gibi, sanatta ve edebiyatta da moderniteye eleştirel bir bakış açısı getirmiştir. Sanat alanında ve doğal olarak tiyatro sanatında da yeni bir arayış ve/ya da değişim süreci içerisine girilmiştir. Kuşkusuz ki, çağın getirmiş olduğu, toplumsal olaylar, teknolojik gelişmeler ve siyasi dinamiklerin değişkenliği yaşamın tüm alanlarında olduğu gibi bu değişimin öncüsü olmuş ve sonuç olarak tiyatroyu da etkilemiştir. Postmodernizm ile birlikte, modernitenin tanımladığı yapılar, kemikleşmiş tanımlar ve hatta keskin, bilimsel tahliller yerine, deneysellik, parçalılık, içiçe geçişlik ve türlerarasılık konuşulmaya başlanmıştır. Bu durum tiyatro sanatına da yansır. Modern tiyatrodaki hala Aristoteles'in tanımladığı dramatik tiyatro egemendir ve dramatik tiyatrodaki metin başat unsur olarak kabul edilir. Buna karşın modern sonrası süreçte tiyatro sanatında ortaya çıkan eğilimlerden biri olan postdramatik yaklaşımda metin önceliğini kaybeder. Postdramatik tiyatrodaki tiyatroyu oluşturan bileşenlerin belirlenmiş bir hiyerarşik sıralaması söz konusu değildir. Metin de diğer bütün unsurlar gibi sadece bir unsurdur ve varoluşu hayati bir nitelik taşımamaktadır. Lehmann Postdramatik Tiyatro adlı eserinde (2005, s.56), bu yaklaşımı, hiyerarşinin yok olması, gösterge yoğunluğu, eş zamanlılık, gösterge yığılması, müziksellik, bedensellik, somut tiyatro, gerçekliğin çöküşü ve olay/durum ilkeleriyle açıklamaktadır. Ona göre postdramatik yaklaşım bu çağın tiyatrosudur. Yeni formlar, kendi estetik anlayışı ile benzersiz ve hiyerarşik olmayan yapı ve yapılar karşılaşması sunar. Metnin ve yazarın tanrılaşmasının önüne geçen bu tür, tiyatrodaki yazar, yönetmen, tasarımcı, oyuncu, dekor, butafor, müzik ve müzisyen gibi kavramlar ve yapılar arasındaki, hem sahneleme üzerine

kurulmuş hem de ihtiyaç hiyerarşisi üzerine kurulmuş, her türlü liderliği, baskınlığı yok etmiştir. Bu yaklaşım türlerarasılığa fazlasıyla yer açmıştır. Böylelikle gösterimin oluşması için görsel, işitsel ve eylemsel olan tüm unsurlar ve diğer türlerin dahililiyeti bütünde bir gösterim oluşturur. Bu nedenle postdramatik tiyatroya ilişkin inceleme ve analiz sürecine girildiğinde kendine has ve eşsiz bir dramaturji çalışmasına gereksinim duyulur. Göstergebilim de bu analiz çalışmalarında başvurulan yöntemlerden biri olarak kullanılmaktadır.

Ferdinand de Saussure, Charles Morris ve Charles Pierce gibi düşünürlerin öncüleri kabul edildiği göstergebilimin (semiyotik) kökeni Prag Dilbilim Okulu'nun çalışmalarına dayanmaktadır. "Pierce, mantıkla göstergebilimin hemen hemen aynı şeyler olduğunu söyler. İkisinin de soyutlama ve simgeleme edimlerini incelediğini savunur" (Erkman, 1987, s.28). Pek çok alanda yararlanılan göstergebilim ile tiyatroyu sanatını buluşturmak yeni bir yaklaşım değildir. "Erika FischerLichte, tiyatro göstergebiliminin çok uzun bir geçmişe sahip olduğunu ifade eder ve ilk izlerine Diderot'dan Lessing'in çalışmalarına dek rastlanabileceğini öne sürer" (Kocabay, 2008, s.39) Gösterimi, göstergeler ve onlar arasındaki ilişki üzerinden analiz etmeyi amaçlayan bu yaklaşıma göre "Bir göstergenin göstergesi olarak tiyatro, gerçek nesnelere kurmaca bir dünyanın içine gösterge olarak yerleştirir ve nesnelere, ikili anlam kazanmış olurlar" (Çelik, 2003, s.40). Prag Dilbilim okulundan bugüne, tiyatrodaki göstergebilim üzerine, Otokar Zich ve Tadeusz Kowzan gibi önemli araştırmacılar göstergeleri sınıflandırabilmek ve çözümleyebilmek için çeşitli sistem ve yapı önerilerinde bulunmuşlardır. Lehmann'a göre de; "Tiyatro, göstergebilim biçimi aracılığıyla algı ile ilgili örtük bir tez oluşturur" (2006, s.82). Bu tezin anlaşılması için temel olarak öncelikle somut ve kavramsal öğeleri ayırtmak hedeflenir. Bu çalışmalar aydınlatılan

göstergelelerin birbirleriyle ilişkileri ve olgusalılıkları üzerine yeni verileri inceleme imkanı sunar. Literature et Signification adlı yapıtında Roland Barthes de tiyatroyla ilgili bir dizi soru sorar: “Bu ayrıcalıklı göstergebilimsel objeyi nasıl inceleyebiliriz? Göstergeler arasında ne tür bir ilişki mevcut? Teatral bir üründe anlam nasıl oluşur? Teatral gösteren nasıl biçimlenmiştir? Modelleri nelerdir?” (Aston, 1991, s.9). Yaratılan ve alınılan anlamı tetikleyen, simgelenmiş göstergelerdir. “Tiyatronun kendine özgü, anlam üreten bir dizge olarak nasıl işlediğini görmek ve inceleyebilmek için şifresini, yani onun göstergelerini ve olası kombinasyonları ile anlamlarını tanımlamak ve analiz etmek gerekir” (Çelik, 2003, s.44). Öte yandan postdramatik yaklaşımda hem biçimsel hem de öze ilişkin anlamların dolayısıyla göstergelerin de kırılması görülmedik bir şey değildir. Bu nedenle Patrice Pavis, “Gösterim içerisinde her şey bir gösterge olabiliyorsa ve eğer her şey kesin olarak gösterge olabiliyorsa ve eğer hiçbir şey kesin olarak gösterge değilse, hala göstergebilimden yararlanmak gerekli midir?” sorusunu sorar. (Kocabay, 2008, s.113). Teatral gösterenin, gösterim sürecindeki varlığı dinamiktir. Bu dinamizm, yeni ilişkiler, ardılıklar ve sıradanlıklar üzerinden yeniden biçimlenir. Yeni biçim başlı başına bir gösterge olur iken, aynı anda başka göstergelerin dönüşümü olmasından dolayı geçmişle bir bağ, bağımsızlık ilişkisi de kurar.

Castellucci'nin kurmuş olduğu Societas Raffaello Sanzio tiyatrosunun eserlerinde postdramatik yaklaşımın yukarıda zikredilen hiyerarşinin yok olması, gösterge yoğunluğu, eş zamanlılık, gösterge yığılması, müziksellik, bedensellik, somut tiyatro, gerçekliğin çöküşü ve olay/ durum ilkeleriyle sıkça karşılaşılır. Ve yine Romeo Castellucci'nin eserlerinde göstergelerin de kırıldığı görülür (Akgül, 2020, s.157). İkonakırıcılık olarak ifade edilen bu yaklaşımı

nedeniyle, onun eserlerinde ele alıp kırıdığı ikonaların birer gösterge olarak neyi işaret ettiğini bulgulamak açısından göstergebilimden yararlanılabilir.

Romeo Castellucci, 1960 yılında İtalya'da dünyaya gelmiştir. Bolonya'da Güzel Sanatlar Akademisi'ndeki eğitiminden sonra sayısız yapımlar ve sanat olayında yazar, yönetmen, sahne, ışık, ses ve kostüm tasarımcısı olarak çalışmıştır. Prodüksiyonları dünyanın en prestijli sanat festivallerine, tiyatrolarına ve operalarına davet edilmiştir. 1996'dan bugüne, en iyi tasarımcı, yönetmen, yapımlar ve yaşam boyu onur ödülleri olmak üzere sayısız uluslararası ödülün sahibi olmuştur. 2006 yılı itibariyle çalışmalarını bireysel olarak yürüttüğü bilinmektedir. Castellucci'nin yapımlarının, öz açısından bel kemiğini oluşturan iki önemli dayanak bulunur. Bunlar felsefe tarihi ve sanat tarihidir. (Bent, 2014 s.68-72) Castellucci'nin kurmuş olduğu tiyatro topluluğunun adı Societas Raffaello Sanzio'dur. Ekip, adını ünlü Rönesans ressamı ve mimarı Rafael olarak da bilinen Raffaello Sanzio'dan almıştır. Rafael, Rönesans çağında, hem resim sanatında hem de mimari sanatında üretmiş olduğu eserlerinde, görsel zenginliği ve çeşitliliği seçmiştir. Ayrıca, Platon'un insana dair yaklaşımlarını, düşüncesini resim sanatı üzerinde ifade etmiştir (Honour ve Fleming, 1982, s.357). Bu bilgiler, Castellucci ve ekibinin sanatsal yaklaşımını ve seçimlerini destekler niteliktedir. Societas Raffaello Sanzio tiyatrosu/ekibi öncelikle üç ana beyinden oluşmaktadır. Bu ekibin lideri Romeo Castellucci resim ve scenografi sanatı üzerine eğitim almıştır. Ekibin diğer üyesi, Claudia Castellucci (kız kardeşi) de resim sanatı eğitimlidir. Ekibin son üyesi, Chiara Guidi (eşi), sanat tarihi konusunda eğitim almıştır. Bu bilgiler ışığında, Castellucci'nin eserlerine bir kez daha bakılır ise resim sanatı, ünlü ressamların tablolarından esintiler ve heykel sanatına dair birçok göstergeyi nasıl bu kadar başarılı bir

şekilde bir araya getirebildiği anlaşılmaktadır. Yine, Castellucci'nin kurmuş olduğu tiyatronun kronolojik proje geçmişine bakıldığında 1986'da Holy Sophia, 1991'de Gilgamesh, 1995'de Orestia gibi sanat tarihi temellerine yaslanan eserler verdikleri görülmektedir. Raffeallo Sanzio tiyatrosu, konvansiyonel olanın dışında bir varlık göstermektedir. Bu tiyatronun yapmış olduğu seçimler içerik açısından teoloji, uygarlık tarihi, sanat tarihi ve felsefesinden beslenmektedir. Diğer yandan bu tiyatronun estetik yaklaşımı da yenilikçidir. (http1) Gösterim, tamamıyla birden fazla imgenin bir araya gelmesiyle gerçekleşir. Castellucci, bu estetik anlayış ile adeta imgeleri birbiriyle çarpıştırmaktadır. Bu anlamda bir imgeler tiyatrosu örneği sunar. Bonnie Maranca, 1976 yılında yazmış olduğu "The Theatre of Images" adlı eserde, Amerikan avangardlar, Richard Foreman, Robert Wilson ve Lee Breuer üzerinden İmgeler Tiyatrosuna dair kapsamlı bir çalışma ortaya çıkarır. Bonnie (1976, s.X) 'ya göre; Bu tiyatrodaki sözün liderliğinden söz etmek mümkün değildir. Konvansiyonel tiyatrodaki repliklerin, öykünün ve karakterlerin anlattığını burada tek başına yada bir araya gelen, birbirinin anlamını yeniden yaratan imgeler aktarır. İmge tiyatrosu ile buluşan seyirci belirgin bir anlatıdan çok çağrışımlar ile baş başa kalır. Castellucci'nin yapıtları tam anlamıyla imge tiyatrosu estetiğini benimsemiştir. "Bu imge estetiği içinde oluşturulan mekan çeşitli objeler, renkler ve biçimler ve oyuncu ile birlikte bir sahne plastiği üretir, oyuncular ve diğer tüm unsurlar seyirciyle imgesel ya da görsel anlam ve çağrışım düzeyinden bir iletişim kurar" (Akgül, 2020, s.49) Castellucci, sahne estetiğine getirdiği bu yeni dil ve iletişim arayışları ile, Avrupa Tiyatrosu'nun geleneklerinden sıyrılarak üretimler gerçekleştirmektedir. Bu sebeple Avrupa Tiyatrosu'nun önemli avangardları arasında yer alır.

2002 yılında Castellucci, Endojen Tragedya (Tragedia Endogonia) adında büyük bir performans projesi hayata geçirmiştir. Bu proje bir prodüksiyonun gösterim döngülerinden oluşmaktadır. Her döngünün gösterimlenme zamanına, coğrafik lokasyonuna göre de bir anlam üretilen bu döngüsel yapımlar bütünü, sadece performansın oluşturulma ve sahnelenme biçimine değil, aynı zamanda dağıtımına, gösterimlenmesine, erişimine dair de radikal bir varoluş sergilemektedir. Söz konusu proje üç yıl sürmüştür. On bir bağımsız gösterimden oluşan bu proje on farklı şehirde gösterimlenmiş ve dramaturjik açıdan bu şehirler baz alınarak tasarlanmıştır. Her gösterime, tasarlandığı şehrin baş harfi gösterge alınarak bir kod adı verilmiştir. Buna göre; 2002 yılında ilk gösterim İtalya'nın Cesena kentinde C.#01 koduyla gerçekleştirilmiştir. Aynı yıl, A.#02 koduyla Fransa Avignon'da ikinci epizot sergilenmiştir. 2003 yılında sırasıyla Almanya Berlin B.#03, Belçika Brüksel BR.#04, Norveç Bergen BN.#05, Fransa Paris P.#06, İtalya Roma R.#07 epizotları seyirci ile buluşmuştur. 2004 yılında ise, Almanya Strasbourg S.#08, İngiltere Londra L.#09, Fransa Marsilya M.#10 epizotları tamamlandıktan sonra bitiş epizodu C.#11 koduyla tekrar Cesena'da, yani gösterimin ilk başladığı yerde yapılmıştır. (Lyandvert, 2006, s.32). Castellucci'nin bu seçimi açık bir biçimde bir döngüyü işaret etmektedir. Bu proje, her biri birbirinden bağımsız ama tamamı bütüncül bir anlama dönüşen bir döngü buluşmasıdır. Endojen, eski Yunanca kökenli bir sözcük olan Endogenos sözcüğünden dilimize girmiştir. Endon, Yunanca'da, içinde demek iken, genos ise soy anlamına gelmektedir (Çelgin, 2011, s.42). Endojen, aynı zamanda bir biyoloji terimidir. Biyoloji terimleri sözlüğüne göre; "Hücre ya da sistem içinden gelen dokularda biyosentez ve yıkım olayları demektir" (Karol, Suludere ve Ayvalı, 1998, s.58). Bu bilgiler,

Castellucci'nin tasarlamış olduğu ve epizotlarının bütününe temel başlık olarak Endojen Tragedya adı vermesinin ardında yatan anlamın, insanın kendi soyunun yıkımından sorumlu olduğu temasını taşıyan bir gösterime referans verir. Bu soy yıkım tragedyası tarihsel ve teolojik birçok figürü gösterim alanı üzerinde buluşturur ve hatta çarpıştırır:

“Bu noktada, artık sözden arındırılmış olarak karşımıza çıkan imgeler, sadece bir “malzeme”, “madde” ve “iz” olarak karşımızda durmaktadır. Aslında bu anlatıların, Batı ikonografisinin taşıdığı sarsılmaz “kanonik” yapısı da sorgulamaya açılmaktadır. Artık teatral alan sözün merkezietçi yapısından sıyrılıp imgelerle donatılmış bir dünyaya açılırken, mevcut anlam ve dizgeler terk edilip (özellikle Pagan imgelerin Hristiyan imgelerinin yerine kullanılması yani ikonakırıcılık) Batı'nın kurucu mitleri/anlatıları ve büyük anlatılarının yalnızca bir imgeye ve simgeye dönüşmesi, “ikonakırıcı” estetik ve dramaturjinin de kapısını aralamaktadır” (Akgül, 2020, s.49).

Gösterim alanında parçalar, görüntüler, yankılar ve kalıntılar deşifre edilebilir. Ancak bu deşifreyon bütüncül bir anlatı sunmayı asla hedeflemez. Her şey yeterince parçalı, gerektiği kadar birleşik ve olabildiği kadar ayrıksıdır. Endojen Tragedya, yeryüzündeki yaşamın yaratımında kimyasal ve biyolojik unsurları andıran parçalanmış görüntüler ve metaforlar ile başlar. Bu çözümleme denemesinde Endojen Tragedya'nın Paris epizotu rastgele seçilmiştir. Daha önce de belirtildiği üzere, her epizot gösterimlendiği lokasyon ile canlı bir ilişki içindedir. Paris epizotu da gösterimlendiği lokasyonun ikonlarıyla ve Castellucci'nin Endojen Tragedya'da hedeflediği insanın soy yıkım döngüsüyle ilişkilidir. Bu epizottaki tüm figürler performans akışı ile belirlenecek ve sonrasında incelenecektir.

2. PARIS (P#06) EPİZODUNUN BİR KESİDİNİN PERFORMANS AKIŞI

Bu bölümde Endojen Tragedya'nın bölümlerinden biri olan Paris adlı epizot göstergebilimsel açıdan incelenecektir. Bu epizodun, gösterimi üzerinden deşifre edilmiş olan performans akışı ise şu şekildedir:

İki adet büyük Fransız bayrağı sallanmaktadır. Eş zamanlı olarak, polislerin coplar ile vurarak çıkardıkları sesler duyulur. Bu eylemi gerçekleştirirken gülmekte olan polisler görülmektedir. Coplarla vurma eylemini bırakarak kaybolurlar, yankı halinde son cop gürültüleri duyulur. Karanlıktır. Önce yavaşça, nota sehplarının aydınlandığı görülür. Performans alanının sonundaki pencerelerin önündeki karanlık azaldıkça yukarıdan aşağıya bir biçimde pencereler görülmeye başlanır. Alanın sağ tarafından bir sfenks heykeli sahneye itilir. Üst pencerelerden gelen ışık alanı aydınlatmaktadır. Performans alanında su birikintileri vardır ve heykel dışında alan boştur. Alt pencerelerin de üzerindeki siyah örtü çekilince içeriye güçlü bir güneş ışığı girer. Tüm pencereler aydınlanır. Mekanın sonunda, sağ tarafta ve sol tarafta olmak üzere iki büyük kapı ve üst pencereler bulunmaktadır. Söz konusu kapılar da camlıdır. Ortada iki pencere daha bulunmaktadır. Dışarıda bir figür belirir, ellerini pencere üzerine koymuştur ve oyun alanını gözetlemektedir. Alana su damlamakta olduğu görülür. Su birikintileri oluşmuştur. Dışarıdan alanı izlediğini gördüğümüz kişi pencerelerin birinden alana girer. Performans alanının önüne doğru yürür. Yarı çıplak vücuda sahip, sadece genital bölgesinin beyaz bezler ile örtülü olduğu ve başında dikenli taçın takılı olduğu bir erkek, orkestranın önüne gelmiştir. Birden, orkestranın ayağa kalktığını, önündeki nota sehplarında bulunan ışıkları kapattıklarını ve hiçbir eser çalmadan çıktıkları görülür. Erkek, heykelin

önünde durur ve ona uzun süre bakar. Heykelin eteğinde bir kafatası vardır. O sırada, sadece yarısını ve bedeninin arka kısmını gördüğümüz bir beyaz at alana girer. Erkek kafatasını eline alır uzun süre bakar. Üç polis, alana sessiz filmlerdeki hızlı çekim efekti verilmişçesine girer, pencereyi kapatır, bir eski tarz kamera getirir ve heykelin başını örter. Daha sonra cam tüp ile erkekten bir idrar örneği alırlar. O sırada pencereler tekrar bir siyah örtüyle kapanır ve alan kararır. İdrar örneğinin alındığı tüp, duvardaki uygun bir girişe yerleştirilirken, delikten idrar yoluyla ışık parlamaya başlar. Performans alanı tamamen kararır. Sanki işçilerin çalıştığı bir alan ya da bir fabrika imiş gibi sesler duyulur. Yerde bir biberon görülür. Sonrasında başka bir erkek görülür, bir önceki ile aynı kıyafet ve fiziki duruşa sahiptir. Sağ kolunda 5 yazan bir kolluk vardır. Üzerine pardösü gibi bir şey giymiş bir başörtülü kadın, bir yatak üzerinde oturmaktadır. Yanında, deri bir çanta ve poşetler vardır. Bu erkeğe bakmaktadır. O sırada yatağın boş tarafını eliyle göstererek, oraya yumuşak bir vurma eylemi yapar, bu eylem ile onu davet ettiği bellidir. Ancak erkek, bakmamaktadır ve duruşu sabittir. Bu sırada birinin duvara boya ile yazı yazma eylemi görülür. Kadının, iki memesini düzenli olarak sıkarak bir emzirme eylemi gerçekleştirdiği görülür. Birkaç işçi çalışıyormuşçasına vurma, çakma benzeri sesler duyulmaya devam etmektedir. Çeşitli makina homurtuları da bunlara eklenir. Birden tavandan, bir araba yere düşer. Emzirmekte olan kadın ve erkek aynı yerlerinde kalırlar. Sadece arka kısmı görülmekte olan at da yerindedir. Ardından ikinci bir araba düşerken birkaç saniye fark ile üçüncü araba düşmüştür. Birinci ve ikinci arabanın düşüş yönü sol iken, üçüncü araba önü sağa dönük olarak düşmüştür. Erkek, sahne önünde bu üç arabanın düşüşüne rağmen aynı şekilde durmaktadır. Tavandaki floresanlar yanmaya başlarlar.

3. PARIS (P#06) EPİZODUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ

Paris epizodunun bu kısmı, iki adet büyük Fransız bayrağının sallanması ile başlamaktadır. Fransız bayraklarının dalgalanması hali, şüphesiz ki, 1789 ile 1799 yılları arasında gerçekleşen Fransız İhtilalini anımsatır. Monarşinin devrilmesi, cumhuriyet sisteminin inşası ve Roma Katolik Kilisesi'nin ciddi reformlara gitmeye zorlandığı bir süreci işaret eder. Batı ülkeleri ve tüm dünya içinde önemli bir tarihsel harekettir. Bununla birlikte buradaki bayraklar sadece Fransız İhtilalindeki feodal yapının yıkımına değil, Endojen tema düşünüldüğünde, soy yıkımın başka bir örneği olan Yedi Yıl Savaşları'nı da anımsatmaktadır.

“Yedi Yıl Savaşları, İngiltere ve Fransa arasındaki imparatorluk kurma yarışının tüm dünyaya yayılmış mücadelesidir. Amerikalılar, bu savaşa Fransız veya Yerli savaşı deseler de, Yedi Yıl Savaşları ilk dünya savaşı olarak tanımlanabilir. Sadece Kuzey Amerika'da değil, Karayipler'de, Güney Asya'da, Batı Afrika'da İngiltere ve Fransa arasında yoğun çatışmalar yaşanmıştır” (http – 2)

Yedi yıl savaşlarının temel amacı ve Castellucci'nin de çıkış noktalarından biri olan, egemenlik iddiası ve hükmetme güdüleridir. Bu savaşlarda çok sayıda kızılderili ırkına mensup kişi katledilmiştir (http 3). Fransa ve Büyük Britanya bütün dünyaya birçok açıdan sahip olmak, hükmetmek istemektedir. Amerika kıtasının iki ülke arasındaki paylaşımı olarak şekillen bu savaşların aslında çok daha büyük bir amaca hizmet ettiği görülmektedir. Bu savaşta, paralı asker kullanan ve bir süre sonra birçok açıdan ekonomik gücü zayıflayan bu iki ülke uzun yıllar didişerek tükenme durumuna gelmiştir. Bunun sonucu olarak 1763 Paris Barış Antlaşması imzalanmıştır. Bu anlaşma yedi yıl savaşlarının yani 1. Dünya savaşı öncesi ilk dünya savaşları olarak tanımlayabilecek savaşları bitiren anlaşmadır (Hazan, 2015; Rude, 2015; Ruhi,

2014). Ne var ki, adının Paris Barış Antlaşması olması, masaya oturan Fransa, Büyük Britanya, Portekiz ve İspanya'nın toprak ve hükümdarlık sınırları antlaşmasıdır. Bu antlaşmanın adının Paris olmasının Castellucci'nin bu epizoduna Paris adını vermesinin sebeplerin biri, yalnızca biri olabilir. Çünkü bu antlaşma, Fransa'yı, monarşinin bu ekonomik kayıpları kapatabilmek için, yüksek toprak vergileri çıkarmasına, dış ticaret yetkilerinin tek elde sınırlandırılıp daraltılması ve kontrolünün artırılmasına götürmüştür. Bu iki önemli sebepte, Fransız İhtilalini doğuran temel sebepler olmuştur. Aynı zamanda Fransız ihtilalinin milliyetçilik, ulusçuluk akımını başlattığı açıktır. Bu da haliyle ırkçılık kavramını doğurmuş, insanın birbirinden üstün olma güdüsü uğruna kullandığı bir kılıf ile en hayvani ve dürtüsel biçimde birbirini, çıkar uğruna katli söz konusu olmuştur. Romeo Castellucci, kuşkusuz ki resim sanatı kökenli bir sanatçı olması dolayısıyla, Paris epizodunda seçmiş olduğu bu görsel gösterge sebebiyle, üçünün de Paris Louvre müzesinde sergilendiği bilinen, Fransız ihtilalini konu alan eseriyle tanınan, döneme tanıklık etmiş üç önemli ressamın tablolarından da etkilenmiş olduğu açıktır. Bunlardan ilki ve en çok ses getireni, Fransız Ressam Eugene Delacroix'in Liberty Leading the People adlı (Halka Yol Gösteren Özgürlük) eseridir. Görsel 1'de görülebileceği gibi bu eserde Fransız bayrağının dalgalanışı bir gösterge olarak yer almaktadır. Diğeri, Görsel 2'de bulunan Fransız ressam Jean Victor Schnetz'in Fighting at the Hotel de Ville adlı (Hotel de Ville'de Savaşmak) eseridir ki bu eserde de aynı şekilde Fransız bayrağı sallanmaktadır. Sonuncusu ise Görsel 3'de görülebileceği gibi yine Fransız ressam Hugues Merle'nin The Eagle's Flight adlı (Kartalın Uçuşu) eseridir. Bu eserde de Fransız hakimiyeti ve Bayrağın dalgalanması resmedilmiştir. Bu üç eserin de Paris Louvre müzesinde sergileniyor olması, yönetmenin göstergebilimsel seçiminin sebeplerinden biridir.



Görsel 1: E. Delacroix, Liberty Leading the People, 1830, Tuval Üzerine Yağlıboya, 260 x 325 cm, Louvre Müzesi.



Görsel 2: J. Schnetz, Fighting at the Hotel de Ville, 1830-1833, Tuval Üzerine Yağlıboya, 458 cm x 500 cm, Louvre Müzesi.



Görsel 3: H. Merle, *The Eagle's Flight*, 1857, Tuval Üzerine Yağlıboya, 129,5 x 90,2 cm, Louvre Müzesi.



Görsel 4: Charpentier, *Le maréchal Jourdan*, (t.y), Tuval Üzerine Yağlıboya, 215 x 140 cm, Louvre Müzesi.

Bir sonraki gösterge, gösterim boyunca taşıyıcı görevi üstlenen polislerdir. Polislerin ellerinde görsel gösterge olarak cop bulunmaktadır. Bu copları bir yere vurarak gürültü çıkarmaktadırlar. Bu bir işitsel gösterge oluşturmaktadır. Polisler aynı zamanda bu eylemi yapar iken gülmektedirler. Burada polisler ve onların dahil olduğu eylemler ve kullandığı nesnelere ile doğru orantılı tüm göstergeleri bu bileşenlerle tanımlayabiliriz. Polislerin, ellerinde coplar olduğu görülmektedir.¹ Görsel 4'de, Fransız mareşal Jean-Baptiste Jourdan'ın 1813 yılında Vitoria savaşında Fransız batonu görülmektedir. Söz konusu baton, savaşın hemen ardından İngiliz kuvvetleri tarafından ele geçirilmesiyle de anılmaktadır.

Tarihte Fransız batonu/bağeti olarak bilinen ve silah olarak da kullanılan çubukların, Fransa ve Büyük Britanya'nın hükmetmek ve toprak

sahibi olmak üzerinden uzun soluklu savaflara girdikleri dönemde, işçi devriminin başladığı, emek hırsızlığı ve sömürünün karşısında duran 1848 devrimleri ile aynı tarihte, hırsız aleti olarak kayıtlara geçmesi oldukça manidardır. Sanayi devriminin neredeyse tamamlandığı dönemde kentte ve köyde çalışan işçi sınıfının çok fazla çalıştırılması, emeğinin sömürülmesi bu kitlesel hareketin çığ gibi büyümesine sebep olmuştur. Aynı tarihte Karl Marx ve Friedrich Engels tarafından sınıfsız toplum düzenini savunmak için ilk komünist manifesto ilan edilmiştir. (Rude, 2015, s.122) Yine polisin cobu teriminin 1956 yılında terimsel olarak yazılı kayıtlara geçmesi, bu sefer de 1956 yılında yine Paris'de gerçekleşen, Paris Anlaşmasına işaret ediyor olabilir. Bu anlaşma göstergesel olarak yine Paris'e çıkmaktadır. Paris anlaşması, Fransa için oldukça önemli ekonomik çıkarlar kazanımı sağlamıştır.

¹"Copların tarihinin Fransız bağeti/batonu adı ile 1500'lü yıllara dayandığı bilinmektedir" (<http> -4).

(Rude, 2015, s.143) Epizot boyunca taşıyıcı görevi üstelenen polislerin bu bölümde zevkle gülüyor olması, insanın insana uyguladığı şiddet biçimlerinden aldığı zevki tasvir etmektedir.

Gösterimin alımlanmasına geri dönüldüğünde, gösterim alanına, sağ taraftan bir heykelin girdiği görülmektedir. Üst pencerelerden gelen ışık alanı aydınlatmaktadır. Heykel ile içeriye giren güneş ışığının bir an çok güçlendiği görülmektedir. Pencerelerin önündeki siyahlık açıldıkça, mekân aydınlanır ve pencere mimarisi gösterimi alımlayana, gösterim alanına dair bir gösterge sunmaktadır. Aynı şekilde heykelin içeriye girişi ve eş zamanlı güneş ışığının bir noktada çok güçlenmesi, görsel gösterge sistemleri kapsamında incelenir. Öyle ki yönetmen bir heykel kullanarak, enstalasyon sanatına dair bir türlerarasılık tercih etmiştir. Üstelik bu heykel bir Sfenks'dir². Castellucci'nin Paris epizodunda bulunan Sfenks heykelini, türleri ile karşılaştırdığımızda, Sfenkslerin ilk görüldüğü mısır uygarlıklarını ve sonrasında Mezopotamya uygarlıklarını temsil etmediği çok açıktır. Bu sfenks tam anlamıyla batı dünyasının Sfenksi olup Arkaik çağı temsil etmektedir. Jeffery'a göre; "Arkaik döneme gelindiğinde Sfenksler öyle farklı biçimde işlenir ki, sanat alanına girdiği ilk tasvirle arasındaki bütün ilişki kaybolur. Artık Sfenks Yunanlıdır. Bu dönemde Sfenksler aslan gövdeli, kanatlı ve dişidir" (1963, s.27-28). Yunan sanatı içinde, daha önce görülen koruyucu-bekçi vasfının yanında, ölüm cinleri olarak tapınak, sunak ve mezar stelleri üzerinde görüldüğü gibi, süs eşyaları üzerinde de sıkça rastlanılan figürlerden biri olmuştur ve pagan kültürü işaret etmektedir. Yan yana gelen göstergeler Castellucci'nin yaratımındaki bütünlükte son derece önemli anlam birleşmelerine sebep olmaktadır.

Bir sonraki gösterge şu şekilde seyirciyle buluşur. Dışarıda bir figür belirir, ellerini

pencere üzerine koymuştur ve olası başı görünmektedir. Bu pencerelerin birinden alana bir insan girer. Performans alanının önüne doğru yürür. Yarı çıplak vücuda sahip, sadece genital bölgesinin beyaz bezler ile örtülü olduğu ve başında taç benzeri bir cismin takılı olduğu bir erkek, orkestranın önüne gelmiştir. Bu tasvire bakıldığında, şüphesiz özellikle katolik kiliselerindeki İsa Mesih tasviri akla gelmektedir. Sfenks'in aksine tek tanrılı dine geçişi temsil etmektedir. İnanışa göre İsa, günahsız doğmuştur ve günahsız ölmüştür. Bununla birlikte hristiyanlık inancında İsa'nın yeniden dünyaya gelişine, yeniden dirilişine ve yeryüzünde tanrı krallığını kuracağına inanılmaktadır. Gösterim alanındaki İsa sahnenin ön tarafına geldiğinde, birden, orkestranın ayağa kalktığını, önündeki nota sehparlarında bulunan ışıkları kapattıklarını ve hiçbir eser çalmadan çıktıkları görülmektedir. Orkestra, çok sesli müzik için kullanılmaktadır. İsa tasvirinin orkestra önüne gelmesi, çok sesliğin ortadan kalkması demektir. Yani hristiyanlığın, tek tanrılı dinin, çok sesli ifadeyi yok etmesi anlamına gelir. Bu bölümde, oyuncunun emrindeki gösterge sistemlerinden yararlanarak, yüz ifadesi, jest, gövde dili ve mekân içinde hareket bileşenleri incelediğinde bu sonuca varılmaktadır. Bir sonraki aşamada, artık İsa olarak tanımladığımız erkek performansçının, Sfenks heykeli önünde durması ve ona uzun süre bakması söz konusudur. Sfenks heykellerinin, ölüm tapınaklarını ve mezar anıtlarını korumak için kullanıldığı belirtilmişti. Bu sebeple bu iki göstergenin bu pozisyona geliyor olması, ölüm ve yeniden dirilişin karşı karşıya gelişi, ya da arkaik çağı bağlantısı dolayısıyla, çok tanrılı inanç ile tek tanrılı inancın karşı karşıya gelişi olarak yorumlanabilir. Ancak hali hazırda dekode edilen bu anlamların yanı sıra, Castellucci alımlayana yeni bir şey sunmaktadır. İsa olduğuna dair görsel göstergeler sunan erkek oyuncunun, Sfenks heykeli ile karşı karşıya gelmesi bir mite referans

²"Sfenks, Yunan sanatında insan, genellikle de kadın başlı ve aslan gövdeli olarak tasvir edilen kanatlı bir yaratıktır" (http5).

göstermekte ve olgulararası yeni bir anlam doğurmaktadır. Buna göre, birbiriyle bağlantılı olsa da iki farklı metindeki olgular ile temas söz konusudur. İlki, Yunan mitolojisindeki bilmece örnekleri ile açıklanır. “Mitolojik kahraman Sfenks’in Oidipus’a sorduğu bilmece bir hayli meşhurdur: O hangi yaratıktır ki bir süre iki ayak üzerinde, bir süre üç, bir süre ise dört ayakla yürür ve doğa yasalarına aykırı olarak ayakları en çok olduğu zaman en güçsüzdür?” (Açıkgöz, 2013, s.34). Ayrıca, Sophokles’in yazdığı Kral Oidipus tragedyasında bu sahneye yer verilmiştir. Oidipus bilmeceyi bilmiştir ve artık kraldır. Görsel 5’de Neoklasik ressam Jean-Auguste-Dominique Ingres’in yine Paris’deki Louvre müzesinde sergilenen eseri bulunmaktadır. Paris epizodunun içinde yer alan diğer bir çok gösterge gibi bu tablo da Paris Louvre müzesinde sergilendiği için bu sahnenin temel seçim sebeplerinden biri olmuş olabilir.

Castellucci’nin Endojen Tragedya’nın Paris epizodundaki refere ediş bir sonraki görsel gösterge ile de devam etmektedir. Heykelin eteğinde bir kafatası vardır. Erkek kafatasını eline alır uzun süre bakar. Oyuncunun emrindeki gösterge sistemi ve görsel gösterge sisteminin bir araya gelmesi ile oluşan bu gösterge Shakespeare’in yazmış olduğu Hamlet’in, “Olmak ya da olmamak işte bütün mesele bu” diye başlayan tiradını ifade etmektedir. Aslında Shakespeare’in yazdığı metinde kafatası kullanımı başka sahnede geçse de, yapılmış birçok sahnelemede bu varoluş sancısını anlatan ve ölüm-yaşam arasındaki ilişkiyi sorgulayan tirada, bir kafatası eşlik etmiştir. Böylelikle bir görsel gösterge kodu oluşmuştur.

Gösterim alanına o sırada, sadece yarısı ve bedeninin arka kısmı görülen bir beyaz at girmektedir. Gösteriyi alımlayan yeni bir görsel gösterge ile karşı karşıya kalmaktadır. Görsel 6’da görülebileceği üzere, Castellucci ve ekibi, resim sanatıyla olan ilişkileri dolayısıyla, erken

dönem Rönesansı için çok önemli olan Pisanelli adında bir İtalyan ressamın 1436 yılında yaptığı Arkadan Görünen At Deseni tablosundan esinlenmiştir. Yukarıda, Paris epizodunda yer alan gösterge dolayısıyla Fransız İhtilalini, Fransız bayrağının dalgalanması göstergesi ile resmeden üç farklı ressamın eserlerinin Paris’de bulunan Louvre Müzesinde sergilendiği belirtilmişti. Castellucci’nin resim sanatından Paris epizodunun içine yerleştirmiş olduğu bir diğer gösterge olan Pisanello’nun Arkadan görünen at deseni tablosu da, Paris Louvre müzesinde sergilenmektedir.

“...Güç olgusu, Pisanello’nun resimlerindeki arka plandan resmedilen at figürlerinde gözlemlenebilir. Figürlerin arka plandan resmedilmesi, ressamın çalışmalarını klasik ressamların eserlerinden farklı kılmıştır. (...)



Görsel 5: Ingres, Oidipus ve Sfenks, 1808-1827, Tuval Üzerine Yağlıboya, 189 x 144 cm, Louvre Müzesi.



Görsel 6: Pisanello, *Arkadan Görünen At*, 1436, *Desen no: 2444*, *Suluboya*. (Arghava-nian, 2017, s.68).

Yenilik arayışı, simgesel olarak sanatçının, biçimsel olduğu kadar içsel bir yenilik arayışında olduğunu da ifade edebilir. Bununla birlikte, yeni bir bakış açısı, koşulların değişmiş, normalin dışında gelişmeler olduğuna işaret edebilir” (Arghavanian, 2017, s.80-81).

İtalyan ressam Pisanello'nun bir sanatçı olarak da öncüsü görüldüğü erken Rönesans dönemi, Aydınlanma çağının başlangıcıdır. Bu dönem, dinin geri plana atıldığı, feodal yapının yıkılmaya başladığı, bireyselliğin, ritüelleri ve gelenekleri geride bırakarak ön plana çıktığı dönemdir. İtalya'da başlayıp, Avrupa'ya yayıldığı bilinmektedir. Bu bağlamda Castellucci'nin bu gösterge seçimi ile işaret ettiği sürecin Aydınlanma süreci olduğu düşünülebilir.

Gösterimin devamında üç polis alana sessiz filmlerdeki hızlı çekimi andırır şekilde girerler. Pencereyi kapatır, bir eski tarz kamera getirir ve heykelin başını örterler. Bu sahneye,

oyuncuların emrindeki gösterge sistemi üzerinden bakıldığında, oyuncuların yüz ifadesi, jestleri ve mekan içindeki hareketleri sessiz film dönemindeki oyunculuk üslubuna dair bir gösterge ile buluşturulmaktadır. 1860'lı yıllarda icat edilen sessiz film teknolojisi, kuşkusuz ki, 1800'lerin sonu ve 1900'lerin başlangıcında büyük derecede yaygınlık kazanmıştır. Bu tarihler gösterge olarak alındığında, sanat tarihi yönünden önemli bir adım olan modernitenin doğduğu dönem işaret ediliyor olabilir.

Gösterim alanında, polisler, cam tüp ile İsa'dan bir idrar örneği alırlar. O sırada pencereler tekrar bir siyah örtüyle kapanır ve alan kararır. Duvardaki uygun bir girişe yerleştirirler iken, delikten idrar yoluyla bir ışık parlamaya başlar. Delikten gelen en güçlü ışık, yerleştirme eyleminin sonunda görülmektedir. Bu sırada gösterim alanı tamamen karanlıktır. Bu göstergeler bütünü, kuşkusuz, gelenekselliğin en önemli bileşenlerinden olan dinin gücünün yok olmasını ve artık, söz konusu olanın, bilim ve gerçekçilik olduğunu göstermektedir. İsa figürü üzerinden gerçekleşen işeme eylemi, göstergesel olarak, dinin tanrısal gücünün zayıflaması, etkisizleşmesi anlamlarına gelebileceği gibi, dinin modernite ile açıklanma çabasına da işaret ediyor olabilir. Çünkü idrar tüpü ve ışık da modern çağın objelerini temsil etmektedir. Bu gösterge işitsel olarak işçilerin çalıştığı bir fabrikanın ortam sesi ile de desteklenmektedir.

Yerde bir biberon görülür. Sonrasında başka bir İsa görülür, bir önceki ile aynı kıyafet ve fiziki duruşa sahiptir. Sağ kolunda 5 yazan bir kolluk vardır. Başka bir İsa figürü, modernitenin getirisi olarak Hristiyanlığın farklı mezheplere ayrışmasıdır. Artık herkesin İsa'sı başkadır. Sadece katolik mezhebi bile kendi içinde 5 farklı mezhebi barındırmıştır. Bunlar; 1- Keldani Mezhebi, 2- Ermeni Mezhebi, 3- Süryani Mezhebi, 4- Maruni Mezhebi, 5- Kıpti Mezhebi olarak bilinmektedir. (Küçük, Küçük ve

Tümer, 2017, s.244) Bir diğer anlam ise bilimin ölümsüzlük arayışları, laboratuvarlarda klonlama teknolojisi üzerine yapılan çalışmalar ve son olarak da İsa'nın reankarne oluşu ya da geri dönüşünün arzulanması olarak adlandırılabilir. Üzerine pardösü giymiş bir başörtülü kadın, bir yatak üzerinde oturmaktadır. Eş zamanlı olarak bir fabrikaya ait çalışma sesleri duyulmaktadır. Fabrikalar ve işçilik tam olarak da modernizmi hatırlatmaktadır. Fabrika sesleri arasında işten yeni geldiği anlaşılan bir kadın yatağın üzerinde oturmaktadır. Yanında, deri bir çanta ve poşetler vardır. 5. İsa'ya bakmaktadır. O sırada yatağın boş ucunu göstererek, oraya yumuşak bir vurma eylemi yapar, bu eylem ile onu davet ettiği bellidir. Bu kadın, Meryem ikonuna bir gönderme olarak okunabileceği gibi, anne rolü üzerinden cinsiyet rollerine de gönderme yapıyor olabilir. Çünkü modernite, Kadın ve Erkek üzerindeki toplumsal cinsiyet algısını, anne ve baba olmak gibi ulvi bir yerden kurulan bir inşa üzerinden tanımlamaktadır. Burada kadının dönemselsel rolü üzerinden hala moderniteye yapılmış önemli bir atıf olduğu düşünülebilir. Annenin davetine karşılık, İsa bakmamaktadır ve duruşu sabittir. Birinin duvara boya ile yazı yazma eylemi görülür. Kadının, iki memesini düzenli olarak sıkarak bir emzirme eylemi gerçekleştirdiği görülür. İşçiler çalışıyormuşçasına vurma, çakma sesleri duyulmaya devam etmektedir. Modernite'nin hem teknoloji hem de sanayileşme olguları üzerine kurulduğu bilinmektedir. Bu işitsel göstergeler hala modernite sürecinde devam etmekte olan fabrikalaşma ve endüstrileşmedir.

Gösterim alanında, gördüğümüz anne figürü ve İsa'nın tepkisizliği sonrasında birden sofitadan, bir otomobil yere düşer. Emzirmekte olan kadın ve erkek aynı yerlerinde kalırlar. Sadece arka kısmı görülmekte olan at da yerindedir. Ardından ikinci bir otomobil düşerken birkaç saniye fark ile üçüncü otomobil de düşer. Birinci ve

ikinci otomobilin düşüş yönü sol iken, üçüncü otomobilin yönü sağa dönüktür. Erkek, sahne önünde bu üç arabanın düşüşüne rağmen aynı şekilde durmaktadır. Tavandaki floresanlar yanmaya başlarlar. Otomobilin icadı, 19. yüzyılda teknolojik olarak büyük bir gelişmedir. Ancak otomobilin gelişmesi, endüstrileşmesi ve kullanımının bir yaşam tarzına dönüşmesi 20. Yüzyıl'da gerçekleşmektedir.

Modernizm, birinci ve ikinci dünya savaşlarını içine almaktadır. Gösterim alanına düşen, birinci ve ikinci otomobil modernizmi temsil ederken, ikinci otomobilin düşmesinin hemen ardından düşen üçüncü otomobil, modern sonrası dönemi işaret etmektedir. Üstelik Castellucci'ye göre üçüncü otomobilin yönü ilk ikisinden farklıdır. Bu gösterimde, Castellucci, geleneksel yapıya dair göstergeleri, sahnenin sağında, yenilikçi yapıya dair göstergeleri sahnenin solunda kullanmıştır. Üçüncü arabanın yönünün diğerlerine oranla geleneksel göstergelerin bulunduğu yöne bakması, postmodernizm yaklaşımının kökler ve geleneksellik ile yeniden kurmakta olduğu bağı temsil etmektedir. Bir başka deyişle, üçüncü araba, birinci ve ikinci arabaların temsil ettiği dünya savaşlarından farklı olarak, üçüncü dünya savaşının bambaşka bir biçimde gerçekleşeceğini işaret etmektedir.

SONUÇ

Yönetmen, tasarımcı, ressam, skenograf Romeo Castellucci ve ekibinin kurmuş olduğu Societas Raffaello Sanzio tiyatrosunun artistik seçimleri ve tasarladıkları Endojoen Tragedya adlı yapıtın bir epizodu olan Paris, içerdiği göstergelerin göstergebilimsel açıdan incelenebileceği varsayımından hareketle, analiz edilmeye çalışılmıştır. Gösterimin göstergelerini ayırtırmak, birleştirmek ve nihayetinde dekode etmek, öznel bir süreçtir ancak yapıdan hareketle nesnelleştirilebilir. Bu noktada, söz konusu gösterimde alımlayan da sürecin bir

parçasıdır, alımlamaya devam ettiği sürece, parçası olmaya da devam edecektir. Castellucci, Endojen Tragedya'da, "kendi yıkımını hazırlayan/ üreten insan" fikrinden yola çıkarak, evrenin varoluşu, türlerin var oluşu ve bu varoluş sürecinde insan olgusu üzerine durmuştur. Arkaik çağdan başlayarak ilk çağ, orta çağ, yeniçağ, yakın çağı ve sonrasında modernizm, postmodernizm sürecinde insanın varoluş dinamiklerini tarihsel ve sanatsal göstergeler aracılığıyla ortaya koymuştur. Analiz edilmeye çalışılan ve çoğunluğu Paris lokasyonu ile ilişkili olan göstergeler, tematik olarak yapımın endojen özelliğiyle örtüşecek seçimlerle desteklenmiştir. Varoluş, vahşet, yıkım ve yeryüzündeki her türlü, toplumsal, sınıfsal, kitlesel, biçimsel, kurgusal yapının bozuma uğraması... Analiz edilerek ortaya konulan bulgular ışığında şunu söylemek mümkündür ki, Castellucci, bu epizotta Paris'e özgü ve Paris ile ilişkili olan göstergeler aracılığıyla insan türünün kendi sonunu hazırlayışını performatif bir şekilde ortaya koyarken birer ikona dönüşmüş ritüelistik ya da sanatsal yapıları da sahne üzerinde sorgulamıştır.

KAYNAKLAR

- Akgül, O. O. (2020). *Çağdaş Sahnelemede Sözden İmgeye Geçiş Olgusuna Günümüz Tiyatrosundan Bir Örnek: Romeo Castellucci Tiyatrosu*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Tiyatro Eleştirme ve Dramaturgi Bölümü.
- Arghavanian, A. (2017). *Karşılaştırmalı At Figürleri*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Sanat Dalı.
- Aston, E., Savona, G. (1991). *Theatre As Sign-System*, London: Routledge.
- Bent, Eliza. *American Theatre; New York Vol. 31, Iss. 1, (Jan 2014): 68-72.*
- Bonnie, Maranca, (1996). *The Theatre of Images*, London, The Johns Hopkins University Press.
- Çelgin, G. (2018). *Eski Yunanca Türkçe Sözlük*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Çelik, S. (2003). *Modern Sonrasında Dramatik Metinler Dramatic Texts in Postmodern Period*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 15. DOI: 10.1501/TAD_0000000015
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Hazan, E. (2015). *Fransız Devrim Tarihi (Çev: N. C. Sümter)*. İstanbul: Say Yayınları.
- Honour, H., Fleming, J. (1982). *A World History of Art*. London: Macmillan Reference Books.
- Jeffery, L., Richter, G.M.A. (1963). *The Archaic Gravestones of Attica*. London: The Phaidon Press. 1961. Pp. viii 184. 96 plates (= 216 figs.), 22 drawings in text. £3 13s. 6d. *The Journal of Hellenic Studies*, 83, 176-177. doi:10.2307/628487
- Karol, S., Suludere, Z., Ayvalı, C. (1998). *Biyoloji Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Kırılmaz, H., Ayparçası, F. (2016). *Modernizm ve Postmodernizm Süreçlerinin Tüketim Kültürüne Yansımaları*. İnsan ve İnsan, 3 (8), 0-0. DOI: 10.29224/insanveinsan.280014
- Kalkan Kocabay, H., (2008). *Tiyatroda Göstergebilim*. E Yayınları. İstanbul.
- Küçük, A., Küçük, M.A., Tümer, G. (2017). *Dinler Tarihi*. İstanbul: Berikan Yayınevi.
- Lehmann, H. (2006). *Post Dramatic Theatre (Çev: K. Jürs-Munby)*. New York: Routledge.
- Lyandvert, M. (2006). *Origins and Destinations: Representation in the Theatre of Romeo Castellucci*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. Galler: The University of South Wales.
- Rude, G. (2015). *Fransız Devrimi (Çev: A. İ. Dalgıç)*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ruhi, M E. (2014). *1789 Fransız Devrimi'nden İki Portre: Sieyes ve Robespierre*. İstanbul: Adalet Yayınevi.
- Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http - 1. *Societas Raffaello Sanzio web sitesi*, <https://www.societas.es/artisti/> (Erişim Tarihi:20.02.2021)
- http - 2. *Türkiye Bilimler Akademisi. (2019) İngiltere-Fransa Arasındaki Yedi Yıl Savaşları (1756-1763) : kasıtsız savaş*, (Erişim Tarihi: 28.02.2021), https://acikders.tuba.gov.tr/file.php/124/LectureNotes/yediyil_savaslari.pdf
- http - 3. *Zeytinoglu, Ö. (2020). Bir İnsanlık Trajedisi: Kuzey Amerika Kızılderililerinin Trajik Öyküsü. Uluslararası Suçlar ve Tarih*, 21, 191-213, (Erişim tarihi: 03.03.2021), <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1381051>
- http - 4. *Wikipedia. (t.y). Baton (Law enforcement) İnwikipedia Özgür Ansiklopedi*. (Erişim tarihi: 25.02.2021), [https://en.wikipedia.org/wiki/Baton_\(law_enforcement\)#History](https://en.wikipedia.org/wiki/Baton_(law_enforcement)#History),
- http - 5. *Temür, A. (2016). Yunan Sanatında Karışık Yaratıklar ve Kökenleri Işığında, Doğu Sanatları ile Batı Sanatları Arasındaki Etkileşimler / The Interactions Across Western and Eastern Arts Under The Light of Mixed Creatures in Greek Art and Their Roots*. Amisos, 1 (1), 1-15. (Erişim tarihi: 25.02.2021), <https://dergipark.org.tr/tr/pub/amisos/issue/27022/265429>

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. *Delacroix, E. (1830). Liberty Leading the People [Tuval üzerine yağlı boya]. Louvre Müzesi, Paris, FR.*
- Görsel 2. *Schnetz, J. (1830-1833). Fighting at The Hotel de Ville [Tuval üzerine yağlı boya]. Louvre Müzesi, Paris, FR.*
- Görsel 3. *Merle, H. (1857). The Eagle's Flight [Tuval üzerine yağlı boya]. Louvre Müzesi, Paris, FR.*
- Görsel 4. *Charpentier, E. (2008). Le Maréchal Jourdan [Tuval üzerine yağlı boya]. Capelle, B., Demory J. Maréchaux d'Empire.*

- Görsel 5: Ingres, J.A.D (1808-1827) *Oidipus ve Sfenks [Tuval üzerine yağlı boya]*. Lou-vre Müzesi, Paris, FR.
- Görsel 6: Pisanello, *Arkadan Görünen at*, (1436). Arghavanian, A. (2017). *Karşılaştırmalı At Figürleri. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Sanat Dalı.

“1984” VE “CESUR YENİ DÜNYA” ESERLERİNİN SANAT-MİMARLIK İLİŞKİSİ ÜZERİNDEN OKUNMASI

Doç. Dr. Erkan Aydıntan*
Edanur Fettahoğlu**

Özet: Sanat ve mimarlık disiplinleri sürekli olarak gelişen kapsamları ile birlikte daima birbirlerini etkilemişlerdir. Birçok açıdan ele alınarak yorumlanabilecek olan sanat-mimarlık ilişkisinin, araştırma çerçevesinde edebi eserler üzerinden okunması gündeme getirilmiştir. Bu doğrultuda “1984” ve “Cesur Yeni Dünya” adlı iki distopik eser, taşıdıkları edebi değer ve konuya ilişkin nitelikli veri kaynağı olma özellikleri ile araştırmanın materyali olarak belirlenmiştir. Söz konusu eserlerin araştırma materyali olarak belirlenmesinde geleceğe yönelik öngörüler barındırmaları ve bu öngörülerini “gerçek-sanal”, “doğal-yapay” gibi birtakım zıtlıklar üzerinden aktarmaları da birer etken olmuştur. Eserler içerik analizi yöntemiyle analiz edilerek, zihnimizde imgesini oluşturdukları sanat dalları ile mimarlık disiplininin benzerlikleri ve farklılıkları üzerinden yorumlanmıştır.

Araştırmada temel amaç, sanat-mimarlık ilişkisinin irdelenmesi ve seçilen iki bilim kurgu edebiyatı eserinde bu ilişkinin aranmasıdır. İçerik analizi yöntemi ile her iki eserde, sanatı ve mimarlığı nitelemek amacıyla kullanılan kavramlar üzerinden çıkarımlarda bulunulmuştur. Yapılan analiz sonucunda sanat ve mimarlık disiplinlerinin uyandırdıkları his ve temsil ettikleri kavramlar gibi çeşitli açılardan ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra, mimarlığın bilim kurgu edebiyatında gelecek öngörülerini aktarma, vurgulanmak istenen kavramları ve mesajları okuyucuya iletme gibi rollerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat-Mimarlık İlişkisi, Bilim Kurgu Edebiyatı, Mimari, 1984, Cesur Yeni Dünya.

Geliş Tarihi: 12.08.2021

Kabul Tarihi: 16.02.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, aydintan@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8097-2384.

**Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, edanurfettahoglu@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-1288-3616.

READING THE NOVELS OF “1984” AND “BRAVE NEW WORLD” ON THE RELATIONSHIP OF ART AND ARCHITECTURE

Assoc. Prof. Erkan Aydıntan*
Edanur Fettahoğlu**

Abstract: Art and architecture have always influenced each other, with their ever-evolving scopes. The relationship between art and architecture, which can be interpreted in many ways, has been read through literary works within the scope of the research. In this direction, two dystopian works named “1984” and “Brave New World” were determined as the material of the research with their literary value and their characteristics of being a qualified data source on the subject. The fact that these works contain predictions for the future and that they convey these predictions through contrasts such as “real-virtual” and “natural-artificial” have also been a factor in determining the works in question as research material. The works were analyzed with the method of content analysis and interpreted through the similarities and differences between the branches of art that they created in our minds and the discipline of architecture.

The main purpose of the research is to examine the relationship between art and architecture and to search for this relationship in two selected works of science fiction literature. With the content analysis method, inferences were made on the concepts used to describe art and architecture in both works. As a result of the analysis, it has been determined that the disciplines of art and architecture are related in various aspects such as the feelings they evoke and the concepts they represent. In addition, it has been concluded that architecture has roles in science fiction literature such as conveying future predictions, conveying the concepts and messages to be emphasized to the reader.

Keywords: Art-Architecture Relationship, Science Fiction Literature, Architecture, 1984, Brave New World.

Received Date: 12.08.2021

Accepted Date: 16.02.2022

Article Types: Resarch Article

* Karadeniz Technical University, Interior Architecture Department, Trabzon, aydintan@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8097-2384.

**Karadeniz Technical University, Interior Architecture Department, Trabzon, edanurfettahoglu@hotmail.com,
ORCID: 0000-0003-1288-3616.

1. GİRİŞ

Mimarlık geçmişten günümüze sanat ve bilimin ortak paydasında yer almış, her iki disiplinden de beslenmiştir. Bu disiplinler içinde sanat, bir iletişim aracı olması yönü ile insan ve mekân ilişkisini algısal düzeyde şekillendiren bir dinamik olarak öne çıkmıştır. Modernizm ile birlikte sanat dallarının ayrışması farklı bakış açılarının ortaya çıkmasına sebep olsa da bu kırılma noktası beraberinde yenilikler getirmiş, sanat ve mimarlık dönüşümlü olarak birbirlerini etkilemiştir (Beken, 2007, s. 1; Üner ve Erdoğan, 2020, s. 177). Mimarlık ve sanat dalları arasındaki etkileşim gerek birbirlerinden beslenme gerekse benzeme ve çatışmaları bakımından ele alınmış, çeşitli çalışmalara konu edilmiştir. Diğer bir deyişle süreçte birçok sanat dalı farklı açılardan mimarlık ile ilişkilendirilmiştir. Örneğin; Köse Doğan, (2016) resim ve mimarlık ilişkisini sanat akımları bağlamında değerlendirmiş; Kübizm, Bauhaus ve De Stijl akımlarının resim sanatı ile mimarlık üzerindeki benzer etkileri bağlamında incelemiştir (s. 62). Özertural, (2007) ise mimarlık ve heykel ilişkisinde “mekân, yeni malzemeler ve teknikler, ölçek, form ve izleyiciyle kurulan ilişki” bakımından ortaklıklar tespit etmiştir (s. 111). Bulu, (2018) sanat-mimarlık ilişkisini müzik bağlamında ele almış, “biçim, akustik, organizasyon ve kompozisyon yaratma” açılarından benzerliklerinin bulunduğu sonucuna ulaşmıştır (s. 106-107). Söz konusu çalışmalarda incelenen her bir sanat dalının doğası, tekniği ve özellikleri bakımından mimarlık disiplini ile ortaklıklarının tespit edildiği görülmektedir. Diğer taraftan Erdinç, (2011) mimarlık ve moda ilişkisini irdeleyerek “insan için, onu koruyacak bir barınak sağlamak amacıyla üretilmiş olması” üzerinde durmuştur (s. 1). Ay Birsöz, (2015) de mimarlığın dans ile ilişkisini sorgulayarak “beden” unsuruna odaklanmış ve bu konuda ortaklıklarının olduğunu tespit etmiştir (s. 61). Ertem, (2010) ise yedinci sanat olarak tabir edilen

sinema ile mimarlık ilişkisini araştırmış, “zaman, kurgu, algı, ışık, gölge” gibi ortak noktalarının bulunduğunu, aynı zamanda mimarlığın sinemaya deneysel bir ortam sağladığını belirtmiştir (s. 87). Yapılan çalışmalar sanat ve mimarlık disiplinleri arasında çeşitli yönlerden ortaklıkların bulunduğunu ortaya koymaktadır.

Görüldüğü üzere, mimarlık ve sanat dalları arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalarda farklı açılardan ortaklıklar tespit edilmiştir. Bu çalışmada ise sanat ve mimarlık ilişkisi edebiyat disiplini üzerinden ele alınmıştır. Bu çerçevede, seçilen iki distopik eserde bu ilişki sorgulanmıştır. Edebiyat ve mimarlık ilişkisinin incelendiği çalışmalara bakıldığında söz konusu ilişkinin farklı açılardan ele alınarak incelendiği görülmüştür. Örneğin Spurr, (2012) her iki disiplinin de yaşadığımız dünyayı tanımlamakta olduğunu ifade etmiştir (s. 3). Mimarının somut biçimler kullanarak, edebiyatın ise sembolik ifadelerle dünyayı tasvir ederek toplumu yansıttığını aktarmıştır. Serin Güner ve Gökmen, (2020) ise edebi eserlerde yer alan mimari anlatımların mekanlara ilişkin yazılı belge niteliği taşıdığını ifade etmiştir (s. 1724). Bununla birlikte, mimari anlatımların, edebi eserler ile aktarılmak istenen duygu ve düşünceleri güçlendirdiğini belirtmiştir. Edebiyat ve mimarlık ilişkisinin bilim kurgu edebiyatı doğrultusunda incelendiği çalışmalarda ise kurgu unsurunun ön plana çıktığı görülmüştür. Yalım, (2002) bilim kurgu edebiyatında kurgulanan ütopyalar ile mimarlık ilişkisini incelediği çalışmada bilim kurgu yazarları ile ütopyacı mimarlar arasındaki ilişkiye dikkat çekmiş, her ikisinin de toplum ve yaşanan çevreyi birlikte ele alıyor olduğunu ifade etmiştir (s. 112). Somer, (2006) mimarlığın bilim kurgu edebiyatında kurgulanan geleceğe katkı sağladığı gibi, edebiyatın da metinlerinin içerdikleri önermeler ile mimari tasarım sürecine katkı sağlayabileceğini belirtmiştir (s. 132). Hem kurgulanan mekanlar hem de mimariye yüklenen

anlamlar ile bilim kurgu eserlerinin birer esin kaynağı olabileceği sonucuna ulaşmıştır. Bu doğrultuda eserlerde kurgulanan mimarinin hikâyeye arka plan oluşturarak anlatıyı güçlendirdiğini belirtmiştir. Yapılan okumalar sonucunda sanat ve mimarlık ilişkisinin bilim kurgu edebiyatına ait distopik eserler üzerinden karşılaştırmalı olarak incelendiği bir araştırmaya ise rastlanmamıştır.

Bu doğrultuda yapılan araştırmada; “Sanat ve mimarlık ilişkisi edebiyat bağlamında irdelendiğinde iki uğraşı arasında ne gibi ortaklık ve farklılıklar vardır?” ve “Bilim kurgu edebiyatında kurgulanan anlatı içinde mimarlık disiplini ne gibi roller üstlenmektedir?”, sorularına yanıt aranmıştır. Bu sorular aynı zamanda araştırmanın varsayımlarına da temel oluşturmuş ve varsayımlar ifade edilmiştir:

- Mimarlık ve sanat uğraşları çeşitli boyutlarda (yaratı, uygulama, içerik, anlam vb.) benzerlik ve farklılıklar gösterir.
- Mimarlık disiplini, bilim kurgu edebiyatında çeşitli roller (arka plan yaratma, zaman algısı yaratma vb.) üstlenebilir.

Bu doğrultuda araştırmanın temelinde yer alan “sanat-mimarlık ilişkisi” konusu içerisinde sanat disiplini inceleme alanı olarak bilim kurgu edebiyatı ile sınırlandırılmıştır. Bilim kurgu edebiyatında mimarlığın anlatılmak istenen geleceği temsil etme amacıyla kullanıldığı bilinmektedir (Abohela, Al-Gohary and Dewidar, 2007, s. 14). Bu durum bilim kurgu edebiyatı eserlerinin tercih edilmesinde yönlendirici olmuştur. Yapılan ön okumalar sonucunda George Orwell’e ait “1984” ve Aldoux Huxley’e ait “Cesur Yeni Dünya” adlı eserler araştırmanın temel materyali olarak belirlenmiştir. Araştırmada çıkarımlar, söz konusu iki distopik eser kapsamında yapılmıştır. Distopik bilim kurgu türünde yazılmış olan her iki eser de zıt toplumları konu edinmiştir. Eserlerde toplumun

izlerini taşıyan sanat ve mimarlık disiplinlerine sıklıkla yer verilmiştir. Bu doğrultuda belirlenen iki distopik eserde, sanat ve mimarlık ilişkisini örnekleyen kavramlar üzerinden çıkarımlarda bulunulmuştur.

Eserlerde gelecekte beklenen toplumsal ayrılıkların sanat ve mimarlık alanında nasıl ele alındığı irdelenmiş, içeriklerinde bahsedilen her bir sanat dalı ile mimarlık arasındaki benzerlik ve farklılıklar araştırılmıştır. Amaç; seçilen eserlerde sanat-mimarlık ilişkisinin hangi boyutlarda ortaklıklara sahip olduğunun araştırılması, mimarlığın edebi anlatım içerisinde sahip olduğu rollerin bu iki eser özelinde örneklenerek irdelenmesidir. Her iki eserde yer alan zıt yaşam biçimleri araştırma konusunun karşılaştırmalar üzerinden yürütülmesine imkân tanımıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlar, sanat-mimarlık ilişkisini ortaya koyan literatüre katkı sağlamasının yanı sıra, mimarlığın bilim kurgu edebiyatında ne gibi roller üstlenebileceğini örnekler üzerinden tartışmaya açması açısından da önemlidir.

2. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

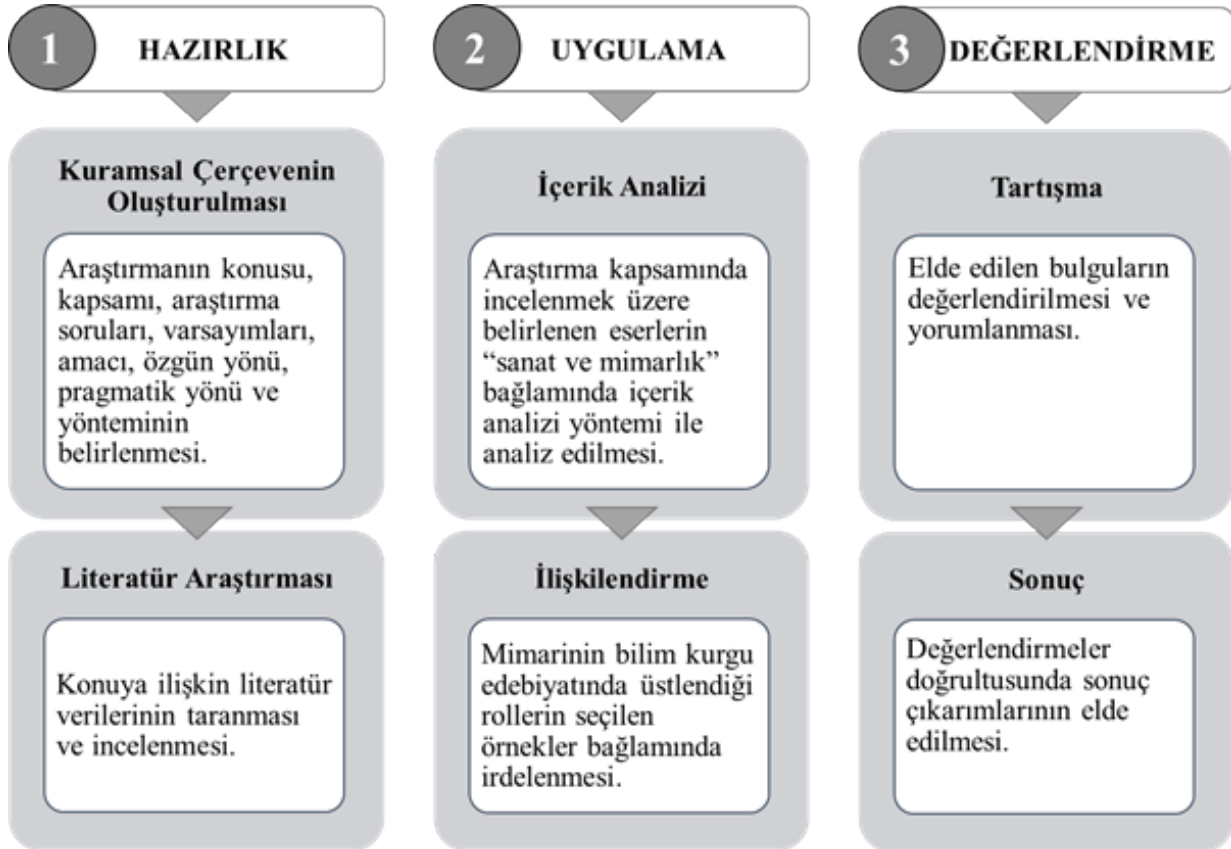
Temel olarak sanat ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmada literatüre katkı sağlamak amaçlanmıştır; söz konusu ilişki farklı açılardan ele alınarak sınırlanmıştır. Bu doğrultuda yapılan araştırmanın temel araştırmalar grubunda yer aldığını söylemek mümkündür (Ertuğrul, 2003, s. 62-63). Araştırmada materyal olarak iki adet kült distopik eser; “1984” ve “Cesur Yeni Dünya” üzerinden tespitler yapılarak 3 aşamalı bir araştırma deseni kurgulanmıştır (bkz. Tablo 1). Eserlerin tüm zamanların en ünlü distopik eserleri arasında görülüyor olması (Keisman, 2016, s. 19; Kara, 2019, s. 1) ile birlikte; her bir eserin iki ayrı yaşam biçimini konu edinmiş olması, böylece kendi içlerinde ve birbirleri ile karşılaştırılabilir olmaları birer seçim kriteri olmuştur.

Seçilen eserler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Bu yöntem, verilerin kodlanması yoluyla anlamlı kavramlara ve ilişkilere ulaşmaya imkân veren bir nitel araştırma yöntemidir (Karataş, 2015, s. 74). Yapılan analizde öncelikle iki eser ayrı ayrı ele alınarak; metinlerde sanat ve mimarlık terminolojisinde yer alan kelimeler ve cümleler tespit edilmiştir. Ardından, bu yolla elde edilen veriler kodlanmış, diğer bir deyişle metinde geçen olguları temsil eden ortak kelimeler bulunmuş ve listelenmiştir. Ardından, anlatının birbirinden farklı yaşam biçimleri doğrultusunda kurgulanmış olmasından yola çıkılarak, kodlanan kelime ve cümleler üzerinden temalar elde edilmiştir. Eserlerde vurgulanan zıt kavramlar, “gerçek-sanal”, “doğal-yapay” gibi

ortaklaştıkları temalar altında toplanmıştır. Elde edilen temalar doğrultusunda eserlerde sanat ve mimarlık arasında kurulan ilişkinin hangi kavramlar üzerinden aktarıldığı tespit edilmiştir ve yorumlanmıştır.

Ulaşılan kavramlar her bir sanat dalı ile mimari anlayışın karşılaştırılması doğrultusunda incelenmiştir. Ardından bilim kurgu edebiyatında mimarlığın rolünü tespit etmek amacıyla her iki eser ayrı ayrı ele alınarak irdelenmiştir. Son olarak eserlerde yer alan gelecek öngörülerini ile günümüz mimarlığı ve sanatının ortaklık ve farklılıkları üzerinden çıkarımlarda bulunulmuş, sonuçlar yorumlanarak tartışmaya açılmıştır.

Tablo 1. Araştırma Deseni.



3. BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER

3.1. Sanat ve Mimarlık İlişikisine Yönelik Bulgular

Araştırma materyali olarak belirlenen “1984” ve “Cesur Yeni Dünya” eserleri, anlatılar içerisinde bahsi geçen sanat ve mimarlık yaklaşımları doğrultusunda analiz edilmiştir. Sanat ve mimarlığa ilişkin kavram ve ifadeler tespit edilerek ortaklık ve farklılıklar bağlamında değerlendirilmiştir. Hikâye anlatımlarının odak noktasında yer alan iki farklı toplum ve zıtlıklar üzerinden çıkarımlarda bulunulmuştur. Her iki eser ayrı ayrı değerlendirilerek elde edilen bulgular listelenmiştir.

3.1.1. 1984

George Orwell tarafından 1949 yılında yazılan eser, kurgusal bir yaşayış biçimine odaklanmaktadır. Totaliter bir kurgusal devlet olan Okyanusya’da hemen her şey yönetimin kontrolü altındadır, kullanılan dil dahi icat edilmiştir (Orwell, 2015). İnsanların ne konuşacağı belirlenir ve denetlenir (Hossain, 2017, s. 25). Gerçeklik algısından tarih bilgisine kadar hemen her şey yönetimin kontrolü altındadır; bireylerin özgürlüğü kısıtlanmaktadır (Akkoyun, 2015, s. 30). İkinci Dünya Savaşı sonrası yazılan eserde toplumun içinde bulunduğu ortamın etkili olduğunu söylemek mümkündür. Savaş sonrası bir dönemi konu

alan eserde yönetim her şeye karar veren, yurttaşların her hareketini kontrol eden ve yönlendiren başat bir konumda yer almaktadır. Savaş teması kurgunun tamamını etkilemiş; insanlar savaş dönemi içerisinde olduklarından, yoksulluk kavramı her alanda hissedilir olmuştur. Katı kurallarla yönetilen Okyanusya’da iki ayrı yaşam biçimi görülmektedir. Biri bireyselliğin reddedildiği bir bölgede topluca yaşamak üzerine kurgulanan yurttaşların yaşamı iken diğeri, söz konusu sistemi kabul etmeyen proleterlerin¹ yaşamıdır. Bu ayrılık birçok şeyi etkilemiş; aradaki büyük farklılıklar sanattan mimarlığa hemen her alanda etkisini göstermiştir (Orwell, 2015). Kitap için hazırlanmış kapak çalışmalarında yer alan yönetici “Büyük Abi” figürünün işlenişi, işçi sınıfına yapılan vurgu ve işçi tulumları da kitabın özü hakkında fikir vermekte, okuyucuyu içeriğe hazırlamaktadır (bkz. Görsel 1).

Yurttaşların “Zafer” konutları’nda yaşamakta olduğu ana bölgede evler yıkık dökük ve bakımsızdır. Ancak çocuklar için hazırlanmış tarih kitabında eski mekanlardan bahsedilirken çok daha kötü ve zor koşullarda yaşandığı belirtilir. Bu açıklama gerçeği yansıtmayan suni bir açıklamadır. Okunan gazetelerden izlenen yayınlara her şeye yönetimin ilgili birimleri karar vermektedir. Tarih istendiği şekilde yeniden yazılmakta; sorgulamaya imkân verilmemektedir. Bu görevleri üstlenen



Görsel 1. 1984 Romanı İçin Hazırlanmış Kapak Çalışmaları.

¹Eserde “proleter” ifadesi alt sosyal sınıfı temsil etmek amacıyla kullanılmıştır. Araştırmada da eserde yer alan orijinal hali ile kullanılmıştır.

bakanlıklardan bahsedilirken ise “birbirinin aynı”, “devasa” mekanlar oldukları vurgulanır. Adeta yönetimi temsil edencesine bembeyaz, kocaman ve ürpertici piramit yapılarıdır. Duvarlarında ise kurgulanan dönemi ve yaratılan tezatlığı özetleyen bir propaganda yazar (Orwell, 2015, s. 28): “Savaş barıştır, özgürlük köleliktir, cahillik güçtür.”

Müzik ve mimarlık; Duyguların dile getirilmesinin hoş görülmediği, neredeyse yasaklandığı toplumda kendi kendine şarkı söylemek dahi tehlikelidir ve yadırganmaktadır. Yalnızca her ev, kamu kurumu ve hatta tuvaletlerde bile yer alan tele-ekranlardan dinlenebilen; propaganda aracı olan şarkılara izin vardır: “Okyanusya sana canımız feda”. Şarkıların sözleri güfteyazar² adlı bir aygıtta el değmeden yazılmaktadır. Proleterlerde ise böyle bir ayırım söz konusu değildir, onlar hissetme özgürlüğüne sahiptir ancak yine de yönetim dinlenecek müziklere müdahale etme arzusu içerisinde. Mekanlarda da tıpkı müzikler gibi bir anlayış hakimdir. Kullanıcıların özel mekânlarında istenen değişikliği yapması veya diğer bireylerden farklı bir bölgede yaşama özgürlüğü yoktur. Tele-ekran, müziği yönettiği gibi konutların kullanılış biçimini ve kamusal alanları da yönetmekte ve denetlemektedir. Örneğin, işçiler kantinde yemek yerlerken bir yandan tele-ekrandan aktarılan gerçek dışı haberleri dinlemek zorundadırlar. Müzik ve mekân, sürekli bir denetleme ve yönlendirme aracı olarak kullanılmaktadır.

Edebiyat ve mimarlık; Tüm edebi eserler denetçiler tarafından denetlenmekte, uygun görülenler çarpıtılarak yayınlanmaktadır. Uygun görülmeyenler ise “Düş Polisi” tarafından yakılmakta, yok edilmektedir. Söyleyaz³ aleti metinleri yazmaktadır. Denetçilerin “odacık” diye tabir edilen evlerinde basınçlı borular bulunmakta metinler buradan gönderilip geri

alınmaktadır. Odacıkta üç boru ağzı vardır; mesajlar, gazete ve çöpe atılacaklar için ayrı ağızlar bulunmaktadır. Borular evlerin belirleyici öğeleri olmuş ve dolayısıyla mekân kavramı ile bütünleşmiştir. Evler birer makine, metinler ise makinede üretilen birer ürün gibidir. Her şey kontrollüdür, kişisel herhangi bir unsura yer yoktur.

Moda ve mimarlık; Moda kavramının yalnızca giyim ile ilgili olmayıp birçok alanı etkilediğini, topluma ve kültürel referanslara bağlı bir fenomen olduğunu söylemek mümkündür (Ertürk, 2011, s.6-7). Bu doğrultuda toplumda ön plana çıkan moda eğilimlerinin kıyafet tercihlerine yansıma biçiminin mimari ile ortaklıklarının bulunması doğal bir durumdur. Eserde kurgulanan düzen, yurttaşlar ve proleterler için her şeyin kısıtlı olduğu bir yaşamı gerektirmektedir. Bireyselliğin yasak olması her şeyin tek tipleşmesi sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Bu durum moda alanında da oldukça etkilidir. Günün büyük bir bölümünü çalışarak geçiren yurttaşlar mavi iş tulumlarını giymektedirler. Proleterler için böyle bir durum söz konusu değildir ve bu nedenle proleter bölgesine giren bir yurttaş kolaylıkla fark edilmektedir. “Gerçek kadın elbisesi” olarak tanımlanan günlük kıyafetler ve makyaj ise ancak gizlenerek kullanılabilir. Bununla birlikte yurttaşların ayakkabıları su almakta, çorap ve iç çamaşırları eskimektedir. Benzer bir yoksulluk proleterler için de geçerlidir. Buna karşın, onların ne giyeceğine karar verme şansı bulunmaktadır. Mekanlarda da aynı durum söz konusudur. Yurttaşlar tek tip mekanlarda yaşamaktadırlar, mekanları da kıyafetleri gibi tek tiptir ve dolayısıyla birbirine benzemektedir; kişiselleştirmeden oldukça uzaktır. Proleterler ise gerek kıyafet tercihlerinde gerekse mekanlarında kişiselleştirme yapabilmektedirler. Esere konu

²Şarkı sözü yazmak için kullanılan bir aygıttır. Eserde yer alan orijinal hali ile aktarılmıştır.

³Metin yazmak için kullanılan bir aygıttır. Eserde yer alan orijinal hali ile aktarılmıştır.

edilen her iki bölgede farklılıkların yanı sıra benzerlikler de bulunmaktadır. Örneğin, modada ortaklaşan sınırlılık ve yoksunluk kavramları mimarlıkta da vurgulanmaktadır. Kıyafetler eski ve yırtık; evler yıkık dökük, bakımsız olarak tasvir edilmektedir.

Mutfak sanatı ve mimarlık; Günümüzde “keyif” kavramı ile özdeşleşmiş olan kahve yurttaşlar için standart bir içecektir ve seçeneksizdir. Sütsüz ve tatsız olan bu içecek “Zafer Kahvesi” olarak tanımlanmaktadır. Gerçek kahve içmek istendiğinde ise bunun gizlenerek temkinli bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Gerçek kahve, çay, şeker ve ekmek çok zor bulunmakta; yasaklı ürün olarak görülmektedir. Proleterlerde ise böyle bir durum söz konusu olmamakla birlikte bira gibi içecekler de kullanılabilir. Yurttaşlar için bir ayıp olarak kabul edilen “keyif” ve “kişisellik” kavramları proleterler için normaldir. Özgür yaşamaktadırlar ve bu nedenle “insan gibi yaşadıkları” ifade edilmektedir. Mekanlardaki gelişigüzel bile bir özgürlük ifadesi olarak kabul edilmektedir. Yurttaşların saatleri birçok şey gibi tele-ekranda yer almaktadır. Bir gramfonun veya bir resmin kullanımı ne kadar yanlışsa “keyif” ile özdeşleştirilen yemekler de bir o kadar yanlıştır. Ne mimariden ne yaşamdan ne de mutfak sanatlarından keyif alınmamalıdır.

Resim ve mimarlık; Duygular ve dolayısıyla duyguların ifade biçimleri yasaklı olduğu için resimden çok sık bahsedildiği görülmemekle birlikte proleter mahallesinde yer alan bir antikacının duvarındaki resimden söz edilmektedir. Burada resim sanatının hem geçmişte kaldığı hem de yalnızca proleterler için var olduğu görülmektedir. “Antikacı” mekânı karmakarışık, üst katında bir yaşama mekânı olan, içerisinde çok fazla ürünün bulunmaması

ile birlikte yine de yurttaş mahallelerinde görülemeyecek özellikte bir mekandır. Bu mekanla özdeşleşmiş olan “eski” ve “özel” kavramları mekânın üstlendiği rolü de ifade etmektedir. Mekân eskidir, tıpkı resimler gibi değerini kaybetmektedir. Burada resim sanatı ile mimarlık arasında kurulan ilişki hem nitel hem de nicel özellikler bağlamında ele alınmıştır.

Eserde sanat ve mimarlığın benzer bir üslupla ele alındığı görülmüş, özellikle zıt yaşam biçimlerinin ifadesinde birer temsil aracı olarak kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 2).

Tablo 2. Sanat ve Mimarlık Bağlamında Tespit Edilen Zıt Kavramlar.

1984	
Proleterler	Yurttaşlar
Doğal	Yapay
Keyfi	Zorunlu
Rahatlık	Temkinlilik
Özgürlük	Sınırlılık
Bireysellik	Tek tipleşme
El yapımı	Makine üretimi

Yapılan analiz sonucunda, seçilen eserler özelinde sanatı ve mimarlığı betimlemek amacıyla vurgulanan kavramların ortaklık gösterdiği tespit edilmiştir. Örneğin, müzik için yapay kaynakların kullanıldığı, müziğin bir aygıt tarafından üretildiği bölgede mimari tasarımda kullanılan malzemelerin de yapaylığı vurgulanmaktadır. Burada aynı zamanda ortaya konan sanat ve mimarlığın insan üretimi/el yapımı veya makine üretimi olması da iki farklı bölge arasındaki zıtlığın anlatılması için kullanılan unsurlar arasında yer almıştır. Eserde sıkı kurallar ile yönetilen bu bölgede gerek sanatta

gerekse mimarlıkta zorunluluklar ve kurallar hakimdir; sanat eserleri yönetim tarafından belirlenen kurallar doğrultusunda üretilir ve mimari de benzer şekilde zorunlulukların hakimiyetindedir. Buna karşın, yönetimden ayrı yaşamayı tercih eden proleterlerin yaşadığı bölgede tercih hakkının bulunduğu, özgürlüğün söz konusu olabildiği sanat ve mimarlık alanında da vurgulanmıştır. Bu durum aynı zamanda ön plana çıkan bir başka kavram olan tek tiplleşme ile de ilişkilendirilebilmektedir. Tercih hakkının bulunmayışı mekanlarda tek tiplleşmenin ortaya çıkması ve bireyselliğin olmaması ile sonuçlanmıştır. Sanat üretiminde de bireysellik söz konusu değildir hatta sanatsal üretim makineler aracılığıyla yapılmaktadır. Bu doğrultuda, eserde vurgulanan kavramların aktarımında sanat ve mimarlık disiplinlerinin etkili olduğu tespit edilmiştir.

3.1.2. Cesur Yeni Dünya

Aldous Huxley tarafından 1932 yılında yazılan kült bilim kurgu eseri, çarpıcı anlatımı ile yazıldığı günden itibaren ilgi çeken ve tartışılan bir eser olmuştur (Kara, 2019, s. 18). Kusursuz bir yaşam kurgusunda meydana gelen olayların ve

çöküşlerin anlatıldığı eser için kullanılan “Kendi distopyasını yaratan bir ütopya” ifadesi adeta tek cümlelik bir özet niteliği taşımaktadır. Zıt yaşam biçimleri üzerine kurgulanmış olması ve distopik anlatımı ile 1984 eserine benzer yanlarının bulunmasına karşın, daha yumuşak bir anlatım tercih edilmiştir. 1984 eserinde, yazıldığı dönemin etkisi ile baskıcı yönetim anlayışıyla sağlanmaya çalışılan toplumsal refah, Cesur Yeni Dünya eserinde “yapay mutluluk” ve “kusursuzluk” algısı yaratılarak sağlanmıştır. Eserde kurgulanan Yeni Dünya’da insanlar doğmaz, kuluçka merkezinde üretilir. Alfa, beta, gama, delta ve epsilonlar olarak sınıflandırılırlar ve her bir sınıf farklı özellikler taşır. “Teknoloji” ve “ilerleme” tek gerçek, “duygu” ise uzak durulması gereken bir kavramdır. Mahremiyet ve bireysellikten uzak olan bu dünyadan farklı olarak özgür kalmaya çalışan Ayrık bölge⁴ yerlileri ise birçok konuda farklılıklara sahiptir. İnsanlar eski dünyada olduğu gibi doğar ve ilkel bir yaşam sürerler (Huxley, 2017). Kitap için hazırlanmış olarak kapak tasarımları incelendiğinde, insanları sakinleştirmek ve duygu hissetmelerini engellemek için kullanılan haplar ile kurgulanmış-tasarlanmış yeni dünya düzeni



Görsel 2. Cesur Yeni Dünya Romanı İçin Hazırlanmış Kapak Çalışmaları.

⁴İlkel bir yaşam süren topluluğun yaşadığı bölgedir. Eserde yer alan orijinal hali ile aktarılmıştır.

vurgusunun ön planda olduğu görülmektedir (bkz. Görsel 2) Araştırmada bu iki toplum arasındaki farklılıklar doğrultusunda sanat ve mimarlık ilişkisi bağlamında gelecek kurgusu irdelenmiştir.

Eserde kurgulanan “Yeni Dünya” kusursuz, daima mutlu olunan, teknolojinin mutlak hakimiyetinin geçerli olduğu bir dünya düzenini temsil etmektedir. Bu dünyadan bağımsız ve özgür halk, yani Ayrık bölge yerlileri ise eski, bilindik yaşamlarını sürdürmeye devam etmektedirler. Bu iki ayrı dünya birbirinden çok farklı ifadelerle tasvir edilirken hem sanat hem de mimarlık bu farkın en açık okunabildiği alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Özgür halkın yaşadığı mekanlar tasvir edilirken; “karanlık”, “ahşap” gibi kelimeler kullanılmaktadır. Burada hem halkın içerisinde bulunduğu yoksulluk hem de doğal yaşama gönderme yapılmaktadır. Evler “küçük”; yaşanan bölge ise “köy”, yani kırsaldır. Yeni Dünya tasvirinde ise, “dağlar kadar yüksek” ifadesi kullanılır. Binalar büyük ve çok katlı, genellikle “parlak” ve “açık renkli”dir. Ayrık bölgede mekanlar ilkel, teknoloji kullanımı oldukça sınırlıdır, kitapta neredeyse hiç bahsedilmez, bunun yerine buralarda dokuma yapıldığından, yiyecek hazırlandığından bahsedilir. Yeni Dünya’da ise teknoloji yaşamın odak noktasıdır. “Duvarda bir noktaya basınca çıkan “ışık ve resimler” gibi ifadelerle sıklıkla teknolojinin mekân içerisindeki hakimiyeti vurgulanmaktadır (Huxley, 2017).

Müzik ve mimarlık; Kitabın ana karakteri ve bir Ayrık bölge yerlisi olan John sanata ilgi duymakta, kitap okumayı, müzik dinlemeyi sevmektedir. Sanata doğal duygular ile yaklaşmaktadır, eserler de aynı paralelliktedir. Mimarlıkta ve çevredeki doğallık ve doğaçlama tıpkı John’un dinlediği müzikler gibidir, yapaylık ve dinleyeni şartlama yerine duygulandırma amacı gütmektedir. Yeni Dünya’da ise duygular da kontrol edilmektedir. Doğal duygular, insanlar arasında doğal

iletişimler vb. istenmemektedir. Müzik ile faydacılık amaçlanmakta, yapay ve insanları şartlamaya yönelik bir anlayış benimsenmektedir. “Sentetik müzik”, “hiper-keman”, “yapay-obua” gibi tabirler yer almaktadır. Eğlence mekanları da parlak ve hareketli ışıkları ile içeride dinlenen dijital müziği yansıtır niteliktedir.

Edebiyat ve mimarlık; Ayrık bölgede okuma-yazma bilen kişiler azınlıkta olsa dahi John okumayı küçük yaşta öğrenmiştir ve edebiyatı sevmektedir. John’un William Shakespeare gibi ünlü yazarlara ait kitapları okuduğundan bahsedilir. Okudukları John’un karakter gelişimini de etkilemektedir. Yasak Bölgede kişisel duyguların yansıdığı edebi eserlerin okunması yasak değildir, bireyler bu noktada tercih hakkına sahiptir. Mimaride de benzer şekilde kişisel ve özgünlük bulunmaktadır; kullanıcılar tercihleri doğrultusunda mekanları kurgulayabilme özgürlüğüne sahiptir. Yeni Dünya’da ise aksi bir durum söz konusudur. Örneğin, eserin Yeni Dünya’da geçen bir bölümünde “Okul Kütüphanesi’ni geçerek Biyokimya Laboratuvarları’na doğru yürürlerken Vahşi, ‘Shakespeare okuyorlar mı?’ diye sordu. Utançtan kızaran baş müdire ‘Tabii ki hayır,’ dedi (Huxley, 2017, s. 169)” şeklinde bir diyalog bulunur. Bu diyalog, Yeni Dünya’da gerçek ve doğal duygular ile onların eseri olan her şeyin ayıp ve yanlış kabul edilmesinin edebiyata yansımaları örneklemektedir. Eserde bahsi geçen Yeni Dünya mimarisinde faydacılık; doğallıktan, mahremiyetten ve kişisellikten uzak yaklaşım ile edebiyatta duyguların hâkim olduğu eserlerin hoş görülmemesi arasında benzerlik olduğu anlaşılmaktadır.

Moda ve mimarlık; Ayrık bölge’nin tasvirinde sıradan kıyafetlerden, kadınların sırtlarına aldıkları kendi dokumaları olan battaniyelerden bahsedilmektedir. Kıyafet seçimindeki özgürlük ve eldeki imkanların değerlendirilmesi unsurları mimari öğeler ile örtüşmektedir. Örneğin,

teknoloji kullanımı oldukça kısıtlı olduğundan el işçiliği ön plana çıkmaktadır; mimari de moda gibi ilkindir. Yeni Dünyada giyilen kıyafetlere dair “yeşil terlikler”, “fermuarlı kıyafetler”, “parlak renkler” ve “pembe pijamalar”dan bahsedilir. Kıyafetler açık renkli ve pratik bir kullanıma göre tasarlanmıştır. Mimarlık da benzer şekilde, düzenli kurgulanmış ve açık renklerin hâkim olduğu parlak yapılarla kurgulanmıştır. Adeta yeni dünya bir fabrika, her yapı fabrikanın birer bölümü ve her insan da o fabrikanın çalışanları imiş izlenimi verilmektedir.

Mutfak sanatı ve mimarlık; Ayrık bölgede yiyecekler çok çeşitli ve kolay bulunamıyor olmakla birlikte doğaldır, yenilenden keyif alma isteği ön plandadır. Yiyecekler de tıpkı mimari yapılar gibi doğal ve kısıtlı imkanlarla üretilmiştir ve üreticinin yorumu doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Yeni Dünyada her şey gibi yiyecek de belli kurallar doğrultusunda, planlı bir üretimle gerçekleştirilmektedir. Kitapta, “A vitaminli pasta”, “bir bardak yapay şampanya” gibi ifadeler görmek mümkündür. Mimarlık ve gastronomideki faydacılık, geometrik şekiller ve planlı üretim birbirine fazlasıyla benzemektedir.

Eserde, “1984” eserine benzer şekilde sanat ve mimarlığın ortak bir yaklaşımla ele alındığı görülmüş, zıt kavramlar ve zıt yaşam biçimlerinin ifadesinde birer temsil aracı olarak kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 3).

Anlatımda vurgulanan kavramlar sanat ve mimarlık üzerinde etkili olmuştur. Örneğin, eserde iki yaşam biçimi arasındaki en temel farklılık Ayrık bölgede doğal ve gerçek bir yaşam biçimi hâkim iken, Yeni Dünyada kurgulanmış, yapay bir düzenin hâkim olmasıdır. Yeni Dünyada bu durumun sanat alanına yansımaları, hemen her sanatın toplumda yaratılmak istenen yapay mutluluk hissini uyandırmaya yönelik kurgulanması olmuştur. Mimarlık alanında da benzer şekilde kusursuz ve yapay bir yaklaşım söz konusudur. Özgürlük kavramı da

Tablo 3. Sanat ve Mimarlık Bağlamında Tespit Edilen Zıt Kavramlar.

Cesur Yeni Dünya	
Ayrık bölge	Yeni Dünya
Mahremiyet	Şeffaflık
Uyumsuzluk	Uyum
Düzensizlik	Düzen
Keyfiyet	Faydacılık
İlkel yaşam	Teknoloji odaklı yaşam
Özgürlük	Sınırlılık
Doğal	Yapay
Küçük	Büyük
Gerçek	Sanal
Karanlık	Aydınlık
Duygulanma	Şartlanma

sıklıkla vurgulanan ve duygulanma/şartlanma zıtlığı ile birlikte işlenerek iki bölge arasında belirgin farklılıklara yol açan bir kavram olarak okuyucuya sunulmaktadır. Bu kavram Ayrık bölgede bireylerin sanat ve mimarlık dahil olmak üzere birçok alanda seçim haklarının bulunması, Yeni Dünyada ise bireylerin şartlandırılarak sınırlandırılması ile aktarılmıştır. Sanat ve mimarlık alanında ön plana çıkan bir başka durum ise, yaşamın ilkel veya teknoloji odaklı sürdürülmesidir. Ayrık bölgede, mimaride kullanılan malzemeler dahil olmak üzere Yeni Dünyaya kıyasla çok daha ilkel bir yaşam söz konusudur. Yeni Dünyada ise teknoloji ön plandadır, sanat eserleri dahi teknolojik olarak üretilmekte; “sentetik” ve “yapay” olarak adlandırılmaktadır. Mimarlık da benzer şekilde yapay malzemelerin ve teknolojik çözümlerin hakimiyetindedir. Ayrık bölgede teknolojik imkanların kısıtlılığı sonucu mekanlar loş veya

karanlık iken, Yeni Dünyada daha aydınlıktır. Anlatıda kavramlar birbirini desteklemekte, sanat ve mimarlık ise söz konusu kavramların aktarılmasında bir araç olarak kullanılmaktadır.

Her iki eserden elde edilen veriler değerlendirildiğinde; anlatılmak istenen konu ve mesajların, çeşitli kavramlar ve temalar kullanılarak sanat ve mimarlık aracılığıyla da okuyucuya aktarıldığı görülmüştür. Eserlerin bilimkurgu türünün birer örneği olması ve metinlerin zıtlıklar üzerine kurgulanmış olması sanat ve mimarlığı niteleyen kavramları da etkilemiştir. Bu doğrultuda yapılan irdelemede, sanata ve mimarlığa yüklenen anlamlar arasında ise benzerliklerin bulunduğu tespit edilmiştir. Yapılan tespitlerde söz konusu iki disiplinin duygu uyandırma ve mesaj verme niteliklerinin önemli birer etken olduğu görülmüştür. Örneğin; “1984” eserinde sanatın makineler yoluyla üretilen bir ürün gibi görülmesi ve “Cesur Yeni Dünya” eserinde gelişmiş toplumun sanattan soyutlanmaya çalışılması dikkat çekmektedir. Benzer şekilde mimarlık da bireylerin izlendiği veya yönlendirildiği, estetiğin geri planda bırakıldığı bir disiplin olarak sunulmaktadır. Ayrıca eserlerde vurgulanmak istenen zıtlıklarda ve hemen her kavramda sanatın ve mimarlığın ortak özelliklerini temsil etmek üzere kullanıldığı görülmektedir. Bu noktadan hareketle elde edilen bulguların, çalışmanın “Mimarlık ve sanat uğraşmaları çeşitli boyutlarda benzerlik ve farklılıklar gösterir” olarak ifade edilen varsayımını desteklediğini söylemek mümkündür. Bununla birlikte, iki disiplin arasında açık ve büyük ölçüde bir farklılığa ise rastlanmamıştır.

3.2. Mimarinin Bilim Kurgu Edebiyatındaki Rolü

Araştırma kapsamında ele alınan her iki eserde

de mimarinin bilim kurgu edebiyatındaki rolüne ilişkin çıkarımlarda bulunmak mümkündür.

“1984” ve “Cesur Yeni Dünya” eserleri benzer bir yaklaşımla zıt yaşam biçimlerini odağına almış, bu zıtlığın aktarımında mimari önemli roller üstlenmiştir. Buna karşın, kurgulanan yaşam biçimlerinin ayrışan yönleri mimarinin de farklı roller üstlenmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır.

“1984” eseri her ne kadar biri diğerine oranla daha sistematik bir düzene sahip olan iki ayrı toplumu anlatıyor olsa da aslında her iki toplumun da refah düzeyi düşüktür. Buradaki zıtlık, yönetime bağlı olan Okyanusya toplumu ile proleter toplumun yani alt sosyal sınıfın arasındaki farklılıkları ifade etmektedir. Temel farklılık ise “özgürlük” kavramı ekseninde ortaya çıkmaktadır. “Zafer Konutlarında” yaşayan Okyanusya yurttaşları tele-ekranlar ile sürekli olarak izlenebilmekte, konut mekânı mahremiyet kavramından uzak bir rol üstlenmektedir. Mimarlık, toplumsal anlatıların ve bu doğrultuda verilen mesajın okuyucuya aktarılması için kullanılan araçlar arasında yer almaktadır. Örneğin; Zafer Konutları, sürekli sorun yaşanan, yıkık dökük konutlar olarak ifade edilmesine karşın ana karakter tarafından proleter mahallesinden daha iyi durumda olarak kabul edilir. Bununla birlikte, proleter konutlarında tele-ekranlar bulunmamakta, bu farklılık ve özgürlük arayışı eserin ana karakterinin orada bulunma isteği duymasına sebep olmaktadır. Bu noktada mimarlık, anlatılmak istenen hikâye ve okuyucuda uyandırılmak istenen duygunun aktarımında anlamlı bir rol üstlenmiştir.

“Cesur Yeni Dünya” eseri ise “1984” eserinden farklı olarak odağına aldığı zıtlık kavramını gelişmiş bir Yeni Dünya toplumu ile ilkel bir toplum üzerinden aktarmıştır. Yeni dünyanın gelişmiş toplumu son teknolojinin kullanıldığı, yüksek olanaklara sahip yapılar ile temsil edilmektedir. İlkel toplumda ise çok daha farklı bir yaşam ve mimari anlatılmaktadır.

“Ayrık bölge” olarak tanımlanan ilkel toplumda mimari yapıtlar da ilkel ve kısıtlı olanaklar ile üretilmiştir. Burada mimarlık, iki ayrı toplumun yaşam biçimini, yaşam alanları ile temsil etme rolünü üstlenmiştir. Mimarlık yalnızca zıtlıkların değil, toplumu tasvir etmek için kullanılan çeşitli kavramların aktarılmasında da bir araç olarak kullanılmıştır.

Her iki eserde de mimarlık ana fikrin aktarımında, vurgulanmak istenen kavramların ifadesinde bir araç olarak kullanılmıştır. “1984” eseri benzer sorunların ortaya çıkabildiği baskı altındaki iki ayrı toplumu; “Cesur Yeni Dünya” eseri ise daha keskin hatlarla ayrılmış, “gelişmiş” ve “ilkel” olarak tanımlanan iki ayrı toplumu temel almaktadır. Her iki eserde de sıklıkla vurgulanan noktalar ise gelişmiş teknolojik imkanlar ve farklılaşan yaşam biçimleri olmuştur. Sanat ve mimarlık disiplinleri de her iki ortaklıktan doğrudan etkilenmiş ve bu etki eserlerin anlatı araçları arasında yer almıştır. Teknolojinin bir araç olarak kullanılması ile çeşitli sanat dallarını etkilediği bilinmektedir (Colson, 2007, s. 8). Bu durum, distopik kurgunun bir sonucu olarak teknolojiye görece negatif bir yaklaşımın bulunduğu eserlerde de etkili olmuştur. Teknolojinin olumlu-olumsuz etkilerine ilişkin beklentiler sanat ve mimarlık üzerinden aktarılmıştır. Örneğin; “Cesur Yeni Dünya” eserinde gelişmiş toplumda yüksek teknolojik olanaklar sunan yapılardan bahsedilirken ilkel toplumda teknoloji kısıtlıdır. İki toplum arasındaki fark bu durum üzerinden vurgulanmıştır. “1984” eserinde ise teknoloji yapılarında ülke yurttaşlarının izlenmesi, denetlenmesi amacıyla kullanılmaktadır. Alt sosyal gruba ait yapılarda ise bu durum görülmemektedir. Eserlerde mimarlık geleceğe ilişkin önemli bir kavram olan teknolojinin kullanılış biçimine yönelik öngörülerini de yansıtmaktadır. Elde edilen bulgular araştırma varsayımlarından bir diğeri olan: “mimarlık

disiplini, bilim kurgu edebiyatında çeşitli roller üstlenir” i destekler niteliktedir.

SONUÇ

İki distopik bilim kurgu eseri üzerinden, sanat ve mimarlık ilişkisinin çeşitli yönleri ile okunduğu araştırmanın varsayımları ayrı ayrı sınanmıştır. Bu doğrultuda sanat-mimarlık ilişkisi, eserlerde mimarlığı temsil eden kavramların karşılaştırılması yoluyla incelenmiştir. Daha sonra, mimarının bilim kurgu edebiyatı içerisinde ne gibi rollerinin bulunduğuna yönelik çıkarımlarda bulunulmuştur. Araştırma materyali olarak yararlanılan eserlerin temelde gelecek üzerine kurgulanması ve zıt yaşam biçimlerine odaklanması ise araştırmaya farklı bir perspektif kazandırmıştır. Yapılan analizler sanat-mimarlık ilişkisinin özellikle okuyucuya verilmek istenen mesaj ve yaratılmak istenen duyguyu aktarma açısından varlığını desteklemiştir. Eserler, toplumun sanat ve mimarlıktan soyutlandığında duygulanma ve düşünme yetisinin köreltildiğini çarpıcı bir üslupla sunarken, sanat-mimarlık ilişkisine yönelik öngörülerini de desteklemiştir. Bu noktada, eserlerin yazıldığı dönemde hâkim olan toplumsal olayların da rolü bulunmaktadır. Aynı zamanda, her iki eserin de distopik bilim kurgu türünde yazılmış olması sanata ve mimarlığa yüklenen anlam üzerinde etkili olmuştur.

1984 eseri savaşı odağına alan, baskının ve koşullanmanın ön planda olduğu bir toplumda bu düzene uyan yurttaşlar ile karşı çıkan proleterler arasında, birçok alanda etkisi görülen zıtlıklar yoluyla anlatımın güçlendirildiği bir kurgudur. Bu kurgu içinde gerek sanat gerekse mimarlık yoğun olarak söz konusu edilmiş, tasvirler ve betimlemeler ile anlatıyı güçlendirmiştir. Üstlendiği rol ve ilişkilendirildiği kavramlar bakımından sanat ve mimarlık, birer araç olarak kullanılmıştır. Eserlerde ön plana çıkan kavramların

okuyucuya aktarılmasında sanat ve mimarlık disiplinlerinden yararlanılmıştır. Bunun yanı sıra sanat ve mimarlık arasında belirgin ve önemli ortaklıkların bulunduğu sonucu da elde edilmiştir. “1984” eserinde yer alan “Kafatasınızın içindeki birkaç santimetre küp dışında, hiçbir şey sizin değildi (Orwell, 2015)” ifadesi adeta anlatılmak istenen yaşam biçimini özetler niteliktedir. Hiçbir şey kişisel olmamalı ve sorgulanmamalıdır. Duygular ön planda olmamalı, duygu odaklı hareketlerde bulunulmamalıdır. Duyguların ifade biçimi niteliği taşıyan; yoğun bir iletişim gücüne sahip olan sanat bu dünyada hoş karşılanmaz. Çünkü; bireyler sanat ile ilgilenirlerse hissedecekler, sanatı üretmeyi deneyecekler ve duygular kurgulanan toplumsal düzeni altüst edecektir. Baskın bir yönetim anlayışı bu yeni düzende ayakta kalamayacaktır. Bu nedenle eski sanat eserleri yok edilir, uygun görülen birkaçı ise çarpıtılarak yayınlanır. Bazıları ise makineler ile üretilir ve propaganda dışında bir amaca hizmet etmez. Mekanlar da benzer bir anlayışla düzenlenmiştir. Kişisel unsurlara yer yoktur, tele-ekranlar ile tuvaletler dahi denetlenmekte, mekân bir makine işlevi görmektedir. Özgürlük ortadan kalkmış ne sanata ne de nitelikli mimariye yer verilmiştir.

Cesur Yeni Dünya romanı ise iki ayrı yaşam kültürü doğrultusunda ortaya çıkan farklılıklara odaklanmıştır. Mimari ve sanat bağlamında yapılan değerlendirme sonucunda her iki disiplinde bu farklılığın izlerinin bulunduğu görülmüştür. Birbirinin zıttı veya birbiri ile uyuşmayan özelliklere sahip olan topluluklara ilişkin ortaya çıkan kavramların hemen hepsi mimari üzerinden de aktarılmış; bu sonuç hem edebiyat hem de sinemada mimarlığın bir iletişim ögesi olma özelliğini ortaya koymuştur. Gerçek duyguların hâkim olduğu toplumda sanatın önemsenmesi, yapay duygulanmaların söz konusu diğer toplumda ise sanatın gereksiz

hatta ayıp karşılanması ise mimarlığa bakış açısını da etkilemiş; bu sonuç sanat ve mimarlık arasındaki ilişkinin farklı yönlerine dikkat çekmiştir. Eserin içeriği üzerinden mimarlık ve diğer sanat dallarının ilişkileri doğrultusunda yapılan irdelemede ise bahsi geçen hemen her sanat alanında sözü edilen kavramların ve betimlemelerin mimarlıkla benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir. Mimarlık ve diğer sanat dalları, kurgulanan distopik dünyanın betimlenmesinde rol oynamışlardır.

Araştırmaya konu edilen distopik eserlerin ikisi de zıtlıkları anlatımı güçlendirmek amacıyla kullanmış; oluşturulan yaşam biçimleri ve dünya düzenleri ile anlatı güçlendirilmiştir. “Gerçek-sanal”, “özgürlük-sınırlılık” gibi zıt kavramlar toplumların temel farklılıklarını temsil etmek amacıyla sıklıkla kullanılmıştır. “Küçük-büyük”, “aydınlık-karanlık” gibi zıt kavramlar ise toplumların farklılıklarını anlatmak için kullanılan yardımcı ifadeler olmuştur. Söz konusu kavramların hemen hepsi sanata ve mimarlığa yansımıştır. Mimarlık, hikâyeye ilişkin ön plana çıkan kavramları aktarma ve okuyucuda duygu uyandırmaya ek olarak çeşitli roller üstlenmiştir. Soyut ve dolaylı anlatımların sıklıkla kullanıldığı eserlerde somut bir arka plan oluşturmuş, okuyuculara zihinlerinde canlandırabilecekleri bir gelecek tasviri sunmuştur. Okuyucunun yaşadığı döneme ait mimari yaklaşımlar ile eserlerde kurgulanan mimariyi karşılaştırmasına imkân vererek anlatılan gelecekte ne gibi değişiklikler beklendiğini örneklemiştir.

Eserlerde sanat ve mimarlık bağlamında iki ayrı açıdan ortaklık bulunmaktadır. Öncelikle mimarlığın bir edebi eserde araç olarak kullanılması, anlatının önemli bir parçası olması mimarlığın sanatı güçlendirme, ilham kaynağı olma özelliğine işaret etmektedir. Bunun yanı sıra, mimarlık disiplini ve eserlerde bahsi geçen hemen her sanat dalında ortak yaşam

biçimlerinde benzer özelliklerin tasvir edilmiş olması; sanat ile mimarlığın hem çevreden hem de birbirlerinden etkilenme durumlarını gösterir niteliktedir.

KAYNAKLAR

- Abohela, I., Al-Gohary, A. and Dewidar, K. (2007). *Significance of Future Architecture In Science Fiction Films*. Ain Shams University International Conference, Cairo: ARUP.
- Akkoyun, T. (2015). *Distopya yazını ve aydın çılığı: George Orwell'in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört Romanı Üzerine Bir İnceleme*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8 (41), 25-30.
- Ay Birsöz, Ş. B. (2015). *Mimari Tasarımda Bedensel Farkındalık: Bir Arayüz Olarak Dans*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Beken, N. E. (2007). *Mimarlık ve sanat: Çakışım Boyutlarının İrdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bulu, A. (2018). *Müzik ile Mekan Arasındaki İlişkiye Yönelik Deneysel Yaklaşımların İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Colson, R. (2007). *The Fundamentals Of Digital Art (1. Edition)*. Lausanne: Ava Publishing.
- Erdinç, Z. C. (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ertuğrul, H. (2003). *Bilimsel Çalışmalarda Yeni Teknikler (1. Baskı)*. İstanbul: Nesil Yayınları.
- Ertürk, N. (2011). *Moda Kavramı, Moda Kuramları Ve Güncel Moda Eğilimi Çalışmaları*. Art-e Sanat Dergisi, 4 (7), 1-32.
- Hossain, M. (2017). *Language as The Device For Psychological Manipulation in George Orwell's Nineteen Eighty-Four: A Psycholinguistic Analysis*. European Journal of English Language and Linguistics Research, 5 (8), 25-31.
- Huxley A. (2017). *Cesur yeni dünya (Çev: Ü. Tosun)*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Kara, F. (2019). *Analyzing the Postmodern Dystopia In Literature: Aldous Huxley Brave New World and George Orwell 1984*. Master Thesis. Algeria: People Democratic Republic Of Algeria Ministry of Higher Education And Scientific Research Faculty of Foreign Languages, Department of English.
- Karataş, Z. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, 1 (1), 62-80.
- Keisman, M. (2016). *Power and Control In Brave New World And 1984. Prologue: A First-Year Writing Journal*, 8 (4), 19-32.
- Köse Doğan, R. (2016). *Resim ve Mekan Arasındaki İlişki: İlham Veren Projeler*. Online Journal of Art and Design, 4 (2), 48-65.
- Orwell, G. (2015). *1984 (Çev: C. Üster)*. İstanbul: Can Yayınları.
- Özertural, R. (2007). *Çağdaş Sanat Ortamında Birbirine Yaklaşan İki Disiplin: Mimari ve Heykel*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Serin Güner, A. P. ve Gökmen, H. (2020). *Mimarlık ve Edebiyat İlişkisine Dair Yapılmış Akademik Çalışmaların Bir Sınıflandırması*. İdealkent Dergisi, 31 (11), 1722-1763.
- Somer, P. M. (2006). *Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekan Okumaları*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Spurr, D. (2012). *Architecture and Modern Literature (1. Edition)*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Üner, G. ve Erdoğan, E. (2020). *Mimarlığın Diğer Sanat Dalları İle İlişkisi*. Online Journal of Art and Design, 8 (2), 167-179.
- Yalım, E. (2002). *Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya Ve Mimarlık İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. *1984 Kapak Çalışmaları*, <https://www.orwelltoday.com/reader1984editionfirst.shtml> (Erişim Tarihi: 08.06.2021).
- Görsel 2. *Cesur Yeni Dünya Kapak Çalışmaları*, <https://www.slashfilm.com/brave-new-world-tv-series/> (Erişim Tarihi: 08.06.2021).

DESIGN FOR EMOTIONAL DURABILITY: THE CASE OF HOUSEHOLD LIGHT DESIGN

Res. Asst. Dr. Gizem Hediye Eren*

Abstract: Designers' hands-on experience in research through design process contributes them to produce and share knowledge from their own design practices. In this study, the primary purpose was exploring sustainable design concepts and developing solutions for improving the product lifespan of household light with research through design process. With a particular focus on "emotionally durable design", "product personalisation", and "localisation" were considered fruitful concepts. The do-it-yourself (DIY) approach, which means that users participate in production, and the halfway product rationale, which leaves space for users to complete the production, were the concepts used in personalisation. The outcome of the research through design process was a wall lamp manufactured with different scales of production, involving personalisation features facilitated by DIY and halfway product rationale. For "localisation", different scales of production opportunities were explored, and a design kit as a halfway product was considered as a sustainable design solution. DIY approach was benefited for producing complementary lace lampshade. In the design for sustainability framework, it is seen that experimenting and engaging with locally available materials and manufacturing capabilities in the research through design process nurtured developing sustainable design solutions.

Keywords: Research Through Design, Sustainability, Emotional Durability, Do-It-Yourself, Halfway Products.

Received Date: 19.08.2021

Accepted Date: 17.11.2021

Article Types: Research Article

*Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Industrial Design, İki Eylül Campus 26555 Tepebasi/ESKİŞEHİR
gheren@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1560-3237.

DUYGUSAL DEVAMLILIK İÇİN TASARIM: EV AYDINLATMASI TASARIMI ÖRNEĞİ

Arş. Gör. Dr. Gizem Hediye Eren*

Özet: Tasarımcıların, tasarım yoluyla araştırmadaki aktif katılımlı deneyimi, kendi tasarım uygulamalarından bilgi üretmesi ve bunu paylaşmasında etkilidir. Bu çalışmada birincil amaç, tasarım yoluyla araştırma süreciyle bir ev aydınlatmasının ürün ömrünü iyileştirmek için sürdürülebilir çözümler geliştirmektir. “Duygusal devamlılık için tasarım” a özel bir odaklanma ile “ürün kişiselleştirme” ve “yerelleştirme” etkili sürdürülebilir tasarım yaklaşımları olarak ele alınmıştır. Kullanıcıların üretime katılması anlamına gelen kendin-yap yaklaşımı ve kullanıcılara yapımı tamamlaması için alan bırakan yarı ürün mantığı, kişiselleştirme açısından yararlanılan kavramlar olmuştur. Tasarım yoluyla araştırma sürecinin çıktısı, farklı üretim ölçekleriyle üretilmiş, kendin-yap ve yarı tamamlanmış ürün mantığı ile kişiselleştirmeyi kolaylaştıran özellikleri içeren bir duvar lambasıdır. “Yerelleştirme” için farklı ölçeklerde üretim fırsatları araştırılmış ve yarı tamamlanmış ürün olarak bir tasarım kiti, sürdürülebilir bir tasarım çözümü olarak kabul edilmiştir. Tamamlayıcı dantel abajurun üretiminde kendin-yap yaklaşımından yararlanılmıştır. Sürdürülebilirlik için tasarım çerçevesinde, yerel olarak mevcut malzeme ve üretim yeteneklerinin tasarım yoluyla araştırma süreciyle denenmesi ve bunlarla etkileşime geçilmesinin sürdürülebilir tasarım çözümlerinin geliştirilmesini beslediği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Yoluyla Araştırma, Sürdürülebilirlik, Duygusal Devamlılık, Kendin-Yap, Yarı Tamamlanmış Ürünler.

Geliş Tarihi: 19.08.2021

Kabul Tarihi: 17.11.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, İki Eylül Kampüsü 26555 Tepebaşı/ESKİŞEHİR
gheren@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1560-3237.

1. INTRODUCTION

Many sources typically describe the term sustainability as a capability of a system to endure and maintain itself. Sustainability is concerned with meeting our own needs without compromising the ability of future generations to meet their own needs (Brundtland Commission, 1987, p. 16). It has a multidisciplinary use and meaning, and various disciplines may apply this term differently.

Design for sustainability is concerned with the industry's environmental, social and economic issues by reconsidering contemporary production and consumption habits (Bhamra and Lofthouse, 2007, p. 28). The evolution of the response from the design discipline to sustainability issues marks the broad field of design for sustainability. These can occur in four different innovation levels: At the Product Innovation Level, design approaches focus on improving existing or developing completely new products. For the Product-Service System Innovation Level, the focus is on integrating products and services like business models. Spatio-Social Innovation Level addresses the context of human settlements and their communities from neighbourhoods to cities. The Socio-Technical System innovation level involves design approaches that promote radical changes on how societal needs, such as nutrition, transport and mobility are addressed (Ceschin and Gaziulusoy, 2016, p. 120).

Although designers can shape products and services that directly influence society and the environment (Papanek, 1971, p. 38), consumer behaviour during the use phase often determines the impacts (Bhamra et al., 2011, p. 441). It can be demanding to influence user behaviour when consumers are reluctant to adopt more sustainable habits (De Vries, 2006, p. 119). However, the designers are also crucial agents to influence user behaviour towards more sustainable practices (Bhamra et al., 2011, 428;

Lilley, 2009, p. 705). One of the most prominent design strategies to extend product lifespan by encouraging more sustainable behaviours is "emotional durability" or "emotionally durable design", which is concerned with the role of design in strengthening the user-product relationship to lengthen product lifetime.

2. RESEARCH THROUGH DESIGN APPROACH

"Research through design", which has also been termed practice-led research, has been used for over 20 years within the design community as a specific term to describe practice-based inquiry (Durrant et al., 2017, p. 3). In research through design approach, design practice is used to establish an evidence base for exploration. It includes a researcher carrying out a design project subordinate to the stated research goals and objectives. Therefore, the fundamental motivation of practice-led researchers is to produce and share new knowledge from their own design practices (Pedgley, 2007, p. 463).

Research through design frames making objects, interventions, processes to gain knowledge and involves the strategies of the practitioner, such as reflection in action, participant research and action research (Bang et al. 2012, p. 2). In certain situations, research through design approach may be the most convenient way to shed light on a proposal, a principle or material, a method or a function by constructing, implementing or testing it (Herriott, 2019, p. 4).

Research through design in a design project case study provides practical approaches to acquiring in-depth knowledge. It provides a catalyst for a holistic, craft-based approach in which form, construction and material are considered together by increasing the designer's awareness through the knowledge acquired (Pinski et al., 2017, p. 2).

3. EMOTIONAL DURABILITY AS A SUSTAINABLE DESIGN APPROACH

Design for sustainability requires reconsidering current production and consumption patterns at both societal and individual levels (Dogan, 2012, p. 321). According to Chapman (2009, p. 29), behavioural conditions that trigger and affect patterns of material consumption is an essential issue for product design for sustainability.

Therefore, the meaning and place of products in consumers' lives and their throwaway habits concern sustainable design. One of the designers' prominent roles is to raise awareness for product value, longevity, and meaning to encourage sustainable and responsible production and consumption habits (Dogan and Walker, 2008, p. 277; Dogan, 2012, p. 320).

Sustainable design approaches provide a range of strategies to prolong product lifespan. However, for certain types of products, the lifespan is not induced by technical problems. Instead, most discarded items still work properly (Van Nes and Cramer, 2005, p. 290). In some instances, this is due to psychological obsolescence, such as discarding products for changes in the perceived desires of consumers, a desire for social status emulation, or new trends in fashion and style (Cooper, 2005, p. 57).

The intangible and ethereal nature of the psychological functions of products makes it a challenging task for designers to achieve greater emotional longevity in products (Chapman, 2009, p. 32). Many of these non-utilitarian meanings are associated with connotations of ideas, memories, stories, and emotions. These connotations would accumulate additional meaning to the objects (Walker, 2010, p. 58).

While designing those meanings into an object exceeds the designer's commitment, the product's functionality, usefulness, and desirability need to sustain over time to empower such meanings to accumulate (Walker, 2010, p. 53).

Product attachment involves the presence of an emotional bond between the user and the product (Schifferstein and Zwartkruis-Pelgrim, 2008, p. 1). Popular labels used to describe this design approach are the "emotionally durable design (EDD)" or "design for product attachment" (Ceschin and Gaziulusoy, 2016, p. 123). EDD is a user-centred approach that explore the ways of thinking product longevity. It investigates and articulates the underlying emotional experiences between products and consumers to identify the complex emotional dynamics behind why we use, consume, and discard certain items more quickly than others (Haines-Gadd et al., 2018, p. 2). Product Attachment is defined as the "strength of the emotional bond a consumer experiences with a durable product" (Cooper, 2005, p. 62; Mugge, 2007, p. 12, Mugge et al., 2008, p. 426; Page, 2014, p. 266; Schifferstein and Zwartkruis-Pelgrim, 2008, p. 1). By fostering a robust emotional relationship or attachment between the user, this approach promotes slowing down product replacement. The conceptual framework of this approach is based on the theory that consumers are more willing to hold on to objects with which they have a profound psychological link, engage in more protective and preservation behaviours toward those objects, treat them with care, repair them when they break down and put off replacing them as late as possible. As a result, this psychological attachment to a product might lead to an improved product lifetime (Ko et al., 2011, p. 582). Therefore, product longevity must consider psychological lifetime of the product beside the physical, since long lasting products may serve little if it does not expose the experiences which evoke the desire to keep it (Chapman, 2005, p. 52).

Despite applying appropriate design strategies, designers may encounter some limitations. Firstly, the user may not attribute a particular meaning to the product. Secondly, these design

strategies may be irrelevant for utilitarian product categories. Thirdly, extending longevity beyond a certain point might negatively impact specific product categories that may require energy-efficiency improvements. Finally, manufacturers might refrain from implementing product attachment strategies to keep sales high (Mugge et al. 2005, p. 45-46; Cheschin and Gaziulusoy, 2016, p. 123).

Although designers have several limitations, the “emotionally durable design” paradigm has many implications to extend product attachment, thus lifespan. Product designers need to reconsider prolonging attachment duration and provide solutions for the product not being obsolete in a short time. It is known that despite still being perfectly usable, most products’ life in a vibrant sense may exhaust. The immaterial defect occurs between the subject and the object, caused by the incapacity of products in evolving to establish sustaining relationships between user and product (Chapman, 2009, p. 27).

An empirical study by Chapman questioning the meaning and places of objects in people’s lives and the contribution of material goods during the use phase uncovered that the following six experiential themes form the value of a product:

- *Narrative*, which is defined as sharing a common history with the product and memorial of the owning the object,
- *Detachment*, which means no emotional connection between the owner and the product or low-level dynamic demand or expectation,
- *Surface*, which denotes that the object is physically ageing well and developing a tangible character through time,
- *Fiction*, which can be regarded as a satisfying relationship with the product due to features still being explored and discovered,
- *Consciousness*, which implies that the product

is perceived as autonomous, and the interaction with it is an acquired skill that can only be learned through practice (Chapman, 2008, p. 16-17).

Considering Chapman’s framework, the reminders of the owned object (narrative), the emotional bond created by the meaning it serves (attachment), and evolving features of products creating a pleasing interaction (fiction) can be regarded as the empowering perceived qualities of a product for emotional durability. Empowering the users as active participants of production can change the behavioural nature of engagement with products. This participation can alter the wasteful and unsatisfactory character of material experience. One of the design strategies to enable the user as active participants of design, use and post-use phases can be “product personalisation” (Van Nes and Cramer, 2005, p. 296).

3.1. Product Personalisation

Product personalisation is defined as a process that defines or changes the aesthetic or functional qualities to increase its relevance to an individual (Blom, 2000, p. 313; Mugge et al., 2009, p. 468).

There are several reasons for users to personalise their products. First of all, personalising a product can increase the fit to individual functional and aesthetic preferences (Schreier, 2006, 319; Franke and Piller, 2003, p. 597), enhance its ease of use (Blom and Monk, 2003, p. 226), serve for reflecting personal or group identity, represent ownership of the product and communicate this ownership (Weightman and McDonagh, 2003, p. 39). The inherent pleasure makes the personalisation process an engaging activity (Mugge et al., 2009, p. 468).

Mugge et al. (2009, p. 472) showed that product personalisation could serve as a potential design strategy to stimulate emotional bonding with products. If personalisation takes a great deal of

effort and the individual is engaged in developing the product for a more extended time, the emotional connection with the outcome would increase. A personalised product may have a unique sense of self-expression to the user, which leads people to justify possession as special (Csikszentmihalyi and Rochberg-Halton 1981, p. 95). One of the design strategies to enable personalisation in products can be integrating the do-it-yourself (DIY) approach to the production or use phases.

3.2. Do-It-Yourself (DIY) Approach

“Do-it-yourself (DIY)” is the activity of doing or making something without professional training or assistance, or more broadly, can be described as an activity in which one does something oneself or on one’s own initiative¹. It can be defined as behaviours where “individuals engage raw and semi-raw materials and parts to produce, transform, or reconstruct material possessions, including those drawn from the natural environment”. DIY behaviour can be triggered by various motivations such as economic benefits, lack of product availability, lack of product quality, need for customisation, and identity enhancement like the fulfilment of craftsmanship, empowerment, community seeking, and need for uniqueness (Wolf and McQuitty, 2011, p. 155).

Creating one’s own product could also add value if it is viewed as a self-rewarding process. Intrinsically satisfying behaviours are usually correlated with characteristics such as satisfaction with interest, opportunities for experience and mastery of a specific subject, entertainment value and novelty (Kruglanski, 1975, p. 402). People seem to derive an intrinsic benefit from “doing it themselves”. A study on the traditional do-it-yourself (DIY) market revealed that most do-it-yourselfers engage in these activities in the first place because they perceive the “doing” itself as rewarding, enjoyable, and a fun experience (Schreier, 2006, p. 322).

The DIY approach has the potential to resolve aspects of sustainability, such as the efficient use of resources and materials, maintenance of goods, repair and update, personalisation of products (Dogan, 2018, p. 474). The product’s personalisation allows end-users to change, refresh and update the design solutions by contributing their effort (Mugge et al., 2009, p. 468). The DIY strategy strengthens the bond between the user and the product resulting in “emotional durability” that prolongs the “psychological lifespan” of the product (Verbeek and Kockelkoren, 1998, p. 29-30; Dogan, 2018, p. 472).

3.3. Halfway Products

Halfway products are manufactured to the extent of leaving a space for the user to complete the making. The user embeds their own creativity, stories and mistakes in the process of finishing the product, thereby linking a personal narrative, memory and associations that distinguish this product from other manufactured products. Halfway products differ from examples of “mass customisation” or “mass personalisation”, such as offering a range of colours or models or offering a standard model with variable components, such as external add-ons (Fuad-Luke, 2009, p. 98). Offering a “halfway” design rather than a completed product allows the end-user to voluntarily participate in the design process. It adapts the product according to their tastes and aesthetic concerns (Dogan, 2018, p. 473). Halfway products that enable active user participation and personalisation through the DIY approach can serve emotional durability and enduring and evolving products.

4. THE RESEARCH THROUGH DESIGN PROCESS: DESIGNING “EMOTIONALLY DURABLE” HOUSEHOLD LIGHT

Lights in the current mass production tradition are made of different materials with different

¹ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/do-it-yourself>

materials with different manufacturing methods. However, the assessment data is not transparent in the production processes, which involve the raw material extraction, manufacturing, assembly, transportation and distribution to stores. On the contrary, mass-produced goods are stiff black boxes. These situations withhold and discourage people from comfortably repairing, updating or maintaining them. One available piece of information about this manufacturing process is that components of the product are mainly produced or assembled using sweatshop labour by firms in developing countries like the Far East that supply goods for large scale consumption in the west (Dogan, 2018, p. 473).

Contemporary aesthetic typologies of lights are based on visible and tactile traits of form and finish. Trends, fashion and consumerism for this kind of product are the leading cause of the temporariness of the objects. On the contrary, objects are often deeply symbolic and meaningful within traditional cultures, and for this reason, they have value over functional benefit (Walker, 2006, p. 50). Symbolic value, defined as the set of social and cultural meanings associated with a product, may enable consumers to use it to communicate about their identity and social and connection to a community (Ravasi and Rindova, 2004, p. 3). Personalisation is one way to enrich the aesthetic experience and take the product to a more meaningful state than functionalism.

In this research through design process, with a particular focus on “emotionally durable design”, “product personalisation” and “localisation”, the conceptual notions of the light design were identified. Based on these notions, a design kit involving the electrical components of light and the base for attaching the DIY lace lampshades was manufactured as a halfway product. The kit that re-contextualises user’s hand-made or inherited laces into lampshades through the DIY process was adopted as a design solution for

prolonging products’ lifespan.

The relationship between the user and the handicraft product is defined by cultures and traditions of societies that transform meaning into a form (Barthes, 1991, p. 117). For this, lacemaking and filigree handicrafts were considered sustainable design solutions during the research through design process.

Lace is a fine open fabric made of cotton or silk by looping, winding, or knitting thread in patterns and used primarily for garment trimming². Lacing has a long past in the native traditional culture. They are used for decorating furniture, bed covers, pillows, curtain edges, towel edges, etc. They require patience and passion, and enable people to exhibit their skills by employing handicrafts. As an artefact, lace connects past generations to the current and future by maintaining heritage roots and regenerating with each new commitment (Celikoglu, 2013, p. 39).

Filigree is an ornamental work of fine, typically gold or silver, wire formed into delicate tracery³. The work involves making patterns by bending silver wires and attaching these soft wire motifs or on a metallic ground by welding with silver or copper solder (Arseven, 1975 cited in Gündüz, 2019, p. 282). The most important centres of filigree in Turkey are Midyat district of Mardin and Beypazarı district of Ankara (Kuşoğlu, 1986 cited in Gündüz, 2019, p. 282).

For its cultural significance and meaning, lacing formed the background of the DIY part of the product. At the same time, filigree embroidery was considered a part of the halfway product as detachable rings to fasten the lace to a frame. In this way, traditional crafts production was integrated into the halfway design kit and the DIY part.

The DIY approach, adding value and rewarding through creation, coupled with a halfway design solution that facilitates user contribution

²<https://www.lexico.com/definition/lace>

³<https://www.lexico.com/en/definition/filigree>

to complete the product, was considered for personalisation. Traditional lacemaking skills were integrated into production and usage scenarios through a DIY approach. Users can make their lampshades from laces to display them in unconventional ways. During the research through design process, co-production with the artisans for the laceworks contributed to the design and production of DIY lace lampshade. Contacting local crafts and visiting their workshops facilitated exploring the opportunities for localisation in the output of the design kit

4.1. DIY Lace Light

The outcome of the research through design process was a wall lamp aimed at improving lifespan through personalisation, which was facilitated by DIY and halfway product rationale. Lace is re-contextualised as a lampshade through a design kit that involved components considered to be produced at different scales of production (Figure 1).

Halfway products enabling active user participation through the DIY approach facilitate personalisation, user comprehension and engagement in the production and use phases, give a sense of creative accomplishment and serve aesthetically pleasing qualities. Incorporating local materials, manufacturing capabilities and skills into the design for production, repair, upgrading and recovery at the local batch-production scale was also particularly significant for prolonging the product lifespan. Besides mass-produced electrical components, local crafts and batch production were considered for producing other parts. The halfway design kit consists of five main components:

- The base, where the electrical components (lamp, lamp-holder, electrical parts like switch, plug and cabling) and magnets (to carry the lampshade) are attached

- The circular frame, where the hemispherical shaped lace is fastened with detachable rings that are attached to the base through magnets
- The diffuser
- The metal sieve that the user can use for giving the hemispherical shape to the lace
- The instructions manual for producing the DIY lace lampshade.

The electrical components (LEDs, switch, plug and cabling) are produced at the mass production level; the base, the hemispherical sieve, the frame and the diffuser are manufactured at the batch production scale, and the detachable rings are made with craft production (Figure 2).



Figure 1. *Lace Lamp, 2016.*



Figure 2. *The components of the lace lamp, 2016.*

Base: The lamp's base is designed to be made of industrially planted tree stems cut into circular plates, which are available locally and ageing gracefully. Bases are designed to be manufactured at a wood workshop with a laser-cutting process (Figure 3). The magnets attached to the edge of the base's surface are strong enough to carry the lampshade lace and the attached frame.

Circular frame and the sieve: The metal frame and the hemispherical sieve are designed to be produced at a local metal workshop.

Diffuser: The diffuser (made of buckram, a stiff type of cloth) is designed to be produced by local tailors at the batch production scale.

Detachable rings: The detachable rings for fastening the lace are designed to be produced by using hand-skills of filigree artisans. Several artisans were making filigree as jewellery in the close neighbourhood. Thin silver wires turning into patterns could harmoniously serve with lace patterns. Besides, this design strategy would incorporate traditional filigree skills into the product. For the prototype, the detachable rings were made of the eye part of the hook and eye closure which is used for fastening garments together (Figure 4).

Lace lampshade as the DIY part: The sieve is a part of the design kit to serve users for obtaining the lampshade from the lace. To put the lace into a hemispherical shape and maintain it, the user can use PVA glue or produce the fixing mixture using natural ingredients. Deciding on the qualities of raw materials of the yarns for lacing and making natural adhesives such as homemade glue to raw materials of the yarns for lacing and making natural adhesives such as homemade glue to practically shape them into hemispherical shades required some trial-and-error to arrive at a practical solution. To make the lace tough enough to keep its shape after being treated with glue, testing with threads having different fibre compound percentiles and different measures

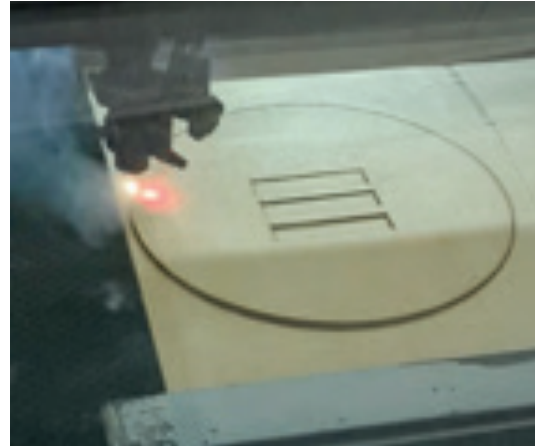


Figure 3. The manufacturing process of the wooden base, 2016.



Figure 4. The detachable rings that fasten the lace to the frame, 2016.



Figure 5. Left: The lace treated with PVA glue; Right: The sieve to lay the lace for drying to obtain hemispherical lampshade, 2016.

of compounds in homemade glue was a part of research through the design process. Yarns with high percentile cotton fibre were more convenient to turn laces into stiff lampshades. Corn starch was the main ingredient of homemade water-based glue. (Figure 5).

Instructions manual: The manual presented with the design kit involves a recipe for preparing the DIY lampshade. When the user wants to replace the lace lampshade with a new one, s/he can take out the old one, remove the water-based adhesive and return it to its former plain shape (Figure 6).

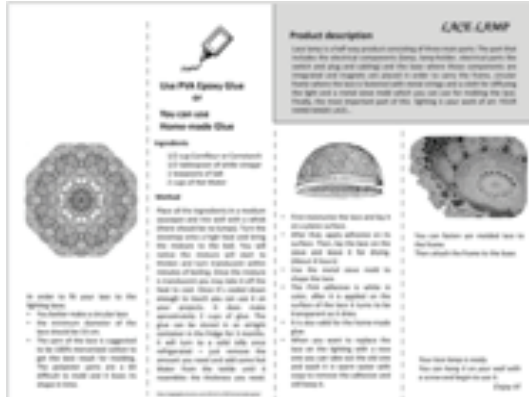


Figure 6. The design instructions manual, 2016.

When the hemispherical lace lampshade is fastened to the frame and assembled into the design kit, it is ready to be used. An appropriate place for the lace lamp is the wall, an attraction point of the house where photographs and paintings are exhibited. The user can hang it on the wall with a screw and begin to use it. When the user wants to replace the lace on the light with a new one, she can take out the used one and remove the adhesive and still keep it.

CONCLUSION

This paper presented research through design process of household light considering sustainable notions. Among these notions, enabling active user participation to prolong product lifespan was the main focus. Objects capable of unfolding narrative experiences depending upon the degree of care invested in them (Chapman, 2015, p. 112), sustaining attachments as they engage the senses, invade our lives, depend upon our care and attention to survive (p. 81), facilitating fictions that incorporate a measure of openness or space

within product semantics to enhance the degree of self that may be invested into the engagement between subject and object (p. 161), can be regarded as emotionally durable products. Personalisation was seen as a preferable option to achieve this purpose. DIY approach, which involves creating one's own product by adding value through self-rewarding, was chosen as a way to personalise objects. A halfway product is designed to be manufactured to an extent for leaving a space for the user to complete the making, which considers the end-user's role as an active production participant. Besides, it also regarded sustainability notions by embracing local crafts skills and production opportunities for halfway product components. The detachable rings, for instance, were designed to be manufactured by local crafts such as filigree. The iterative nature of the process provided by direct engagement with materials and the artisans revealed knowledge about material culture and values that informed the outcome. The material culture inherited in the community was experienced through close contact and co-production with the artisans. Research through design process helps the designer engage with sustainability concerns regarding product design with a hands-on approach and practice the theories through materiality. This experience enables a product designer to grasp essential sustainability issues and develop a critical mindset on current production and consumption habits and their practice's environmental, economic, and social impacts. The central concept grasped in this particular process was questioning product lifespan and the reasons for the throwaway habits of the society. Encouraging people to keep that specific product and endure the ownership requires the designers to develop design solutions to survive, evolve, or present the user with something new. Based on such issues, the outcome of this particular research through design process was a wall lamp, designed with

the DIY approach coupled with halfway product rationale.

This light concept re-contextualises lace and makes it available to exhibit the hand skills of the person who produces it practically with the help of light and shadows. The engaging and evolving design concept involves the user in the design process. The design concept enables personalisation and provides the user with an alternative way of exhibiting their handicraft. By this, it serves for connotations of meaningful experience. For example, hand-made laces, or lacemaking skills, inherited from one's elder of the family, is a precious and meaningful gift; exhibiting it with the help of light and shadows would be an engaging way for users to complete or upgrade their products. This light can evolve with the user as the user learns new models. S/he can replace the lace lampshade exhibited as she produces new models and upgrades the light, and increase the product's lifespan. For the user scenario of the product concept development, the local craftsmen were cooperated with, for lace and filigree production, while the user was expected to use their own hand-made or inherited lace. Although the parts such as eyes made by the local craftsmen are part of the design kit, it is also an option for the users to purchase these parts from local craftsmen, for example, filigree from Beypazarı, in a case it is worn off in time. The users alternatively can acquire their laces from local producers as well.

In the framework of design for sustainability, it is seen that experimenting and engaging with locally available materials and manufacturing capabilities, and traditional crafts in this research through design process nurtured developing sustainable design solutions.

REFERENCES

- Bang, A.L., Krogh, P., Ludwigsen, M., Markussen, T., (2012). *The Role of Hypothesis in Constructive Design Research. Proceedings of The Art of Research IV: Making, Reflecting and Understanding.* Aalto University School of Arts, Design and Architecture Helsinki, Finland.
- Barthes, R. (1991). *Mythologies.* (Translation by A. Lavers) 25th Edition. The Noonday Press New York: Farrar, Straus & Giroux.
- Bhamra, T., and Lofthouse, T. (2007). *Design for Sustainability: A Practical Approach.* Aldershot, UK: Gower Publishing, Ltd.
- Bhamra, T., Lilley, D., and Tang, T. (2011). *Design for Sustainable Behaviour: Using Products to Change Consumer Behaviour.* *The Design Journal*, 14(4), 427–445. <https://doi.org/10.2752/175630611X13091688930453>
- Ateş, T. (2016). *Türk Devrim Tarihi.* İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Blom, J. O., (2000). *Personalisation: A taxonomy.* In *Extended Abstracts Of The Chi 2000 Conference On Human Factors In Computing Systems*, 1–6 April 2000, The Hague, The Netherlands. New York: ACM, 313–314.
- Blom, J. O. and Monk, A. F., (2003). *Theory of Personalisation Of Appearance: Why Users Personalise Their Pcs And Mobile Phones.* *Human-Computer Interaction*, 18 (3), 193–228.
- Brundtland Commission (1987). *Our Common Future.* Oxford University Press, Oxford, UK
- Celikoglu, O. M. (2013). *Three dimensions of lace: Reading the Meaning Of A Traditional Product From Different Perspectives.* In *the Proceedings of 8th International Conference on Design and Semantics of Form and Movement (DeSForM2013)* (s. 34-40), Eindhoven, The Netherlands, September 22, 2013.
- Ceschin, F., and Gaziulusoy, I. (2016). *Evolution of Design For Sustainability: From Product Design to Design for System Innovations and Transitions.* *Design Studies*, 47, 118–163.
- Chapman, J. (2008). *Emotionally durable design: Sustaining Relationships Between Users and Domestic Electronic Products.* Doctoral Dissertation. Brighton, UK: University of Brighton
- Chapman, J. (2009). *Design for Emotional Durability.* *Design Issues*, 25(4), 29-35.
- Csikszentmihalyi, M. and Rochberg-Halton, E., (1981). *The Meaning Of Things: Domestic Symbols And The Self.* Cambridge: Cambridge University Press.
- Dogan, C. (2012). *Product Design For Sustainability: Development of a New Graduate Course In Industrial Design.* *Journal of the Faculty of Architecture*, 29 (2), 312-329.
- Dogan, C. (2018). *Integrated Scales Of Design And Production For Sustainability With A Focus On Graduate Design Work In Lighting* (pp. 470-487). S. Walker (Ed.), *Design roots: Culturally significant designs, products and practices.* Bloomsbury, UK.
- Dogan, C., and Walker, S. (2008). *Localisation and the Design And Production Of Sustainable products.* *International Journal of Product Development*, 6(3), 276-290.
- Durrant, A., Vines, J., Wallace, J., and Yee, J. (2017). *Research Through Design: Twenty-First Century Makers and Materialities.* *Design Issues*, 33(3), 3-10.
- Franke, N. and Piller, F. T., (2004). *Value Creation By Toolkits For User Innovation And Design: The Case Of The Watch Market.* *Journal of Product Innovation Management*, 21(6), 401–415.
- Haines-Gadd, M., Chapman, J., Lloyd, P., Mason, J., Aliakseyeu, D., (2018). *Emotional Durability Design Nine—A tool for Product Longevity.* *Sustainability* 10, 1948, 1-19. doi:10.3390/su10061948
- Herriott, R. (2019). *What Kind Of Research Is Research Through Design? Paper Presented in International Association of Societies of Design Research (IASDR) Conference 2019 Design Revolutions.* Manchester, UK. 2-5 September 2019.
- Ko, K., Ramirez, M. Ward, S. (2011). *Long-Term Product Attachment: A Sustainable Design Approach for Optimising the Relationship Between Users and Products.* In *the Proceedings of the Tao of Sustainability, International Conference on Sustainable Design Strategies in a Globalization Context* (pp. 580–587), Beijing, China, October 27–29.
- Kruglanski, A. W. (1975). *The Endogenous-Exogenous Partition In Attribution Theory.* *Psychological Review*, 82(6), 387–406. doi:10.1037/0033-295x.82.6.387
- Lilley, D. (2009). *Design for Sustainable Behaviour: Strategies and Perceptions.* *Design Studies*, 30(6), 704-720.
- Mugge, R. (2007). *Product Attachment.* Doctoral dissertation. Delft, The Netherlands: Delft University of Technology, *Industrial Design Engineering.Incelemeleri Dergisi*, 15 (15). 131-145.

- Mugge, R., Schoormans, J. P. L., and Schifferstein, H. N. J., (2008). *Product Attachment: Design Strategies to Stimulate The Emotional Bonding To Products*. P. Hekkert and H.N.J. Schifferstein, (Eds.) *Product experience*. Amsterdam: Elsevier, 425–440.
- Mugge, R., Schoormans, J. P., and Schifferstein, H. N. J. (2009). *Emotional bonding With Personalised Products*. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 467-476.
- Page, T. (2014). *Product Attachment and Replacement: Implications for Sustainable Design*. *International Journal of Sustainable Design* 2(3), 265–282.
- Papanek, V. (1971). *Design For The Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Books, New York.
- Pedgley, O. (2007). *Capturing and analysing own design activity*. *Design Studies*, 28(5), 463-483.
- Pinski, J., Kane, F., and Evans, M. (2017). *Craft Practice For Sustainability. Re-Thinking Commercial Footwear Design Process With A Woven Textile Approach*. In the Proceedings of REDO Cumulus Conference. Kolding, Denmark.
- Ravasi, D., and Rindova, V. (2004). *Creating symbolic value: A cultural perspective on production and exchange*. SSRN Electronic Journal. doi:10.2139/ssrn.1265021
- Schifferstein, H. N. J., and Zwartkruis-Pelgrim, E. P. H. (2008). *Consumer-product attachment: Measurement and design implications*. *International Journal of Design*, 2(3), 1-13.
- Schreier, M. (2006). *The value increment of mass-customised products: An Empirical Assessment*. *Journal of Consumer Behaviour*, 5(4), 317-327.
- Van Nes, N., and Cramer, J. (2005). *Influencing product lifetime through product design*. *Business Strategy and the Environment*, 14(5), 286-299. doi:10.1002/bse.491
- Verbeek, P. P., and Kockelkoren, P. (1998). *The Things That Matter*. *Design Issues*, 14(3), 28-42.
- Walker S. (2006). *Sustainable by Design: Explorations in theory and practice*. Earthscan, London: Sterling: VA.
- Walker, S. (2010). *Sambo's stones: Sustainability and Meaningful Objects*. *Design and Culture*, 2(1), 45-62.
- Weightman, D. and McDonagh, D., 2003. *People are Doing It For Themselves*. In the Proceedings of the International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces (DPPI'03) (pp. 34–39). B. Hanington and J. Forlizzi (Eds.), Pittsburgh, PA. New York, 23–26 June, ACM.
- Wolf, M., and McQuitty, S. (2011). *Understanding the Do-It-Yourself Consumer: Diy Motivations And Outcomes*. *AMS Review*, 1(3-4), 154–170. doi:10.1007/s13162-011-0021-2

Images References

- Figure 1,2,3,4,5,6: Author's personal archive, 2016

SANATTA İŞ BİRLİĞİ: İŞBİRLİKÇİ BASKI ATÖLYESİ VE USTA BASKICI

Arş. Gör. Doğu Gündoğdu*

Özet: Yazılı tarihin öncesine dayanan baskı, başlarda yalnızca bir çoğaltım aracıyken sanatsal kullanımı ile zamanla doğrudan sanatsal ifade araçları arasına girmiştir. Grafik sanatların temelini oluşturan baskı resim; ciddi teknik bilgiye ayrıca yüksek kurulum ve işletme maliyetleri olan atölyelere ihtiyaç duymaktadır. Bu durum, baskı resmi pek çok sanatçı için erişilmez hale getirmekte ve baskı resmi aşırı geleneksel bir üretime dönüştürmektedir. İşbirlikçi baskı atölyesi ve usta baskıcı fikri, baskı resim alanında çağdaş baskıların üretilmesi konusunda ciddi bir etkiye sahip olmuştur. Baskı teknikleri konusunda teknik bilgi ve becerisi yeterli olmayan ya da baskı atölyelerine erişimi olmayan sanatçılar için; işbirlikçi baskı atölyeleri ve usta baskıcılar farklı disiplinlerden sanatçıların baskı alanında işler üretebilmesine olanak veren kurumlardır. Tarih boyunca işbirlikçi baskı atölyeleri, baskı resmin gerçek potansiyelini açığa çıkartmaya yardımcı olmuş ve baskı resmin geleneksel tavrından sıyrılarak, çağdaş sanatın üretim araçlarından biri haline gelmesine katkı sağlamıştır. Bu makale; baskının geleneksel tavrından nasıl sıyrılabileceğini araştırmaktadır ve çağdaş sanattaki potansiyelini açığa çıkartmak amacıyla çalışan baskı atölyelerinin çalışma modellerini ve usta baskıcı ile iş birliği fikrini incelemiştir. Çalışmada, baskı resmin çağdaş sanat piyasasında nasıl bir işleve kavuşabileceği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Baskı Resim, İşbirlikçi Baskı Atölyesi, Usta Baskıcı.

COLLABORATION IN ART: COLLABORATIVE PRINTMAKING WORKSHOP AND MASTER PRINTER

Res. Asst. Doğu Gündoğdu*

Abstract: Printing dates back to pre-written history, in the beginning it was only a means of reproduction, in time, it took a place among the means of artistic expressions with its artistic use. Printmaking, which forms the basis of graphic arts, requires serious technical knowledge and workshops with high installation and operating costs. This makes printmaking inaccessible to many artists by leaving it a very traditional means of production. The idea of the collaborative printmaking workshops with master printer accompaniment, has had a serious impact on the production of contemporary prints in printmaking. For the artists who do not have sufficient technical knowledge and skills in printing techniques or who do not have access to printing workshops; collaborative printmaking workshops with master printer accompaniment are institutions which allow artists from different disciplines to produce works in the field of printmaking. Throughout history, collaborative printmaking workshops helped revealing the true potential of printmaking and contributed to the transformation of printmaking into a contemporary means of expression by getting rid of its traditional attitude. In this article, the roles of the collaborative printmaking workshop and the master printmaker are examined while the working models of collaborative printmaking workshops are being discussed. The article also discusses how the printmaking can earn a function in the contemporary art market.

Keywords: Printmaking, Collaborative Print Workshop, Master Printer.

1. GİRİŞ

Baskı sanatı uzun zamandır sanatçıların resimlerinin birden fazla kopyasını oluşturmanın ve yaymanın bir aracı olmuştur (Laidler, 2012). Sanat eserinin yaratılmasının genellikle bireysel bir süreç olduğu kabul edilse de sanatçının baskı yapabilmesi için uzman tesislerin, ekipmanların ve malzemelerin kullanımına erişmesi gerekir. Bu durum teknik bilgisi olan baskı ustasıyla yaratıcı ürün ortaya koyma konusunda uzman sanatçıları bir araya getirerek özgün ve çağdaş baskıların işbirlikçi bir ortamda birlikte üretilmesini sağlamaktadır (P Thirkell ve P Laidler, 2006). Sanatçılar tarafından baskılarının üretimi, sanatçıların basılı sanat eserleri gerçekleştirmek ve üretmek için usta baskıcılar ile birlikte çalıştığı bir stüdyo olarak tanımlanan işbirlikçi baskı stüdyosu ile de uzun süredir devam eden bir ilişkiye sahiptir (Laidler, 2012).

Sanatçı ve baskı stüdyosu arasındaki işbirlikçi girişim, üretim ile ilgili süreci ağırlıklı olarak kolaylaştırır da bu durum sanatçı ve baskı ustası arasındaki ilişkiye ya da baskı ustasının tutumuna göre farklılık gösterebilir. Baskı ustasıyla çalışma fikri bireysel üretimde bulunan sanatçılar için kimi zaman zorlayıcı bir durum olabilir. Baskı ustasının dolaylı olarak sanatçının işine müdahalesi bazen sanatçı tarafından sanatçının işle olan bağınyı zayıflatma olasılığı bu zorlayıcı duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu durumun önüne geçmek için baskı ustasının ve sanatçının rolleri birbirini destekler şekilde tanımlanmalıdır.

Baskı ustası kimi zaman tasarımın bir baskıya dönüşebilmesi için tasarıma da müdahil olabilirken, sanatçı da üretim aşamasında işin gidişatına göre baskı sürecinde de etkin rol almaktadır. Bu rol dağılımı farklı disiplinlerden sanatçıların da bu işbirlikçi atölyelerde baskı yapabilmesini kolaylaştıracaktır. Böylelikle, İşbirlikçi baskı atölyesi fikri farklı disiplinlerden sanatçıların da baskı yapabilme fırsatı yakaladığı üretim alanları olarak tanımlanabilecektir.

Farklı disiplinlerden sanatçıların bir baskı ustası ile birlikte çalışmasının öne çıkan iki kazanımı vardır. Bunlardan ilki, sanatçıların kendi alanlarındaki birikimi genellikle daha önce çalışmadıkları bir alan olan baskı resim alanına aktarmasıdır. Bu aktarım ile baskı resmi geleneksellikten uzak, çağdaş bir ifade kazanmaktadır. Bir diğeri ise, bu sanatçıların tekil üretimlerinden farklı olarak çoklu üretimde bulunmaları koleksiyonerler arasındaki hiyerarşiyi ortadan kaldırmakta, sanatçının eserlerini daha büyük kitlelere ulaştırmaktadır. Bu amaçla, bu çalışmada işbirlikçi atölye bağlamında ortaya çıkan ürünlerin baskı alanında çağdaş ifadeyi nasıl kazandığı ve erişilebilir sanat eseri fikrinin yaygınlaştırılmasına olan etkisi tartışılmıştır. Tartışmayı güçlendirmek için öncelikle ilgili alan yazında yer alan işbirlikçi baskı atölyesi ve usta baskıcı, baskı resimde iş birliği, baskı atölyesi modelleri başlıkları taranmış ve tarama çıktıları örnek bir atölye uygulaması üzerinden sonuç bölümünde tartışılmıştır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Yazının icadından önceki süreçte insan hakkında bilinenlerin çoğu onun bıraktığı izlerin incelenmesinden elde edilmiştir. Bir anlamda bütün bu izleri grafik deyiminin içinde toplamak ve incelemek mümkündür.

“Baskı resim olarak ele almakta olduğumuz sanatsal yaratının, Batı’daki adı grafik sanatlar olarak geçmektedir. Almanların “orijinal print” olarak adlandırdıkları kavram, Türkçeye baskı resim olarak çevrilmiş ve sanat literatüründe bu şekilde yerini almıştır” (Ercivan Zencirci, 2020: 1-9). “Grafik sanatları diğer çizim faaliyetlerinden ayıran (resim, çizgi, yazı gibi) yapılan işin baskı için tasarlanmış olmasıdır” (Glaser, 2011, p?).

Mustafa Aslier 1972 yılında baskı resim tekniklerinin sadece bir kısmında kazıma ya da oyularak işlem yapıldığına dikkat çekerek, baskı

resim sanatı tanımlamasının yetersiz kaldığını belirtmiş, baskı resim tekniklerini daha iyi ifade eden ve tümünü kapsayan ‘Özgün Baskı Resim’ tabirini kullanmıştır (Yıldız 2012:14). Mustafa Aslier’e göre özgün baskı resmin tanımı: “Çeşitli araç ve malzeme kullanarak doğrudan veya kalıplar yolu ile kâğıda veya benzeri malzeme üzerine sanatçı tarafından yapılıp basılan resimlere “özgün baskı resim” denir” (Aslier, 1989: 7).

Baskı tekniklerinin tam olarak ne zaman icat edildiği bilinmese de Sümerlilerin kullandığı silindir mühürlere kadar dayandığı söylenebilir. İlk grafik işleri, tahta, metal veya taşı oyup mürekkepledikten sonra üzerine kâğıt veya diğer uygun bir malzemenin bastırılması yöntemi ile basılmıştır. Oyarak kalıp üretme fikri (engraving) insanlık tarihinde çok erken dönemlerde başlamıştır (Glaser, 2011).

Bu yaklaşımda hazırlanan kalıplarda sadece pozitif ve negatif alanlar vardır. Ton farkı içermeyen yüksek baskı ya da kuru kazıma tekniği ton farklılığını izleyiciye çizgi ve noktalarla ile oluşturulan dokuların yarattığı göz aldanması ile aktarır. 1796’da Litografi tekniğinin icadı ile bütün tonların basılabilmesi mümkün olmuştur. Litografinin ve 19. yüzyılda fotoğraf ve fotomekanik baskı işleminin icadı sanatçıyı görüntüleri hassas olarak nakletme işleminden tamamen kurtararak sanatçının yeteneğini anlatım amacına yöneltmek için daha özgür olabildiğini sağlamıştır (Glaser, 2011).

Baskı sanatının güzel sanatlar alanında yerini alması ve hızlıca yaygınlaşmasıyla Dürer, Rembrandt, Goya, Lautrec, Picasso, Gauguin v.b. gibi pek çok sanatçı baskı alanında özgün eserler üretmiştir. “20.yüzyıla kadar Durer gibi çoğu sanatçı, baskı resim tasarımlarını kendileri yapmış, kalıbı oyan, baskıyı yapan başka ustalar olmuştur. Ekspresyonist sanatçılarda ise bu gelenek bozulmuş, sayılan tüm bu aşamalar sanatçı tarafından yapılmıştır” (Ercivan Zencirci,

2020: 1-9).

Baskı sanatı uzun zamandır sanatçıların eserlerini çoklu olarak yaratmanın ve yaymanın bir yolu olmuştur. Sanatçılar baskılarının üretilmesi için donanımlı bir baskı atölyesine ve bu baskıların kusursuz şekilde yapılabilmesi için iyi derecede teknik hâkimiyete ihtiyaç duymaktadır. Bu ihtiyaçların karşılığı işbirlikçi baskı atölyesi ve usta baskıcı olarak gösterilebilir.

Baskı resim alanındaki iş birliği, ağırlıklı olarak sanatçının belirli bir baskı stüdyosunun araçları, malzemeleri ve işlemleri ile uzman ekipmanlara ve teknik uzmanlığa erişebildiği faydacı bir perspektiften kaynaklanmaktadır. Ancak baskı stüdyolarının kolaylaştırıcı rolünün kaynağı baskı ustalarıdır.

Baskı ustasının becerileri genellikle teknik yeterliliğin ötesine uzanır, aynı zamanda diplomasi ve sabrı da kapsar. Crown Point Press Direktörü Kathan Brown, “iyi bir baskıcı olmanın dört anahtarını şöyle tanımlar: Müdahaleci olmadan, kısıtlamalar koymadan mevcut ve yetkin olmak; dürüstçe bu işi yapmanın bir macera olduğunu hissetmek; gerekirse malzeme ve zaman kaybetmek; ve en önemlisi, sanatçının çalışmadaki momentumunu, konsantrasyonunu ve zevkini boşa harcamamak” (Brown, 1980: 178).

3. İŞBİRLİKÇİ BASKI ATÖLYESİ VE USTA BASKICI

İşbirlikçi bir stüdyoda baskı üreten sanatçı, daha önce hiç görmemiş ya da kullanmamış olabileceği bir süreci deneyimleyebilir, tanıdığı ya da hiç tanımadığı ustalarla çalışırken baskılarının üretimi sırasında belirli bir miktar kontrolden vazgeçer. Baskı ustası ile iş birliği içinde çalışan sanatçının işi ustanın yönlendirmeleriyle tekniğe göre değişim göstermektedir. Bu noktada sanatçı ve usta arasındaki uyum çok önemlidir. Sanatçının önceden hazırladığı bir çizim kalıba dönüştürülürken ustanın yönlendirmeleri işe yeni katmanlar ve yeni plastik değerler ekleyebilir.

Crown Point Press Direktörü Kathan Brown bu duruma şöyle değinir: “Kendimizi rehber veya belki de öğretmen olarak görüyoruz... Destek, beceri, duyarlılık, zekâ, fikirlere ilgi duyuyoruz - ama fikirlerin kendisi sanatçının toprakları.” (Brown, 1980: 178). Sanatçılar baskı ustalarıyla çalıştıklarında sadece öğrenilen zanaat ve teknik beceriler değil, aynı zamanda ustaların sanatsal görüşlerine de erişirler.

Ortak çabayla üretilen eserin bu yeni hali orijinal eserdeki sanatçının fikrine doğrudan bağlıdır ancak onun gibi gözükmeyebilirler, tekniğe uyarlanması için yeniden yorumlanabilir. Bu yeni eser baskı ustasının müdahaleleri veya yönlendirmeleriyle oluşan sanatçıya ait tek başına özgün yeni bir iştir.

3.1. Bir Konsept Olarak Usta Baskıcı (Master Printer)

Usta baskıcılar baskı sanatı tarihinde özellikle de 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyıl boyunca önemli bir figür olmuşlardır. Bu dönemin en önemli usta baskıcılarına Roger Lacourière (1892-1966), Fernand Mourlot (1895 - 1988) ve Aldo Crommelinck (1931-2008) örnek olarak gösterilebilir. Geleneksel anlamda usta baskıcı gravür yöntemleri, litografi, ipek baskı gibi çeşitli grafik yöntemlerle sanatçının eserini üretebilmesi için sanatçıyı yönlendiren ve gerekli durumlarda çalışmayı bu yöntemlere uyarlayabilmek adına elle yorumlamada yüksek derecede teknik yeterliliğe sahip kişi olarak tanımlanabilir (P. A. Laidler, 2011). Deborah Wye'in aktardığına göre Picasso ile usta baskıcı olan Roger Lacourière arasında sıkı bir bağ kurulmuştur. Lacourière gravüre dair yeni bir anlayışı Picasso'ya kazandırarak aktif bir işbirlikçi olmuştur (Görsel 1). Bu durumun sonucunda Picasso gravürde özgün sonuçlara ulaşmış ve yeni bir hırs düzeyine erişmiştir (Wye, 2010: 47). Roger Lacourière tarafından yetiştirilen Aldo Crommelinck 20. yüzyılın önemli usta baskıcıları arasında yerini almıştır. Picasso, Miró,

Le Corbusier, Giacometti ve Braque gibi büyük ustalarla çalışan Crommelinck uzun meslek hayatı boyunca sonraki nesil İngiliz ve Amerikalı Jim Dine, Richard Hamilton, David Hockney, Howard Hodgkin ve Jasper Johns gibi sanatçılarla da çalışmıştır (Görsel 2).



Görsel 1. Pablo Picasso Plate (folio 42) Roger Lacourière Saygı, Kuru Kazi, 23,5x29, 1967.



Görsel 2. Joan Miró, Piero ve Aldo Crommelinck Les géants (The Giants)'ın ikici provasını inceleyen, Paris, 1960.

Jim Dine, Susie Hennessy ile yaptığı bir röportajda, Aldo Crommelynck ile olan ilişkisinden şöyle bahsetmiştir:

“Aldo Crommelynck ile olan ilişkim (Donald Saff ve Paul Cornwall-Jones'dan farklı olarak) gerçekten tekniği herkesten daha fazla öğrettiği için biraz farklıydı. Onu benzersiz kılan, Crommelynck'in Lacourière'den aldığı eğitim ve Picasso için yaptığı baskılardan edindiği deneyimidir. Örneğin bana Picasso'nun daha sonra imzaladığı Picasso resimlerinin reproduksiyonlarını nasıl yaptığını gösterdi. Bu süreçte kendi kendine gravürü nasıl öğrendiğini ve böylece süreçle ilgili geniş bir kelime hazinesine nasıl sahip olduğunu aktardı. Crommelynck ile iş birliğimiz bana tekniği öğrettiği noktadır” (Hennessy 1980: 168).

Jime Dine, Aldo Crommelynck'in büyük bir hayranıydı, 2007'de Paris Bibliothèque Nationale'de Dine ve Crommelynck'in 1975-1997 yılları arasında birlikte ürettiği 115 gravürden oluşan baskıların yer aldığı Aldo ve Ben isimli bir retrospektif sergi düzenlemiştir. Jime Dine Crommelynck'in ölümünün ardından büyük üzüntü duymuş ve bir röportajında şunları söylemiştir:

“O olağanüstü bir adam. Japonya'da yaşayan ulusal hazine ilan edilecekti. Fransa'da ise o sadece bir Usta Baskıcı.” Ayrıca, usta baskıcının becerilerinin genellikle sadece teknik yeterliliğin ötesine geçtiği ve iş birliğinin bütünsel doğası göz önüne alındığında, diploması ve sabrı da kapsamı gerektiğini bizlere göstermiştir” (P. A. Laidler, 2011).

Usta baskıcılar yalnızca sanatsal baskılarının yaratılmasında çok önemli bir rol oynamakla kalmamış, aynı zamanda usta baskıcılar tarafından kazanılan deneyimsel bilgi, baskı resim alanında araştırma yapan tarihçiler ve arşivciler için zengin bir bilgi damarı sağlamıştır. Örneğin, yazar Pat Gilmour, “Ken Tyler, Master

Printer ve Amerikan Baskı Rönesansı” (1986) isimli kitabında Tamarind Enstitü Litografi Atölyesi'nde çalışan Tyler'ın baskı resimdeki becerisi ve yeniliğinin tekniğe olan etkisi ve gelişimini tartışmaktadır. Ken Tyler 1963-1965 yılları arasında Tamarind Enstitü'de Teknik Direktör olarak görev almış ardından 1965 yılında kendi stüdyosu olan Gemini Ltd.'yi kurmuştur. 2000 yılında emekli olana kadar Andy Warhol, Claes Oldenburg, Jasper Johns, David Hockney ve Edward Ruscha gibi sayısız sanatçıyla çalışmıştır (P. A. Laidler, 2011).

4. BASKI RESİMDE İŞ BİRLİĞİ

Sanatçılar bireysel olarak çalıştıkları gibi başka kurum veya kişilerle iş birliği içinde ya da bir projede işbirlikçi olarak çalışabilirler. İş birliği, ortak sanatsal çabalardan, başkaları tarafından uzaktan üretilen bir projenin sanatçısı tarafından yönetilmesine ya da sanatçının gözetiminde asistanlarla birlikte stüdyoda yapılan üretime kadar pek çok şekilde yapılabilir. Yapılan çalışmanın amacına bağlı olarak genel anlamda “sanatta iş birliği” ortak bir entelektüel çaba içinde birlikte çalışma yeteneği olarak tanımlanabilir. Güzel sanatlar pratiği içinde iş birliği sözcüğü, yardımla ya da iş bölümüyle yakın bir ilişki içindedir (P. A. Laidler, 2011).

Günümüzde halen sanatçıların üretimlerinin bireysel olduğu düşüncesi ve sanatçının zanaatının yüceltilmesi sanatta iş birliğini engelleyen durumlardan olarak gösterilebilir. Smithsonian Amerikan Sanat Müzesi'nde Grafik Sanatlar Kıdemli Küratörü Dr Joann Moser, 1960'dan Önce Amerikan Baskı Resimlerinde İş birliği başlıklı makalesinde Rönesans döneminden kalma sanatçı ve zanaatkâr arasındaki ayrımı iş birliğinin önündeki ana engellerden biri olarak tanımlamaktadır. Bu dönemde sanatçının kurtuluşu ve zanaatkârlardan ayrılma isteğine vurgu yapan Moser sanatın bireysel bir aktivite gibi görünmesinde dahi ve özgün olması gibi

romantik düşüncelerin de etkisi olduğunu söylemektedir. Ayrıca Moser makalesinde güzel sanatlarda iş birliği ile ilgili şunları söylemiştir; sanatta iş birliği fikri, sanatta özgünlük ve kalitenin en yüksek ifadesi olarak eşsiz yapıt fikrine saplantılı olanlar tarafından göz ardı edildi, bireysel sanatçının merkezliliği vurgulandı ve iş birliği fikri sıklıkla karalandı (Moser, 1995: 10).

Toplumdaki sanatta iş birliğine karşı olan olumsuz tutumun aksine sanat tarihi boyunca sanatçılar üretimlerini dolaylı ya da doğrudan iş birlikleri içerisinde gerçekleştirmişlerdir. Sinemanın yaygınlaşması ve bir sanatsal ifade olarak kullanılması ile sanatta iş birliği daha gözle görülebilir ve algılanabilir bir hal aldığı söylenebilmektedir (P. A. Laidler, 2011). Moser'e göre sanatın birey merkezli bir üretim oluşu, özgünlük kavramının Postmodern çağda etkisi daha az olmasına rağmen, güzel sanatlar alanında iş birliğinin gelişmesini yine de engellemiştir. Bu düşüncelerin kırılması Marksist, Postyapısalcı, Feminist ve Çoğulcu teorilerin gelişmesi ile başlamıştır (Moser, 1995: 10-11). Moser'in aksine sanat eleştirmeni David Shapiro ise sanatın doğasında iş birliği olduğunu öne sürerek Modernizm hareketlerindeki komünal ilişkilere atıfta bulunur, sanatta iş birliğinin önceki dönemlerde de görünür olduğuna vurgu yapar (Moser, 1995: 10).

Güzel sanatlarda iş birliği, çeşitli disiplinlerden ve geçmişlerden birçok kişiyle çeşitli nedenlerden yapılabilir. İşbirlikçi girişim içinde var olabilecek sonsuz kavramsal ve birlikte yaratıcı permütasyonlar göz önüne alındığında, her şeyden önce, bir sanatçının neden başkalarıyla iş birliği yapmaya çalışabileceğini anlamak önemlidir. Nancy de Freitas, "Yaratıcı iş birliğinde gelişen sanat eserinin rolü" isimli makalesinde, iş birliğine dayalı bir sanat eserinin yaratılmasını, işbirlikçi bir grubun işlevi ve dinamiğinin merkezi olarak görmektedir. De Freitas'a göre

iş birliğine dayalı sanatsal üretimlerde, gelişen eser değişen rolleri ve sorumlulukları dikte eder, paylaşılan hedeflerin bir projenin sonucundan bağımsız olarak başarılmak yerine örtüştüğü bir iş birliği yaratır. De Freitas, sanatçıların birbirleriyle veya başkalarıyla iş birliği yapmayı tercih etmelerindeki üç temel nedenini şöyle tanımlar:

- Metotla ilgili olarak kavramlar hakkında anlaşma ve fikir birliği ile gelen doğrulama yoluyla felsefi bir pozisyonun desteklenmesi isteği.
- Sanatçıların yapamadığı yaratıcı veya pratik katkıları kendilerine sağlamak.
- Entelektüel alışverişin yolunu açan basit konuşmalar veya fikirlerin iyileştirilmesine yol açan diyalog kurma ihtiyacı. (de Freitas, 2004: 1)

Baskı resim ortamı ağırlıklı şekilde teknik olarak yönlendirilen bir süreçtir ve tarihsel olarak çalışan iş birliklerinin çoğu bağımsız sanatçıların ihtiyaçları doğrultusunda başlatılmıştır (P. A. Laidler, 2011). İşbirlikçi baskı sürecinin kökleri bu ilişkiye dayansa da usta baskıcı Ken Tyler'a göre sanatçılar tarafından baskı resimde iş birliğine gidilmesinin iki temel nedeni vardır. Tyler bu nedenleri de Feritas'ın nedenlerine ilave olarak şöyle tanımlamaktadır:

- Usta baskıcının pratik katkıları, beceri, işçilik ve sanatçının kendi sağlayamadığı malzemelere olan yakınlığı ile ilişkilidir.
- Basit konuşmalar yoluyla fikirlerin iyileştirilmesi, usta baskıcının süreç bilgisinin, bir sanatçının fikrinin basılı olarak gerçekleştirilmesini çözebildiği yerdir.

Basılı medyanın ticari yeniden üretiminden sanatçılar tarafından yaratıcı bir şekilde benimsenmesine kadar, baskı resim belki de işbirlikçi yöntemi en tutarlı şekilde benimseyen alanlardan biri olmuştur. Buna rağmen film veya müzik gibi tüm katkıda bulunan tarafların kabul

edildiği yaratıcı iş birliklerinden farklı olarak, baskı resim, yaratım sürecinde ortak girişimin ifade edilirken göz ardı edildiği bir alan olmuştur (P. A. Laidler, 2011). 16. yüzyıldan 19. yüzyılın sonlarına kadar, güzel sanatlarda baskının yaygın kullanımı, resimlerin gravür teknikleriyle yeniden üretilmesiydi. Çoğaltmanın temeli genellikle yaygınlaştırma ve/veya mali nedenlerle olsa da uygulamanın kalitesi hala orijinal kaynak malzemeye, gravürçünün becerisine ve doğru bir şekilde kopyalamak ve kopyalamak için yıllar içinde geliştirilen tekniklere bağlıydı. Viktorya döneminde, büyük ölçekli gravürler, mezzotint ve aquatint becerilerine sahip baskı ustaları tarafından, hevesli bir koleksiyoncu pazarı yaratılmıştı (P. A. Laidler, 2011).

Baskı resim, sanatçının elindeki yeniden üretiminden uzaklaştıkça, üretim süreciyle etkileşimin doğası, sanatçının yararlanabileceği başka yaratıcı olasılıklar ortaya çıkarmıştır. Empresyonist dönemin ustalarından olan Degas asit indirgeme, kuru kazıma ve aquatint yöntemlerinde Cassatt ise kuru kazı ve renkli aquatint yöntemlerinde doğrudan tekniğe yönelik ustaca işler üretmişlerdir. Post Empresyonistlerden olan Lautrec, Matisse ve Picasso gibi isimlerde litografi ve gravür teknikleri ile özgün çalışmalar yapmışlardır. Baskı süreçleriyle doğrudan çalışmaktan zevk alan sanatçılar, baskıya özgü nitelikleri ortaya çıkarmaya başlamışlardır. Matisse, geleneksel resim ve heykel araçlarının yanı sıra doğrudan bir üretim biçimi ve yeni bir çizim yolu olarak litografiden ve tekniğin benzersiz plastik etkilerinde bahseder. Matisse'in bu tavrı baskının statüsünün yükselmesine katkı sağlar (Gilmour, 1970: 20).

Bazı durumlarda tekniğin olanakları ve yaratıcılık arasındaki dengenin kurulması sanatçıları zorlayan ve sınırlayan bir hal alabilir. Bu durumun farkına varılması ile sanatçılar usta baskıcılar ile çalışma yoluna gitmişlerdir. Usta

baskıcılar ile yapılan işbirlikleri sanatçıların özgün ifadelerini rahatça uygulayabilmesine olanak vermiş, baskının özgün plastik etkilerinin açığa çıkmasına yardımcı olmuş ve baskıyı doğrudan bir sanat üretim ortamına dönüşmesinin önünü açmıştır. Bu işbirlikçi ilişkiye ihtiyaç olduğunu fark eden, üretken bir sanatçının sürecin gerektirdiği tüm becerilere aynı anda sahip olmasının ve onları yaratıcı bir şekilde kullanmasının imkânsız olduğunu fark eden Picasso'ydü (P. A. Laidler, 2011). Picasso'nun Roger Lacourière, Aldo Crommelinck ve Fernand Mourlot gibi usta baskıcılarla olan ilişkisi, usta yazıcıların statüsünün yükselmesine, baskı sürecinde önemli ilerlemelere ve keşiflere yol açmıştır (P. A. Laidler, 2011).

Fotoğrafçı Thomas P. Ashe, "Collaboration and Colour Management in Fine Art Printmaking" isimli kitabında, sanatçı ve usta baskıcı arasında yapılan iş birliğinin faydalarını, sanatçı ve usta baskıcı açısından faydalarını şöyle sıralar:

- Sanatçı açısından: "estetige odaklanabilme, emek tasarrufu sağlama, zaman tasarrufu sağlama (katalitik), kavramsallığa odaklanabilme, eğitici ve ekonomik oluşu."
- Baskıcı açısından: "teknikle mücadele, teşvik edici, teknolojinin kabulü, profesyonel kimliğin ilerlemesi ve finansal kazanç." (Ashe, 2001: 9-10).

Günümüzde sanatçılar, çeşitli baskı üretim süreçleri ve yöntemlerini kullanarak sanatsal baskılar üreten çok sayıda farklı baskı atölyesine erişebilmektedir. Silvie Turner'ın "About Prints: a guide for artist printmakers" isimli kitabında, tüm atölyelerin ister sanatçıların özel atölyeleri olsun ister başka sanatçıların ve halkın erişimine açık atölyeler olsun, sahiplerinin ihtiyaçlarını karşılamak için kurulduğuna ve tasarlandığına vurgu yapar. (Turner, 1994: 76)

Bu, sanatçıların bir atölye ile çalışmayı diğerine tercih ederken verecekleri çok sayıda karar

olduğu anlamına gelir. Turner, aynı kitabında özellikle sanatçı ve usta baskıcı iş birliği için kurulan iki atölyeden bahsetmektedir. Bunlardan biri sözleşmeli atölye modelidir. Bu modelde belirlenen teknikte uzmanlaşmış bir usta baskıcı ile iş birliği içerisinde kalıbın hazırlanması, prova baskıların yapılması ve ardından belirlenen özellikte ve sayıda baskıların yapılmasını içeren sözleşmeli baskı atölyeleri olarak tanımlanmıştır (Turner, 1994: 76). Turner'ın tanımladığı bir diğer atölye modeli ise sanatçılar tarafından erişilebilen, sanatsal baskıların üretiminin birincil işlev olmadığı okul atölyeleridir. Yükseköğretim kurumlarında ya da özel eğitim kurumlarında bulunan bu baskı atölyeleri eğitim faaliyetlerinin yanı sıra baskı resim kursları, akşam kursları veya kısa kurslar için elverişli ve iyi donanıma sahiptir. Bazı okul atölyeleri sanatçıların kullanımına açık olarak hizmet vermektedir (Turner, 1994:76).

5. BASKI ATÖLYESİ MODELLERİ

Baskı atölyeleri kuruluş amaçları doğrultusunda çeşitli yapılarda kurgulanabilir. Ekipman, personel ve bütçe ihtiyaçları stüdyonun türüne ve kapsamına bağlı olarak değişkenlik gösterse de baskı süreci için değişmez bazı ortak gereksinimler vardır. Baskı atölyeleri ister büyük isterse küçük, kamusal veya özel olsun başarılı baskılar için süreç en başından itibaren iyi planlanmalı ve dikkatle yönetilmelidir. Atölye tipine bakılmaksızın temel operasyonel yönergelerin belirlenebilmesi için iyi bir iş planı ve bir atölye misyonunun olması gereklidir.

Konunun ötesinde, her baskı atölyesinin misyonu, kaynakları ve fiziksel tesisi ile ilgili özel ihtiyaçları olmaktadır. Bireysel bir sanatçı / baskıcı için kurulan küçük bir atölye, birçok sanatçının aynı anda ya da guruplar halinde çalışabildiği kooperatif atölyelerden kurulum ve işletme maliyetleri bakımından çok daha uygundur. Sanatçılara teknik destek sağlayan ve bir usta baskıcı ile birlikte hizmet sunan işbirlikçi atölyeler, çok yönlü olma gereksinimlerinden

ötürü, kurulum ve işletme süreçleri karmaşık olma eğilimindedir. Baskı atölyeleri kapsam ve tür bakımından çeşitlilik göstermektedirler. Bazı atölyeler bağımsız, özel girişim veya kâr amacı gütmeyen kuruluşlar olarak faaliyet gösterirken, bazıları da bir okul veya müze bünyesinde faaliyet göstermektedir.

5.1. İşbirlikçi Atölyeler

5.1.1. Kurumlara Bağlı İşbirlikçi Atölyeler

Özellikle yurtdışında üniversiteler, sanat okulları veya müzeler gibi kurumlarla bağlantılı birçok atölye vardır. Bu atölyeler, çoğunlukla profesyonel iş birliğine dayalı baskıların yapıldığı yerler olmasa da öğrencilerin ve / veya kursiyerlerin öğrenme deneyimlerini genişletmek amacıyla sanatçıların ve farklı kurumlardan gelen sanatçı akademisyenlerin ziyaret ettiği, baskı yaptığı atölyelerdir. Bu atölyeler, yürütülen projelerin maliyetlerini desteklemek veya kuruma bir gelir akışı sağlamak amacıyla üretilen baskıları satabilirler. Kurumsal işbirlikçi atölyelerde kurumsal yapı farklılık gösterebilir. Örneğin Tamarind Enstitüsü (Görsel 3), New Mexico Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ile ilişkili ancak Sanat ve Sanat Tarihi Bölümünden bağımsız bir yapıdadır. Bazı atölyeler bir eğitim kurumunun sanat departmanı ile ilişkili ve sadece öğretim üyeleri ve misafir sanatçılar ile çalışmaktadır. Wisconsin Üniversitesi, Madison'a bağlı Tandem Press ise bağımsız bir atölye gibi çalışmakta, üniversite dışında özel bir atölye alanına sahip olan kurum okul dışındaki sanatçılarla da iş birlikleri yapmaktadır. Bu atölyelerin yer ve bütçe ihtiyaçları hedeflerine ve misyonuna göre değişkenlik göstermektedir. Profesyonel sonuçlar elde etmek için öğrenci atölyelerinden farklı bir mekânın kullanılması tavsiye edilmektedir. Edisyon satışından gelir elde etmeyi amaçlayan atölyeler, pazarlama ve dağıtım konusunda uzman bir personele sahip olmalı ayrıca eser fiyatlarını gerçekçi şekilde belirlemelidir (Devon, 2008).



Görsel 3. Tamarind Enstitüsü, New Mexico.



Görsel 4. Edition Copenhagen, Danimarka.

5.1.2. Özel İşbirlikçi Atölyeler

Özel işbirlikçi atölyelerin esas amacı sanatçılara, yerleşik bir baskı atölyesinde ve profesyonel olarak eğitilmiş usta baskıcıların katkılarıyla baskı yapma hizmeti sunan küçük bir işletmedir. Bu tip atölyeler, baskı ekipmanlarına erişimi olmayan veya baskı teknikleri konusunda yeterli deneyimi ve bilgisi olmayan sanatçılara davet veya ücret karşılığında hizmet vermektedir (Devon, 2008).

Küçük atölyelerde usta baskıcı, küratör, reklamcı, işletme müdürü ve sekreter gibi pek çok rolü yerine getiren tek bir kişiyle faaliyet gösterirken, büyük atölyelerde bu roller alanında uzman personelin istihdamı ile yürütülmektedir. Atölyenin aynı zamanda ağırlayabileceği sanatçı sayısı, doğrudan mevcut usta baskıcı ve destek personeli ile ilgilidir. Atölye asistanları, genellikle baskı resim alanında eğitim veren okullardaki öğrencilerden stajyer sıfatı ile sağlanabilir. Asistanlar baskıya, atölyenin bakımına veya idari görevlerde yardımcı olabilirler. İki kişilik kadroya sahip bir atölye, iş yükünü baskıların üretimiyle doğrudan ilgili iş birliği, baskı, sarf malzemesi siparişi ve bakım gibi tüm faaliyetlerden sorumlu olan bir usta yazıcı ile pazarlama, reklam ve iletişim gibi idari görevleri yerine getiren bir yönetici arasında bölebilir. Daha büyük atölyelerde, bitmiş baskılarla ilgili tüm konulardan sorumlu bir küratör bulunabilir.

Atölyenin büyüklüğüne bakılmaksızın, kalite kontrol ve baskı dokümantasyonu dâhil olmak üzere küratöryel prosedürler, profesyonel baskı atölyelerinin sorumluluğundadır (Devon, 2008).

5.2. İşbirlikçi Baskı Atölyelerinin İş Modelleri

1963 yılında Tamarind, Amerika Birleşik Devletleri'nde kendi kendine yeten litografi atölyelerinin geliştirilmesi amacıyla bir rapor yayınlamıştır. O dönem sınırlı sayıda olan atölyeler için raporda yalnızca birkaç iş modelinden bahsedilmiştir. Günümüzde, dünya çapında yüzlerce profesyonel işbirlikçi atölye faaliyet göstermektedir. Dünya genelinde pek çok işbirlikçi atölye sanatçılarla iki temel finansal düzenleme türü sunarak hizmet vermektedir. İlk finansal modelde atölyeler, sanatçılarla ücretli iş birlikleri yapar. Bu tip iş birliklerinde çoğu sanatçı galeri desteği ya da bir sponsor aracılığı ile atölye çalışmasını gerçekleştirmektedir. İkinci modelde ise atölyeler sanatçılarla davet üzerine çalışmaktadır. Bu tip iş birliklerinde atölyeler aynı zamanda yayıncılık rolünü de üstlenirler. Yayıncı olan atölyeler kazançlarını basılan edisyonların satışı üzerinden sağlamaktadırlar. Bazı atölyeler, nakit akışını hızlandırmak ve karı artırmak amacıyla hem ücrete dayalı hem de davete dayalı iş birliklerini beraber yürütmektedir (Devon, 2008).

5.2.1. Ücrete dayalı iş birliği

Ücrete dayalı iş birliği, sanatçının veya bir galeri gibi sanatçının bir temsilcisinin atölye hizmetleri için ödeme yaptığı durumları ifade eder. İşin karakterine ve karmaşıklığına göre ücretlendirme yapılabilir. Bu tür iş birliklerinde maliyetlerin belirlenmesi için, atölyenin işletme maliyetlerini ve projeyi tamamlamak için gereken süreyi tahmin edebilmesi gerekir. Ücrete dayalı iş birliklerinde hızlı nakit akışı avantaj olmaktadır. Projeyi planlarken bir tür depozito istemek (ve aynı zamanda ödeme politikasını açıklığa kavuşturmak için) ve tamamlanan basım yayımlanmadan önce ödemenin tamamını talep etmek önerilir. Fiyatlandırma politikası için saatlik ücret veya renk başına ücret gibi farklı politikalar belirlenebilir. Baskı boyutuna ve renk sayısına göre belirlenen taban ücret politikasında, prova baskılar dâhil tüm maliyetleri karşılayacak şekilde planlama yapılmalıdır (ek baskı ve renk denemeleri de ücrete dâhil edilmesi önerilir). Fotografik işlemler ve degradeli renkler veya chine collé gibi ekstra zaman gerektiren özel teknikler için ek ücret talep edilebilir. Tamarind Enstitü'nün ücret politikası, tamamladıkları her proje için usta baskıcılar tarafından tutulan kapsamlı çalışma saati kayıtlarına göre oluşturulmaktadır. Hazırlanacak ücret cetveli atölyenin işletme maliyetlerine göre olmalı ve aynı zamanda diğer rakip atölyelerle rekabet edebilmelidir (Devon, 2008).

5.2.2. Davete dayalı iş birliği-yayıcılık

İkinci işletme türü yayıcılıktır. Sanatçılar, dağıtım ve satış sorumluluğunu üstlenen baskı atölyesinde baskılar üretmek üzere davet edilir. Bazı durumlarda, üçüncü bir taraf olarak galeriler ya da farklı yayıncılar sanatçı ve stüdyo arasında aracı görevi görebilir. Ancak birçok özel işbirliği atölye hem yayıncı hem de basımcı rolüne sahiptir. Davete dayalı iş birliği, ücrete dayalı iş birliğine kıyasla daha fazla kar potansiyeline sahiptir. Ancak daha fazla risk içerir ve birçok

değişken kar marjını etkiler. Davete dayalı iş birliklerinde pazarlama ve dağıtım maliyetleri de dikkate alınarak sermaye planlaması yapılmalıdır. Genellikle projeye yapılan yatırım ile baskıların satışından elde edilecek kazanç arasında önemli bir zaman aralığı vardır (Devon, 2008).

5.2.2.1. Sanatçı tazminatı

Davete dayalı iş birliklerinde genellikle sanatçının seyahat masrafları, günlük harcırahı, üretimi için gerekecek materyaller, basılacak işlerin dağıtımı ve pazarlaması gibi projenin tüm maliyetleri atölye tarafından karşılanmaktadır. Bu koşullarda bile sanatçılar çalışmalarının karşılığını almalıdır. Birkaç yöntem ile sanatçının payı verilebilir:

- Sanatçıya bir maaş veya bir ücret ödenebilir. Bu şartlarda atölye edisyonların tamamının kontrolünü elinde tutar. Bu yöntem en basit ve en doğrudan yollardan biridir. Yurt dışında pek çok sanatçı, baskıların dağıtımından sorumlu olmadıkları bu seçeneği tercih etmektedir.
- Edisyonların paylaşılması bir seçenektir. Baskılar, sanatçı ve atölye arasında paylaşılır. Bu seçenekte atölye satış için sanatçıyla rekabet edebilir.
- Sanatçı ve atölye baskının masraflarını ve satıştan elde edilecek geliri yarı yarıya paylaşması.
- Sanatçılara satılan baskılar için bir telif ödenmesi. Satış yapıldıkça, satış gelirinin önceden belirlenmiş bir yüzdesi sanatçıya ödenir. Bu seçeneğin tercih edilmesi durumunda Atölye, yatırımını korumak için telif hakkı ödmeden önce üretim maliyetlerini geri kazanmak isteyebilir. Sorumluluk ve sanatçıya hızlı ödeme yapılması önemli olduğundan, bu daha karmaşık ve zaman alıcı bir alternatiftir (Devon, 2008).

Atölyeler, atölyenin tercih ve ihtiyaçlarına ve birlikte çalıştığı sanatçılara bağlı olarak bu düzenlemelerden birini veya birkaçını kullanabilir. Baskı ustasının bir sanatçıyla yaptığı mali düzenlemelerden bağımsız olarak,

her bir tarafın sorumluluklarını belirten yazılı bir anlaşma olması önerilir. Bir anlaşma, yanlış anlamların önlenmesine yardımcı olacak ve hem atölyeyi hem de sanatçıyı korumaya yardımcı olacaktır.

6. İŞBİRLİKÇİ BASKI ATÖLYESİ BAĞLAMINDA DOU PRINTSTUDIO ÖRNEĞİ

Bu makalede tartışılan işbirlikçi baskı atölyelerinin çalışma modelleri ve usta baskıcının rolünü değerlendirmek ve gözlem yapmak amacıyla Ankara'da bulunan Dou Printstudio seçilmiştir. Türkiye'nin tek işbirlikçi taş baskı atölyesi olan Dou Printstudio 2019 yılında Ankara'da kurulmuştur. 2021 yılında farklı disiplinlerden 10 sanatçıyla iş birliği yapmış ve alanda yeterli deneyimi olmayan bu sanatçılarla litografi baskılar üretilmiştir. Üretilen baskılar 2021 yılı Kasım ayı boyunca *Türkiye Litografi Günleri* kapsamında Ankara'da bulunan Ka Atölye'de "Bir Dosta Mektup" isimli sergi ile izleyiciyle buluşmuştur. Sergide Anne Kari Odegard, Aslı Işıksal, Burçak Bingöl, Deniz Gül, Fırat Güner, Furkan Öztekin, Gökhan Baltacı, Gözde İlkin, Hayri Şengün, Sinan Logie ve konuk sanatçı olarak Olivia Christen'in işleri yer almıştır. Atölye sanatçılarla birlikte sergiyi hazırlamak için 6 ay boyunca yoğun bir şekilde çalışmıştır. Bu süre boyunca atölyenin iş birliği modelleri incelenmiş, usta baskıcı ve sanatçının rolü gözlemlenmiştir.

İş birliği yapılan sanatçılar arasında en dikkat çeken örneklerden biri, ağırlıklı olarak heykel alanında işler üreten Hayri Şengü'nün sürecidir. Bu sanatçı ile atölye, davete dayalı iş birliği metodunu kullanarak çalışmıştır. Sanatçının bu ilk litografi deneyimi usta baskıcı ile iş birliği içerisinde gerçekleşmiştir.

Çalışma yaklaşık iki hafta sürmüştür. Çalışma süresince iki farklı baskı üretilmiştir. Süreç ön eskiz çalışması olmadan başlamıştır. Tasarımı

oluşturmak için taş tamamen siyaha boyandıktan sonra, kuvvetli asit karışımı ve kazımlar kullanılmıştır. Bu sanatçı ile birlikte üretilen her iki baskı da çok renklidir. Her renk için ayrı kalıp hazırlamak yerine önceki görüntü katmanı eksiltilecek basılmış, açıktan koyuya giderek katmalar oluşturulmuştur.

Usta baskıcı ve sanatçı sürecin en başından sonuna kadar uyum içerisinde ve baskı sürecinin her aşamasında fikir alışverişi yaparak ilerlemiştir. Biten baskılar sanatçının imzasını taşıyan ama tamamen ortak akıl ile üretilmiş yapıdadır. Litografide yaygın olarak kullanılan çizim yapma metodlarından farklı olarak sanatçının heykel pratiğinden aktardığı eksiltme yöntemini usta baskıcının da yönlendirmeleriyle tercih etmiştir. Ayrıca sanatçının üretim tavrı usta baskıcının da çalışma yöntemlerini etkilemiştir. Örneğin, sanatçının süreç odaklı oluşu usta baskıcıyı geleneksel kalıp hazırlama yöntemlerinin dışında çıkma konusunda cesaretlendirmiştir. Bu durum litografinin özgün plastik etkisinin kuvvetli biçimde açığa çıkmasına olanak vermiştir (Görsel 6,7). Bu iş birliği sonrasında atölyenin yeni teknik kazanımları olmuş, usta baskıcı açısından da çok öğretici olmuştur. Sanatçı tazminatı yukarıda bahsedilen dört yöntemden biri olan edisyonların yarı yarıya paylaşılması metoduyla ödenmiştir.



Görsel 5. Hayri Şengün, Dou Printstudio, 2021.



Görsel 6. Hayri Şengün, Paganlar Neye Taparlar, Orijinal Litografi, 13 Ed., 28x38 cm, 2021.



Görsel 7. Hayri Şengün, Bir Biçim Miti, Orijinal Litografi, 13 Ed., 28x38 cm, 2021.

İş birliği yapılan sanatçılar arasında en dikkat çeken örneklerden bir diğeri ise, Gözde İlkin ile olandır. Bu sanatçıda da ilk sanatçıda olduğu gibi atölye, davete dayalı iş birliği metodunu kullanarak çalışmıştır. Sanatçının bu ilk litografi deneyimini usta baskıcı ile iş birliği içerisinde gerçekleştirmiştir. Sanatçının işleri atölyede üç günde basılmıştır. Hayri Şengün ile yapılan baskılardan elde edilen deneyimin atölyenin çalışma sistemine olan etkisi, bu sanatçı ile görece çok kısa bir sürede, altı renkten oluşan bir çalışmanın basılabilmesine olanak vermiştir (Görsel 10). Çalışmaya sanatçın hazırlanmış olduğu eskizler kullanılarak başlanmıştır (Görsel 8,9). Eskizlerin varlığı, baskı ustasına sürecin yol haritasını çıkartmak adına yardım etmiştir. Sanatçı kendi üretimlerinde genellikle farklı medyaları bir araya getirmektedir ve bu durum baskı süreci için hazırlanmış olduğu eskizlerde de bitki özlerinden elde edilmiş doğal renkler ve dokular bulunması ile gözlemlenmiştir (Görsel 8,9). Bu etkileri baskıda ortaya çıkarmak

için baskı ustasının yönlendirmeleriyle tuşe kullanılarak çalışmaya başlanmıştır. Tuşe kullanılması ile eskizlerin etkisinde, ama litografiye özgün olan bir plastikte çıktılar elde edilmiştir. Önceki sanatçıda da olduğu gibi usta baskıcı ve sanatçı sürecin en başından sonuna kadar uyum içerisinde ve baskı sürecinin her aşamasında fikir alışverişi yaparak ilerlemiştir. Bu sanatçıda farklı olan bir diğer unsur ise sanatçı tazminatının ödenme şekli olmuştur. Yapılan anlaşma uyarınca edisyonların satışından belirlenen oranda komisyon sanatçı tazminatı olarak atölye tarafından sanatçıya ödenmiştir.

İş birliği yapılan sanatçılar arasında ayrıca sürecinin gözlemlendiği bir diğer sanatçı ise, Gökhan Baltacı'dır. Bu sanatçıda da diğer sanatçılarda olduğu gibi atölye, davete dayalı iş birliği metodunu kullanarak iki farklı zamanda çalışmıştır. Sanatçının ikinci litografi baskı süreci sergiye dahil edildiği için bu çalışması bu araştırmaya dahil edilmiştir. Sanatçının her iki



Görsel 8. Gözde İlkin, Baskı İçin Hazırladığı Eskiz Çalışmaları.



Görsel 9. Gözde İlkin, Baskı İçin Hazırladığı Eskiz Çalışmaları.



Görsel 10. Gözde İlkin, Toprakla Konuşma, Orijinal Litografi, 25 Ed., 56x76 cm, 2021.

litografi deneyimi de usta baskıcı ile iş birliği içerisinde gerçekleştirmiştir. Sanatçı ilk baskı deneyiminde siyah-beyaz baskı yapmış, ikinci litografi deneyiminde ise ilk kez çok renkli baskıyı usta baskıcı ile deneyimlemiştir. Bu çok renkli çalışma yaklaşık iki hafta sürmüştür. Süreç

ön eskiz çalışması ile başlanmış, ancak eskiz çalışması baskı ustası açısından çok açık olmadığı için süreci güçleştirdiği gözlemlenmiştir. Sanatçının kendi çalışmalarında sıklıkla kullandığı bir malzeme olan yağlı pastelin ustaca kullanılması usta baskıcıya kalıbın hazırlanma sürecinde oldukça yardımcı olmuştur. Sanatçı ve baskı ustası sürecin her aşamasında tekil üretimlerindeki plastik etkiyi yakalamak için fikir alışverişinde bulunmuş ve bu şekilde bir uyumlu yakalamışlardır. Ancak süreci yönlendirecek açık bir eskiz olmayışı bazen sanatçının kafasındakinin baskı ustası tarafından anlaşılmasını güçleştirmiştir. Aynı şekilde, baskı ustasının sanatçının tekil üretimlerinden yaptığı gözlemlerle işi yönlendirme isteği sanatçıyla kimi zaman fikir ayrılıklarına düşülmesine neden olmuştur. Süreçte gerçekleşen fikir alışverişini sonrasında edisyonlar her iki tarafında kabul ettiği biçimde başarı ile tamamlanmıştır (Görsel 12).



Görsel 11. Gökhan Baltacı, Dou Printstudio, 2021.

Bu sanatçıda da yapılan anlaşma uyarınca edisyonların satışından belirlenen oranda komisyon sanatçı tazminatı olarak atölye tarafından sanatçıya ödenmiştir. Bu araştırma kapsamında atölyede çalışan bu üç sanatçının süreci iki ay detaylı olarak gözlemlenmiştir. Bu sanatçıların süreçlerinin çıktıkları ve gözlem çıktıkları işbirlikçi baskı atölyelerinin çalışma modelleri, usta baskıcının rolü ve sanatçı tazminatının ödenme biçimi bakımından değerlendirilmiştir.



Görsel 12. Gökhan Baltacı, *İsimsiz, Orijinal Litografi, 25 Ed., 56x76 cm, 2021.*

SONUÇ

Baskı resim teknik bilgi ve becerinin görece ön planda olduğu bir alandır. Bu alanda kullanılan her tekniğin kendi uzmanlığı ve dolayısıyla ayrı ekipmanları bulunmaktadır. Bu sebeple, baskı atölyelerinde yüksek kurulum ve işletme maliyetleri ortaya çıkmaktadır. Yüksek maliyetler pek çok sanatçı için baskı alanında çalışmalar yapmayı zorlaştırmakta ve baskı resmin sanatçılar tarafından erişimini olumsuz etkilemektedir. Örnek atölyede de bu durum, atölyenin iş birliği yaptığı sanatçıların neredeyse tamamının ilk kez baskı resim yapmaları gözlem sonucu ile desteklenmektedir. Baskı atölyelerinin erişilemezliği Türkiye’de yaygın bir baskı kültürünün ortaya çıkamamasına ve erişilebilir sanat eseri fikrinin benimsenmemesine neden olmaktadır.

Alan yazın incelendiğinde, baskı atölyelerinin iş birliği için kullandığı iki yöntem olduğu tespit edilmiştir. Bunlardan biri ücrete dayalı, bir

diğeri ise davete dayalı iş birliğidir. Yukarıda bahsedilen sebeplerle Türkiye’de yaygın bir baskı kültürü olmayışı sanatçının ve galerilerin ücrete dayalı iş birliğini fazla tercih etmemesine neden olmaktadır. Bu araştırma için incelenen örnekte atölyenin sanatçılar ile davete dayalı iş birliği esasını benimsemesi bu çıktıyı desteklemektedir. Atölyede yapılan gözlem ve orada edinilen bilgilere göre atölye örnekte incelenen sergi hazırlık süreci dışında da davete dayalı iş birliğini sık olarak tercih etmektedir. Sanatçıların ve galerilerin ilk baskı deneyimlerinden sonra ücrete dayalı iş birliği için atölyeye teklifte bulunduğu gözlemlenmiştir. Bunun nedeninin baskının çağdaş sanat piyasasına getireceği potansiyelin fark edilmesi olduğu düşünülmektedir.

Alan yazında incelenen atölye örnekleri göstermektedir ki, Avrupa’da yaygın olan baskı kültürü beraberinde pek çok baskı atölyesini işler halde tutmaktadır. Çok sayıda baskı atölyesinin işler oluşu, atölye çeşitliliğini ve beraberinde atölyelerin üsluplarında farklılaşmayı getirmektedir. Bu zenginlik sanatçılara kendi üsluplarına en uygun atölyeyi seçebilme olanağı sunmaktadır. Farklı disiplinlerden gelen sanatçıların önceki başlıklarda açıklandığı gibi baskı resim alanında işler üretmesine olanak veren, baskının çağdaş bir sanatsal ifade aracına dönüşmesine katkı sağlayan işbirlikçi baskı atölyeleri, baskı resmin potansiyelini arttıran, çağdaş baskı resim için önemli üretim alanı oluşturan bir mecradır. Ancak Türkiye’de yaygın baskı kültürü olmayışı bu durumu tersine çevirmektedir. Örnekte incelenen atölye, Türkiye’nin tek bağımsız ve işbirlikçi taş baskı atölyesidir. Bu tekil durum baskı kültürünün yaygınlaşmasını engellemekte ve çeşitli atölye üsluplarının oluşmamasına neden olmaktadır. Yapılan incelemenin sonucu olarak ise atölye sayılarının artması ve usta baskıcıların yetişmesinin önemli bir ihtiyaç olduğu gözlemlenmiştir.

Bu arařtırmada iřbirlikçi baskı atölyeleri odağında Türkiye'den bir örnek üzerinden baskı atölyelerinin iř birliğı modelleri, baskı ustası ve sanatçının süreçteki rolleri, sanatçı tazminatı ve ortaya çıkan baskıların çağdař sanat piyasası açısından yeri tartıřılmıştır. Alan yazında taranmış olan kavramlar Türkiye'deki örnek ile karşılaştırılmış ve davete dayalı iř birliğı ile çalışan bir baskı atölyesinin çıktıları anlatılmıştır. Bu arařtırmadaki örnek özel iřbirlikçi atölye modeli olduğı için alan yazında yer alan diğeri atölye modelleri. Bu bağlamda incelenememiştir. Bunların dışında örnekte gözlemlenmiş olan üretim süreçleri sanatçıların ilk tař baskı üretimleri ile sınırlıdır. Gelecek arařtırmalarda aynı sanatçı ve usta baskıcının iř birliğı içerisinde çıkartacağı yeni baskılar özgün plastik etki, iř birliğı modeli, sanatçı tazminatının ödenme biçimi bakımından yeniden deęerlendirilebilir.

KAYNAKLAR

- Ashe, T.P. (2001). *Benefits of Collaborative Printmaking, Collaboration and Colour Management in Fine Art Printmaking*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Melbourne: RMIT University, School of Creative Media Faculty of Art Design
- Asher, M. (1989). *Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi*. İstanbul: Tıglat Yayınları.
- Brown, K. (1980). *Wasting and Wasting Not: How (and Why) Artists Work at Crown Point Press*. *Art Journal*, Vol. 39, No. 3, Spring, *Printmaking, the Collaborative Art*, s.176-179
- de Freitas, N. (2004). *The Role Of The Evolving Artefact In Creative Collaboration, Research into Practice Conference'nda sunulan bildiri*, Hatfield, Hertfordshire University
- Devon, M. (2008). *Tamarind Techniques for Fine Art Lithography*. New York: Abrams
- Ercivan Zencirci, D. (2020). *Özgün Baskıresim*. Ercivan Zencirci, D. (Ed.), 8. Egeart Sanat Günlerinin Ardından Miniprint Çalıştay İzlenimleri (pp.1-9), İzmir: Ege Üniversitesi.
- Gilmour, P. (1970). *Modern Prints, Studio Vista / Worthing: Littlehampton Book Services Ltd*, ISBN 978-0289797174
- Glaser, M. (2011). *Grafik Sanatlar Üzerine*. GMK Yazıları, Sayı: Ocak/100.
- Hennessy, S. (1980). *A Conversation with Jim Dine*. *Art Journal*, Vol. 39 No. 3, Spring, *Printmaking, the Collaborative Art*, ISSN: 00043249, s. 168-175
- Laidler, P. (2012). *Digital Publications And Technical Innovations: The Collaborative Print Studio In The Digital Age. Industry and Genius in the Printing Trade'nda sunulan bildiri*, Birmingham: The Printing Historical Society
- Laidler, P.A. (2011). *Collaborative Digital And Wide Format Printing: Methods And Considerations For The Artist And Master Printer*, Yayınlanmış Doktora Tezi, Bristol: University of the West of England, Faculty of Creative Arts, Humanities and Education
- Moser, J. (1995). *Collaborative Prints & Presses 1960-1990*. New York: Harry N. Abrams Inc., ISBN 978-0941680158
- Thirkell, P. ve Laidler, P. (2006). *The Production Of Archivaly Stable Fine Art Prints: The Role Of The Master Printer In The Digital Age, Centre For Fine Print Research'de Sunulan Bildiri*. Bristol: University Of The West Of England.
- Turner, S. (1994). *About Prints: a Guide for Artist Printmakers*, Londra: The Camberwell Press, Camberwell College of Arts The London Institute, ISBN 1 871831 12 1
- Wye, D. (2004). *Artists & Prints: Masterworks from the Museum of Modern Art*, New York: The Museum of Modern Art Yayınları, S. 47
- Wye, D. (2010). *A Picasso Portfolio: Prints from The Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art Yayınları.
- Yıldız E.M. (2012). *Görsel Sanatlar Öğretmeni Yetiştiren Kurumlarda Sanat Eleştirisi Disiplininin Baskıresim Derslerine Olan Etkisi*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: <https://www.moma.org/collection/works/9215> (Erişim Tarihi: 06.12.2021)
- Görsel 2: <https://www.phillips.com/article/10449508/picassos-printmakers-works-from-the-piero-crommelynck-collection> (Erişim Tarihi: 06.12.2021)
- Görsel 3: <https://tamarind.unm.edu/category/opportunities-for-artists/> (Erişim Tarihi: 06.12.2021)
- Görsel 4: <https://www.editioncopenhagen.com/1016/story> (Erişim Tarihi: 06.12.2021)
- Görsel 5: <https://www.douprintstudio.com/hayrisengun> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 6: <https://www.douprintstudio.com/hayrisengun> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 7: <https://www.douprintstudio.com/gozdeilkin> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 8: <https://www.douprintstudio.com/gozdeilkin> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 9: <https://www.douprintstudio.com/gokhunbaltaci> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 10: <https://www.douprintstudio.com/gokhunbaltaci> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 11: <https://www.douprintstudio.com/gokhunbaltaci> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)
- Görsel 12: <https://www.douprintstudio.com/gokhunbaltaci> (Erişim Tarihi: 15.12.2021)

ETKİLEŞİM KAVRAMI VE ETKİLEŞİMLİ INFOGRAFİKTE TASARIM GELİŞTİRME SÜRECİ

Arş. Gör. Ayşegül Sezer*
Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman**

Özet: Etkileşimli medya ortamlarında, kullanıcılar ve nesnelere arasında bir etkileşim meydana gelirken bir iletişim de oluşmaktadır. Bunun sonucunda etkileşim, bir iletişim vazifesi görmekte ve iletişimin var olduğu alanda tasarımda etkileşimle bağlantılı bir ilişki içerisine girmektedir. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde meydana gelen yenilikler etkileşim kavramının çalışma alanının genişleyerek, hayatın merkezine ilerleyip yaygınlaşmasına sebep olmuş ve bu durum, bu kavramın farklı başlıklar altında ele alınmasını sağlamıştır. Bu başlıklardan bir tanesi olan etkileşimli infografik, kullanıcıya fazla bilginin sunulması imkanını sağlayan ve aynı zamanda onlara veri üzerinde kontrol imkanı sunarak, kendilerine sunulan bilgiyi hızlı anlayabilmelerini amaçlayan ortamlardır. Kurulan etkileşimin sağlıklı ve anlaşılır bir biçimde kurgulanmasında tasarım süreci, hedef kitlenin algı düzeyine göre işlevsel bir çalışma ortaya koyulması açısından önemlidir. Bu süreçle birlikte tasarımın oluşturulmasında kullanılan gestalt ilkeleri, kullanıcıların tasarım ortamındaki farklı elemanları birbirleri ile ilişkilendirebildikleri etkili ve verimli bir tasarım ortamı oluşturulabilmesinde önemli rol oynamaktadır. Bu çalışmada öncelikle etkileşim tasarımında gestalt algı ilkeleri ve tasarım geliştirme süreci üzerinde durulmuş ve ele alınan etkileşimli infografik uygulamalar, bu ilkeler ve etkileşim tasarım süreci ışığında değerlendirilmiştir. Etkileşimli infografikte tasarım geliştirme sürecinin ve gestalt algı ilkelerinin önemini ortaya koymak amaçlanmıştır, bu noktada çalışmanın literatüre katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Etkileşim, Etkileşim Tasarımı, Etkileşimli İnfografik, Gestalt Tasarım İlkeleri.

INTERACTIVE CONCEPT AND DESIGN DEVELOPMENT PROCESS IN INTERACTIVE INFOGRAPHICS

Res. Asst. Ayşegül Sezer*
Assoc. Prof. Mehmet Emin Kahraman**

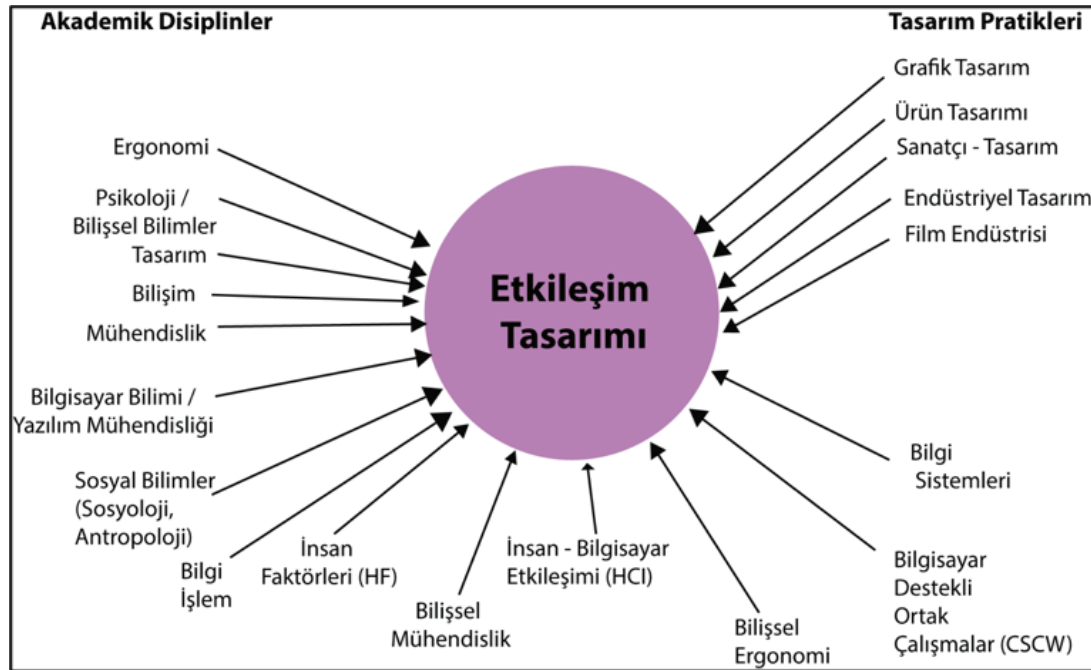
Abstract: In interactive media environments, while an interaction occurs between users and objects, a communication also occurs. As a result, interaction acts as a communication and enters into a relationship related to interaction in design in the area where communication exists. Innovations in computer and communication technologies have caused the concept of interaction to expand and spread to the center of life, and this has enabled this concept to be discussed under different headings. Interactive infographics, one of these titles, are environments that provide the user with the opportunity to present more information and at the same time provide them with control over the data, aiming to quickly understand the information presented to them. The design process is important in constructing the interaction in a healthy and understandable way, in terms of revealing a functional study according to the perception level of the target audience. Along with this process, the gestalt principles used in the creation of the design play an important role in creating an effective and efficient design environment where users can associate different elements in the design environment with each other. In this study, first of all, gestalt perception principles and design development process in interaction design were emphasized and the interactive infographic applications discussed were evaluated in the light of these principles and interaction design process. It is aimed to reveal the importance of the design development process and gestalt perception principles in interactive infographics, at this point, it is thought that the study will contribute to the literature.

Keywords: Graphic Design, Interaction, Interaction Design, Interactive Infographic, Gestalt Design Principles.

1. GİRİŞ

İnsanoğlunun maruz kaldığı gerekli gereksiz verinin ayıklanarak bilgiye dönüştürülmesi sürecinde yeni iletişim ortamları önemli rol oynayarak etkileşim kavramını hayatın her noktasında karşılaşılan bir olgu haline getirmiştir. Etkileşim kavramı, zamana ve mekana bağlı olmayan ve karşılıklı olarak paylaşımda bulunulan bir iletişim süreci olarak tanımlanmaktadır. Crawford (2003), etkileşim kavramını iki aktör tarafından sırayla dinlenen, düşünülen ve konuşulan döngüsel bir süreç olarak tanımlarken Saffer, etkileşimin bütünüyle konuşma ile mümkün olabileceği gibi eşyaların ya da servislerin değişimi şeklinde de mümkün olabileceğini vurgulamaktadır (2010, s. 4). Etkileşim olgusunda kullanıcılar ve nesneler arasında meydana gelen etkileşim, iletişimi de oluşturmakta ve iletişimin söz konusu olduğu alanda tasarımda etkileşimle bağlantılı bir ilişki içerisine girmektedir. Etkileşim, mimarlık,

endüstriyel sanatlar, grafik tasarım, sahne sanatları gibi pek çok farklı alanla (Görsel 1) iç içe bir kavram iken aynı zamanda pazarlama ve reklamcılık alanlarında da kullanılan bir kavramdır. Liu&Shrum, etkileşim kavramında etkin denetim (active control), karşılıklı iletişim (two-way communication) ve eş zamanlılık (synchronicity) olmak üzere üç farklı noktaya dikkat çekmektedir (2002, s. 54). Etkin denetim, kullanıcının gönüllülük esası ile direkt olarak tecrübesini etkilemesi şeklinde açıklanırken; karşılıklı iletişim, kullanıcıların birbirleri ile olan ve şirketler ile olan etkileşimi, eş zamanlılık ise kullanıcıların bir iletişime girmeleri ve iletişimden aldıkları yanıtın eş zamanlı olma durumu şeklinde açıklanmaktadır. Yeni iletişim ortamlarında meydana gelen değişimler etkileşim kavramının çalışma alanının genişlemesine, etkileşimli uygulamaların yaygınlaşmasına sebep olmuş ve bu durum bu kavramın farklı açılardan ele alınmasını



Görsel 1. Etkileşim tasarımının diğer disiplinlerle ilişkisi (Preece, Sharp & Rogers, 2019:10).

sağlamıştır. Liu&Shrum, etkileşim kavramına insan-nesne arası etkileşim, insan-insan arası etkileşim ve kullanıcı-ileti arası etkileşim olmak üzere üç farklı perspektiften bakmaktadır. Buna göre;

- İnsan-nesne arası etkileşim, genellikle insanlarla bilgisayarlar arasındaki etkileşimi ifade etmektedir ve etkileşimin mevcut olabilmesi için bilgisayar sisteminin kullanıcıların eylemlerine duyarlı olması gerekmektedir.

- İnsan-insan arası etkileşimde ise, insanlar arası iletişim söz konusu olmakta ve kullanıcıların aynı zaman ve aynı mekanda olma şartı bulunmadığı gibi iletişimin gerçekleşmesi için kullanıcıların birbirlerinin dillerini anlama zorunluluğu da yoktur.

- Kullanıcı-ileti arası etkileşim ise, kullanıcıların mesajlarını kontrol edebilme ve değiştirebilme imkanı şeklinde açıklanmaktadır. Kullanıcıların, gazete, dergi gibi geleneksel medyayı ifade eden ortamlarda mesajlara müdahale etme fırsatı sınırlı iken kendi mesajlarını kontrol etmekte daha geniş bir izne sahiptir (2002, s. 54).

Etkileşim kavramı, günlük hayatta kullanıcıların pek çok farklı alanda farkında olmaksızın karşılaştığı bir olgu haline gelmiştir. Bu olgu, günümüzde pek çok yeniliğe ve kolaylığa sahip iken aynı zamanda Atiker'in belirttiği üzere, yeni zorluklar ve kolaylıkları da beraberinde getirmiş ve tüm belirsizliği ile insanın sınırlarını aşabilmesini de mümkün kılmıştır (2020, s. 127).

2. ETKİLEŞİM TASARIMI

Etkileşim tasarımı, kullanıcıların etkileşimde bulunduğu her şeyin tasarımı şeklinde tanımlanmaktadır. Etkileşim tasarımı için farklı kaynaklara ve alanlara göre farklı tanımlamalar yapılmaktadır. "Etkileşim tasarımı, insanların günlük ve çalışma yaşamlarında iletişim ve birbirleriyle olan etkileşim biçimlerini destekleyen ürünler tasarlamaktır" (Preece, Sharp & Rogers, 2019, s. 9). Merkezi, Amerika Birleşik Devletleri'nde bulunan Etkileşim

Tasarımı Birliği (Interaction Design Association), etkileşim tasarımı etkileşimli sistemlerin yapı ve davranışlarının tasarımı şeklinde tanımlarken aynı zamanda etkileşim tasarımcısının da insanların kullandığı ürünler ve servisler arasında özellikle bilgisayarlardan telefonlara ve çeşitli aplikasyonlara kadar anlamlı bir ilişki oluşturmak için çaba gösteren kişiler olduğu şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Crawford'a göre ise, etkileşim tasarımı henüz denenmekte olan ve öğrenmede etkili devrim niteliğinde bir yöntem olması sebebiyle tasarımcılar için önemli bir alandır (2003, s. 13). Bu durumu en iyi şekilde yapabilmek ve kullanıcılar için kolaylaştırıcı bir tasarım ortaya koyabilmek için, kullanıcıların ihtiyaçlarının analiz edilmesi önemlidir. Bununla birlikte kullanıcının var olan etkileşim sisteminde nasıl ilerleyeceğini ya da nerede olduğunu bilmesi ve kontrol sağlayabilmesi tasarımın işlenirliği açısından dikkat edilmesi gereken bir noktadır. Akoğlu, etkileşim tasarımcısının çalışma alanının dijital ve etkileşimli olan nesne, hizmet ve deneyim gibi geniş bir alan olduğunu vurgulamakta ve aynı zamanda bu alanın bilgisayar bilimcileri, yazılım mühendisleri, sosyologlar, antropologlar ve tasarımcıları kapsadığını belirtmektedir (2009, s. 46). Etkileşim tasarımcısına, günümüzde teknoloji, medya ve iletişim sektörlerinde meydana gelen gelişmelerin sonucu olarak kullanıcılara faydalı, pratik bir etkileşimin tasarlanması gerektiği noktasında da rol yüklenmektedir. Etkileşim tasarımı kavramı, yapısı gereği tasarımcıların pek çok farklı alanla birlikte çalışması gerekliliğini beraberinde getirmektedir. Verplank, etkileşim tasarımcısının "nasıl yapılır?", "nasıl hissedilir?" ve "nasıl bilinir?" şeklinde temelde üç soruya cevap vermesi gerektiğinden bahsetmektedir (2006, s. 126). Buna göre, "Nasıl yapılır?" sorusunda, kullanıcılar için tüm muhtemel eylemler ve ipuçları tasarımcılar tarafından sağlanmaktadır. Bahsedilen bu ipuçları, sürekli kontrolü mümkün

kılan kollar ve düğmelerdir. “Nasıl hissedilir?” sorusunda ise, ortaya konan etkileşimli tasarımda var olan ürüne yönelik kullanıcıların nasıl geri bildirim aldıkları önemlidir. Son olarak “Nasıl bilinir?” sorusunda ise, kullanıcılar için tasarlanan bu ortamlar aslında kullanıcının nereye gitmekte olduğu konusunda net bir durum ortaya koymamaktadır. Ancak sistemin nasıl çalıştığı hakkında bilgi veren bir harita ve adım adım rehber olabilecek bir rotanın varlığı kullanıcının etkileşim kurduğu sistemde yol göstermekte ve doğru zamanda verilmesi gerekli tepkileri ortaya koymasını sağlamaktadır.

Tasarımcılar, etkili ve ilgi çekici bir etkileşim tasarımı meydana getirebilmek amacıyla, kullanıcıların duygularının nasıl işlediğini, birbirleri ile nasıl iletişim ve etkileşimde bulunduğunu ve bununla birlikte tasarımın estetik, anlatı, teknik alt yapı ve pazarlama gibi özelliklerine de odaklanmalı ve farklı alanlarda çalışan meslek grupları ile bir araya gelerek bir tasarım fikri ortaya çıkarmalıdır.

2.1. Etkileşim Tasarımında Gestalt Algı İlkeleri

Gestalt, Almanca'da figür ya da şekil anlamında kullanılmakta olup temelde bir şeklin ya da cismin parçalarının bütünden farklı olduğu ve bütününde parçalardan daha büyük ve farklı olduğu düşüncesine dayanmaktadır. Gestalt teorisine göre bütün, kendisini meydana getiren parçalardan farklı olmakla birlikte aynı zamanda algıyı da oluşturmaktadır. Başlangıçta psikoloji alanında ortaya çıkan gestalt teorisi, dilbilim, müzik, etkileşim tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi, mimari tasarım, sürdürülebilirlik tasarımı, sanat ve görsel iletişim gibi farklı disiplinlerde çalışan araştırmacıları da etkilemiştir (Graham, 2008, s. 1). Gestalt Kuramı, tasarımda da ona yön veren ilkeler olması gerektiği üzerinde durmaktadır. Erişti, gestalt algı kuramının tasarım ortamında düşünüldüğü zaman tasarımın meydana getirdiği bütünsel etkinin kompozisyon düzeni, ön plan ve arka

plan ilişkisi, kompozisyon ve tasarım arasındaki ilişki açısından değerlendirilmesi gerektiğinden bahsetmektedir (2013, s. 143). Gestalt ilkeleri, grafik tasarımda da logo, afiş, dergi, kitap kapakları ve billboard gibi özellikle basılı ürünler ortaya koyan tasarımcılara anlaşılır ve organize bir tasarım oluşturmaları açısından kolaylık sağlamaktadır (Graham, 2008, s. 2). Tasarımın pek çok farklı alanında etkin olmalarının yanısıra etkileşimli tasarım ortamlarında da, kullanıcıların tasarım ortamında var olan farklı elemanları birbirleri ile ilişkilendirebildikleri etkili ve verimli bir tasarım ortamı oluşturulabilmesinde önemli rol oynamaktadır. Etkileşim tasarımında gestalt algı ilkeleri, sunulan tasarım ortamlarının daha anlaşılır olmasını sağlamakla birlikte kullanıcılara da daha yardımsever bir öğrenme süreci sağlamaktadır (Smith-Gratto & Fisher, 1999, s. 361). Kullanıcıların öğrenme ve algı süreçlerine de destek olmaktadır. Benzerlik, süreklilik, tamamlama, yakınlık ve şekil-zemin gibi özellikler gestalt teorisini oluşturmaktadır.

2.1.1. Benzerlik

Benzerlik ilkesine göre şekil, renk, yapı ve doku yönünden benzer olan parçalar bütün olarak algılanmakta ve farklı olan parçalar tek ve fark edilir ayrı bir pozisyonda anlaşılmaktadır. Benzer renklere ve şekillere sahip elemanlar bir bütün olarak algılanmakta ve etkileşimli ortamlarda kullanıcıların bir grup olarak algılanmasını sağlamaktadır. Etkileşimli tasarım ortamlarında kullanılan metinler, linkler, fotoğraflar ve etkileşimli elemanların benzer niteliğe sahip olması kullanıcılarda, tüm bu elemanların aynı ortama sahip olduğu fikrini oluşturmaktadır.

2.1.2. Süreklilik

Süreklilik ilkesinde ise oluşturulmuş olan tasarımda, devamlılığı sağlayan bir etkileşim ve akış söz konusu olmakta ve bu durum algılarda da devamlılığa sebep olmaktadır. Özellikle çizgilerdeki aynı yönde olma durumu, devamlılığı ifade etmektedir. Etkileşim tasarım

ortamlarında kullanılan çizgiler, tasarımda devamlılığı sağlamakta ve kullanıcıların dikkatini çeken, eğlenceli ve özel konseptlere sahip avantajlar sağlayabilmektedir. Bu durum özellikle internet sitelerinde tarihsel süreçlerle ilgili veri sunan tasarım ortamlarında görülebilmektedir. Kullanıcılar çizgileri takip ederek tarihsel sürecin öncesi ya da sonrası hakkında verilere ulaşabilmektedir.

2.1.3. Tamamlama

Tamamlama ilkesi, insan beyninin bazı durumlarda yarım kalan şekil, harf ya da resim gibi elemanları tamamlama eğiliminde olmasıdır. Bu ilkede, görünüşte yarım olan parçalar bir bütün gibi algılanıp tamamlanmaktadır. Etkileşim tasarımında da algıların yarım olan parçaları bir bütün olarak tamamlaması özelliğidir. Eksik olan parçaların tamamlanmış olarak algılanması etkileşimli algılama sürecini de oluşturmaktadır (Erişti, 2020, s. 144).

2.1.4. Yakınlık

Yakınlık ilkesinde, bir tasarımda birbirine yakın olan elemanların bir grupta olduğu şeklinde algılanmasıdır. Gerek baskısı alınmış tasarım elemanlarında gerekse de etkileşimli tasarım ortamlarında, tasarımda kullanılan boşluklar, mesafeler ve aralıklar hedef kitle tarafından farklı algılanabilmekte ve bu boşlukların oluşturduğu etki kullanıcıları çelişkili bir anlam ortamında kalmalarına sebep olabilmektedir. Bu noktada yakınlık ilkesi önem arz etmekte ve birbiriyle ilişkili olan elemanların arasında var olan boşlukların düzenine özen gösterilmesi gerekliliğini oluşturmaktadır. Etkileşimli tasarım platformlarında oluşturulan linkler ve metinlerin farklı boşluklarla iki sütun halinde bir arada tutulması kullanıcıların hangi bilginin hangi linke ait olduğunu fark edememesine ve bu konuda ikilemde kalmasına sebep olmaktadır. Metinlerin tek sütun halinde düzenlenerek linklerin bağımsız bir alanda olacak şekilde daha organize bir tasarım ortaya konularak kullanıcılara

kolay ve anlaşılır bir okuma sağlanabilmektedir (Graham, 2008, s. 6). Metinlerin tek sütun halinde ve linklerin de tek tarafta belli mesafelerle yerleşimi, bu tasarım ortamlarında algılamayı da kolaylaştırmaktadır.

2.1.5. Şekil - Zemin ilişkisi

Şekil ve zemin ilişkisi, hem basılı hem de etkileşimli medya ortamlarında metnin arka planında var olan renk ya da nesnenin ön planında var olan herhangi bir elemanın algılanmasında ve seçilmesinde zorluk çıkarmaması durumudur. Özellikle ekran vasıtasıyla sunulan tasarım ortamlarında şekil ve zemin ilişkisinin karmaşıklığı, kullanıcılara algılamada zorluklar çıkarmaktadır (Smith-Gratto & Fisher, 1999, p. 362). Şekil ve zeminin birbirleriyle olan belirgin ilişkisi, kullanıcıların metni ya da şekli algılamaları ve kolaylıkla okuyabilmelerini sağlaması açısından önemlidir. Arka planında kullanılan renklerin kontrast oranı, metinlerin görünürlüğü ve okunurluğu açısından dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Gestalt kuramı, etkileşim ve kullanıcıların etkileşime geçmesini sağlayan ara yüz tasarımlarında önemli bir unsurdur. Bu kurama bağlı ilkeler, oluşturulan tasarımın kullanılabilirliği, yönlendirilen farklı sayfalar arasında gezinebilme ve algılanabilirlik gibi farklı özellikler sağlamaktadır (Çuhadar, 2014, s. 129). Gerek alışveriş ve eğitim gerekse de farklı alanlara ait çevrimiçi ortamlarda, kullanıcının odaklanması hedeflenen öğenin diğerlerinden ayrılmasında vurgulayıcı bir rol de üstlenmektedir. Bunun yanı sıra, ara yüz tasarımında kullanılan sayfa düzeni, renk, tipografi, ikon ve sembol, menü ve buton gibi elemanların görsel ilkelere dayanarak oluşturulması kullanıcıların ortamı algılamalarına ve etkileşimlerine olanak tanıyan bir ortamın oluşumuna katkı sağlamaktadır. Verilerin yoğun olduğu etkileşim ortamlarında bu elemanların gestalt ilkeleri göz önünde

bulundurularak bir tasarım düzlemi içerisinde oluşturulması kullanıcılara odaklanma ve çıkarım yapabilme imkanı da sunmaktadır.

3. İNTERAKTİF (ETKİLEŞİMLİ) INFOGRAFİK

Etkileşimli infografikler, statik ve hareketli infografik çeşitlerine göre kullanıcıya daha fazla bilginin sunulması imkanını sağlayan ve aynı zamanda onlara veri üzerinde kontrol imkanı sunarak, kendilerine sunulan bilgiyi daha çabuk anlayabilmelerini amaçlamaktadır. Etkileşimli infografikler, kullanıcıya oluşturulan tasarım ya da veriye dokunarak etkileşim sağlayabilme ve görüntüleyebilme fırsatı sunan etkileşim ortamlarıdır (Weber, 2017, s. 247). Bu infografik çeşidinde her şey kullanıcılar tarafından kontrol edilebilirken aynı zamanda kullanıcı kendisine lazım olan veriye odaklanarak gerekli aramaları farklı sayfalarda yapabilmektedir. ”Verinin çok olduğu durumlarda etkileşimli infografikler, interaktif içerik oluşturmak ve kullanıcıların cesurca verileri keşfetmelerini sağlamalarında kullanışlıdır” (Lankow,Ritchie & Crooks, 2012, s. 82). Statik infografiklere göre, kullanıcılar, oluşturulmuş olan veriler ile daha fazla iletişim kurmakta ve daha yoğun bir veri ile karşılaşmaktadır. Etkileşimli infografikler, özellikle gazetecilik, iş yönetimi ve eğitim gibi pek çok farklı alanlarda kullanıcıya görsel olarak açıklayıcı anlaşılır ve dikkat uyandırıcı düzenlenmiş bir bilginin sunumunu sağlamaktadır.

Kullanıcı bu infografikteki veri ile tasarımın izin verdiği ölçüde etkileşim halinde kalarak iletişim sağlamaktadır. Etkileşimli infografiklerde, kullanıcılar ile kurulan etkileşimin sağlıklı ve anlaşılır bir biçimde kurgulanması önemlidir. Etkileşim süreci içerisinde oluşturulan kurgu, izleyicinin dikkatini çekerken aynı zamanda odaklanmasını da sağlamalı ve başlangıcından sonuna bir hikayenin içerisinde olduğu hissi uyandırmalıdır.

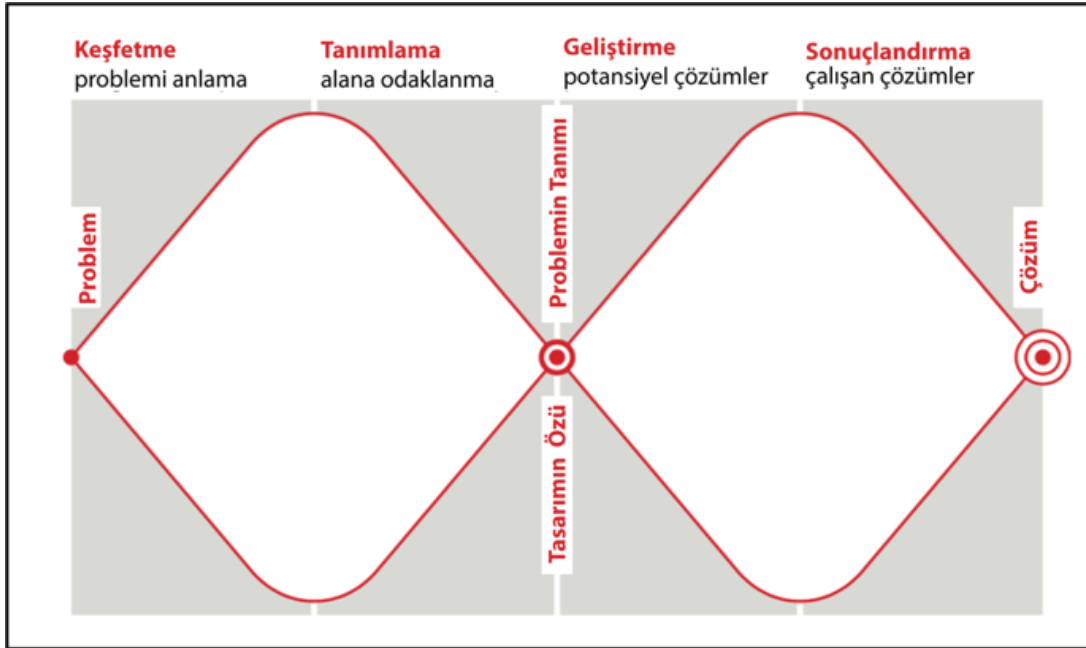
Etkileşimli infografikler, ses ve hareket özelliklerinin yanısıra çeşitli butonlar, web ortamına geçişi sağlayan butonlar, çeşitli navigasyon özellikleri ve görüntülerin 360 derece görünümünü sağlayan panoramik özellikler gibi eklentiler içermektedir. Weber, bir infografiğin etkileşimli olmasını, öncelikle infografiğin kullanıcı tarafından bireysel olarak kullanılabilmesi ve sonrasında kullanıcının verilerle kurmuş olduğu etkileşimle kendi yolunu bularak yeni eklentilerde ekleyebilme fırsatını sağlayabilmesi şeklinde açıklamaktadır (2017, s. 246). Etkileşimli infografiklere, tablet, mobil telefonlar, taşınabilir bilgisayarlar gibi teknolojik aletlerle erişilebilmektedir.

Etkileşimli infografiklerin anlatı, eğitici, keşfettirici ve simülasyon olmak üzere dört farklı iletişim fonksiyonundan bahsedilmektedir. Anlatı (Narratives), kullanıcıya sınırlı bir etkileşim sunmakta ve genellikle pasif bir gözlemlemeyi mümkün kılmaktadır. Eğitici (Instructives) ise, kullanıcıları etkileşime dahil ederek onların içerisinde buldukları sürece tıklama ile dahil olmalarını sağlamaktadır. Keşfettirici (Exploratives) ise eğitici olduğu gibi kullanıcılar çoklu illüstrasyonlar, vidyolar, çeşitli klipler, fotoğraflar, slaytlar ile oldukça interaktif bir ortamla karşı karşıya kalmaktadır. Son olarak Simülasyon (Simulatives) ise kullanıcıya amaca ulaşmak için tecrübe etme olanağı sağlamaktadır (Nichani&Venkat, 2003'den aktaran Palilonis, 2006, s. 35). Günümüzde gazetelerin internet sayfalarında, iş yönetimi alanında ve eğitim gibi pek çok farklı sektörde karmaşık bilgilerin açıklayıcı bir sunumla ortaya koyulmasında, etkileşimli infografik uygulamalarına rastlanmaktadır. Kullanıcılara statik ve hareketli infografiklere göre kontrol imkanı sağlamakta ve kullanıcılar kendi tercihlerine göre etkileşimli infografikte mevcut olan uygulamaya öncelikle yönelerek içerisinde var oldukları kurguda yol almaktadırlar.

3.1. Etkileşimli İnfografikte Tasarım Geliştirme Süreci

Tasarım, pek çok farklı alanı ve bu alanda çalışan insanları bir araya getiren ve yaşamda kolaylıklar sunan bir disiplindir. Tasarlamak eylemi, bir süreç olmakla birlikte aynı zamanda bu süreç içerisinde gerçekleştirilen faaliyetleri de barındırmaktadır. Bu süreçte tasarımdaki görsel dili oluşturan grafik tasarımcılar da önemli bir role sahiptir. Turgut, tasarımda oluşturulan görsel dilin iletilerin anlaşılması açısından önemli olduğundan bahsetmekte ve görsel niteliklerin oluşumunda tasarımcının yaratıcılığı üzerinde durmaktadır (2013, s. 9). Tasarım kavramı kendi içerisinde grafik tasarım, mimari tasarım, endüstriyel tasarım ve etkileşim tasarımı gibi farklı alanlara ayrılrsa da tasarım süreci, her alan için bir planlama ve düzenlemeye sahiptir. Tasarım süreci tüm bu alanlar için ortaya koyulan çalışmada çeşitli arayışlar içerisine girilerek ideal olan çözüm yolunu

bulmayı sağlarken diğer taraftan kullanılan farklı tekniklerle farklı anlatım olanaklarının oluşmasını da sağlamaktadır. Becer, tasarımın kesin olmakla birlikte karmaşık bir yapıya da sahip olduğundan bahsederken aynı zamanda bir tasarım olgusundan bahsedilebilmesi için bir planlamanın varlığının söz konusu olması gerekliliğine vurgu yapmaktadır (2019, s. 32). Bu süreç içerisinde tasarımcı, gerekli verileri karar verilen ortam içerisinde dikkat çekici, anlaşılır ve işlevsel olan bir yaklaşım ortaya koymakla yükümlüdür. Tasarımcılar öncelikle sürecin planlamalarını ve araştırmalarını yapmakta ve sonrasında çözmek istedikleri problem için ürettikleri çözüm önerilerini taslak çizim haline getirmektedirler. Lupton, tasarım sürecinin sezgisel olmasının yanısıra maksatlı ve düşünülmüş bir durum olduğunu açıklamakta ve pek çok tasarımcının bu sürece öncelikle hazırlanan sorulara beyin fırtınası yapmakla başlamakta olduğunu ve bu durumun başlangıç olarak oluşturulan cevaplara ulaşılmasını



Görsel 2. İkili Elmasa Benzetilen Tasarım Geliştirme Süreci (Preece, Sharp & Rogers, 2019:38).

sağladığını belirtmektedir (2011, s. 4). Merkezi İngiltere’de bulunan Design Council, tasarım sürecini keşfetmek, tanımlamak, geliştirmek ve sonuçlandırmak olmak üzere dört aşamadan oluşan ikili bir elmas (Görsel 3) düzenine benzetmektedir. Keşif (Discover), tasarımcının problem hakkındaki bakış açılarını bir araya getirmesi şeklinde tanımlanırken; tanımlama (Define), tasarımcının tasarım problemine karşı açık anlaşılır bir öz meydana getirmesi; geliştirme (Develop), çözümlerin ve çeşitli konseptlerin oluşturulduğu testlerin yapıldığı ve tekrarlandığı bir aşama iken projenin sonuçlandığı ve kullanıma sürüldüğü aşama ise sonuçlandırma (Deliver) şeklinde açıklanmaktadır. Genel anlamda tasarım süreci olarak nitelendirilen bu aşamalı durum aslında etkileşim tasarımı kavramının felsefesinde de kullanılmakta ve ek olarak kullanıcı deneyiminin geliştirilmesi de sürece dahil edilmektedir. Etkileşimli bir tasarım, diğer tasarım dallarından farklı olarak iletişimi çift taraflı bir olgu haline getirmekte ve bu durum da tasarım sürecinde kullanıcıların göz önünde bulundurulması gerekliliği farkını ortaya koymaktadır. “Uygulamanın hedef kitlesinin belirlenmesi ve analizi, tasarımın amacının oluşturulması ile paralel gelişir. Amacın belirlenmesi uygulamanın tasarımını da etkiler” (Bulduk, 2015, s. 51). Hitap edilen hedef kitlenin ya da kullanıcı grubunun özellikleri ve oluşturulacak olan etkileşim tasarımında ne düzeyde bir etkileşimde bulunacağını belirlenmesi tasarım sürecinin yönetimi açısından da önemlidir. Tasarım sürecinin planlaması ile birlikte oluşturulacak olan etkileşim tasarımının planı da belirlenerek, bu planlama aşama aşama tasarımcılar tarafından uygulanır ve bunun sonucunda süreç de başlatılmış olur. Tasarımda kullanıcı kitlesinin algı düzeyine hitap eden ve anlaşılabilirliği etkileyen boşluk, denge, yakınlık, ön-arka plan ilişkisi, renk, yazı tipi ve sayfa boyutu gibi evrensel tasarım ilkelerinin kullanımına

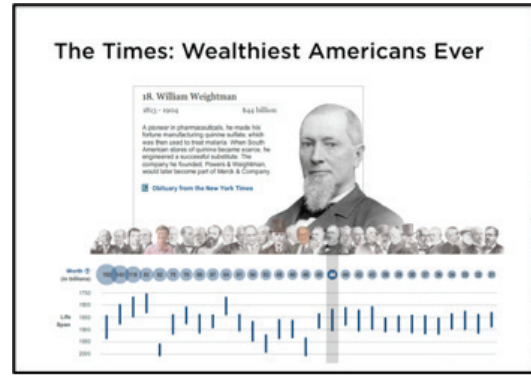
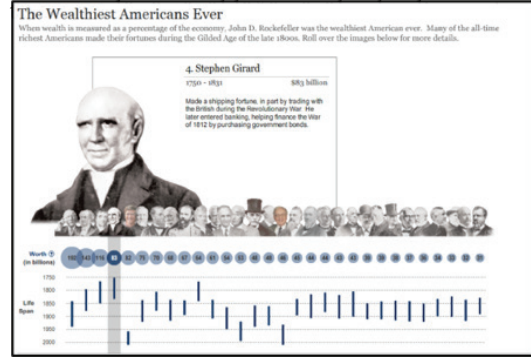
özen gösterilmelidir. Gestalt tasarım ilkelerine uygun bir etkileşimli tasarım ortamı kullanıcılara etkili ve sağlam bir çalışma ortaya konulmasını sağlamasının yanısıra aynı zamanda etkileşimli iletişimin yerine getirilmesinde de yardımcı olmaktadır.

Etkileşimli infografikte oluşturulan tasarımda verinin merak uyandırıcı, kolay anlaşılır ve hatırlanabilir olması, inandırıcılık gibi özellikleri ihtiva etmesi açısından tasarım sürecinde önemlidir. Norman, etkileşimli ortam tasarımında kullanıcıların o ortamı nasıl çalıştıracaklarını anlayabilmesinde keşfettirme faktörü üzerinde durmakta ve tasarımın keşfettirici olma özelliğini vurgulamaktadır (2013, s. 11). Bu süreçte kullanılan görsel, içerik ve bilgi gibi bileşenlerin uyumlu bir bütün hale gelmesi başarılı bir tasarımın ortaya çıkması için gereklidir. Sricharoen & Sricharoen, yaratıcılık ve estetiğin infografik tasarımı için önemli iki kavram olduğundan bahsetmekte ve tasarımcıların yapı, fonksiyon, hiyerarşi, ayırt edicilik, zıtlık ve gerçekleri yansıtmaya gibi özellikleri göz önünde bulundurmalarını vurgulamaktadır (2015, s. 558). Etkileşimli infografiğin tasarım sürecinde, hedef kitlenin ve amacın belirlenmesi ile oluşturulacak olan tasarımın yol haritası da belirlenerek tasarım süreci başlatılmış olur. Bu süreç içerisinde oluşturulacak olan içeriğin kullanıcılara öğrenme, keşfetme ya da algılarını yönetme gibi özelliklerden hangisinin amaçlanmış olması hedef kitlenin niteliğinin anlaşılması açısından da önemlidir (Erişti, 2020:96). Bu aşama tasarımın oluşturulması için bir alt yapı oluştururken aynı zamanda kullanılacak olan teknolojik yapının kararının verilmesi için de belirleyici bir unsurdur. Tasarlanan verinin hedeflenen kitle ile hangi ortamda ya da platformda buluşacağını kararının verilmesi de bir diğer önemli aşamadır. Bununla birlikte tasarımcıların hangi tarz infografik çeşidinin hangi çalışmalar için uygun olduğunu tespit

etmesi, etkileşimli infografik için ise etkileşim düzeyinin belirlenmesi, anlatılmak istenen verinin anlaşılabilirliği açısından önemlidir. Etkileşimli infografikte düşük, orta ve yüksek etkileşim olmak üzere üç farklı düzeyde etkileşim bulunmaktadır. Düşük düzeyli etkileşimli infografik kullanıcılara, yapılan tasarımda sadece gezinme fırsatı sunarken çalışmaya yaklaşma ve uzaklaşma imkanı da sunmaktadır. Ancak tüm bunlarla birlikte çalışmanın seyrinde herhangi bir değişiklik meydana gelmesi söz konusu değildir. Orta düzeyde bir etkileşimli infografikte, kullanıcılara verilerin kıyasını mümkün kılacak değişimler yapabildiğini sağlamaktadır. Herhangi bir süreçte bir değişimin söz konusu olduğu bir verinin konu edildiği tasarımda kullanıcılar, oluşturulan zaman çizelgesinde kaydırmalar yaparak farklı dönemlere ait verileri kıyaslayabilmektedir. Yüksek düzeyde bir etkileşimli infografik tasarımında ise kullanıcıların verileri filtreleyerek bilgilerle etkileşime girmesine olanak tanınmaktadır (Zwinger, Langer & Zeiller, 2017, s. 177). Bunun sonucunda iletişim çift taraflı hale getirilerek, kullanıcılara kontrol yetkisi de sağlamaktadır. Oluşturulan tasarım ortamının etkili ve anlaşılır bir akışa sahip olması kullanıcıların veriyeye odaklanması açısından önemlidir.

3.2. Etkileşimli İnfografik Uygulamalarından Örnek İncelemeleri

Bu bölümde etkileşimli infografikler araştırmanın literatür kısmında ele alınan gestalt tasarım ilkeleri ve tasarım süreci çerçevesinde değerlendirilerek, konunun daha anlaşılabilir olması amaçlanmaktadır. Amerika'nın en varlıklı kişilerini kronolojik olarak sunmak amacıyla oluşturulmuş olan "Amerika'nın en zenginleri" isimli çalışma, 18.yüzyıldan günümüze doğru tarih aralığındaki kişilere yer vermektedir. Bu tarih aralığında bulunan isimler, kronolojik olarak tespit edilerek araştırma açık, anlaşılır bir öz halinde, bir

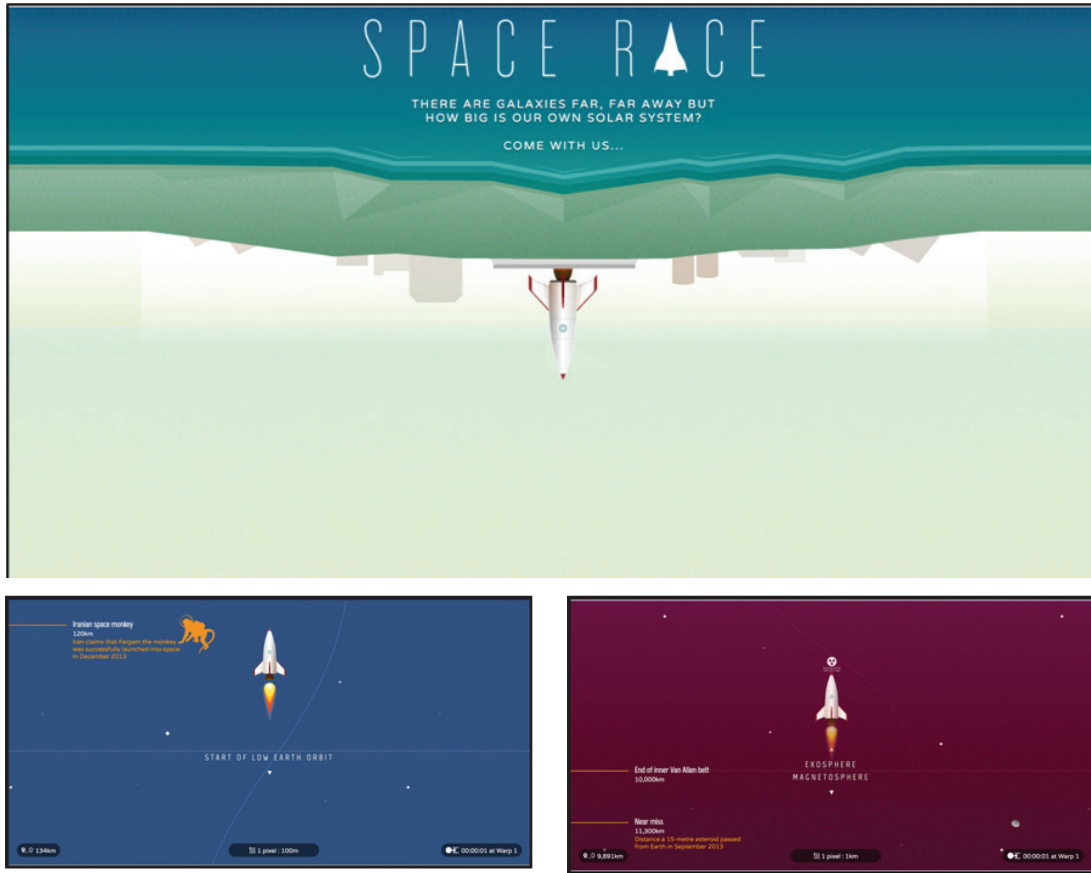


Görsel 4. "Amerika'nın en zenginleri" konulu etkileşimli infografik.

Fotoğraflara tıkladığı zaman kişi hakkında farklı bir pencere açılmakta ve buradan detaylı bilgi elde edilmektedir. Yatay olarak planlanan etkileşimli infografik tasarımında arka planın beyaz renk olarak ve tüm karakterlerin ön planda siyah beyaz, renkli fotoğraf şeklinde kullanılması ile şekil zemin ilişkisinin belirgin olarak kullanıldığı görülmektedir. Gestalt ilkelerinden şekil-zemin ilişkisi kullanıcıların ön ve arka plandaki nesnelere fark etmesi ve var olan metinlerin okunurluğu ve anlaşılabilirliği açısından önemlidir (Smith-Gratto & Fisher, 1999, p. 362). Arka planda karmaşık ya da seçkin yapıların bulunması tasarımın anlaşılabilirliğini de etkilemektedir. Tasarımda etkileşim sağlanarak oluşturulan tıklanabilir elemanların benzer özellikte olması, kullanıcıya var olan elemanların aynı ortama dahil olduğu düşüncesini sağlamaktadır. Çalışma aynı

zamanda dengeli bir kompozisyon anlayışına sahip olmakla birlikte farklı boyutlarda fotoğrafların varlığı görsel hiyerarşinin oluşumunu da sağlamıştır. Kullanıcılara hangi zaman dilimine odaklanacağı noktasında kontrol verilerek, istenilen zaman aralığında kişilere ait bilgilere ulaşılabilir. Bununla birlikte çalışmada metin linklerinin açılımının farklı bir alanda yer alması ve metinlerin tek sütun olarak düzenli ve kronolojik bir dizilime sahip olması ile kullanıcının dönemler arası ikileme kalmasının önüne de geçilmekte ve çalışmanın bir zaman dilimi üzerine kurgulanması, tasarımda süreklilik ilkesini de yansıtmaktadır. “Uzay ne kadar büyüktür?” başlığı altında BBC Future tarafından oluşturulan ikinci interaktif infografikte, kullanıcılara Solar Sisteme doğru bir

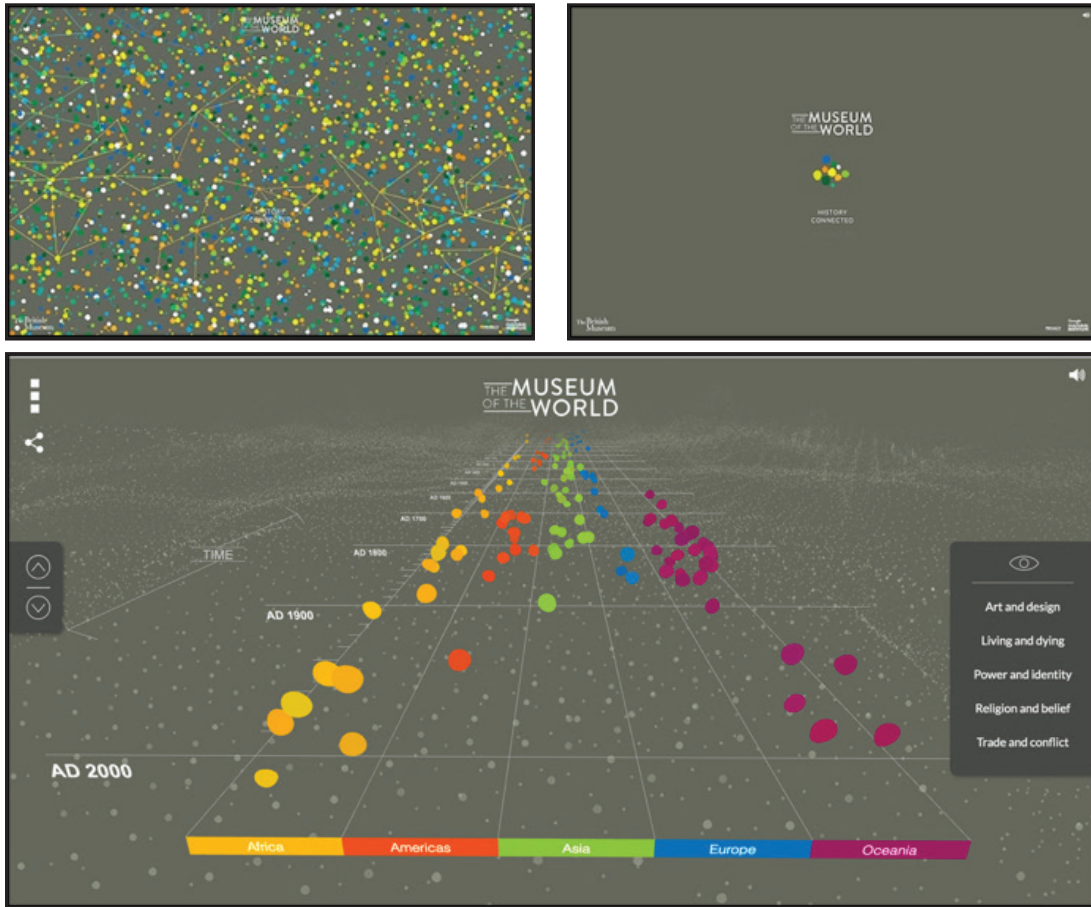
yolculuk deneyimi yaşatmak amaçlanmaktadır. Kullanıcılar hareket ettirdikleri uzay aracı ile uzaya doğru ilerlerken aynı zamanda sol tarafta açılan panellerle buldukları atmosfer katmanı ve özellikleri konusunda bilgi sahibi olabilmektedirler. Bu uzaya yolculuk atmosferi, sürekli ilerlenen bir tasarım ortamı olmakla birlikte devam edip etmeme noktasındaki tercih tamamen kullanıcılara bırakılmıştır. Tasarım düzlemi içerisindeki uzay yolculuğu boyunca her katmanın tarihi ve atmosferik özellikleri aynı tasarım düzleminde sol tarafta bulunurken aynı zamanda dünya tarihinde uzay adına yapılmış çalışmalar hakkında bilgilere ulaşmakta mümkün olmaktadır. Solar sisteme ait farklı katmanlarda sadece renk değişikliğinin mevcut olması ve var olan elemanların benzer



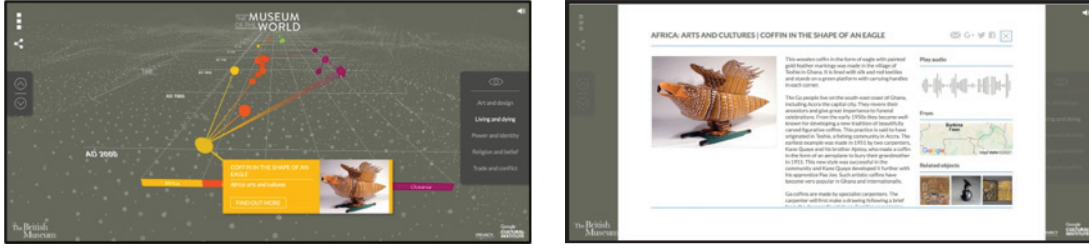
Görsel 5. “Uzayın Büyüklüğü” konulu etkileşimli infografik.

nitelikte olması, kullanıcılara tüm bu elemanların aynı ortama ait olduğu fikrini ortaya koyması açısından önemlidir. Çalışmada kullanılan maviden siyaha doğru renk değişimleri atmosferi ve katmanlarını sembolize etmektedir. Kullanıcılar bu ortamda uzay aracı ile yükseldikçe asteroitlerle karşılaşmakta ve bunların dünyaya yakınlığı hakkında bilgiler de elde edilmektedir. Oluşturulan bu tasarım düzlemi, uzay ve atmosfer hakkındaki bilgilerin öğrenilmesi noktasında alguların şekillenmesine katkı sağlamaktadır. Tasarım öğeleri farklı büyüklükte yerleştirilerek, odak noktasında yer alan uzay aracı hareketli en büyük eleman olarak kullanılmış, sürekli ve dinamik bir tasarım ortamı oluşturulmuştur. Çalışmada kullanıcıların etkileşimi ile sağlanan bir akış söz konusu olmakla birlikte bu durum

bir devamlılığa sebep olmakta ve kullanıcıların aynı yönde ilerlemeleri mesajına da katkı sağlamaktadır. Tasarımda bulunan uzay aracının aynı yönde ilerleme özelliği, gestalt süreklilik ilkesi ile tanımlanabilmektedir. The Museum of the World, British Museum ve Google Culture Institute ortaklığında, Britanya müzesinin bünyesinde barındırmış olduğu farklı kıtalara ve kültürlerle ait tarihi eserlerin seçilmesi ile oluşturulmuş etkileşimli bir uygulamadır.



Görsel 6. "The Museum of the World" isimli etkileşimli infografik.



Görsel 7. "The Museum of the World" konulu etkileşimli infografik.

Uygulama başlangıç olarak renkli dairelerle oluşturulmuş hareketli bir girişle başlamakta ve sonrasında kronolojik olarak oluşturulmuş bir perspektif düzleme dönüşmektedir. Çalışmada milattan önce ve sonrasında oluşturulan kronolojik bir yerleştirmenin olmasının yanı sıra her kıta ve kültüre ayrılmış bir renk kodu mevcuttur. Sarı renk Afrika, kırmızı Amerika, yeşil Asya, mavi Avrupa ve mor renk ise Okyanusya'yı temsil etmektedir. Geçmişten günümüze doğru yaklaşan bir perspektif düzlem içerisine yerleştirilen çalışmada yer alan tarihi eserler, sanat ve tasarım, yaşam ve ölüm, güç ve kimlik, din ve inanış, ticaret ve çatışma başlıkları altında sınıflandırılmıştır. Tek sütun halinde sınıflandırılan metni oluşturan bu linkler bağımsız bir alanda olacak şekilde organize bir tasarım olarak oluşturulmuş ve kullanıcılara kolay ve anlaşılır olabilecek bir okuma ortamı sağlandığı görülmektedir. Çalışmada benzer renkte olan elemanların aynı döneme ait olması benzerlik ilkesine, tasarım ortamında kullanılan çizgelerin devamlılığı süreklilik ilkesini karşıladığı görülürken aynı zamanda ufuk çizgisi olarak belirlenen ve ilerleyen arka bölümünde ise çizgilerin tamamlama ilkesine uyularak tamamlandığı görülmektedir. Etkileşimli ortamda sergilenen eserler hakkında ayrıntılı bilgiye kullanıcılar, tıklayarak yönlendirildikleri farklı bir sayfadan erişebilmektedir. Ayrıntılı bilgilendirmelerin yer aldığı sayfalar, kronolojik olarak oluşturulan tasarım düzleminden bağımsız olarak kullanıcıların kontrolü ve tercihi sonucunda açılmakta ve kullanıcılara içeriğe

ulaşma yolunda etkili ve verimli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Bilgilendirmelerin yer aldığı sayfalarda tarihi eser hakkında ses kayıtları, ait olduğu coğrafi harita ve eserin ilişkili olduğu diğer nesnelere yer almaktadır. İşitme duyusuna dayalı eklentilerin ve haritaların varlığı, kullanıcılara işitsel ve görsel özelliklerle desteklenen akılda kalıcı bir deneyim ortamı oluşturmaktadır. Bu etkileşimli infografik örneğinde kullanıcılara ulaşmak istedikleri içeriğin erişiminde oluşturulmuş olan açılan pencereler vasıtasıyla içeriği seçme imkanı da sunulmaktadır. Tasarımın arka ve ön planında kullanılan renklerin kontrastlık durumları, gestalt şekil-zemin ilkesine uyularak ortamda var olan diğer görsel elemanların algılanması ve kontrolünün sağlanması imkanı da ortaya koymaktadır. Tasarımda var olan görsel elemanların birbirlerine olan yakınlığı, yakınlık ilkesinin algı ve odaklanmaya dair etkisinden faydalandığını da yansıtmaktadır.

SONUÇ

Teknoloji, bilgisayar ve iletişim dünyasının geçirmekte olduğu değişim, etkileşim olgusunu sadece teknoloji temelli olmaktan çıkararak tasarım ve iletişim ile ilişkili hale gelmesini de sağlamıştır. Verilerin anlamlı bilgilere dönüştürülmesinde etkileşim kavramı ve tasarımı önemli rol oynamaktadır. Etkileşimli infografik tasarımı, hedef kitle ve amacın belirlenmesinden başlayıp etkileşim düzeyine karar verilmesi ve tasarımın geliştirilmesi ile devam eden bir süreçtir. Bu süreçte, kurgulanma

ve tasarım aşaması, var olan verilerin bilgiye dönüşmesi yolunda kullanıcıların algılarına hitap edecek düzeyde olması açısından önemlidir. Veri miktarında meydana gelen artış, estetik açıdan düzenli, anlaşılır ve ilgi uyandırıcı görsel dile sahip etkileşimli tasarımların ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Eğitim kültür, sağlık gibi farklı alanlarda tercih edilmekte olan etkileşimli infografikler, var olan yoğun verilerin kullanıcı dostu çözümlerle kullanıcılara sunulması imkanını mümkün kılmaktadır. Kullanıcıların kendi yollarını kolaylıkla bulabilecekleri etkili bir infografiğin oluşumunda gestalt tasarım ilkelerine dikkat edilmesi, kullanıcıların algılarını yönlendirebilmesi açısından önem arz etmektedir. Etkileşimli infografikte kullanıcıya başından sonuna odaklanması gereken bir hikaye içerisinde olduğu hissini uyandırılmasında gestalt ilkelerinin rolü önem taşımaktadır. Gestalt algı ilkeleri, kullanıcı merkezli ve kullanıcı dostu tasarım ortamları oluşturulmasına da katkı sağlamaktadır. Şekil-zemin ilişkisi, benzerlik, yakınlık, tamamlama ve süreklilik gibi ilkeleri ile kullanıcılara tasarım ortamlarında var olan farklı elemanların birbirleri ile ilişkilendirilmesine, devamlılığına ve algılanabilir olmasına yardımcı olmaktadır. Kullanıcıların yol aldıkları uygulamalar dahilinde kontrol edebildikleri tasarım ortamında tereddüt etmeden ilerleyebilmelerinin yanı sıra algılarını kontrol ederek ortama dahil olmalarını da mümkün kılmaktadır. Bununla birlikte, kullanıcı dostu ve algılara hitap eden özellikte bir etkileşim ortamı oluşturulmasını sağlamaktadır. Etkileşimli infografik tasarımı, karmaşık olan verilerin sistemli bir şekilde kullanıcılara sunulmasını sağlarken bünyesinde barındırmış olduğu etkileşim özelliği ile meydana gelen yeni medya ve iletişim ortamlarının daha nitelikli hale gelmesine katkı sunmaktadır. Kullanıcılar etkileşime dahil edilerek ve kontrol yetkisinin kendilerine verilmesi ile, hangi bilgiyi ne kadar düzeyde elde edeceğinin kararını verebilmektedir.

Bu çalışma kapsamında etkileşim tasarımında gestalt algı ilkelerinin önemi üzerinde durularak, ele alınan web tabanlı etkileşimli infografik örnekleri bu ilkeler ışığında değerlendirilmiştir. Algıları yönlendirmesi, verilerin sistematize edilmesi ve kullanıcıların kontrolleri dahilinde veri sağlamaları gibi imkanların oluşturulabilmesi için etkileşimli ortamların, bu ilkeler ve bir plan dahilinde oluşturulması gerektiği vurgulanmaktadır. Tasarım süreci ve geliştirilmesi, sanat ve tasarım ile ilişkili pek çok alan için önemli olmakla birlikte etkileşimli infografikler için de önem arz etmektedir. Etkileşimli infografik tasarımında süreç ve tasarım ilkeleri daha nitelikli ve kullanıcı dostu etkileşimli medya ortamlarının oluşumunu sağlamakla birlikte kullanılabilir ve algılanabilir pratik özelliklere sahip görsel ve işitsel elemanların var olduğu tasarımların oluşturulmasına imkan sağlamaktadır. Tasarım sürecinin bir plan dahilinde ve tasarımın sahip olduğu ilkelere dayanarak gerçekleştirilmesi ile, bu alanda gelecekte daha fonksiyonel, kullanıcı dostu, yaratıcı ve sağlam özelliklere sahip tasarım ortamlarının sunulabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akoğlu, C. (2009). *Etkileşim Tasarımının Bilgi İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarımı ve Geliştirme Sürecindeki Rolü*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi.
- Atiker, B. (2020). *Etkileşim Tasarımında Yeni Paradigmalar*. B.A.Aytekin içinde, *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak 3* (s. 127-158). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Becer, E. (2019). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Bulduk, B. (2015). *Etkileşimli Medya Ve Öğretim Ortamlarında Tasarım Geliştirme Süreci*. STD, 47-63.
- Crawford, C. (2003). *The Art of Interactive Design*. San Francisco: No Strach Press.
- Çuhadar, C. (2014). *Çoklu Ortam Uygulamalarında Kullanıcı Denetimi*. Ö. Dursun, & F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 123-138). Ankara: Pegem Akademi.
- Erişti, S. (2020). *Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Erişti, S., Uluysal, B., & Dindar, M. (2013). *Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı*. *Anadolu Journal of Educational Science International*, 47-66.
- Graham, L. (2008). *Gestalt Theory in Interactive Media Design*. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 2(1), 1-12.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Liu, Y., & Shrum, L. (2002). *What Is Interactivity And Is It Always Such A Good Thing?* *Journal of Advertising*, 53-64.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. ABD: Basic Books.
- Palilonis, J. (2006). *A Practical Guide to Graphics Reporting / Information Graphics for Print, Web & Broadcast*. United States of America: Elsevier Inc.
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*. United States Of America: John Wiley&Sons,Inc.
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction*. United States of America: New Riders.
- Smith-Gratto, K., & Fisher, M. M. (1999). *Gestalt Theory: A Foundation for Instructional Screen Design*. *J.Educational Technology Systems*, 361-371.
- Sricharoen, W. V., & Sricharoen, N. (2015). *How Infographic Should Be Evaluated? 7th International Conference on Information Technology*, (s. 558-564). Jordan.
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Verplank, B. (2007). *Interaction Design Paradigms*. B. Moggridge içinde, *Designing Interactions* (s. 151-160). Spain: Massachusetts Institute of Technology.
- Weber, W. (2017). *Interactive Information Graphics*. In A. Black, P. Luna, O. Lund, & S. Walker, *Information Design: Research and Practice*. Newyork: Routhledge.
- Zwinger, S., Langer, J., & Zeiller, M. (2017). *Acceptance and Usability of Interactive Infographics in Online Newspapers*. *21st International Conference Information Visualisation* (pp. 176-181). London : IEEE.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: *Etkileşim tasarımının diğer disiplinler ile ilişkisi*, Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*. United States Of America: John Wiley&Sons,Inc., s.10.
- Görsel 2: *İkili elmas şekline benzetilen tasarım geliştirme süreci şeması*, Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*. United States Of America: John Wiley&Sons,Inc.,s.38.
- Görsel 3: <https://flowingdata.com/2007/07/15/the-times-wealthiest-americans-ever/> (Erişim Tarihi: 31/05/2020).
- Görsel 4: <http://www.bbc.com/future/bspoke/20140304-how-big-is-space-interactive/index.html> (Erişim Tarihi: 31/05/2020).
- Görsel 5: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> (Erişim Tarihi: 31/05/2020).
- Görsel 6: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> (Erişim Tarihi: 31/05/2020).

TAMPEREMANIN TARİHÇESİNE KISA BİR BAKIŞ

Araş. Gör. Dr. Caner Kalender*
Prof. Dr. Dolunay Akgül Barış**

Özet: Bu çalışma bir derleme makalesi olup, piyano ve sabit perdeli çalgıların akort sistemi olarak bilinen eşit tamperemanın tarihsel gelişim sürecini incelemeyi amaçlamaktadır. Tampereman, kısaca müzikal aralıkların doğal (Just Intonation) dizideki karşılıklarından belirli oranlarda değiştirilmesi şeklinde tanımlanmaktadır. 1300'lü yılların sonu itibarıyla klavyeli çalgıların çoğunda seslerin tampere edildiği bilinmektedir. Yazılı olarak tarifi yapılan ilk yöntem, "ara-ses" adı verilen tamperemandır. Bu yöntemde üçlülerin doğal veya doğala yakın olmasına önem verilmiş, öte yandan beşliler bir miktar pesleştirilmiştir. Ara-ses tamperemanında bazı aralıklarının aşırı tiz veya pes olması ve kullanılmayan tonalitelerin bulunması düzensiz tamperemanların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Düzensiz tamperemanlarda aynı isimli birden fazla aralık bulunmasına rağmen, tüm tonların kullanılabilir olması sebebiyle, bu yöntem iki yüzyıl kadar klavyeli çalgılarda uygulanmıştır. Ara-ses tamperemanı ve düzensiz tamperemanlar kullanılırken dahi, eşit tamperemanın önemi ve gerekliliği teorisyenlerin hep savunduğu bir konu olmuştur. Eşit tampereman 1570'li yıllarda perdeli çalgılarda uygulanmaya başlamış, klavyeli çalgılarda ise çok daha geç tarihlerde kabul görmüştür. 1876 yılında Alexander J. Ellis'in ortaya koymuş olduğu cent sistemi eşit tamperemanın hesaplanmasında dönüm noktasıdır. 20. yüzyılda uluslararası sanat müziğinde 12 ton müziğinin yaygınlaşması ile eşitsiz tamperemanların sonu gelmiş, klavyeli ve perdeli çalgılar için ortak bir akort sistemi olarak kabul görmüştür.

Anahtar Kelimeler: Tampereman, Eşit Tampere Sistem, Just Intonation, Akort, Tuşlu ve Perdeli Çalgılar.

Geliş Tarihi: 14.10.2021

Kabul Tarihi: 15.04.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Bolu, Türkiye
canerkalender123@gmail.com ORCID: 0000-0003-0100-9771

**Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Türkiye, dolunayakgul@hotmail.com
ORCID: 0000-0001-7920-4062

A BRIEF OVERVIEW OF THE HISTORY OF TEMPERAMENT

Rsch. Asst. Dr. Caner Kalender*
Prof. Dr. Dolunay Akgül Barış**

Abstract: This study is a review article and aims to examine the historical development process of equal temperament, known as the tuning system of piano and fixed-fretted instruments. Temperament is briefly defined as changing musical intervals from their counterparts in the natural (Just Intonation) scale at certain rates. As of the end of the 1300s, it is known that most keyboard instruments were tempered. The first method described in writing is the temperament called “mean-tone”. In this method, importance was given to the thirds being natural or close to nature, on the other hand, the fifths were slightly lowered. In the mean-tone temperament, some intervals which are excessively high or low and the presence of unusable scales has led to the emergence of irregular temperaments. Although there are more than one interval with the same name in irregular temperaments, this method has been applied to keyboard instruments for about two centuries, since all scales can be used. Even when using mean-tone temperament and irregular temperament, the importance and necessity of equal temperament has always been a subject advocated by theorists. Though equal temperament began to be practiced on fretted instruments in the 1570s, it was accepted much later in keyboard instruments. The cent system, which was introduced by Alexander J. Ellis in 1876, is a turning point in the calculation of equal temperament. With the spread of 12-tone music in international art music in the 20th century, unequal temperaments came to an end, and it was accepted as a common tuning system for keyboard and fretted instruments.

Keywords: Temperament, Equal Temperament, Just Intonation, Tuning, Keyboard and Fretted Instruments.

Received Date: 14.10.2021

Accepted Date: 15.04.2022

Article Types: Review Article

*Bolu Abant İzzet Baysal University, Institute of Graduate Studies, Department of Fine Arts Education, Bolu, Turkey, canerkalender123@gmail.com ORCID: 0000-0003-0100-9771

**Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Bolu, Turkey, dolunayakgul@hotmail.com ORCID: 0000-0001-7920-4062

1. GİRİŞ

Temperament (ing.) kelimesinin bazı müzik sözlüklerine göre tanımları aşağıda verilmiştir:

“Aralıkların Pisagor sistemi¹ veya Just Intonation² gibi dizilerdeki (titreşimsel olarak) kusursuz hallerinden saptığı akort sistemi” (Apel, 1974, s. 835).

“Müzikal aralıkları doğal dizideki durumlarından farklı şekilde ayarlayarak si \sharp -do veya do \sharp -reb gibi anarmonik seslerin aynı duyulmasını sağlamak. Bu işlem ile notalar doğal olmamakla birlikte kulağın kabul edeceği kadar yeterlidir” (Kennedy, 2003, s. 2153).

“Çeşitli akort yöntemlerine verilen isimdir. Bu yöntemlerde özellikle tam beşli veya büyük üçlü gibi uyumlu aralıkları tizleştirme veya pesleştirme yöntemiyle doğal hallerinden daha az kusursuz hale getirmek için kullanılır” (Fuller Maitland, 1910, s. 70).

Eşit tampere sistem³, eşit tempereman, tampere sistem, 12 eşit aralıklı dizi gibi pek çok farklı isimle anılan sistem sadece sözlüklerdeki karşılığı verilerek geçilebilecek bir müzik terimi değil (Say, 2002), müzik sanatının tarihsel gelişimi sonucunda ortaya çıkmış bir kavramdır.

Eşit tampere sistem basitçe, bir oktav aralığının 12 eşit parçaya bölünerek her bir aralığın birbirine eşit uzaklıkta olduğu sistem olarak tanımlanabilir (Lindley, 2001). Günümüzde uluslararası sanat müziğinin temelini oluşturan bu dizinin oktav aralığı hariç tüm sesleri çeşitli miktarlarda doğal hallerinden değiştirilmiştir. Bu işlem, tonal olarak aktarmada, çokseslilikte, çalgı tasarlamada kolaylık ve sadeliğin yanı sıra, nota yazımı ve eğitim sürecinde de çeşitli avantajlar sağlamıştır (Karaosmanoğlu, 2017).

Tampereman çalışmaları, doğal sesleri kullanan sistemlerin bazı dezavantajları yüzünden bir gereklilik olarak ortaya çıkmıştır. Tampere sistemler ile ilgili bölüme geçmeden önce doğal sesleri kullanan sistemlerin sorunlarına ve tampereman çalışmalarını hazırlayan sürece değinmek yerinde olacaktır.

8. yüzyıldaki kilise müziğinde paralel dörtlü ve beşlilerin kullanımı armoninin ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir. 13. yüzyıla kadar yalnızca tam dörtlü, beşli ve oktav aralıklarının uyumlu sayılması, büyük üçlü ve altılı aralıkların uyumsuz olarak görülmesi Pisagor sisteminin⁴ kullanılıyor olması ile ilişkilendirilmektedir (Benson, 2008; http-1).

¹Pisagor sistemi, kökeni M.Ö. 2700'lü yıllara dayandırılan, ismini Yunan filozofu Pisagor (MÖ. 570-495)'dan alan sistem. (Partch, 1974).

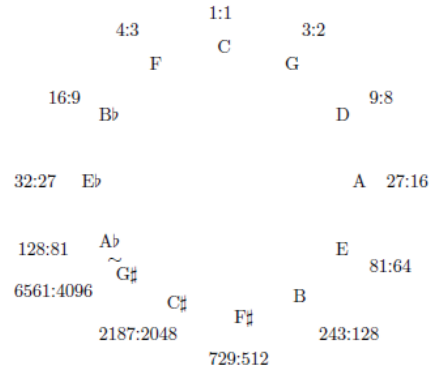
²Just Intonation, dizideki tüm seslerin doğal beşli (3:2, 702 cent) ve doğal üçlülerden (5:4, 386 cent) yararlanılarak oluşturulduğu, böylece doğal seslerden oluşturulan dizi olarak tanımlanmaktadır (Boyden, 1951). Türkçede, Zeren (1997) tarafından “Doğal Sistem”, Karaosmanoğlu (2017) tarafından Tam Tınılamalı veya Doğal Dizi olarak sözü edilen sistemden, bu makalede “doğal dizi” olarak bahsedilecektir. Literatürde bu diziyeye ait seslerden söz edilirken örneğin, bu dizinin üçüncü derecesinden veya üçlü aralığını ifade ederken kullanılan “just third” ifadesi, Türkçeleştirilirken “doğal üçlü” olarak çevrilmiştir. Bu diziyeye ait sesler kaynaklarda “natural, pure” gibi ifadeler ile tanımlandığı için, makalede de doğal dizi veya doğal diziyeye ait seslerden söz edilirken “doğal, saf, kusursuz” kelimeleri kullanılacaktır. Nitekim ‘doğal ses’ kavramı kullanıldığında sözü edilen notanın doğal dizideki karşılığı, frekansı ifade edilmektedir.

³Uluslararası sanat müziğinin temelini oluşturan piyanonun akort sisteminden söz ederken araştırmacıların literatürde şu ifadeleri kullandıkları tespit edilmiştir: tampere sistem, tampere ses sistemi, 12 eşit aralıklı tempereman, 12 eşit aralıklı dizi (Albuz, 2011); eşit tampere sistem (Şenel, 2021); 12 eşit aralıklı tampere sistem (Özkeleş, 2017); 12 eşit temperemanlı sistem (Karaosmanoğlu, 2000); 12 TET, 12 ton eşit tempereman (Karaosmanoğlu, 2017); Tampereman ses sistemi (Açın, 1999); Tampereman (Karolyi, 1996; Say, 2002); Eşit düzenli sistem (Karolyi, 1996); eşit tanperemanlı dizi (Zeren, 1997); tanpereman, eşit aralıklı tanpereman (Zeren, 1998); yedirimli veya eşit yedirimli dizi (Parker, 2015). Buradaki ifadelerin hepsi bir oktav aralığının 12 eşit parçaya bölünmesi ile oluşturulan akort sisteminin tanımlanmasında araştırmacılar tarafından uygun görülmüştür. Bu doğrultuda, makalede yukarıdaki ifadelerden “Eşit tampere sistem, eşit tempereman, tempereman, 12 eşit aralıklı dizi” kavramları tercih edilmiştir.

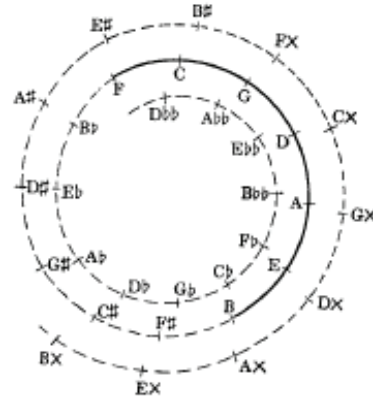
⁴Pisagor sisteminde büyük üçlü aralığı 408 cent değerinde olup doğal üçlülerden 22 cent tizdir. 12 eşit aralıklı dizide büyük üçlü 400 cent'tir. Büyük altılı aralığı Pisagor sisteminde 906, doğal dizide 884, 12 eşit aralık dizide ise 900 cent'tir (de Klerk, 1979).

M.Ö. 6. yüzyılda yaşamış filozof, matematikçi, dini ve siyasi lider (Riedweg, 2005 s. 15) Pisagor'a atfedilen⁵ bu sistemdeki tüm sesler, bir başlangıç sesinden itibaren doğal beşliler (702 cent) ile ilerleyerek elde edilmektedir. Buradaki sorun, arka arkaya 12 adet doğal beşli ile ilerlendiğinde varılan sesin, başlangıç sesinin frekansının ilgili oktavdaki karşılığına eşit olmamasıdır. Aşağıdaki görselde Ab (la bemol) - G# (sol diyez) seslerinde gösterilen bu fark, Pisagor koması olarak adlandırılmaktadır. Oransal⁶ olarak gösterimi 531441:524288 olup, yaklaşık 23.5 cent⁷e eşittir (Benson, 2008; Partch, 1974).

Pisagor sisteminde doğal beşliler ile ilerleme sonucunda başlangıç sesinin ilgili oktavdaki katına varılamaması, bu sistemin tamamlanan bir beşliler çemberinden ziyade kapanmayan sonsuz bir sarmal olarak nitelendirilmesine yol açmıştır (Benson, 2008). Nitekim başlangıç sesi olarak do alındığında, on ikinci ses olan si#'in do'dan bir Pisagor koması tiz olduğu bulunmuştur. Bu sistemde anarmonik seslerin birbirine eşit olmaması sebebiyle dizideki tüm seslerin elde edilebilmesi için bir oktav aralığında toplam 23 perde gerekmektedir (Karaosmanoğlu, 2017). Bu durumun da sabit perdeli çalgıların tasarlanmasında, akortlanmasında önemli ölçüde sorun teşkil ettiği ayrıca transpoze ve modülasyon konularında da problem yarattığı görülmüştür.



Görsel 1. Pisagor Sisteminde 5'liler çemberi (Benson, 2008).



Görsel 2. Pisagor Sisteminde 5'liler sarmalı (Can, 2001, s. 148).

⁵Doğal beşliler ile oluşturulan ilk dizi, M.Ö. 27. yüzyılda Çin İmparatoru Huang-Ti'nin emrinde müzik direktörü olarak çalışan Lung Lin'e aittir. Bambu borularını 81 parçaya bölerek yaptığı hesaplamalarda 3:2 oranının katlarını alarak 5 sesli Çin pentatonik dizisini (do-re-mi-sol-la) oluşturmuştur. Ardından bu çalışma ile yetinmeyerek 12 sesli Pisagoryen diziyi hesaplamıştır. Böylece Pisagor'a atfedilen 3:2 oranları ile dizi oluşturma yaklaşımının Lung Lin'e dayandığı söylenebilir (Partch, 1974; Yang, An ve Turner, 2005).

⁶Tarihte aralıkların hesaplanmasında ilk olarak bambular ve daha sonraları monokord (tektel) denilen çalgının kullanıldığı bilinmektedir. Her iki yöntemde de müzikal aralıklar oranlar ile gösterilmiştir. Örneğin tam beşli aralığı için 3:2, oktav aralığı için 2:1 oranı hesaplanmıştır. Referans ses olarak aldığımız 440Hz la sesini 2:1 ile çarptığımızda 880Hz değerini elde ederiz ki bu 440Hz frekansa sahip la notasının bir oktav tizdeki karşılığıdır. Aynı yöntem ile 3:2 ile çarptığımızda la notasının tam beşlisi olan 660 Hz frekanslı mi notasını elde ederiz. Aralıkların hesaplanmasında oransal gösterim halen kullanılmaya devam etmektedir.

⁷Alexander J. Ellis'in ortaya koymuş olduğu bu sisteme göre bir oktav aralığı 1200 eşit parçaya bölünmüş ve bu parçalara cent adı verilmiştir. Bu sistemde en küçük müzikal aralık küçük ikili olup, bir oktavda 12 adet küçük ikili aralığı bulunmakta ve her biri 100 cent olarak hesaplanmaktadır. Cent sistemi günümüzde piyano akordunun temelini oluşturan eşit tamperemanın matematiksel hesaplamalarında kilit rol oynamıştır (Jorgensen, 1991). Detaylı bilgi için (bkz. 5. Eşit Tamperemanın Hesaplanması)

1200'lü yıllarda üçlü ve altılıların uyumlu aralık olarak değerlendirilebileceği ile ilgili görüşler yayılmaya başlamış; şarkıcıların büyük üçlü ve küçük üçlü aralıklarını seslendirirken Pisagor sistemindeki karşılıkları yerine sezgisel olarak 5:4 ve 6:5⁸ oranını kullandıkları dile getirilmiş ve yeni yazılan çoksesli eserlerde bu aralıklara yer verilmeye başlanmıştır (Barbour, 2004; Benson, 2008; Snyder, 1983). Doğal dizideki sesleri kullanan ilk müzik insanları⁹ Didymus (M.Ö. 1. yüzyıl) ve Batlamyus (M.S. 100-170)'a olarak bilinmektedir (Barbour, 2004; Benson, 2008). Doğal dizi, en uyumlu tınlayan aralıkların süperpartiküler¹⁰ oranlar olduğu görüşüne dayanmaktadır (Barbour, 2004). Bu dizideki seslerin arasındaki oransal ilişki incelendiğinde iki farklı büyük ikili aralığı (9:8 - 204 cent ve 10:9 - 182 cent) ve bir küçük ikili (16:15 - 112 cent) aralığı olduğu görülmektedir. İki adet küçük ikili aralığının toplamının büyük ikililerden herhangi birisine eşit olmaması ve farklı büyüklüklerdeki büyük ikili aralıklarının var olması çokseslilik, modülasyon ve aktarma konusunda sorun yarattığı belirtilmektedir (Benson, 2008; Lapp, 2003; Parker, 2015). Doğal dizideki seslerin kullanımında oluşan sorunlar Barbieri ve Mangsen (1991)'in örneği üzerinde şu şekilde gösterilebilir:

Do-Fa¹¹ --- Fa-La¹² -- La-Re -- Re-Sol -- Sol-Do

Yukarıdaki aralıklar seslendirilirken doğal dizideki değerleri üzerinden bir hesaplama yaparsak $4:3 \times 5:4 \times 4:3 \times 4:3 \times 4:3 = 320:81$ oranını buluruz. Cent değerleri üzerinden gösterirsek bu aralıklar $498 + 386 + 498 + 498 + 498 = 2378$ cent değerine eşittir. Oktav aralığının 1200 cent olduğu göz önünde bulundurularak, bitiş sesinin başlangıç sesi olarak alınan do'nun iki oktav yukarısında olması sebebiyle aradaki mesafe 2400 cent olacaktır. Yapılan hesaplamalara göre yukarıdaki aralıkların doğal dizideki sesler kullanılarak seslendirilmesi durumunda 4:81 oranı veya 22 cent kadar başlangıç sesinden pes olduğu görülmektedir¹³.

12 notadan oluşan bir oktav aralığında arka arkaya üç adet büyük üçlü bulunmaktadı. Örneğin: do-mi + mi-sol \sharp + (sol \sharp)lab-do. Oktavu oluşturan üç adet büyük üçlü aralığını doğal üçlü olarak hesaplandığında oktav aralığı 2:1 oranı yerine: $5/4 \times 5/4 \times 5/4 = 125/64$ veya 1,953:1 oranına eşit bulunmaktadı. Cent değeri ile ifade etmek gerekirse, doğal büyük üçlü aralığı 386 cent olarak bilindiğine göre üç ardışık doğal üçlünün toplamı $386 + 386 + 386 = 1158$ cent yapmakta, 1200 cent olarak bilinen oktav aralığı arasında 42 cent'lik, küçük ikili (100 cent) aralığının neredeyse yarısı kadar bir fark oluşmaktadır.

⁸Doğal küçük üçlü, 316 cent değerindedir (de Klerk, 1979).

⁹Doğal üçlünün Pisagor üçlüsüne göre daha uyumlu tınladığının keşfedilmesi M.S. 1. yüzyıl ve daha öncesine dayansa da; üçlü ve ve altılıların uyumlu olarak görülmemesi, tek sesli Gregoroyen ilahilerinin ve paralel dörtlü, beşlilere dayanan basit çokseslilik örneklerinde Pisagor sisteminin sorunsuz çalışması sebebiyle Orta Çağ'a kadar farklı bir arayışa girilmemiştir (Barbour, 2004).

¹⁰Süperpartiküler oran (1+1:n) olarak tanımlanmaktadır (http-2). Örnek olarak; 2:1 (oktav), 3:2 (tam beşli), 4:3 (tam dörtlü); 5:4 (büyük üçlü, 6:5 (küçük üçlü) vs.

¹¹Doğal dizide göre tam dörtlü aralığının oransal değeri 4:3 olup 498 cent değerindedir. Eşit temperemanda tam dörtlü aralığı 500 cent değerindedir (de Klerk, 1979).

¹²Doğal dizideki büyük üçlü aralığının oransal değeri 5:4 olup, 386 cent değerindedir. Eşit temperemanda büyük üçlü aralığı 400 cent değerindedir (de Klerk, 1979).

¹³İnsan kulağının ses ayırt etme becerisi ile ilgili yapılan araştırmalarda ayırt edilebilecek en düşük seviye just noticeable differences of frequency kısaca JND olarak tanımlanmıştır. Bu seviye dinleyenin müzikal deneyimi, test koşulları ve eğitim düzeyine göre değişebilmektedir (Morrison ve Fyk, 2002, s. 184). Yapılan araştırmalara göre 500 Hz'in altındaki frekanslarda JND değeri 1 Hz olarak ölçülmüş (Fastl ve Zwicker, 2007.); 500-4000 Hz aralığında yapılan bir deneyde küçük ikili (100 cent) aralığının 1/30'undan (yaklaşık 3 cent) daha küçük aralıkların duyulabildiği tespit edilmiştir (Wood, 1962). JND değerinin 10 cent civarında bulunduğu araştırmalar olmakla birlikte (Hill ve Summers, 2007; Parncutt ve Cohen 1995), uygun koşullar altında 2 cent'ten küçük aralıkların tespit edildiği araştırmalar da bulunmaktadır (Fyk, 1982; Rakowski, 1978; Vos, 1982).

Bunun anlamı şudur: 12 eşit aralıklı dizide büyük üçlü aralığı olarak doğal dizideki karşılığının kullanılması mümkün değildir (Duffin, 2008, s. 18).

Doğal aralıkların bir oktav içerisinde kullanılabilmesi için perde sayısı konusunda (piyano, org, gitar gibi sabit perdeli çalgılarda) sınırlama olmamalı ve değişecek her tonalite için yeniden akort yapılmalı, perde aralıkları baştan ayarlanmalıdır. Bu durum uygulamada mümkün olmadığı için zaman içerisinde tampere etme işlemi kaçınılmaz olmuş, çözüm ise şöyle bulunmuştur: oktav aralığı dışındaki tüm aralıklar bir miktar akort dışına çıkarılacak, kulağı çok fazla rahatsız etmeden hafifçe bozulacaktır. Bu işlem günümüzde 12 eşit aralıklı diziyi temel alan tüm sabit perdeli çalgılarda uygulanmaktadır (Grove, 2009, s. 70).

Tarihte pek çok tampereman çalışması yapılmış, sayısız müzik adamı ve matematikçi kendi formülünü geliştirmiştir. Tampereman yaklaşımları uzmanlar tarafından iki kategoriye ayrılmaktadır; düzenli (regular) veya ara-ses (mean-tone) tamperemanları, düzensiz (irregular) veya iyi, uygun tamperemanlar (Karaosmanoğlu, 2017).

2. ARA-SES TAMPEREMANI

İlk tampereman fikrinin milattan çok önce Çin'de ortaya çıktığı rivayet edilmekle birlikte, Aristoteles'in öğrencilerinden Aristoksenos (M.Ö. 4. yüzyıl)'un, kusursuz beşlilerden oluşan Pisagor sistemindeki Pisagor komasının diğer seslere dağıtılmasını savunan ilk isimlerden birisi olduğu kaynaklarda geçmektedir (Helmholtz, 1895). Nitekim bu ifadeler, tamperemanın bilinçli olarak yürütülmeye başlanan müzik çalışmalarıyla paralel olarak ortaya çıktığını, bir gereklilik olarak görüldüğünü ve kökeninin

iki bin yıldan çok daha öncesine dayandığını göstermektedir. Tamperemanın ilk nerede ve nasıl çıktığı ile ilgili yazılı kaynaklar yetersiz olsa da, 1400'lü¹⁴ yıllarda ara-ses tamperemanına dair tartışmaların yer aldığı yazılı kaynaklar günümüze ulaşmıştır (Lindley, 1975). 1400'lü yıllardan önce Pisagor sistemi ve doğal dizinin kullanımda olup, özellikle doğal dizinin melodi çalarken iyi sonuç vermesine rağmen çok seslilikte sorun yarattığı ve klavyeli çalgılar için uygun olmadığı kendi döneminde dahi biliniyordu. Değişen tonalitelere göre perdelerin farklılaşması sebebiyle belirli aralıkların tampere edilmesi kaçınılmaz duruyordu (Rasch, 2006, s. 201).

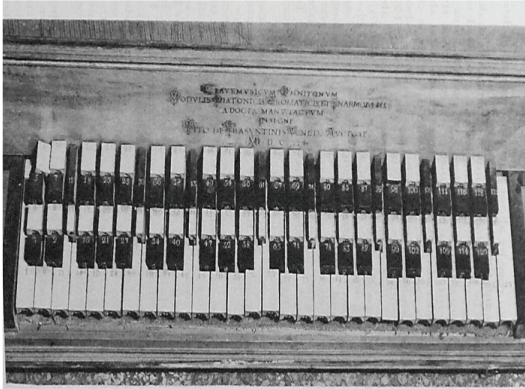
Yazılı olarak günümüze ulaşan en eski tampereman tarifi 1523 yılında yayımlanan Toscanella in Musica kitabında Pietro Aaron (1480-1545)'a aittir (Apel, 1974; Barbour, 2004). Aaron'a göre:

"Akort üç aşamalı olarak gerçekleştirilmelidir. İlk olarak, do-mi aralığı tınlayıcı ve doğal (Just Intonation) ayarlanmalıdır. Bununla birlikte, do-sol aralığı 'hafif pes' yapılmalıdır. Sol-re aralığı aynı şekilde 'hafifçe' pesleştirilmeli ve la sesi re-la ve la-mi aralıklarının eşit olabileceği şekilde ayarlanmalıdır. Bu dört aralığın eşitliği kulak ile belli bir dereceye kadar halledilebilir. İkinci aşamada fa-do, sib-fa ve mib-sib sesleri diatonik beşliler gibi aynı yolla ayarlanmalıdır. Son olarak do# ve fa# sesleri sırasıyla la ve re seslerine göre kusursuz olarak ayarlanmalıdır (Barbour, 2004, s. 28-29)."

Ara-ses (*ing. Mean-tone*) tamperemanı olarak adlandırılan bu sistem, eşit tampere sistemden önce 16. yüzyılın erken dönemlerinde ortaya çıkıp, 19. yüzyıla kadar perdeli ve klavyeli çalgılarda kullanılmıştır. 1840'lardan sonra

¹⁴Lindley'e (2001) göre 14. Yüzyılın sonu itibarıyla klavyeli çalgılarda bir oktavda 12 ses bulunmaktaydı ve kromatik olarak düzenlenmişlerdi. İspanyol matematikçi ve teorisyen Bartolomeo Ramis de Pareja 1482 yılında yayımlanan Musica Practica adlı kitabında ara-ses tamperemanının klavyeli çalgılarda yaygın olarak kullanıldığını belirtmiştir.

İngiltere'deki piyanolarda kullanımından vazgeçilse de (Helmholtz, 1875), halen günümüzde bazı kilise orglarında bu sistemin kullanıldığı bilinmektedir (Benson, 2006). Ara-ses tamperemanında dizinin ikinci derecesi, doğal dizideki büyük ikili aralıklarının (204 *cent* ve 182 *cent*) tam ortasında (193 *cent*) yer alıp, aynı zamanda doğal üçlünün (386 *cent*) tam yarısına eşittir. Bu sebeplerden ötürü isminin ara-ses tamperemanı olduğu belirtilmektedir (Helmholtz, 1875; Barbour, 2004). Bu sistem, beşlilerin eşit bir oranda pesleştirilerek üçlülerin doğal akortlanmasına dayanır. Diyez ve bemollü sesler birbirine eşit olmadığı için klavyede ek tuşlar gerekmektedir. Çoğu tonda 16 tuş yeterli bulunsa da, tüm tonalitelerdeki sesleri elde edebilmek için 27 tuşa ihtiyaç duyulmaktadır (White, 1917).



Görsel 3. Mi# ve Si# dâhil olmak üzere tüm perdelerin anarmoniklerini içeren klavsen, Venedik, 1606 (Ripin ve diğerleri, 1989).

Aaron'un belirttiği yöntem ile akort yapıldığı zaman beşli aralıklar çeyrek (1/4) koma kadar pes olmaktadır. Kendisi beşlilerdeki sapmanın ne kadar olacağını söylememiş olsa da, mi sesi Pisagoryen mi'ye göre 1 sentonik koma¹⁵ pestir (Barbour, 2004, s.29). Tüm sistemdeki beşlilerin eşit olması gerektiği için, sentonik komanın 21,5 *cent* olduğu düşünüldüğünde beşli aralığının *cent* bazındaki hesaplaması şu şekildedir: 702 *cent* - 5,4 *cent* (¼ koma) = 696,6 *cent*. Bu küçük gibi görünen sapma değeri beşliler çemberinde ilerledikçe daha büyük sapmalara yol açmakta ve *kurt beşlisi* veya *kurt aralığı* denilen sol# - mi sesleri arasında 737 *cent* değerinde bir aralık oluşmasına yol açmaktadır (Barbour, 2004, s. 29). Lab ve sol# anarmonik sesleri arasındaki oluşan fark 128:125 oranı ile gösterilmekte, 41,059 *cent* değerine sahip olup küçük diesis (Karaosmanoğlu, 2017) olarak adlandırılmaktadır (Benson, 2006, s. 178).

Duffin (2008, s. 19) Rönesans'ın en yaygın tamperemanı olan bu sistemi, sekiz kusursuz ve dört 'dayanılmaz' üçlü olarak özetlemiştir. Bu dört aralık (do# - mi#, fa# - la#, sol# - si #, si - re#) 427 *cent* değerleriyle büyük üçlülerden ziyade eksik dördü aralığı gibi tınlamaktadır (Karaosmanoğlu, 2017). Duffin (2008) Rönesans dönemi eserlerinde iki bemolden fazla değiştirici kullanılmaması ve diyezli tonların ise nadiren kullanılması sebebiyle ve kusursuz tınlayan üçlüler de göz önünde bulundurularak, bu 'hafif pes' olan beşlilerin tolere edilebilir olarak görüldüğünü belirtmiştir.

Tablo 1. Aaron ¼ Tamperemanına göre bir oktavda yer alan kromatik seslerin *cent* değerleri (Barbour, 1948).

C	C#	D	E _b	E	F	F#	G	G#	A	B _b	B	C
0	76	193	310	386	503	579	697	772	890	1007	1083	1200

¹⁵Sentonik koma veya Didimus koması olarak bilinen aralık doğal dizide iki farklı büyük ikili aralığı (do majör dizisini ele alırsak do-re aralığı 9:8 - 203.8 *cent*, re-mi aralığı 10:9 - 182.4 *cent*'tir) arasında görülmektedir. Sentonik koma 21.5 *cent* değerindedir (Karaosmanoğlu, 2017).

Diğer bir adıyla çeyrek koma (1/4) tamperemanı olarak adlandırılan Aaron'un sisteminden başka, benzer yaklaşım ile çeşitli tampereman sistemleri geliştirilmiştir. Bunlardan en çok bilinenleri Zarlino 2/7, Salinas 1/3, Romieu 1/7, Verheijen, 1/5, Silbermann 1/6'dır. (Benson, 2006). İsimlerindeki oranlar beşli sesleri arasındaki koma farkını göstermektedir. Özellikle perdeli çalgı çalan müzisyenler beşlileri daha küçük oranlarda (1/5, 1/6 vs.) pesleştirerek, üçlü aralıkların yeterince kusursuz olmasa bile eşit tamperemana göre daha saf olduğunu ve Aaron'un çeyrek koma tamperemanından daha fazla tonaliteyi kullanabileceklerini keşfetmişlerdir. Böylece üçlüler çeyrek komadakinden daha iyi duyulmakta ve kurt aralığı daha küçük olmaktadır. Çeşitli teorisyenler tüm bu sistemleri ara-ses tamperemanı başlığı altında toplama eğilimi gösterse de, bu tamperemanlar büyük üçlünün kusursuzluğunun azaltılması sebebiyle güçsüzleştirilmiş veya zayıflatılmış (*attenuated*) ara-ses tamperemanları olarak da isimlendirilmektedir (Dolata, 2016, s. 99).

3. DÜZENSİZ TAMPEREMANLAR

Ara-ses tamperemanında on birinci ve on ikinci beşli arasında oluşan kurt aralığı tüm tonalitelerin ve akorların kullanılmasını imkânsız kılıyordu. Düzensiz, uygun veya iyi düzenlenmiş gibi farklı isimler ile anılan tamperemanlar bu sorunu çözmek için ortaya atılmıştır. Bu tamperemanlarda, kurt beşlisine yakın olan beşlilere kurt aralığını oluşturan fazlalıklar (35 *cent*) dağıtılarak, tüm beşlilerin ve dizideki tüm seslerin kabul edilebilir düzeye getirilmesi amaçlanmıştır. 17. yüzyılın sonlarına doğru popülerleşen düzensiz tamperemanlar, özellikle kromatik yapıların, eksik ve yedili akorların kullanımının önünü açmış ve bestecileri daha karmaşık armoniler kullanmaya teşvik etmiştir (Benson, 2006; Duffin, 2008).

Düzensiz tamperemanların pek çok çeşidi bulunmaktadır. Her bir teorisyen tampereman sorununun çözümü için kendi reçetesini oluşturmaya çalışmıştır. Bununla birlikte her sistemin avantaj ve dezavantajları vardır. Bazı tamperemanlarda, kimi akorlar iyi duyulurken diğerleri kötü duyulmakta; bazılarında akort süreci zor fakat duyuluğu iyi iken, bazılarının ise tam tersi akordu kolay, fakat tınlayışı yeterince iyi bulunmamaktadır. Düzensiz tampereman ile ilgili yapılan en ünlü tarifler Andreas Werckmeister (1645-1706), Johann Philipp Kirnberger (1721-1783), Johann Georg Neidhardt (1680-1739) ve Francesco Antonio Vallotti (1697-1780)'ye ait olanlardır (Duffin, 2008). Barbour (1948) bu dönemde yapılan bazı çalışmalarını "entelektüel eğlencesi" olarak değerlendirmiş ve bunları "kâğıt üzeri" tamperemanları olarak nitelemiştir. Özellikle J. S. Bach'ın döneminde yaşayan Alman yazarların bu konuya ilgi gösterdiğini belirterek, Neidhardt'ın yirmi çeşit, Marburg'un ise on bir çeşit tampereman yöntemi ürettiğini; bununla birlikte kâğıt üzerinde iyi duyulmalarına karşın, uygulamada zorlukları olduğunu ifade etmiştir.

Düzensiz tamperemanlar içerisinde en ünlüsü Werckmeister'in üçüncü tamperemanı olarak bilinmektedir. Bu sistemde 696 ve 702 *cent* değerinde iki çeşit tam beşli bulunmaktadır. Tam beşliden sapma en fazla 6 *cent* kadar olup kurt aralığı oluşmamaktadır. Dört çeşit büyük üçlü (390, 396, 402, 408 *cent*) ve dört çeşit küçük üçlü (294, 300, 306, 312) aralığı görülmektedir (Karaosmanoğlu, 2017, s. 173). Aynı şekilde dört farklı küçük ikili aralığı bulunmaktadır: 90, 96, 102, 108 *cent*. Vallotti'nin sisteminde ise altı farklı yarım ses ve üç farklı tam ses vardır.

Bu tip bir tamperemanın ton değişikçe çalgının sürekli akortlanmasını gerektirmeyeceği için yeterli olduğunu ifade eden Duffin (2008, s. 24), bu eşitsizliğin aynı zamanda akorların tınısının ton değişikçe farklılaşmasına ve tonalitelerin birbirinden farklı karaktere sahip olmasına yol

Tablo 2. Werckmeister III Uygun Tamperemanındaki perdelerin başlangıç sesine ve komşularına cent cinsinden uzaklıkları (Karaosmanoğlu, 2017, s. 172).

Notalar	C	C#	D	E _b	E	F	F#	G	G#	A	B _b	B	C'
Cent değerleri	0	90	192	294	390	498	588	696	792	888	996	1092	1200
Aralarındaki uzaklıklar	90	102	102	96	108	90	108	96	96	108	96	108	

Tablo 3. Kirnberger III Uygun Tamperemanındaki perdelerin başlangıç sesine ve komşularına cent cinsinden uzaklıkları (Karaosmanoğlu, 2017, s. 172).

Notalar	C	C#	D	E _b	E	F	F#	G	G#	A	B _b	B	C'
Cent değerleri	0	90	193	294	386	498	590	697	792	890	996	1088	1200
Aralarındaki uzaklıklar	90	103	101	92	112	92	107	95	98	106	92	112	

açığının belirtmiştir. Francesco Galeazzi (1796) si bemol majör tonunu “narin, hafif, efemine, aşka dair coşkuyu anlatmaya uygun, çekici ve zarif” olarak tanımlarken; mi majör tonunu “çok keskin, tiz, gençlik dolu, dar ve biraz haşin” olarak nitelemiştir. Bu iki ton arasındaki fark, dizilerin farklı seslerden oluşmasının dışında, aralıklarının ve oluşan armonilerinin tamamen benzersiz olmasından kaynaklıdır (Duffin, 2008, s. 24). Başka bir örnek vermek gerekirse, J. S. Bach’ın BWV 910 Toccata eserinde 109. ölçüde başlayıp farklı tonlara geçiş yaparak arka arkaya 20 kez tekrar eden bir müzikal cümle bulunmaktadır. Bu ezgi eşit veya ara-ses tamperemanlarında görece monoton etki yaratırken, düzensiz tamperemanlarda her bir tekrar farklı bir duygu verebilmektedir (Benson, 2006, s. 182).

Müzik tarihi ile ilgili günümüzde yanlış bilinen konulardan birisi de Werckmeister tamperemanı ve Johann Sebastian Bach’ın bu sistemi kullanması ile ilgilidir. Bach’ın “48 Prelüd-Füg” olarak da bilinen “*Das Wohltemperierte Klavier*” eserinin başlığı “İyi Düzenlenmiş Klavye” anlamına gelmektedir. Çeviri yapılırken “İyi Düzenlenmiş” ile “Eşit Düzenlenmiş” kavramları birbirine karıştırılmış, Bach’ın eserini eşit tampere

sistem için yazdığı ve hatta bazı kaynaklarda eşit tampere sistemi doğrudan Bach’ın icat ettiği gibi hatalı bilgiler bulunduğu görülmektedir (Altar, 1993; Apel, s. 836; Karaosmanoğlu, 2017). Bosanquet’e (1876) göre Bach’ın eşit tampereman ile çaldığına dair doğrudan bir kanıt yoktur. Kurt aralığını içeren ara-ses tamperemanı gibi kusurlu tamperemanları rahatsız edici bulduğu ve eşitsiz tamperemanları kullanarak akort yapan Silbermann’a bu konudaki görüşlerini açık bir şekilde belirttiği bilinmektedir (Bosanquet, 1876, s. 31). Ayrıca Johann Sebastian’ın oğlu Carl Philipp Emanuel’in el yazmaları incelendiğinde, Büyük Bach’ın eşit tampere sistem ile çaldığına dair herhangi bir kayıta rastlanmamıştır (Bosanquet, 1876; Duffin, 2008; Lindley ve Ortgies, 2006).

Jorgensen (1991)’e göre filozoflar ve müzik teorisyenleri 17. yüzyıldan itibaren eşit tamperemanın gerekliliğini savunmaya başlamışlardır. Mersenne (*Harmonicorum libri, in quibus agitur de sonorum natura, 1635-1636, Harmonie universelle, 1636-1637*), Werckmeister (*Musicalische Temperatur, 1691*), Neidhardt (*Sectio Canonis Harmonici, zur völligen Richtigkeit der Generum Modulandi,*

1724; Gántzlich erschöpfte mathematische Abtheilungen des diatonisch-chromatischen temperirten Canonis Monochordi, 1732), Rameau (Nouveau système de musique théorique, 1726) ve Marpurg (Versuch über die musikalische Temperatur, 1776; Neue Methode allerley Arten von Temperaturen dem Claviere auf Bequemste mitzuthetheilen, 1790) gibi isimler bu ideali savunan öncü teorisyenlerden olup tampereman ile ilgili pek çok kitap yazmışlardır. 19. yüzyıldan itibaren eşit tamperemanın yalnızca işitme becerisine dayalı olarak kusursuz bir şekilde uygulanmasının zorluğunun bilincinde olmayan bazı tarihçilerin bu kitaplardan etkilenecek "J. S. Bach'ın 1722 yılında eşit tamperemanı klavyeye uyguladığı ve o zamandan beri de çoğu müzisyenin kullandığı" şeklindeki yanlış ifadeleri kullanmış ve yayılmasını sağlamışlardır (Bosanquet, 1876; Helmholtz, 1876; Jorgensen, 1991). Jorgensen (1991)'e göre günümüzde bile, bilgisi olmayan bazı yazarların eşit tamperemanı Bach'ın icat ettiğini yazmakta, bu yanlış bilgi hala pek çok müzisyen tarafından tekrarlanmaktadır.

Gerçekte 1500'lü yıllardan itibaren perdeli çalgılarda 18:17 oranı (99 cent) ile uygulanmaya çalışılan eşit tampere sistem ile klavyeli çalgılarda uygulanan ara-ses veya düzensiz tamperemanların uyuşmadığı Vicentino (1555)'dan itibaren teorisyen ve bestecilerin farkında olduğu bir durumdu (Lindley, 2001). Tampereman yaklaşımı olarak her müzik insanının kendi formülünü sunması ve bunun en iyisi olduğunu iddia etmesi de bir çözümsüzlüğü sürdürüyordu. Eşit tamperemanda doğal seslerin kullanılmaması sebebiyle üçlülerin rahatsız edici tınladığını savunanlar olsa da, tüm çalgıların (flüt, obua, keman, lavta, gamba vs.) bu sisteme göre ayarlanması durumunda birlikte yapılan müziğin en saf şekilde tınlayabileceğini ifade eden Neidhardt (akt. Lindley 2001), eşit tamperemanı artıları ve eksileriyle birlikte "kutsal

bir evliliğe" benzetmiştir. Eşit tampere sistem, gerçekten de çeşitli artıları ve eksileri olan bir sistemdir. Tampere sistemdeki büyük üçlülerin doğal büyük üçlüden 14 cent tiz, doğal küçük üçlüden 16 cent pes; tampere sistemdeki büyük altılının doğal dizideki karşılığından 16 cent pes, küçük altılının ise 14 cent tiz olması özellikle çoksesliliğin temeli olan üç sesli akorların tınlayışını bozmuştur. Bu durum müzisyenler arasında görüş farklılığı yaratmış, kimi müzisyenler ortak bir ses sisteminin faydalarını savunurken, bazıları da doğal seslerin tınısına önem vererek eşit tampere sistemi rahatsız edici ve ruhsuz olarak tanımlamıştır. Nitekim eşit tampereman ile akort yaptığı/çaldığı iddia edilen pek çok isim olsa da, klavyeli çalgı müzisyenleri tarafından kabullenilişi 1630'lu yıllardan başlayıp 1870'li yıllara uzanan, çeşitli değişiklikleri kapsayan kademeli bir süreç olmuştur (Lindley, 2001).

4. EŞİT TAMPEREMANIN YAYGINLAŞMASI

Eşit tamperemanın kullanılmasını savunan erken figürlerin olması, tampere sistemin popülerite kazanmasına yol açsa da uzun bir süre ancak teoride kalmıştır. Jorgensen (1991)'e göre bunun sebebi, akort tarifi veren isimlerin eşit tamperemanın felsefi tarafını ön planda tutarak oranlar, hesaplamalar paylaşımlarına rağmen, bu sistemi piyanoya kusursuz bir şekilde uygulayabilecek becerilerinin olmamasıdır. Nitekim bu durum sanatçıların şiddetle karşı çıktığı bir konu olmuştur. Onlar akordu kulaklarına göre yaptıkları için tonlar arasındaki renk farklılıklarını kaybetmek istememişlerdir (Jorgensen, 1991). Beethoven (1770-1826)'ın çoğu piyano eseri düzensiz tamperemanlı piyanolarda seslendirilmiştir. Chopin (1810-1849)'ın - re minör başta olmak üzere - bazı tonlarda beste yapmaya gönülsüz olduğu, bunun sebebinin ise düzensiz tamperemanda tonların birbirinden farklı tınlaması sebebiyle bu tonların

karakteristiğinin Chopin ile örtüşmediği ifade edilmektedir (Benson, 2006, s. 197).

1800'lü yıllara kadar çeşitli bireysel çalışmalar ve teorik hesaplamalar olsa da tüm müzisyenlerin kabul ettiği ortak bir sistemden söz etmek mümkün değildi. 1810'lu yıllarda akustik üzerine çalışmalar yapan araştırmacıların çoğu eşit tamperemanın tam olarak uygulanmadığını tespit etmiş, hatta bazıları şimdiki kadar hiç kimsenin "tam anlamıyla eşit tamperemanı"¹⁶ duymadığını iddia etmiştir. Bunun sebebi günümüzde eşit tamperemanın uygulanabilmesi için kullanılan yöntemin olmamasıdır. Nitekim bazı değişiklikler ve benzetmeler ile yapılan bu akort yaklaşımlarına yarı-eşit tampereman adı verilmiştir (Jorgensen, 1991). Alexander J. Ellis (Helmholtz, 1895; akt. Kalender, 2021, s. 27) bu durumu şöyle açıklamıştır:

"Eşit tamperemanın kullanımını önermek, oranlarını hesaplamak ve yaklaşık olarak bu tamperemana göre akort edilmiş deneysel çalgılara sahip olmak ile bu tamperemanı ticari olarak satılan tüm çalgılarda kullanmak farklı durumlardır. Eşit tampereman sistemi, piyano akordörü olan A. J. Hipkins tarafından piyano yapımcısı John Broadwood & Sons şirketinin sahibi olan Broadwood ailesine tanıtıldığı 1846 yılına kadar, İngiltere'deki piyanolarda ticari amaçlı olarak kullanılmamıştır. 1851 yılındaki Büyük Sergi'de eşit tamperemana göre akortlanmış hiç İngiliz yapımı org bulunmazken, ancak bir Alman orgu bulunmaktaydı. İngiltere'de ticari amaçlı bir kilise orgunda sistemin ilk defa kullanılması 1854 yılına denk gelmektedir. Kısaca eşit tampereman sisteminin 1885 yılı itibarıyla İngiltere'deki piyanolarda kullanımının yaklaşık 40, orglarda kullanımının ise yalnızca 30 yıllık geçmişi bulunmaktadır."

Eşit tampereman sisteminin Almanya'da kullanılmaya başlamasının Fransa ve İngiltere'ye göre biraz daha erken tarihlerde olduğu düşünülmektedir (Apel, 1974, s. 836). Bununla birlikte kesin

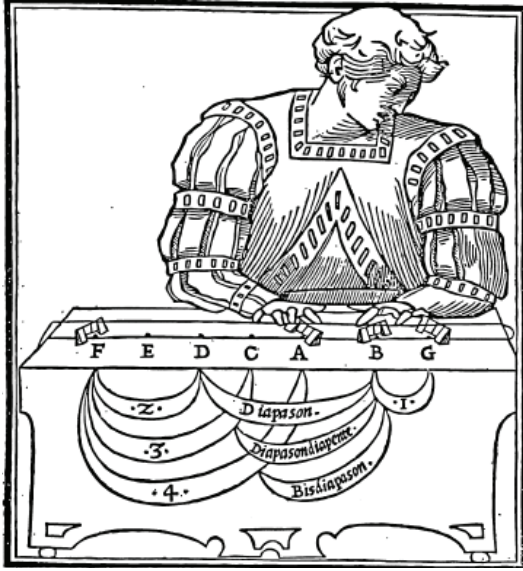
tarihler vermek mümkün değildir. Fransa'da dönemin ünlü org yapımcısı Aristide Cavaille-Coll 1835'ten beri eşit tamperemanı kullandığını belirtmiş (Grove, 2009); ünlü Alman kemancı Louis Spohr (1843, s.3) da Keman Okulu adlı kitabının önsözünde "öğrenciye kazandırılması gereken mükemmel entonasyon kavramından doğal olarak eşit tamperemanın anlaşılması gerektiğini; öğrencinin tanışık olması gereken tek sistemin bu olduğu, bu yüzden büyük-küçük yarım ses kavramlarına değinilmeyeceğini ve modern müzikte bundan başka bir şeye yer olmadığını" ifade etmiştir.

Uygulamada eşit tamperemanın tam anlamıyla yaygınlaşması 19. yüzyılın sonlarını bulmuştur. Öncesinde yapılan akortlamalarda bazı tonların karakterini koruyabilmek için eşit tamperemandan küçük sapmalar bırakılmaya devam etmiştir (Benson, 2006, s. 197). 1900'lü yılların başında üretilmiş piyanolarda bile düzensiz tampereman türlerinin kullanıldığı kayıtlara geçmiştir (Duffin, 2008, s. 62). Jorgensen (1991, s. 23)'e göre, Debussy ve Ravel gibi eşit aralıklı tam ses dizisini kullanan empresyonist besteciler öncesinde katı ve kusursuz düzeyde eşit tampereman gerekmemiştir. Bunun sebebi, önceden kullanılan dizilerdeki eşitsizliğin tonalite duygusunu (yedenin tiz olması, diyez-bemollü seslerin kullanımındaki farklılık vs.) desteklemesidir. 20. yüzyıl müziğindeki eşit aralıklı tam ses ve kromatik seslerden oluşan dizilerin kullanımının yaygınlaşması ile klavyeli çalgıların akordunda eşitlik kaçınılmaz olmuştur (Jorgensen, 1991).

5. EŞİT TAMPEREMANIN HESAPLANMASI

Ses sistemlerindeki matematiksel hesaplamalarda hem görsel hem de işitsel olarak monokordun (tektel) kullanılması, kökeni Boethius (480-524)'a dayanan bir gelenek olarak karşımıza çıkmaktadır (Rasch, 2006, s. 195).

¹⁶Günümüzde kullanılan eşit tampereman anlayışına göre bir nota bir cent bile farklı ayarlansa bu eşit tampereman olarak kabul edilmemektedir.



Görsel 4. Monokord çalan kişi (Herlinger, 2006, s. 169).

15. yüzyıldan itibaren ses sistemleri ve tampereman ile ilgili yazılan kaynaklarda monokordun bölünmesi ile telin üzerinde aralıkların hesaplanması tamsayıları içeren oranlar ile yapılmıştır. Bunun için de tercihe bağlı olarak tam tel boyunu 2000, 5000, 10000 birim kabul etmek gibi farklı yaklaşımlar olmuştur. Henrich Glarean (1488-1563)'ın yaklaşımı $24 \times 36 = 11,664$ çoğu aralığı küçük tam sayı oranları ile göstermeyi sağlamıştır (Rasch, 2006, s. 195).

Eşit tamperemanı işaret eden ilk akort tarifinin Giovanni Maria Lanfranco (1490-1545)'ya ait olduğu düşünülmektedir. Lanfranco beşlilerin kulağı rahatsız etmeyecek ölçüde pesleştirilmesini, üçlülerin de aynı ölçüde tizleştirilmesini savunmuştur. Bu tanım eşit tampereman ile ilgili ilk görüşlerden birisi olarak kabul edilmektedir. Oktavın on iki eşit parçaya bölünerek perdelerin buna göre yerleştirilmesini ve viyol yapımcılarının çalgılarını tasarlarlarken buna göre hareket etmesi gerektiğini belirten Salinas (1513-1590), eşit tamperemana yönelik ilk matematiksel tanımı yapmıştır. Zarlino ise

özellikle lavta yapımında kullanılmak üzere mekanik ve geometrik yöntemler paylaşmıştır. Bununla birlikte her iki müzik adamı da eşit tampereman için monokord hesaplamaları vermemiştir (Barbour, 2004).

Hollandalı matematikçi ve mühendis Simon Stevin (1548-1620) de tampereman seslerin hesaplanması konusunda çeşitli çalışmalar yapmış, 12 perdeli eşit tampereman sistemin seslerinin hesaplanabilmesi için 2'nin 12. dereceden kökünün alınması gerektiğini keşfetmiştir (Rasch, 2006, s. 205). 16. yüzyılda eşit tamperemana uygulamada en çok yaklaşan Vincenzo Galilei (1520-1591)'dir. Galilei 1581 yılında yayımlanan *Dialogo* adlı kitabında, yaptığı hesaplamalar ile Aristoksenos (MÖ. 375-335)'un savunmuş olduğu 12 eşit yarım ses / 6 eşit tam ses düşüncesine 18:17 oranı ile ulaşabildiğini ve bu oranın küçük ikili aralığı için uygun olduğunu ifade etmiştir (Dolata, 2016). Bu sistem iki yüz elli yıldan fazla bir süre lavta, gitar gibi perdeli çalgı yapımcıları tarafından kullanılmıştır. 18:17'nin ardışık kullanımı oktav aralığına ulaştırmamakla birlikte¹⁷ küçük bir düzeltme ile hatalar giderilebilmekteydi. 17. yüzyıla gelindiğinde tampereman ve akortlama ile ilgili en kapsamlı ve önemli tartışmalar Marin Mersenne'nin çalışmalarında görülmektedir. Mersenne (*Harmonie Universelle*, 1636 – 37) eşit tamperemana dair sayılar, geometrik ve mekanik çözümleri ile tüm akort teorisini paylaşmış; ayrıca günümüzde de kullanılan vuruşlarla akort yönteminin pratikteki temelini ortaya koymuştur (Barbour, 2004, s. 16).

Eşit tamperemanın hesaplanmasında matematikteki gelişimin rolü büyüktür. Geçmiş yüzyıllarda yaşayan pek çok matematikçi ve müzik adamı tampereman sorununu çözmek için değerli çalışmalar yürütmüş olsa da oktavın yani 2'nin 12 eşit parçaya bölünebilmesi için matematiğin başka dallarına ihtiyaç

¹⁶18:17 oranının cent cinsinden değeri 99 cent'tir (Karaosmanoğlu (2017, s. 254).

duyulmaktaydı. Karekök alma yöntemi ile bu süreç son derece zahmetliydi. Nitekim logaritma hesaplamaları olmadan oktavın eşit olarak bölünmesi mümkün değildi. 1800'lü yılların sonuna doğru aralıkların birbirine uzaklığını ölçmede kullanılan, günümüzde uluslararası olarak kabul görmüş en yaygın yöntem olan *cent* sistemini ilk ortaya koyan Alexander J. Ellis'tir (Apel, 1974, s. 420; Benson, 2006, s. 172). Helmholtz'un orijinal yazım dili Almanca olan 1875 tarihli *On The Sensations Of Tone As A Physiological Basis For The Theory of Music* kitabının İngilizce çevirisini yapan A. J. Ellis, kitabın sonuna eklediği bölümde *cent* sistemini ilk defa açıklamış, sonrasında bu yöntem eşit tampere sistem için temel haline gelmiştir.

Ellis, eşit tampere sistemde tüm aralıkların birbirine eşit uzaklıkta olması gerektiğinden yola çıkarak 2:1 oranına sahip oktav aralığının 12. dereceden karekökünü alarak küçük ikili aralığının oranını hesaplamıştır: $1:12\sqrt{2} = 1:1,0594631$. Ellis bu oranın 84:89'a çok yakın olduğunu ifade etmiştir. Bu sistemde küçük ikili aralığı 100 eşit parçaya bölünerek her bir parçaya *cent* adı verilmekte ve böylece bir oktav 1200 eşit parçadan oluşmaktadır. *Cent* değerinin oransal hesaplaması ise şu şekilde olmuştur: $1:1200\sqrt{2} = 1:1,0005778$. Bir *cent*'in oransal olarak 1730:1731 oranına çok yakın olduğu ifade edilmiştir (Helmholtz, 1895, s. 431).

1917 yılı eşit tampere için bir dönüm noktasıdır. William Braid White isimli bir akustik mühendisi, piyanonun eşit tamperemana göre akort sistematiğini bilimsel olarak yayımlar. Böylelikle süreç sonunda akordun gerçekten eşit olup olmadığı kontrol edilebilir hale gelir. Duffin'e göre aslında bu tarihten önce yapılan ve adına eşit tampereman denilen hiçbir akort, gerçekte tam anlamıyla eşit olmamıştır (2008, s. 64). Bu durumun zorluğunun farkında olan Ellis (1864, s. 419) kaygılarını şu şekilde aktarmıştır: "Eşit tamperemanı bilindik yöntemler ile fark

edebilmek o kadar zor ki... Bu ülkede belki de hiçbir şekilde başarılamadı, her ne matematiksel doğruluk ile olursa olsun". Eşit tampereman, 1917 yılından itibaren evrensel olarak kabul edilmiş matematiksel prensipleri olan ve ustalık gerektiren bir bilim dalı olarak kabul görmüştür. Bu tarihten önce yapılan akortların, akordörün piyano müziği dinlemesine ve renk farklılıklarının bilincinde olmasına dayalı olarak değişen bir sanat konumunda olduğu ifade edilmektedir (Jorgensen, 1991).

SONUÇ

Müzikte doğal seslerin kullanımı, çokseslilik gelişmeye başladıkça bir problem haline gelmiştir. Perdesiz çalgılarda bu durum sorun yaratmazken, sabit perdeli ve klavyeli çalgılar için ilk akla gelen yöntemler oktav içerisindeki perde sayısını arttırmak ve bazı aralıkların kusursuz olabilmesi için sık kullanılmayan aralıkların kusursuz tınlamasından vazgeçmek şeklinde olmuştur. 1400'lü yıllarda ortaya çıkan ara-ses tamperemanları bu düşüncenin ürünüdür. Bu akort yöntemleri org, lavta, viyol gibi perdeli ve klavyeli çalgılarda kullanılmıştır. 1584'te Vincenzo Galilei lavta ve viyol ailesi için eşit tamperemana çok yakın bir perde sistemini önermiş ve bu sistem iki yüz yıldan fazla süre perdeli çalgılarda esas olarak kullanılmıştır.

Özellikle klavyeli çalgılarda kullanılan ara-ses tamperemanı belirli tonlarda kabul edilebilir bulunsa da, artık beşli gibi tınlayan kurt aralığının varlığı ve kullanılmayan başka aralıkların olması müzisyenleri yeni arayışlara yönlendirmiş ve bunun sonucunda düzensiz tamperemanlar ortaya çıkmıştır. Düzensiz tamperemanlarda aynı isimli fakat çeşitli büyüklüklerde aralıkların olması (örneğin dört farklı küçük ikili aralığı olması) her tonalitede farklı bir ifade ve birbirinden benzersiz tınlar oluşmasını sağlamış, böylece müzikteki zenginliği desteklediği ve anlamı derinleştirdiği ifade edilmiştir. Düzensiz tamperemanlar 17. yüzyıl

başlarından 19. yüzyılın ilk yarısına kadar kullanılmıştır. Bu süreçte teorisyenlerin yeni akort yöntemi arayışları devam etmiştir. Nitekim perdeli çalgılarda eşit tamperemana benzer bir sistem uygulanırken, klavyeli çalgılarda farklı yöntemler kullanılmasının o dönem de teorisyenleri rahatsız ettiği bilinmektedir.

Eşit tampere sistemin felsefesi çoğu zaman müzisyenleri heyecanlandırırsa da, diyezlerin ve yeden seslerin daha tiz, bemollerin ise daha pes seslendirilmesi gibi müzikteki renkleri kısıtlayıcı bir akort sistemi olması sebebiyle uzun bir süre tartışmalara sebep olmuştur. Buna ek olarak eşit tamperemanın tam anlamıyla uygulanabilmesi için seslerdeki küçük farklılıkları algılayacak yeterli teknik donanımın olmaması ve bu titreşim farklarının kulak ile algılanmasının zorluğu da sürecin gecikmesinde etkili olmuştur. Müzikte doğal seslerin kullanımı müzisyenlerin önceliği olsa da çokseslilik, ton değişimi ve aktarma konularında yaşanan sorunlar müzisyenleri aşamalı olarak doğal seslerden vazgeçmeye itmiştir. Her açıdan kusursuz bir sistem olmaması (Karaosmanoğlu, 2017), müzisyenleri bir anlamda seçim yapmaya zorlamıştır.

Sonuç olarak 20. yüzyıl uluslararası sanat müziğinde 12 ton müziğinin yaygınlaşması ile eşit tamperemanın kusursuz olarak uygulanması ve sesler arasında renk farklılığının ortadan kaldırılması kaçınılmaz bir hale gelmiştir.

Günümüzde perdesiz çalgı çalan müzisyenlerin Pisagor veya doğal diziye ait seslere daha yatkın olduğunu gösteren çalışmalar olmasına rağmen, eşit tampere sistemin birleştirici gücü ve sağladığı kolaylıklar göz ardı edilememektedir.

KAYNAKLAR

- Açın, C. (1999). *Tuşlu Sazlar Tarihi ve Tanıtımı: Piyano Yapım ve Bakımı*. İstanbul: Aslı Basımevi.
- Albuz, A. (2011). Türk müziğinde Çokseslilik Yaklaşımları. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 51-66. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijjad/issue/8720/108880>
- Altar, C. M. (1993). *Barok sanat, Barok müzik ve J. S. Bach Üzerine Araştırma ve İncelemeler (2)*. <http://cevadmemduhalar.com/barok-sanat-2.html>
- Apel, W. (1974). *Harvard Dictionary Of Music*. 8. Baskı. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Barbour, J. M. (1948). *Irregular Systems Of Temperament*. *Journal of the American Musicological Society*, 1(3), s. 20-26. <http://www.jstor.org/stable/830012>
- Barbour, J. M. (2004). *Tuning and Temperament: A Historical Survey*. East Lansing, MI: Dover Publications Inc.
- Barker, A. (2004). *Greek Musical Writings Volume II: Harmonic And Acoustic Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Benson, D. (2006). *Music: a Mathematical Offering*. Cambridge: Cambridge University Press. https://logosfoundation.org/kursus/music_math.pdf
- Bosanquet, R. H. M. (1876). *An Elementary Treatise On Musical Intervals And Temperament*. London: Macmillan And Co.
- Boyden, D. D. (1951). *Prellieur, Geminiani And Just Intonation*. *Journal of the American Musicological Society*, 4(3), s. 202-219. <https://doi.org/10.2307/829621>
- Can, C. (2001). Müzikte Tam Beşli Zincirleri Ve Pythagoras Dizileri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 143-159. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/77483>
- de Klerk, D. (1979). *Equal temperament*. *Acta Musicologica*, 51(1), 140-150. <https://doi.org/10.2307/932181>
- Dolata, D. (2016). *Meantone Temperaments On Lutes And Viols*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Duffin, R. (2008). *How Equal Temperament Ruined Harmony And Why You Should Care*. New York, NY: W. W. Norton Company.
- Ellis, A. J. (1864). *On the temperament of musical instruments with fixed tones*. *Proceedings of the Royal Society of London*, 13, s. 404-422. <https://www.jstor.org/stable/pdf/112069.pdf>
- Fastl, H. ve Zwicker, E. (2007). *Psychoacoustics-facts and models*. 3. baskı, Springer-Verlag.
- Fuller-Maitland, J. A. (Ed.). (1904). *Grove's Dictionary Of Music And Musicians In Five Volumes: Vol I*. New York: The Macmillan Company.
- Fuller-Maitland, J. A. (Ed.). (1910). *Grove's Dictionary Of Music And Musicians In Five Volumes: Vol V*. New York: The Macmillan Company.
- Fyk, J. (1982). *Perception of Mistuned Intervals In Melodic Context*. *Psychology of Music, Spec ISS*, s. 36-41.
- Grove, G. (Ed.). (2009). *A dictionary of music and musicians (A. D. 1450-1880) by Eminent Writers, English And Foreign*. Cambridge University Press. (Orijinal çalışma 1889 yılında yayımlanmıştır).
- Helmholtz, H. L. F. (1895). *On the Sensations Of Tone As A Physiological Basis For The Theory Of Music (Alexander J. Ellis, Çev.)*. 3. Baskı. New York: Longmans, Green, And Co.
- Hill, T. J. W. ve Summers, J. R. (2007). *Discrimination of Interval Size In Short Tone Sequences*, *The Journal of the Acoustical Society of America*, 121, 4, 2376-2383. doi: 10.1121/1.2697059
- Jorgensen, O. H. (1991). *Tuning: Containing The Perfection Of Eighteenth-Century Temperament, the lost Art Of Nineteenth-Century Temperament, And The Science Of Equal Temperament, Complete With Instructions For Aural And Electronic Tuning*. East Lansing, MI: Michigan State University Press.
- Kalender, C. (2021). *Keman Eğitiminde Entonasyon Becerisinin Geliştirilmesine Yönelik Hazırlanan Öğretim Programının Etkililiği*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Bolu.
- Karaosmanoğlu, M. K. (2000). *Batıda 12'li Tampere Sistem Dışı Arayışlar Ve İki Örnek: Partch – Daniélou*. *Musiki Mecmuası*, 470. https://www.researchgate.net/publication/283852295_Batida_12'li_Tampere_Sistem_Disi_Arayislar_ve_Iki_Ornek_Partch_-_Danielou
- Karaosmanoğlu, M. K. (2017). *Müzik Aritmetiği ve Ses Sistemleri*. İstanbul: İTÜ Vakfı Yayınları.
- Karolyi, O. (1996). *Müziğe giriş (M. Nemutlu, Çev.)*. 2. Basım. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Kennedy, M. (2003). *The Concise Oxford Dictionary Of Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Lapp, D. R. (2003). *The Physics of Music and Musical Instruments*. Medford, MA: Wright Center for Innovative Science Edu-

cation, Tufts University. Erişim adresi: <http://kellerphysics.com/acoustics/Lapp.pdf>

- Lindley, M. (1975). *Fifteenth-Century Evidence For Meantone Temperament*. *Proceedings of the Royal Musical Association*, 102, ss. 37-51. <http://www.jstor.org/stable/766092>
- Lindley, M. (2001). *Temperaments*. [https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630 .article.27643](https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.27643)
- Lindley, M. ve Orgies, I. (2006). *Bach-Style Keyboard Tuning*. *Early Music*, 34(4), s. 613-623. <https://www.jstor.org/stable/4137309>
- Morrison, S. J. ve Fyk, J. (2002). *Intonation*. R. Parncutt & G. E. McPherson (Ed.), *The Science And Psychology Of Music Performance: Creative strategies for teaching and learning* (ss. 183-197). Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195138108.001.0001
- Özkeleş, S. (2017). *12 eşit aralıklı tampere sistemde Türk Müziği Makam Dizilerine Kuramsal Bir Yaklaşım*. İçinde Kurtaslan, Z. (Ed.), *Kültür-Sanat-Edebiyat-Eğitim Ve Mimarlık Üzerine Akademik Araştırmalar* (59-83). Eğitim Yayınevi. https://www.researchgate.net/publication/349916215_12_ESIT_ARALIKLI_TAMPERE_SISTEMDE_TURK_MUZIGI_MAKAM_DIZILERINE_KURAMSAL_BIR_YAKLASIM
- Parker, B. (2015). *Güçlü Titreşimler: Müziğin Fiziği* (C. Güray ve M. Sözer, Çev.). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- Parncutt, R. ve Cohen, A. J. (1995). *Identification Of Microtonal Melodies: Effects Of Scale-Step Size, Serial Order, And Training*. *Perception & Psychophysics*, 57, 835-846. <https://doi.org/10.3758/BF03206799>
- Partch, H. (1974). *Genesis of a Music: An Account Of A Creative Work, Its Roots And Its Fulfillments*. 2. Baskı. New York, NY: Da Capo Press.
- Rakowski, A. (1978). *Categorical Perception Of The Pitch In Music*. State Higher School of Music.
- Rasch, R. (2006). *Tuning and temperament*. Christensen, T. (Ed.). *The Cambridge History Of Western Music Theory İçinde* (s. 193-222). 3. Baskı. Cambridge: Cambridge University Press.
- Riedweg, C. (2005). *Pythagoras: His Life, Teaching And Influence* (S. Rendall, Çev.). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Say, A. (2002). *Müzik sözlüğü*. Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Snyder, John L. (1983). *Theinred of Dover on consonance: A Chapter In The History Of Harmony*. *Music Theory Spectrum*, 5, 110-120. <https://doi.org/10.2307/746098>
- Spohr, L. (1843). *Louis Spohr's Celebrated Violin School* (J. Bishop, Çev.). London: R. Cocks & Co.
- Şenel, O. (2021). *Müzikte Mükemmelin Göreceliği: Akort Sistemlerinin Evrimi Ve Eşit Tampere Sistemin Yükselişi*. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14(76), 352-369. DOI: 10.17719/jisr.11434
- Vos, J. (1982). *The Perception Of Pure And Mistuned Musical Fifths And Major Thirds: Thresholds For Discrimination, Beats, And Identification*. *Perception and Psychophysics*, 32(4), 297-313. doi: 10.3758/bf03206236
- Yang, L., An, D. ve Turner, J. A. (2005). *Handbook of Chinese Mythology*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, Inc.
- Zeren, A. (1997). *Müzik fiziği*. 2. Baskı. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Zeren, A. (1998). *Müzikte Ses Sistemleri*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- White, W. B. (1917). *Modern Piano Tuning And Allied Arts*. New York, NY: Edward Lyman Bill Inc.
- Wood, A. (1962). *The physics of music*. Londra: Methuen & Co Ltd.

İnternet Kaynakları

- <http-1> <https://www.britannica.com/art/tuning-and-temperament/Tuning-and-musical-history> (Erişim tarihi: 15.02.2022)
- <http-2> https://stringfixer.com/tr/Superparticular_ratio (Erişim tarihi: 23.02.2022)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: Ripin, E. M., Schott, H., Barnes, J., O'Brien, G. G., Dowd, W., Wraight, D., Ferguson, H., Caldwell, J. (1989). *Early keyboard instruments*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Görsel 2: Herlinger, J. (2006). *Tuning and temperament*. Christensen, T. (Ed.). *The Cambridge history of western music theory içinde* (s. 168-192). 3. Baskı. Cambridge: Cambridge University Press.
- Görsel 3: Ripin, E. M., Schott, H., Barnes, J., O'Brien, G. G., Dowd, W., Wraight, D., Ferguson, H., Caldwell, J. (1989). *Early keyboard instruments*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Görsel 4: Herlinger, J. (2006). *Tuning and temperament*. Christensen, T. (Ed.). *The Cambridge history of western music theory içinde* (s. 168-192). 3. Baskı. Cambridge: Cambridge University Press.