

sanat&tasarım art&design

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

ÇİLT / VOLUME 12 SAYI / NUMBER 2 ARALIK/DECEMBER 2022 e-ISSN: 2146 - 9059



EBSCO



idealonline

ASOS
indeks

ÖN SÖZ

Tasarım var, sanat var. İyi tasarım uyumun toplamıdır. Doğa bir tasarım eseridir ve onu tasarlayan daha iyi bir tasarımcı yoktur. Bir dal veya yaprağa bakarsanız mükemmeldir. Hepsinin fonksiyonu başka başkadır. Sanat farklıdır. Sanat, güzellik ve duygu ile ilgilidir; aynı zamanda sanat çoğunlukla acı çekmektir.

Diane von Fürstenberg (Tasarımcı)

21. yüzyılın getirdiği yeniliklerin çok hızlı bir biçimde şekillendirdiği dünyamızda her şeyde olduğu gibi sanat da payına düşeni almaktadır. Değişimler sanatçıların üretim sürecinde ve aşamalarındaki yenilikçi yaklaşımları da beraberinde getirmektedir. Bu yeniliklerden yola çıkan dergimizde süreç içerisindeki çağdaş, güncel ve tarihsel meseleleri, yöntemleri, olayları, eser ve sanatçı incelemelerini ele alan, sanatın kalıcı meselelerini irdeleyerek araştıran, bunları yeni perspektiflerle tartışan ve betimleyen metinlere yer verilmektedir.

Bu sayımızda mimarlık, resim, seramik, heykel, moda tasarımı gibi sanatın farklı alanlarını sistematik bir biçimde irdeleyen, sanatçılara ve sanatçıların eserlerine yönelik incelemelere yer veren 12'si araştırma; sahne sanatlarından grafik tasarımına dek birçok alanda tasarım ve eğitim süreçlerine ilişkin yapılan incelemeler neticesinde yaratıcılığı ve yeniliği geliştirmeye yönelik 8'i derleme makalesi olmak üzere toplam 20 makale ile geniş bir yelpazede sanat ve kültür dünyamızın sorunlarına odaklanmanın, okuyucularımızın da ilgisini çekeceğini düşünüyoruz.

Kuşkusuz makalelerimiz ilgili sanat alanları ve bu alanların takipçileri için önemli bir boşluğu dolduracaktır. Zihnimizi meşgul eden sorunlara yeni bir perspektif ve soluk getirmesi açısından onları ayrıcalıklı kılmaktadır. Bundan dolayı güncel olayların nezdinde iklim değişikliği, ekolojik sanat, pandemi ve müzelerin geleceği, yüzyıllardır süregelen insan- doğa mücadelesi, tekstilde örme yüzey tasarımları, bireylerin mobilya tercihleri, yenilikçi teknolojik atılımlar, disiplinlerarası, yenilikçi, yaratıcı, problem çözmeye dayalı, sanatçının biçimsel kaygılarını bir kenara bırakarak daha çok yaratıcılığı merkeze koyan sanat yaklaşımları gözler önüne serilmektedir. Sanatın güncel ve kalıcı konularını bilimsel ve sistematik bir biçimde ele alan makalelerin araştırmacılar ve okuyucular için önemli bir kaynak oluşturacağına inanıyoruz.

Dergimizin ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS gibi önemli indekslerde tarandığını hatırlatarak, bu sayımızın yayınına katkı sunan yazarlarımıza, titiz ve özenli incelemeleri için editörlerimize, hakemlerimize, dergimizin tasarımını gerçekleştiren tasarım ekibine ve dergimizin size ulaşmasında, hazırlık süreçlerinde özverili bir çaba ve emek ortaya koyan çok değerli ekibimize teşekkür ediyorum.

Doç. Dr. Selvin Yeşilay

Baş Editör

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

FOREWORD

“There is design and there is art. Good design is total harmony. There is no better designer than nature. If you look at a branch or a leaf, it is perfect. It is all function. Art is different. It is about emotion. It is about suffering and beauty, but mostly suffering.”

Diane von Fürstenberg (Designer)

The innovations in the 21st century constantly and rapidly shape the world we are in, and as in everything else, art also takes its share. Changes also bring along innovative approaches of the artists in the production process and stages. Based on these innovations, our journal includes texts that deal with contemporary, current and historical issues, events, works and artists as well as the ones that examine and discuss permanent issues of art with new perspectives.

In this issue, there is a total of 20 articles; 12 of which are research articles that systematically examine different fields of art such as architecture, painting, ceramics, sculpture, fashion design and also include the analysis of artists and their work; and 8 of which are review articles mainly referring to the design and education processes in many fields from performing arts to graphic design. We hope this focus on the problems of our art and culture world will attract the attention of our readers.

It is obvious that our articles will fill an important gap for the relevant art fields and their followers. It makes them privileged in terms of bringing a new perspective to the problems in our minds. Thus, this issue includes articles, in the light of current issues, on climate change, ecological art, pandemic and the future of museums, the human-nature struggle that has been going on for centuries, knitted surface designs in textiles, furniture preferences of individuals, innovative technological breakthroughs, and art approaches that are interdisciplinary, innovative, creative, based-on problem solving, which put the formal concerns of the artist aside but creativity at the center. We believe that articles that deal with current and permanent issues of art in a scientific and systematic way will be an important resource for our readers and researchers.

Finally, it is worth mentioning that our journal is indexed in prestigious databases such as ESCI, ULAKBIM, EBSCO, İdealonline and TR-Dizin and ASOS. On that note, I would like to extend my gratitude to our writers, our editors for their rigorous reviews, our referees, and the design team of our journal as well as our team who put in their time and effort in the publishing process.

Assoc. 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 / Publishing Director: Osman Nuri Kıdak

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

Dizgi / Typest: İlayda Çelik / Hasan Gökçam

Kapak Tasarımı / Cover Design: İlayda Çelik

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Alan Editörleri 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 ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS 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 ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline and TR-Dizin and ASOS 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: ARALIK 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. Ardan Ergüven / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Bahadır GÜLMEZ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Billur TEKKÖK KARAGÖZ / Ankara Başkent Üniversitesi

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

Prof. Dr. Bülent SELDERAY / Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu 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 DALOĞLU / Çanakkale Onsekiz Mart 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. Leyla Ögüt / İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet Erol ALTINSAPAN / Anadolu 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. Özlen Sıla DURHAN / İstanbul Işık Üniversitesi

Prof. Dr. Pelin YILDIZ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Refa EMRALİ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Sezer Cihaner KESER / Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Prof. Dr. Sezin TÜRK KAYA / Uludağ Üniversitesi

Prof. Dr. Simber Rana ATAY / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Suzan Duygu ERİŞTİ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Tonguç TOKOL / Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Tülün DEĞİRMENCI / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Türel EZİCİ / Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Zehra SAK BRODY / Yaşar Üniversitesi

Prof. Arman ARTAÇ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Buket ACARTÜRK / Sakarya Üniversitesi

Prof. Burak KAPTAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Cafer ARSLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Deniz ÖZKUT / Katip Çelebi Üniversitesi

Prof. Duygu KAHRAMAN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. İnel İNAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Kemal ULUDAĞ / Anadolu Üniversitesi

Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi

Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Metin İNCE / Anadolu Üniversitesi

Prof. Mustafa SEKMEN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara Üniversitesi

Prof. Nesrin ÖNLÜ / Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Rıdvan COŞKUN / Anadolu Üniversitesi

Prof. Saime DÖNMEZER / Anadolu Üniversitesi

Prof. Sevim SELAMET / Anadolu Üniversitesi

Prof. T. Fikret UÇAR / Anadolu Üniversitesi

Prof. Tansel TÜRKDOĞAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Yüksel ŞAHİN / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Alper ALTUNAY / Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşe Banu TEVFİKLER / Doğu Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKİLMAZ / Hacettepe Üniversitesi

Doç. Dr. Çiğdem CANBAY TÜRKİLMAZ / Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Deniz DENİZ / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Doç. Dr. Ebru Nalan SÜLÜN / Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Elif GÜNEŞ / Atılım Üniversitesi

Doç. Emre ERGÜL / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL / İstanbul Üniversitesi

Doç. Dr. Hatice Kübra KUZUCANLI / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Doç. Dr. Hüda SAYIN YÜCEL / Kırıkkale 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 ERMAN / Çukurova Üniversitesi

Doç. Dr. Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Özgür ÇELİK / Ege Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem MUTAF BÜYÜKARMAN / Yeditepe Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU / Bitlis Eren Üniversitesi

Doç. Dr. Solmaz BUNULDAY / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Uğur Günay YAVUZ / Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Ülkü ÖZTEN / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Ümit GEZGİN / Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Yasemen SAY / Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Zülfükar SAYIN / Hacettepe Üniversitesi

ALAN EDİTÖRLER KURULU / FIELD EDITORIAL BOARD

- Doç. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE / İstanbul Kültür Üniversitesi
Doç. Asu Perihan KARADUT / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ayşe Nahide YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Doç. Ayşe Özlem AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Çağlar OKUR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Çiğdem TAŞ ALİCENAP / Anadolu Üniversitesi
Doç. Ebru BARANSELİ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Elif AYDOĞDU AĞATEKİN /Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. F. Eren YAHŞI / Anadolu Üniversitesi
Doç. Gülçin KARACA / Anadolu Üniversitesi
Doç. Hasan BAŞKIRKAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Lütfi ÖZDEN / Düzce Üniversitesi
Doç. Mehmet İNCEOĞLU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Doç. Neslihan YAŞAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Nilgün SALUR / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir CANDEMİR / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Açalıya ALPAN / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Can ÖZCAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Fatih KARAKAYA / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aren Emre KURTGÖZÜ / TED Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aslı EKİCİ / Selçuk Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu İrem CAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Elif TATAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Engin KAPKIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fırat ARAPOĞLU / Altınbaş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN / Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Oğuz ARICI / İstanbul Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTUĞRAN / Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem MUMCU UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk YILMAZ / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sermin ÇAKICI ALP / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tolga BENLİ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Umut ALTINTAŞ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Dilek KARAAZİZ ŞENER /Hacettepe Üniversitesi
Öğr. Gör. Müşerref ZEYTİNOĞLU / Yeditepe 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. Adnan TONEL / Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. Dr. Ali ÖZTÜRK / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Aslıhan ÜNLÜ / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Aysu AKALIN / Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşen ÇELEN ÖZTÜRK / Eskişehir Osmangazi 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 GÜNEY / İstanbul Ayyansaray Üniversitesi
Prof. Dr. E. Nezih ORHON / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Ender YAZGAN BULGUN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Dr. Hakkı Tonguç TOKOL / Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Hasibe Zeynep ÇİLİNGİR / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ / Üsküdar Üniversitesi
Prof. Dr. İlhan ERSOY / Ege Üniversitesi
Prof. Dr. Kaan GÜNÇE / Doğu Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Lütfi HİDAYETOĞLU / Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Murat BENGİSÜ / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Dr. Murat ÖZYAVUZ / Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. Mustafa Öner UZUN / Adnan Menderes Üniversitesi
Prof. Dr. Mustafa SEKMEN / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Nazlı Eda NOYAN / Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay ERTÜRK / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Nilüfer ÖNDİN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Nuray ÖZASLAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Nurhan TEKEREK / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Özlenen ERDEM İŞMAL / Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Özlen Sıla DURHAN / İstanbul Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Refa EMRALI / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Saye Nihan ÇABUK / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Sezin TÜRK KAYA / Bursa Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Sibel ÇOBAN / Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Sibel ONURSOY / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Şehnaz YALÇIN / Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Tülün DEĞİRMENCI / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Zuhal ÖZEL SAĞLAMTİMUR / Ege Üniversitesi
Prof. Alper MÜFETTİŞOĞLU / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Arman ARTAÇ / Anadolu Üniversitesi
Prof. Ayşe Sibel KEDİK / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Çiğdem DEMİR / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Duygu KAHRAMAN / Anadolu Üniversitesi
Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Güldan ARAZ AY / Anadolu Üniversitesi
Prof. İdil AKBOSTANCI / Marmara Üniversitesi
Prof. Kemal ULUDAĞ / Anadolu 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. Nesrin TÜRKMEN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Tevfik İnanç İLİSULU / Ankara Hacı Bayram Üniversitesi
Doç. Dr. Abdullah Sinan GÜLER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Ahmet BENLİYAY / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Ali Tolga ÖZDEN / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen YANAR / Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Banu KAVAKLI / Altınbaş Üniversitesi
Doç. Dr. Barış YILMAZ / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Bengü BATU ERTUNG / Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Berna ÇOŞKUN ONAN / Bursa Uludağ Üniversitesi
Doç. Dr. Betül BİLGE / Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Burhan YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren BULUT YUMRUKAYA / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ / Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Demet KARAPINAR / Yeditepe Üniversitesi
Doç. Dr. Didem ERTEN BİLGİÇ / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Dilara KARAKAŞ TABAK / Harran Üniversitesi
Doç. Dr. Duygu KAÇAR / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Duygu KOCA / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Duygu SABANCI İŞTİN / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Dr. E. Gizem UĞURLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Ebru GÜLER / Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
Doç. Dr. Ece KUMKALE AÇIKGÖZ / Ankara Bilim Üniversitesi
Doç. Dr. Egemen NADASBAŞ / Atılım Üniversitesi
Doç. Dr. Elif AVCI / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Eren Ekin ERCAN / Üsküdar Üniversitesi
Doç. Dr. Erdem ÇÖLOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Didem KANKILIÇ / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Doç. Dr. Figen Gül KAFESÇİOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Fürüzan ASLAN / Kırıkkale Üniversitesi
Doç. Dr. Gökçe KETİZMEN ÖNAL / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Hanife Neris YÜKSEL / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Hasibe KALKAN / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Harika Esra OSKAY MALİCKİ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. H. Kübra ÖZALP HAMARTA / Necmettin Erbakan Üniversitesi
Doç. Dr. Irmak BAYBURLU / İstanbul Ticaret Üniversitesi
Doç. Dr. Işıl İNANÇ YILDIRIM / Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. İpek MEMİKOĞLU / Atılım Üniversitesi
Doç. Dr. Lokman ZOR / Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi
Doç. Dr. Mehmet Zafer AKDEMİR / Yıldız Teknik Üniversitesi

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

- Doç. Dr. Mehtap ÖZBAYRAKTAR / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Meltem ANAY / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Naz A. G. Z. BÖREKÇİ / İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Nazan OSKAY / Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Doç. Dr. Nil KÖKEN / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Murat ERTÜRK / Sakarya Üniversitesi
Doç. Dr. Ödül İŞİTMAN / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ökkeş Hakan ÇETİN / Gazi Üniversitesi
Doç. Dr. Öznur İŞİR / Balıkesir 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. Seda YAVUZ / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Sibel ÇELİK NORMAN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Sibel SARICAN GÜNDÜZ / Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Sinem Evren YÜKSEL / Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Şebnem SOYGÜDER BATURLAR / Ege Üniversitesi
Doç. Dr. Şebnem ERTAŞ BEŞİR / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Şölen KİPÖZ / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Doç. Dr. Tülay CANBOLAT / Çukurova Üniversitesi
Doç. Dr. Yavuz PEKMAN / İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Zülfükar SAYIN / Hacettepe Üniversitesi
Doç. Ayşe BALLYEMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Ayşe Özlem AKDENİZ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Burak BASMACIOĞLU / Anadolu Üniversitesi
Doç. Burçak BALAMBER / Balıkesir Üniversitesi
Doç. Çağlar OKUR / Anadolu Üniversitesi
Doç. Çetin TÜKER / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Ebru BARANSELİ / Anadolu Üniversitesi
Doç. Elif AYDOĞDU AĞATEKİN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Doç. Emel Asuman ÖNEN / Anadolu Üniversitesi
Doç. Hatice KETEN / Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Doç. Kemal TİZGÖL / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Lütfi ÖZDEN / Düzce Üniversitesi
Doç. M. Ayşe BALLYEMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Nezaket TEKİN / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Oya Aşan YÜKSEL / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Doç. Perihan ŞAN ASLAN / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Doç. Safiye BAŞAR / Kocaeli Üniversitesi
Doç. Şefik ÖZCAN / Mardin Artuklu Üniversitesi
Doç. Selda KOZBEKÇİ AYRANPINAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Tuğcan GÜLER / Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Tülay UYAR / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Tuna UYSAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Vildan TOK DERECİ / Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi A. Can ÖZCAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGİN / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Avşar GÜRPINAR / İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aysun AYDIN ÖKSÜZ / Karadeniz Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Başak UÇAR / TED Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Berivan EKİNCİ / Dicle Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Berna COŞKUN ONAN / Uludağ Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Borgia KANTÜRK / Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent AYBERK / Trakya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent ÜNAL / Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çağan ÇANKIRILI / Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çağla KARABAĞ / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Deniz SAYAR / İzmir Ekonomi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Derya ADIGÜZEL ÖZBEK / İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dilara TÜFEKÇIOĞLU / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dilek ERDOĞAN AYDIN / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu İrem CAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ebru BİLGET FATAHA / Cumhuriyet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ece AKAY ŞUMLU / Başkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Erdem CEYLAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esin FAKIBABA DEDEOĞLU / TOBB Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esin KÖMEZ / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra VAROL / Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Evin ERDEN TOPOĞLU / Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fehime ELEM YILDIRIM / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fırat ARAPOĞLU / Altınbaş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hatice ÇÖKLÜ AŞKIN / Ordu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İ. Soner ÖZDEMİR / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İkbale Ece POSTALCI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İlçay DİNÇ UYAROĞLU / OSTİM Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN / Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kami EMİRHAN / Yeditepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kibar Evren BOLAT / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kurt Orkun AKTAŞ / Kırıkkale 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 Nazlı GÜRGAN / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nihan HACİÖMEROĞLU / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ozan Ömer AKGÜL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar 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 Pınar ÇALIŞKAN GÜNEŞ / Dokuz Eylül Üniversitesi

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

- 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 Sündüz HAŞAR / İstanbul Aydın Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şakir ÖZÜDOĞRU / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şansal ERDİNÇ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şirin KOÇAK ÖZESKİCİ / Uşak Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tanzer ARIĞ / Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Terane MEHEMMEDOVA BURNAK / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tuğba LEVENT KASAP / Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tolga UZUN / Karabük Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tolga YILMAZ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Umut ALTINTAŞ / Yaşar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zekiye Aslıhan ÖZTÜRK / Namık Kemal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep ERTUĞRUL / Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep GÖNÜLAY ÇALIMLI / Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Dr. Emre ZEYTİNOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Öğr. Gör. Dr. Yılmaz ÇIRACIOĞLU / Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Öğr. Gör. Bengisu KELEŞOĞLU / Anadolu Üniversitesi
Öğr. Gör. Nilgün YÜKSEL / Düzce Üniversitesi
Öğr. Gör. Yiğit AYDIN / Bilkent Üniversitesi
Öğr. Üyesi Ömer DURMAZ / Dokuz Eylül Üniversitesi
Arş. Gör. Remzi SAN / Anadolu Üniversitesi

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

KLEINCI PSİKANALİZ ZEMİNİNDE ÇAĞDAŞ SANATTA ÇİRKİNLİK VE TEZAHÜRLERİ

UGLINESS AND ITS MANIFESTATIONS IN CONTEMPORARY ART ON THE GROUND OF KLEINIAN PSYCHOANALYSIS

Gamze Boz Sülüoğlu ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **347-364**

CREATIVE PATTERN TRIALS FOR ABOVE THE KEYBOARD WEAR WITH TROMPE L'OEIL ILLUSION

TROMPE L'OEIL İLE KLAVYE ÜZERİ GİYİM İÇİN YARATICI KALIP DENEMELERİ

Sena Sürmeli Aydeniz, Neşe Yaşar Çeğindir ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **365-378**

DESIGN THINKING AND ART EDUCATION

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME VE SANAT EĞİTİMİ

Şeyda Eraslan Taşpınar ————— DERLEME / REVIEW **379-398**

OFİS YAPILARINDAKİ ORTAK MEKANLAR VE KULLANICI İLİŞKİSİ

COMMON SPACES IN OFFICE BUILDINGS AND USER RELATIONSHIP

Merve Şahika Erkan, Emine Nur Ozanözgü ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **399-408**

SERAMİK SANATÇILARININ GÖZÜYLE İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ

CLIMATE CHANGE THROUGH THE EYES OF CERAMICS ARTISTS

Nurgin Çetin Almalı, Elif Ağatekin ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **409-424**

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

TÜRKİYE'DEKİ ÜNİVERSİTELERİN AMBLEM VE LOGOLARININ ŞEKİL, RENK VE BAĞLAM AÇISINDAN İNCELENMESİ

ANALYSIS OF EMBLEMS AND LOGOS OF UNIVERSITIES IN TURKEY IN TERMS OF FORM, COLOR AND CONTEXT

Ümit Bayırlı, Enes Can Kılıç _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **425-446**

DOĞAYA HAKİM OLMA DÜŞÜNCESİNDEN DOĞA DOSTU METODOLOJİYE EVRİLME SÜRECİNDE EKOLOJİK SANAT

ECOLOGICAL ART IN THE PROCESS OF EVOLVING FROM NATURE DOMINATION TO NATURE-FRIENDLY METHODOLOGY

Önder Yağmur, Yıldız Özer _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **447-464**

PANDEMİ VE MÜZELERİN GELECEĞİ: KATILIMDA SINIRLAR, OLANAKLAR VE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

THE PANDEMIC AND THE FUTURE OF MUSEUMS: CONSTRAINTS, OPPORTUNITIES AND CURRENT APPROACHES TO PARTICIPATION

Yıldız Öztürk, Melike Erol _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **465-480**

ASSESSING STUDENTS' CREATIVITY IN DESIGN EDUCATION AT DIFFERENT UNIVERSITIES IN TURKEY THROUGH THEIR ADMISSION EXAMINATION TYPES

TÜRKİYE'DE ÜNİVERSİTEYE GİRİŞ SINAVI TÜRLERİNE GÖRE FARKLI ÜNİVERSİTELERDEKİ ÖĞRENCİLERİN YARATICILIKLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Çağrı Barış Kasap _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **481-498**

SANAT ARACILIĞIYLA MEKAN DENEYİMİNİN AKTARIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME: DO HO SUH

A REVIEW ON THE TRANSFER OF SPACE EXPERIENCE THROUGH ART: DO HO SUH

Eda Balaban Varol, Adem Varol _____ DERLEME / REVIEW **499-514**

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA İNSAN-DOĞA MÜCADELESİ

HUMAN-NATURE STRUGGLE IN CONTEMPORARY CERAMIC ART

Feyza Özer, R. Tan Buğra Özer ————— DERLEME / REVIEW **515-534**

SANATTA YENİLİKÇİLİK ANLAYIŞI BAĞLAMINDA YARATICI STRATEJİ OLARAK MATERYAL DÜŞÜNME

MATERIAL THINKING AS CREATIVE STRATEGY IN THE CONTEXT OF THE INNOVATIVENESS PERSPECTIVE IN ART

Setenay Almacı, Nurdan Karasu Gökçe ————— DERLEME / REVIEW **535-558**

DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ VE MODA ENDÜSTRİSİNE ETKİLERİ

THE FOURTH INDUSTRIAL REVOLUTION AND EFFECTS ON THE FASHION INDUSTRY

Mine Yıldırım ————— DERLEME / REVIEW **559-578**

BİREYLERİN RETRO MOBİLYA TERCİHİNİN KUŞAKLARARASI ANALİZİ

INTERGENERATIONAL ANALYSIS OF INDIVIDUALS' PREFERENCE ON RETRO FURNITURE

Bilge Yararel Doğan, Kübra Arslan, Gökçe Saadet Arpacı — ARAŞTIRMA / RESEARCH **579-594**

TASARIM TESCİLİNDE İÇ MEKAN TASARIMLARINA İLİŞKİN GÖRSEL ANLATIMLARA YÖNELİK BİR ANALİZ

AN ANALYSIS OF VISUAL REPRESENTATIONS REGARDING INTERIOR DESIGNS IN DESIGN REGISTRATION

İsmail Bezci ————— ARAŞTIRMA / RESEARCH **595-616**

İÇİNDEKİLER / CONTENT

MAKALELER / ARTICLES

EFFECTS OF RETAIL LIGHTING ON PRODUCT COLOR PERCEPTION AND USER SATISFACTION

ALIŞVERİŞ MEKANLARINDA AYDINLATMANIN ÜRÜN RENK ALGISI VE KULLANICI MEMNUNİYETİ ÜZERİNE ETKİLERİ

Özge Dilgen, Deniz Hasırcı _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **617-630**

SANATIN SONU, NFT VE ROTHKO'NUN RUHU ÜZERİNE

ON THE END OF ART, NFT AND ROTHKO'S SOUL

Zafer Kalfa _____ DERLEME / REVIEW **631-648**

DRAMATİK ANLATININ KUANTUM MEKANIĞI KURALLARIYLA BİÇİMLENDİRİLMESİ VE ÇÖZÜMLENMESİ

MODELLING AND ANALYSIS OF DRAMATIC NARRATIVE WITH QUANTUM MECHANICS RULES

Cem Çevikayak _____ DERLEME / REVIEW **649-662**

TÜRK ALP TASVİRLİ ORTA ÇAĞ ASTAR BOYALI HORASAN SERAMİKLERİNDE AYAKTA SAVAŞÇILARIN RESİMSEL ANALİZLERİ

ANALYSIS OF STANDING WARRIORS IN TURKISH ALP DEPPCTED MEDIEVAL POLICHROM KHORASAN CERAMICS

Lale Avşar, Sabriye Öztütüncü _____ DERLEME / REVIEW **663-676**

WGSN 2023 RENK EĞİLİMLERİNDEN (VERDİGRİS) ÖRME YÜZEY TASARIMLARI VE ÖRNEK UYGULAMA

KNITTED SURFACE DESIGNS FROM WGSN 2023 COLOR TENDENCIES (VERDIGRIS) AND EXAMPLE APPLICATION

Vildan Bağcı, Melike Bedir _____ ARAŞTIRMA / RESEARCH **677-692**

KLEINCI PSİKANALİZ ZEMİNİNDE ÇAĞDAŞ SANATTA ÇİRKİNLİK VE TEZAHÜRLERİ

Arş. Gör. Gamze BOZ SÜLÜŞOĞLU*

Özet: Çağdaş sanatta giderek artan çirkinlik enformasyonunun bilinç dışı köklerini açığa çıkarmak için Melanie Klein ve onun psikanalitik teorisi, bu araştırmaya rehberlik eden başlıca alandır. Bunun sebebi, Klein'in psikanalitik teorisinin bilinç dışı düşlem ve sembolleştirme çalışmalarına, ölüm dürtülerine verdiği önem ve kuramının temel söylemlerinden olan paranoid-şizoid ve depresif konum kavramları olarak düşünülebilir. Sanatta çirkinlik ve ölüm dürtüleri arasındaki ilişki ilk olarak yaratıcılığın en önemli basamağı olan düşlem ve simgeleştirme ile ölüm dürtüleri arasındaki bağın incelenmesiyle ortaya çıkar. Bu nedenle araştırma, öncelikle Klein'in düşlem ile ilgili görüşlerine yer verir. Daha sonra ise bir karşı estetik olarak çirkinliğin, ölüm dürtüleri ve bu dürtülerin kendini gösterdiği sadizm-mazoşizm ikilisini açıklayarak ve sanat yapıtlarında kendilerini gösterme biçimlerini irdeleyerek ortaya çıkarır. Bunun yanı sıra, hem çirkinlikle olan bağları hem de ölüm dürtüleri ile olan ilişkileri bakımından tekinsizlik ve *abject* kavramları da çirkinliğin bir tezahürü olarak araştırmada yer bulmuştur. Bu araştırma, yukarıda sözü edilen tüm içeriklerin birbirleri ile olan ilişkilerini Klein psikanalizi zemininde açıklamaya girişirken bu kavramlar ile ilgili ve konunun derinleşmesine katkı sağlayacağı düşünülen, literatürde önemli yeri olan Freud, Hanna Segal ve Julia Kristeva gibi isimlerin fikirleri de konunun derinleştirilmesi için önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Melanie Klein, Çirkinlik, Tekinsizlik-tuhafılık, Ölüm dürtüleri, Sanat.

Geliş Tarihi: 04.06.2021

Kabul Tarihi: 16.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*A. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Gölbaşı Kampüsü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Seramik Tasarımı Bölümü, gamzesulusoglu@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-6224-4009

UGLINESS AND ITS MANIFESTATIONS IN CONTEMPORARY ART ON THE GROUND OF KLEINIAN PSYCHOANALYSIS

Res. Asst. Gamze BOZ SÜLÜŞOĞLU*

Abstract: Melanie Klein and her psychoanalytic theory are the main areas guiding this research to uncover the unconscious roots of the growing ugliness information in contemporary art. It can be thought that this is due to the unconscious phantasy and symbolization studies of Klein's psychoanalytic theory, emphasis on death instincts and the concepts of paranoid-schizoid and depressive position, which are the basic discourses of her theory. The relationship between ugliness and death instincts in art first emerges by examining the connection between phantasy and symbolization, which is the most important step of creativity, and death instincts. For this reason, the research primarily includes Klein's views on phantasy then, as a counter-aesthetic, she explains the ugliness, death drives and the sadism-masochism dualism in which these impulses manifest themselves and reveals the ways of showing themselves in works of art by examining them. In addition, the concepts of uncanny and abject also took place in the research as a manifestation of ugliness, in terms of both its ties with ugliness and its relations with the death instincts. This research has attempted to explain the relations of all the above-mentioned contents with each other on the basis of Klein psychoanalysis. In this context, the ideas of Freud, Hanna Segal and Julia Kristeva, who have an important place in the literature, are thought to contribute to the deepening of the subject.

Keywords: Melanie Klein, Ugliness, Uncanny, Death instincts, Art.

Received Date: 04.06.2021

Accepted Date: 16.06.2022

Article Types: Research Article

*A. Hacı Bayram Veli University, Gölbaşı Campus, Faculty of Art and Design, Department of Ceramic Design, gamzesulusoglu@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-6224-4009

1. GİRİŞ

Çağın ya da zamanın ruhu diye adlandırılan kavram, toplumsal, ulusal ve evrensel düzeyde okunabilecek geniş bir alanı ifade eder. Bu okumaları; tarih, siyasal bilgiler, sosyoloji, antropoloji, psikoloji gibi merkezinde insan olan, sosyal bilimlere kapsayan bu araştırma alanları ile yapabilmekteyiz. Bu noktada psikoloji bilimi, insanı, bireyden topluma uzanan daha ayrıntılı ve bütünsel bir biçimde ele alması bakımından önemlidir. Özellikle toplum ve bireyin her tür hareket ve faaliyetindeki genel motivasyon ile ilgili olarak psikoloji biliminin kurduğu ilişkiler, çağdaş sanatın yeni estetiği olarak çirkinliğin inceleneceği bu çalışma için de önemlidir. Bu çağın yarattığı sanatın ortaya koyduğu birçok zorlayıcı yapıtın, izleyiciye estetiğin geleneksel tanımlarının aksine, çirkinlik ve çirkin bir gerçeklik sunduğu söylenebilir.

Bu yapıtlar, görüldüğünden daha derin psikolojik köklere uzanmaktadır. Sanatçıyı böylesine bir çirkinliği sergilemeye iten motivasyonu ve yapıtın yaydığı çağrışımların psikoloji biliminin yardımıyla açıklanması, bu araştırmanın başlıca inceleme alanıdır. Bu amaç doğrultusunda Melanie Klein ve onun araştırmaları konuya açıklık getirmek için rehber olmuştur. Klein kuramının, sanatta çirkinliği açıklamakta yol gösterici olmasının en önemli sebebi, onun ölüm dürtülerine ve bu dürtülerin açığa çıkardıklarına atfettiği önemdir. Onda bulduğu hem yıkıcı hem de onarıcı özelliklerin ne kadar üretken ve özgün olabileceğini göstermesidir. Yapıtta çirkinliğin; yıkıcılık, şiddet, tuhaflik ve irite duygusu gibi ifade edilebilecek özelliklerinin ölüm dürtüsü ile olan paralelliği de dikkate değerdir. Bu araştırma, yöntem olarak bu paralellikten yararlanmakta ve bu içerikler, sanatta çirkinliği açıklamak üzere bu incelemede bir araya getirilmektedir. Çeşitli yapıt okumaları ile örneklendirilirken, bu türden sanat yapıtları için Klein kuramı ışığında alternatif bir okuma önerisi de sunulmaktadır. İnceleme dört

bölümden oluşmaktadır. İkinci bölüm Klein kuramının genel çerçevesini ortaya koyarken üçüncü bölüm ise yine Klein kuramında ölüm dürtülerinin önemini açıklanması üzerine kurulmuştur. Son iki bölüm ise; çirkinlik ile Klein psikanalizin ilişkileştirilmesi ve sanatta çirkinliğin birer tezahürü olarak düşünülmüş sadizm-mazoşizm, tekinsizlik ve *abject*¹ kavramlarının hem Klein'in ölüm dürtüsü ile olan ilişkisini hem de çirkinlik ile olan bağlarını ortaya koymaktadır.

2. KLEIN PSİKANALİZİNDE DÜŞLEM, PARANOİD-ŞİZOID VE DEPRESİF KONUM

Kendisi de Freud ekolu bir psikanalist olan Klein'in psikanalizinde düşlemin önemini açıklamadan önce düşlemler ile ilgili olarak Freud metinleri ile başlamak doğru olacaktır. *Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz Düşleri* çalışmasında Freud, sanatçıyı bir gündüz düşçüsüne benzetir. Gündüz düşünün çocuk oyunlarında başladığından söz eder ve sanatçı ile çocuğun oyunu arasındaki farkın, çocuğun gerçeklikle olan bağının kopmaması olduğunu söyler. Fakat yetişkinliğe geçişin oyun oynamaktan vazgeçmek olmadığını, aksine biçim değiştirerek düşlem ile devam ettiğini ifade eder (Freud, 1999, s. 125-127). Dolayısıyla düşlemin, yetişkin bireyin iç dünyasını nasıl da zenginleştirdiğini anlamak güç değildir. Gerçekten de zengin bir iç dünya birey için zaman zaman gerçekliğin ağırlığını hafifletirken gerçeklikten çekilerek kurduğumuz düşlemler, yaratıcı bir edime dönüşebilir ve hem bireyin ruhsallığında meydana gelen içsel sıkıntıları bir doyuma ulaştırır hem de bireyde memnuniyetsizlik yaratan tatsız gerçeklikte yaratıcı bir değişiklik ile sonuçlanabilir. Sanat yapmak bunun en iyi yollarından biridir ve tabii ki bunları söyleyebilmek için ilk referansı Freud verse de düşlem ve düşlemin yaratıcılıkla olan ilişkisi bakımından daha farklı bir bakış açısına ihtiyaç vardır. Düşlem ve yaratıcılık ilişkisini

¹"Abject kelime olarak tiksinti, iğrençlik, zillet veya atık kelimelerinin karşılığı olarak kullanılmaktadır" (Akyol, 2018, s. 1352). Makalede iğrençlik ile çirkinlik arasında kurulan ilişki bağlamında bu kavrama yer verilmiş ve kavramın orijinal yazımı kullanılmıştır.

kurmak adına Melanie Klein'in çalışmaları ve Klein üzerine yaptığı önemli incelemeler ile Hanna Segal, incelemenin çatısını oluşturmak adına önemli görünür.

Segal'in *Dream, Phantasy and Art* isimli çalışmasına göre Klein, özellikle Freud'un da yer yer söz ettiği gibi, düşlemin dürtüler ile olan ilişkisi üzerinden bu durumu çözümlenmeye girer. Freud'un aksine düşlemlerin çocukluğun geç bir dönemi olan oyunlarda ortaya çıktığı görüşü Klein psikanalizinde reddedilir. Klein, yaşamın başlangıcından beri dürtülerin düşleme yol açtığından, hatta düşlemin önce fiziksel deneyimden ortaya çıktığından söz etmektedir. Klein, bunu meme düşlemi ile açıklar. Bebeğin henüz anneden ayrılmadan önce anneyle olan bütünleşik ilişkinin bir temsili olarak meme, bebeğin açlık ya da tokluk ile ilgili, iyi veya kötü deneyimlerini gösterir ve bu deneyimler içe yansıtma ile birlikte ilk nesne ilişkileri düşlemini örnekler. Aynı zamanda Klein, bu deneyimler ile bebeğin yaşamının başlangıcından beri kaygıyı deneyimlediğini ve kaygıya yönelik savunmalar geliştirebilecek bir erken egoya sahip olduğunu da göstermiştir. En önemlisi Klein, erken egonun işlevini açıklarken bebeğin arzularının düşlem ile doyurulması gibi bir tanımlamanın ötesine geçerek kaygı ile baş gösteren ölüm dürtüsünün bebeğin ilk nesnelere nasıl yöneldiğine, bebeğin arzularını nasıl yönettiğine dikkat çekmiştir (Segal, 1991, s. 12-16). Segal, Klein'in ölüm dürtüsünün bebeğin nesnelere yansımalarının "(...) yok edilmiş ve yıkıcı bir nesnenin düşlemlerine yol" açtığından söz ederek yıkıcılığın sadece bebeğin yaşadığı ilk kaygılardan ibaret olmadığını ve düşleme dönüştürülerek ruhsallığımızdaki temsilinin sürdüğünü de gösterir (Segal, 1991, s. 16). Klein psikanalizi, bireyin yaşamının devamında bu yıkıcı ve saldırgan dürtü ve düşlemlerin sanat gibi bir insan eyleminde nasıl ortaya çıktığını gösterecektir. Bu da Klein'i bu çalışma için

değerli kılan, onun paranoid-şizoid ve depresif konum olarak adlandırdığı kavrayışları anlamaya yönelir.

Paranoid-şizoid konum, bebeğin henüz anneden ayrılmadığı ve onu kendinden ayrı bir bütün olarak konumlandıramadığı dönemi ifade ederken, ayrılmanın gerçekleşmesi ile başlayan zihin durumu da depresif konum olarak ifade edilmiştir (Segal, 1991, s. 20). Paranoid-şizoidde bölünme, idealleştirme, yansıtımlı özdeşleşme ve parçalanmanın hakim olması ile birlikte bebek zihninde, iç ve dış gerçekliğin bir ve bütünleştirilmiş olduğu görülür. Fakat nesne (anne) ile öznenin (bebek) giderek ayrılması, Lacancı yaklaşımla söylersek 'öteki'nin tanınması, Klein'e göre suçluluk ve kaybetme korkusu ile öznenin karşı karşıya kalması demektir. Bu iki duygu ile karşılaşma sembol oluşumu için oldukça önemlidir ve yaratıcılığın başlangıcını işaret eder. Paranoid-şizoidde öznenin, ilk nesneyi (meme) deneyimler ile iyi ve kötü, sevilen ve nefret edilen olarak hissetmesi, yerini parçalanmış nesnenin bütünleştirilmesine bırakır. Böylece depresif konuma adım atan öznde, yeni dürtüler gözlemlenir (Segal, 1991, s. 20-21). Klein bunları; "(...) kayıp nesneyi geri kazanma ve geri kazanma isteği- onarım," olarak ifade eder (Segal, 1991, s. 21).

Depresif konum ile birlikte nesneden ayrılmanın gerçekleşmesi, aynı zamanda içsel gerçeklikle dış gerçekliğin ayırına varmaktır. Yine burada nesnenin kendi bütününde bir gerçekliği olduğu ve bebeğin nesneye dair tüm sahiplenici ve kapsayıcı çabalarının geri çekildiği, yani nesneyi bir gerçek olarak kabulü söz konusudur. Sonrasında bebeğin mülkiyetinden vazgeçmesi nesneyi yitirmesi ile birlikte gelen içe yansıtma da nesnenin bilinç dışı düşlemini ortaya çıkarır. Segal'e göre düşlem ile gerçeklik arasındaki mesafenin büyümesi ile öznenin nesnesine yönelik tüm saldırgan dürtülerinden dolayı yaşadığı suçluluk, suçlulukla birlikte ortaya çıkan

savunmalar ve Klein'in onarım olarak aktardığı iç nesnelere verilen zararın telafisi söz konusu olur (Segal, 1991, s. 21). İşte burada bastırmadan ve dolayısı ile nesnenin bilinç dışı düşleminden söz edebiliriz. Sonuç olarak, kaybedilen nesne bilinç dışına itilir ve bu nesne yüceltmelerle yeniden ve yeniden kazanılmaya çalışılır.

Paranoid-şizoidde öznenin nesnesine yönelik saldırganlığı, depresif konumda ortaya çıkan geri kazanma isteği ve onarım dürtüleri ile birlikte dönüşmüştür. Kaybın ya da nesneye verilen zararın telafisi nesnenin bilinç dışı düşlemiyle, sembolle ve yüceltmeyle çözüme kavuşmaktadır. Bu nedenle yaratıcılığın başlangıcı olarak bebeklik travmaları görülebilir. Örneğin, Joyce McDougall da ısrarla yaratıcılığın temel unsuru olarak saldırganlık ve şiddetten bahseder ve sanatçının onu kolaylıkla ehlileştirdiğinden söz etmektedir (McDougall, 1995, s. 55). Burada McDougall'ın işaret ettiği yine bu bebeklik çağı travmalarıdır. Parman ise, Klein'in yaratıcılık ile ilgili görüşlerinden söz ederken yüceltmenin, parçalanmış nesnenin onarılması ve nesnenin yinelenmesi olduğunu belirtmiştir (Parman, 2005, s. 104). Buradan hareketle denilebilir ki, sevilen ve kaybedilen nesneyi yeniden bulma arzusu, sanat yapmada önemli bir teşvik edici güçtür. Arzu, ölüm dürtüsünün kaygıdan kurtularak kendini sembolleştirdiği şeydir ve yukarıda Klein'in ifade ettiği "nesneyi yeniden kazanma ve onarım", güdülerini de içermektedir (Kristeva, 2015). Böylece kayba karşı hissedilen yas, yüceltme olarak sanat yapıtıyla sağlanan onarıma denk gelir. Nesnenin düşlemini artık bilinç dışı düşlem olarak gördüğümüzde, tıpkı düşler gibi sanat yapıtını oluşturanın da bu bilinç dışı düşlem olduğunu söylemek için geçerli sebebimiz bulunur. Sanatı, sembollerle, imgelerle ya da düşlemlerle konuşan böyle bir yüceltme olarak düşündüğümüzde sanatçının, farkında olarak ya da olmayarak gelişimin bu ilk evrelerine döndüğü veya bu bilinç dışı malzemeyi kullanmayı

sıradan insanlara nazaran daha iyi becerdiği düşünülebilir. Sanat yapmak, vazgeçmek ve onu yeniden bulmak, yeniden yapıt ile inşa etmektir denilebilir. Böylelikle kayıp nesnenin düşlemi, sanat gibi bir yüceltmeyle yakalanmış olur.

Sanat, erken gelişim dönemlerinde bebeğin edindiği iç nesnelere dış dünyada simgeleştirmeyi kolaylıkla yapabildiği bir yüceltmedir. Segal'e göre Klein için sembolleştirmenin bir diğer anlamı, bu iç nesnelere duyulabilecek saldırganlığı da önlemek (Segal, 1991, s. 31) ise bazı çağdaş sanat yapıtlarında görülen saldırganlık nereden kaynaklanır? Neden sanat böylesine patolojik² bir durum yaratır? Bu gibi sorular, akla sembolleştirme ile ilgili olarak bir aksaklığı getirmektedir. Bu soruların daha açık cevapları için öncelikle Klein'in ölüm dürtüleri üzerine çalışmalarını incelemek gereklidir.

3. KLEIN PSİKALİZİNDE ÖLÜM DÜRTÜSÜ

Freud'a göre dürtüler beden ve zihin arasındaki sınırda beliren ruhsal bir olgudur (Freud, 2019a, s.58). Ayrıca Freud'un bilinç dışı üzerine yaptığı çalışmalardan da bilindiği üzere, bu dürtüler bilinç dışı hareketliliği sağlamaktadır. Yani bilinç dışında doyum bekleyen her istem ya da her arzu, bu dürtülerle ifade edilebilir. Freud, önce dürtüleri cinsel ve saldırgan olmak üzere iki temelde gruplamaktadır. Fakat daha sonraları iki dürtü sınıfı olarak yaşam (Eros) ve ölüm (Thanatos) dürtülerinden söz eder. Klein ise kaygının bebek için doğumdan itibaren başladığından söz ederken bu kaygının bir korku konumundan yola çıktığını düşünmesi ve bunun bilinç dışında köklendiğini ortaya koyması bakımından ölüm dürtüsüne dair Freud kavrayışlarından ayrılmaktadır. Klein bunu açıkça şu sözleriyle ifade eder: "(...)analitik gözlemlerim bana bilinç dışında hayatın yok olmasından dolayı bir korkunun olduğunu göstermiştir" (Klein vd. 1978'den aktaran

²Terim, (...) psikiyatride ruhsal-zihinsel anormallikleri de kapsayacak şekilde kullanılmaktadır (Budak, 2009, s. 576).

Kristeva, 2015, s. 108). Klein burada, hayatın yok olması korkusunun yarattığı ölüm dürtüsünden söz ederken aynı korku karşı yönlü olarak da işlev görür ve Kristeva, Klein psikanalizi üzerine yaptığı çalışmada, bunu şöyle açıklar: “Ölüm dürtüsünün baskısı altında ruhsallık, hayat için korkuyu ifade eder. Hayat için, hayatın yok olması korkusuna tepki gösterecek araçları sunar. En derin mekanizmaları ise buna karşı ortaya çıkan savunmalardır. Ölüm dürtüsü yaşamın korunması olan olumlu biçimine, hemen ve diyalektik olarak geri çevrilmiştir” (Kristeva, 2015, s. 108). Kleinci kaygıda, kaygı uyandıran ölüm dürtüsü ve ölüme karşı kaygı duyan Eros, yani yaşam dürtüsü böylece ortaya çıkar.

Yine Kristeva’ya göre Klein’da ölüm dürtüsü, önce eksikliğe karşı tahammülün olmadığı sonsuz huzur arayışında bebeğin, memeye karşı duyduğu sadist ve parçalanmış nesne üzerinde toplanan, sevgi-nefret duyguları ile birlikte ortaya çıkan, ani ve kontrolsüz bir arzu olarak görülmektedir. Ölüm dürtüsü, onun paranoid-şizoidinde beliren sadizmle birlikte düşünülür. Bu, arkaik benliğin oral tüketme arzusu ile ilişkilendirilen sadizmdir ve açık bir şekilde Oidipus saldırganlığı ile ilişkilidir. Kline’in analizanlarından biri olan Peter’in hikayesinde, dış gerçekliğe yansıyan yön olarak oyuncakları parçalaması ve en iyi parça olarak gördüğü başları ayırarak saklaması, bilinç dışı sadizmin bir yansıması olarak görülür. Aynı anda hem iç hem de dış gerçeklikte duyurulur. Yani, dışa yansıyan bölünme, parçalanma aynı şekilde içsel olarak iyi/ kötü meme bölünmesini de örneklendirir. Bu bölünme bilinç dışı sadizmin bir savunmasıdır; çünkü kötü memeden ve ona yöneltilen şiddetin, misilleme olarak geri dönmesinden korkmak ve bundan dolayı hissedilen kaygı, iyi meme düşlemi ile kontrol altına alınmaktadır. Klein böylece yıkıcı ölüm dürtülerinden, yapıcı olanları kurmayı başarır. Klein, gelişimin bu ilk evrelerinde öne sürdüğü düşlem ile arzunun tüketici gücünü

onaylar ve iyi meme düşlemi ile benliğin özünü buradan kurmayı hedefler. Fakat yine de ölüm dürtüsü farklı şekillerde, yeniden ve yeniden ortaya çıkmaya devam edecektir (Kristeva, 2015, s. 110-113).

Peter’in hikayesi, büyük ölçüde ölüm dürtüleri ile ilgili olduğu düşünülen, sembolleştirme işlevinin sekteye uğradığı ya da sembolleştirmeden kaçabilen bir yön bulunduğunu da düşündürmektedir. Segal de bunu kendi analizanlarından verdiği örneklerle ifade etmek için “sembolik denklem” terimini kullanır. Segal, klinik deneyiminden elde ettiği tecrübeler ile sembolik işlevde iki tür sembol oluşumu saptadığından söz eder. Keman çalan bir müzisyenin, bu enstrümanı çalma konusunda yaşadığı engellemeler ve enstrüman ile sahip olduğu bir düşlem arasında nasıl bir somut sembolik ilişki bulunduğu üzerinden, “sembolik denklem” kavramını açıklar. Basitçe bu hasta mastürbasyon yapmakla ilgili bir düşleme sahiptir ve bu onu oldukça rahatsız eder. Hastanın analizi esnasında, analistin ona yönelttiği “Neden keman çalmak istemiyorsun?” sorusuna şiddetle verdiği “Herkesin içinde mastürbasyon yapmamı mı istiyorsun!” cevabı, hastanın keman ile penis arasında, yani sembol ile nesne arasında kurduğu eşitlemeyi gösterir (Segal, 1957, s. 395). Segal bunu şöyle açıklar: “(...) sembol sembolize edilen nesneyle o kadar eşittir ki ikisinin aynı olduğu hissedilir. Keman penistir; keman çalmak mastürbasyon yapmaktır ve bu nedenle toplum içinde yapılmamalıdır” (Segal, 1991, s. 27). Buna en iyi örnek şizofreni hastalarıdır. Onlarda, somut simgeleştirme ile tam soyutlamalar arasında bir eşzamanlılık vardır. Bunun eski işlevlere bir gerileme olduğu düşünülebilir. İyi masallardan kötü masallara doğru bir gerilemeyle kâbusların aktarımlarının özneye somut işkenceler olarak acı vermesidir (Segal, 1991, s. 37). Bu örnek ile çağdaş sanatçı arasında bir ilişki kurmak

mümkün görünür. Çağdaş sanatçı da üretim stratejisini, somut simgeleştirme kapasitesine bir gerilemeyle hareket edip, acı gerçekliği, yasakları ve çatışmaları, bilinç dışı düşlemleri, sembolün nesneye eşitlendiği tüm bu acı verici psişik içeriği dışarı atma, vücuttan ve zihinden atma biçiminde gerçekleştiriyor olabilir. Sembolik kapasiteye ulaşımın aksaması olarak düşünülen bu türden bir somutlaştırma ile bilinç dışının ham gerçekliği dışarıya atılan olarak beliriverir. Örneğin Parman, Klein ile uzun yıllar birlikte çalışmış ve onun psikanaliz ile ilgili görüşlerinden oldukça etkilenmiş bir psikanalist olan Bion üzerine yaptığı çalışmasında alfa ve beta unsurlardan benzer şekilde söz eder. Alfa unsurlara dönüştürülemeyen beta unsurlar bilinç dışına bastırılmadığında bilinç ve bilinç dışı, iç ve dış gerçeklik arasındaki ayrım silikleşir (Parman, 2015, s. 16). Klein'in de en önemli keşiflerinden biri budur. Yani ölüm dürtülerinin ve onun uzantıları olan sadizm gibi yıkıcılık gibi dürtülerin gerçeklikle ilişkisi ve bir şekilde hep gerçekliğe bağlanması bebeklik dönemi zihinsel gelişimin en ilkel aşamalarına uzanmaktadır. Örneğin Kristeva, Stanley Kubrick'in *Otomatik Portakal* filmi üzerinden bunu şöyle açıklar: "Sahiden de sembolleştirmeye erişim eksik olduğunda Orestes'in³ karanlık tarafı ortaya çıkar (...) Özne bölünmeye, içinde psikozun nevrotik psikodramaya engel olduğu ruhun yıkımına tekrardan geri döner ve ruhsal alanı parçalara indirger. Oresteia'nın izlerini gösteren Klein'in hastaları, günümüzün keyfi katillerinin, ruhsuz makinelerin veya Otomatik Portakal'ın habercileri değil midir? Bugün parçalara bölünmüş bu kişiliklerin bazıları sanat sergilerinde ve diğer şizoid enstalasyonlarda kendilerine yer arıyor ve avangart olarak kabul edilen yayın evleri, bunların minimalist müstehcenliklerini bağrına basıyor" (Kristeva, 2015, s. 169-170).

Kristeva'nın bu tespiti Klein görüşleri ile sanat

yapıtlarındaki çirkinlik arasında kurmaya çalışılan ilişkiyi destekler. Görülüyor ki ölüm dürtülerine bağlanan tüm saldırganlık ve içerimleri, bebeğin ilk nesnelere duyduğu parçalanma, idealleştirme, içe yansıtma ile ilişkilendirilmektedir. Bu bebeklik çağı travmaları, saldırganlığın başlangıcı gibi düşünüldüğünde öznenin bu başlangıca her geri dönüşü, şiddetin ve yıkımın, parçalanmışlığın en ham biçimlerinin de yeniden ortaya çıkmasıdır. Sanatçının ise yapıtlarındaki parçalanmışlıkla ilişkilendirilebilecek şiddet ve yıkım temsillerinin, ruhsallığımızdaki saldırganlığın iki yönü olarak sadizm ve mazoşizm ile eşleştiği düşünülürken yapıtın çağrışımsal aurası, yarattığı duygularla, görünenden daha derin bilinç dışı köklere ulaşır.

4. SANATTA ÇİRKİNLİK: SALDIRGANLIK, TEKİNSİZLİK VE ABJECT

Bu başlık altında sanatta çirkinlik ve onun tezahürleri olarak düşünülen sadizm, mazoşizm, tekinsizlik kavramları, Klein'in ölüm dürtülerine atfettiği önem ve onu kavrayış biçiminden hareketle açıklanacaktır. Çirkinlik denildiğinde onu yaratan unsurlar ve estetikte çirkin olanın yerinin ne olduğu ve çağdaş sanat bağlamı ele alınacak ve yukarıda sözü edilen psikoloji terimleri ile sanat arasındaki ilişki, örnekler ile ifade edilecektir. Ama tüm bunlara bir hazırlık olması açısından, saldırganlık kavramının psikolojideki yerine bakmak uygun olacaktır.

Buna göre, saldırganlığın kendini gösterme biçimi olarak öfke ilk göz çarpandır ve saldırganlığın farklı biçimleri olmakla birlikte öfkeyi tetikleyen düşmanlık, rekabet, engellenme, korku gibi duygulardan da söz edilir. Tüm bu saldırganlık tezahürleri kendini koruma dürtüsü ile birlikte hareket ederek saldırganlığa sebep olan karşı tarafa, fiziksel ya da ruhsal olarak zarar vermek, şiddet göstermek olarak görülür (Budak, 2009, s. 627-628). Burada, ölüm dürtülerine bağlı

³Klein, kendi teorisini aydınlatmak ve ana katlini açıklamak için kavramsallaştırdığı 'Orestes' mitini kullanmıştır. Annenin ölümü Orestes'e özürlülüğün kapılarını açar. Klein buradan şu sonuçları çıkarır: "Ana katlinin Orestes'te suçluluk duygusunu beraberinde getirmesi; bununla birlikte çocuğun, bu davranışıyla olağanüstü özgürlük ve üstün bir sembolik kapasiteye sahip olmasıdır" (Kristeva, 2015, ss. 166-167).

olarak gelişen saldırganlığın, kaygıya eşlik eden korku ve bir tepki olarak kendini koruma dürtüsü ile ortaya çıktığını anlamakla birlikte, Klein'ın yaşam ve ölüm dürtüleri kavrayışları ile ilgili olarak nasıl paralellik içerdiğini de görüyoruz.

Benzer olarak saldırganlık türlerini göstermek için verilen örnekler de oldukça ilginçtir. Çünkü bu örnekler bize saldırganlığın dışı vurumu ile ilgili olarak akla ilk gelen şiddet davranışının tek olmadığını gösterir. “Örneğin hiciv ve eleştiri saldırganlık sayılabildiği gibi, pasif direniş, birisine yardım etmeyi reddetme de saldırganlık olarak değerlendirilebilir. Ancak bugün saldırganlık bu olumsuz anlamlarıyla değil, kendini ortaya koymak, kendi haklarını savunmak gibi olumlu anlamlarıyla da tanımlanmaktadır” (Budak, 2009, s. 628). Bu örnekler, sanatta saldırganlık ve şiddet gösteriminin provokatif bir yaklaşım olarak aşırılıklarla dikkat çekilmek istenilen düşüncenin daha akılda kalıcı ve vurucu olmasını sağlarken kökleşmiş düşünce biçimlerine saldırarak onları temelinden sarsmak gibi amaçları da yerine getirebilmektedir. Böylece hem Klein'ın tanımladığı ve hem de psikolojideki daha genel tanımlar doğrultusunda saldırganlık ve türlerinin, sanatta çirkinlik olgusu ile olan ilişkisinin bu biçimde ortaya çıktığı düşünülebilir. Çirkinliğin tanımları ve çirkinlik olgusunun estetikteki yeri ve ifade edilmiş biçimleri de kurmaya çalıştığımız ilişki açısından önemlidir.

Farsça kökenli olan çirkin kelimesi, TDK'nin Güncel Türkçe sözlüğünde: “Göze veya kulağa hoş gelmeyen, güzel karşıtı, hoş olmayan, yakışık almayan (davranış veya söz), karanlık, dalavereli, şüpheli” (http 1) olmak üzere üç anlamda açıklanmıştır. Tanımlar üzerinden ilerlersek çirkin, duyuların algılamaktan kaçındığı bir durum olarak algılamaktan zevk alınan güzelliğin tam karşısında olacak biçimde konumlanmıştır. Bu aynı zamanda geleneksel estetiğin de çirkin yorumunu belirtir. Geleneksel

estetik, çirkinliğin dışlanması üzerine kuruludur. Örneğin Ronald E. Roblin, estetik açıdan çirkinin karşı konumlanmasını, öncelikle güzeli sanatın temel bir ilkesi olarak birlik ile açıklarken, çirkinliğin birlikten ve düzenden yoksun olarak ifade etmektedir (Roblin, 1976, s. 101). Karanlık ve şüpheli olanla çirkinin özdeşleşmesi ise özellikle çirkin kavramının genişletilebilecek içeriğine dair ipuçları sağlarken sanatın hem biçimsel hem de içeriksel olarak güzeli ortaya koyması gerektiğine dair geleneksel estetik yargının da nasıl bu yönde değişime uğradığına dair ipuçlarını da gösterir. Yine Roblin görüşlerinde, modern sanatın estetiği nasıl dönüştürdüğüne dair sözleri dikkate değerdir: “Modern estetik ve sanat eleştirisindeki gelişmelerin teknik sanat teorisinin yerini aldığını gördük. Bu değişim, büyük ölçüde sanatçının izleyicisini artık memnun edemeyen konularla ilgilenmesinden kaynaklanıyor. Çirkinlik, geleneksel olarak estetiğin tam tersi olarak görülürken, güzellikle daha da özdeşleştirilen modern estetik, çirkinlere estetik kategorisi içinde meşru bir yer vermiştir. Çünkü geleneksel görüşe göre çirkin olma niyetiyle sanat eserlerinin yaratılması bir paradokstur” (Roblin, 1976, s. 106).

Buradan alıntılacağımız en önemli şey, geleneksel estetiğin aksine çirkinliğin sadece tanımlanan biçimsel güzelliğin bozulması değil, aynı zamanda içerik olarak da çirkin gerçeklerin ortaya koyulmasıdır. Roblin bunu, Picasso ve T.S. Eliot'ın eserleri üzerinden, “Picasso'nun *Guernica*'sının ya da T. S. Eliot'ın *The Waste Land*'inin sahip olduğu güzellik “zordur” çünkü belli bir miktar çirkinlikle karıştırılmıştır” (Roblin, 1976, s. 106) ifadesiyle örneklendirir. Verilen örnekler ve Roblin'in güzel ve çirkinin bir arada sunulduğunu ifade etmesi ilginçtir. Bu noktada şu soru ortaya çıkar: Bir miktar çirkinlik derken Roblin neyi kastetmiştir? Bu sorunun cevabını vermek için güzel ve çirkin kavramlarının psikanaliz için ne ifade ettiğine

bakmak gerekir.

Psikanalistler de güzel ve çirkin olanın doğasını tanımlamaya çalışmışlardır. Örneğin Segal, bu iki kavramı açıklamaya çalışırken Rickman ve Sharpe'in tanımlarından yararlanır. "Ella Sharpe için 'çirkin', yok edilmiş, aritmik ve acı verici gerilim ile bağlantılı anlamına gelir; güzelliği esasen ritim olarak görür ve bunu ritmik emme, tatmin edici dışkılama ve cinsel ilişkideki iyilik deneyimleriyle özdeşleştirir. Rickman, güzelliği tüm nesneye ve çirkin olanı parçalanmış, yok edilmiş olan nesneye eşitler ve çirkinlikten geri çekildiğimizi söyler" (Rickman, J. 1940, Sharpe, E. 1930'dan aktaran Segal, 1991, s. 69-70).

Bu tanımları kabul etmemiz halinde Roblin'in verdiği Picasso örneğindeki çirkinliği sanat olarak kabul etmemiz zordur ki Segal de Roblin gibi estetik deneyimin çirkin ve güzelin bir tür birleşimi olduğunu söyler (Segal, 1991, s. 70). O da konuyu Picasso üzerinden örneklendirir. Picasso'nun *Guernica*'da sunduğu parçalanmış figürler, şiddet ve vahşetin göstergeleridirler. Savaşın tüm acı verici gerçekleriyle yüzleşilir. Segal, resmin oldukça ayrıntılı bir analizini yapar ve resmin içeriğindeki şiddeti, resmi oluşturan öğeler üzerinden oral sadistik tüketmeyle ilişkilendirir (Segal, 1991, s. 61). Fakat Segal'in burada yakaladığı en önemli şey, sahnelenen çirkinliğe karşı güzelliği, yapıtın yarattığı çağrışımsal duygular aracılığıyla, psikolojik gerçeklikte bulmamızdır. Savaşın kaçınılmaz yıkıcılığı ve getirdiği ölümün gerçekliğinde... (Görsel 1) Segal şöyle diyor: "Yıkım güçlerinin gözü kara bir yüzü vardır; bu yıkıcı çatışma güçlerinin ve bunların kaçınılmaz sonuçlarının tasvirindeki iç tutarlılık duygusunda ve psikolojik gerçeklikte güzellik vardır. Şiddetin tam tersi olacak biçimde bir karşı dengelenme söz konusudur" (Segal, 1991, s. 70).

Burada bahsi geçen dengelenme sadece sanat yapıtının gerçekleştirebileceği bir ayrıcalığı ifade eder. Çirkinliğin estetik haz vasıtası

ile güzelliğe dönüştürülmesi söz konusudur. Burada yakalayacağımız diğer önemli şey de güzellik nasıl duygulara hitap ediyor ise çirkinlikte belirli türden bazı duyguları hissetmeye çağırır ve bu anlamda çirkin ve güzel arasında hiçbir fark yoktur. Allan Hepburn de çirkinlik üzerine yorumlarında benzer bir görüş sunar ve çirkinliğin bunu hangi yollarla ortaya konulduğunu ifade eder. Ona göre "çirkinlik, insan dürtüsünden kaynaklanır, nesnelere ve görüntüleri maddiliklerini aşan değerlerle kutsallaştırır. Bu nedenle ödün vermeyen maddi olan çirkinlik, kendini sanat eserlerinin parçalanması, kırılması, bozulması veya nesnelere önemini altını çizmesi ve bunlara aşırı değer vermesi yoluyla ortaya koyar" (Hepburn, 2010, s. 189). Hepburn'ün, çirkinliğin kaynağı olarak gördüğü bu dürtüler, daha anlaşılır söylersek ölüm dürtüleri ve onun tezahürleri ile çirkinliğin yakından akrabalığı bulunmaktadır. Yine Hepburn'ün çirkinliğin ve onun tezahürleri üzerine söyledikleri de bu dürtülerle olan akrabalığını ortaya koyar. "Çirkinlik, güzelliğin zıttı olmak yerine, çok çeşitli tanımlanmamış ve tanımlanamayan nitelikleri ifade eder. Çirkin, adlandırılmayan veya bilinmeyen şeyi ifade eder. Çirkinlik hiçbir sınırlama bilmez; sınırları aşar. Çirkinliği tanımlamanın zorluğu, karmaşıklığından ve çeşitliliğinden kaynaklanmaktadır (...) Çirkinlik, grotesk, canavarca, çirkin, deforme olmuş ve iğrenç olanla sınırları paylaşırken, kendine ait bir krallığa sahiptir: Hor görülenin, bilinmeyenin kayıtsızlığıdır. Çirkin, fark edildikten sonra duyuları rahatsız eder; çünkü duyular genellikle çirkinlikten uzak dururken çirkinlikle karşılaştığında irrite olur" (Hepburn, 2010, s. 188).

Bu pasajdan yakaladığımız önemli üç şey var. Birincisi tanımlanamayan olarak varlık göstermesi, ikinci olarak da rahatsızlık veren ve irrite eden yönleridir. Bu ilk iki yön çağdaş sanatın izleyici üzerinde yarattığı çarpıcı

etkiye bir örnektir. Sanatçı tarafından ortaya çıkarılmak istenilen duyguların, çirkinlik tarafından kışkırtılarak altının çizildiğini gösterir. En önemlisi de Roblin, Rickman, Sharpe ve Hepburn görüşlerinin ortak noktası olan parçalanmış veya yok edilmiş nesne ile çirkinliği ilişkilendirmeleridir. Buradan anlaşılıyor ki öncelikli olarak sanatta çirkinlik ve Klein'ın ölüm dürtüsü ve onun içerimleri arasında kurmaya çalıştığımız ilk ilişki yapıttaki parçalanmışlıkken, diğer önemli şey de sanatta çirkinlik üzerinden elde edilen her deneyimin, izleyici açısından da bebeğin ilk nesnelere yönelik sevgi-nefret bölünmesini içeren deneyimlerinin, bir tür tekrarının yaşanmasıdır. Bu zorlayıcı deneyimin, izleyiciye yapıta yönelik bir sevgi-nefret bölünmesi yaşattığı düşünülebilir. Yani çirkinliğin izleyicinin zihninde rahatsız ettiği ve harekete geçirdiği duygu ve izlenimlerin ulaştığı köklerden söz ediyoruz. Zaten burada deneyimin rahatsızlığının asıl sebebi maddi olarak çirkinlikle beraber, yukarıda da sözü edildiği gibi bu maddiliği aşan derin anlamlardır. Segal'in sözünü ettiği psikolojik gerçeklik ve deneyimin yaşattığı duyguların tanıdıklığı ve yine Freud'un sözünü ettiği sanatın güvenli alanı, çirkinlikten geri çekilmeden ondan haz almamızı sağlar. Böylece hem ölüm dürtüleri hem de çirkinlik bağlamında olumlu anlama dönüşümün bir haritası çizilmiş olur.

Yine Hepburn pasajından anladığımız üçüncü şey ise bize çirkinliğin paylaştığı sınırları yani onun tezahürlerini göstermesidir ki bunlar sanatta sadizm ve mazoşizm, tekinsizlik ve *abject* ile ilişkilendirilmektedir. Bazı çağdaş sanat yapıtlarında rastladığımız parçalanmış nesnelere yukarıda resmi çizilen bilinç dışı düşlemleri imlediğini söyleyebiliriz. Bu tür sanat pratikleri, sadizm ve mazoşizmin⁴ bilinç dışı köklerini görmeye çağırması bakımından önemlidir. Görsel 1-2 ve 3 de yer alan yapıtlara bakıldığında, saldırganlığın iki yönü olarak sanatta sadizm ve mazoşizmin örneklerini görürüz.



Görsel 1. Marina Abramovic, "Balkan Barok", 1997, Performans.

Abramovic'in Balkan Barok (Görsel 1) isimli performansı, Bosna'da yaşanan katliamlar ile ilgilidir. Savaş ve ölümün gerçekliği en açık haliyle sergilenir. Görselde sadece performansa ait tek bir anı görürüz ama bu an bile bizi bu dehşeti görmeye ve ona şahitlik etmeye çağırır. Abramovic, parçalanmış beden yığınları üzerinde beyaz elbisesiyle oturur ve kemikleri kan ve etten temizlemeye çalışır. Fakat kanın temizlenmesi mümkün değildir. Onun deyimiyle kemikleri yıkayarak kanın temizlenmesi imkânsızdır ve ne yaparsanız yapın kan elinize bulaşır (http 2). Abramovic bu yığınun üstünde beyazlar içinde bir aziz gibi oturmaktadır. Elleri kanlı bir aziz! Savaşın ve katliamı gerçekleştirenlerin tiranlıkları ve korkunçlukları bir tarafa, bütün dünyanın gözü önünde gerçekleşen katliama göz yumanlar, işte bu elleri kanlı azizlerdir. Performans süresince kullanılan etin, kanın ve kemiğin yavaş yavaş kokuşmaya başlaması, kurtlanması, savaşın acımasızlığına karşı kayıtsızlığa yönelik olarak dünyanın dört bir yanından yükselen kokuşmuşluğun kokusudur. Tüm bu dehşet verici çirkinlik, parçalanmışlık, performansı oluşturan sadisttik öğeler ve şiddet vurgusu öyle gerçektir ki, aksiyonun seyri izleyici için katlanılması zor bir haldir. Seyircinin bu çirkinliğe ilişkin psikolojik arka planı keşfi ise, onun için çirkinliği tahammül edilesi kılar.

Görsel 2 ve 3 ise mazoşist bir doyum vadederken saldırganlık bakımından iki yönde değerlendirilebilir. Birincisi, görüldüğü

⁴"Mazoşizm, kendi kendine acı çektirmekten veya başkaları tarafından fiziksel veya ruhsal acıya maruz kalmaktan alınan haz" (Budak, 2009, s.479) olarak, sadizm ise, "cinsel uyarımın ve hazzın, karşıdaki insana fiziksel veya ruhsal acı çektirmeye bağlı olduğu bir cinsel sapma" (Budak, 2009, s.625) olarak tanımlanır.



Görsel 2. Jessica Harison, "Alice", 2010, Porselen.



Görsel 3. Maria Rubinke, "Yürüyen Büfe" 2011, Porselen.

gibi mazoşist saldırganlığı açık bir şekilde göstermesi, ikincisi ise, fikir ve tutumlara yönelik saldırganlıktır.

Harison'ın çalışmasında yüzünü parçalamış ve elindeki parçalara bakan porselen bir figürün yer alır. Harison, burada figürün kendine yönelik saldırganlığının yanı sıra porselen biblo geleneğine ve geleneksel güzellik anlayışına saldırmaktadır. Bir biblodan beklenen fonksiyonu artık geri dönülemeyecek biçimde yok etmiştir. Rubinke ise kendini dilimleyen porselen bebeği, hiç de alışık olmadığımız kanlı bir sahnenin içine yerleştirir. Bebek masumiyeti ile bu bebeği konumlandığı sahne birbirine tam olarak karşıttır. Aşılmanın travmaların, nasıl karanlık ve tehlikeli bir şeye dönüştüğünü gösterir. Bunu bebekler üzerinden imlerken parçalanmış bu figürler masumiyetin de parçalanmasıdır ve

böylece masumiyet ile dehşet ve korku duyguları arasındaki sınır çizgileri muğlaklaşır (Schaitel, 2015). Gerçek hayatta asla yan yana koymaya veya görmeye tahammül edemeyeceğimiz bu çirkinlik ve saldırganlık yine yapıt vasıtasıyla, şok edici ve sarsıcı biçimde mesajlarını izleyiciye iletir.

Saldırganlığın ve şiddet imgelerinin, hem sanatçı özelinde, hem de sanat olgusu bakımından tekrar tekrar gösterildiği görülmektedir. Sanatta sıklıkla bu tür imgelerle karşılaşmak bir tarafa, sanatçıların eserlerindeki saldırganlığın, bir sonraki yapıtlarında daha da artarak yapıtın kendi kendisini yok etmeye giriştiği, biçimin kendisine dönerek formsuzluğa kadar ulaştığı bile görülmektedir. Sanatın yaydığı saldırganlığın, izleyici aracılığıyla evrensel bir arka plana ulaştığını da unutmamak gerek. Bu yapıtlara Klein gözlüğüyle baktığımızda bu evrensel arka plana ulaşmak mümkün görünür. Klein'ın açıkladığı gelişim evreleri aşılması, ilerlenmesi gereken bir evre olarak her özne için geçerlidir. Bu noktada sanat yapıtı kendi öz niteliklerini aşarak evrensel anlamda bastırılmış olan kendi içimizde yabancılaştığımız şeyi yeniden hatırlatır. Sonrasında izleyici, saldırganlığın da çirkinin de ortak bir niteliği olarak irite olma, rahatsızlık duyma gibi duygular ile baş başa bırakılır. İzleyici çoğu zaman bu rahatsızlığın sebebini anlayamaz ya da anlamlandırılmaz. İşte buradaki muğlaklığı açıklamak için yeni bir terim olarak tekinsizlik ortaya çıkar.

Çirkinlikle ilişkilendirdiğimiz tekinsizlik kavramının TDK'nin sözlülüğündeki anlamı ise şu şekildedir: "tekin olmayan, uğursuz. Güvenilir olmayan, muammalı (kişi, yer)" (http 3). Terimin tanımından bu hissin kendimizi güvende ve rahat hissetmediğimiz, sınırlarımızın ve konfor alanlarımızın dışında ve onları tehdit eden bir durum olduğunu ve bu hissi yaşatan şeylerin de bir kişi ya da bir yer olduğunu anlıyoruz. Kelimenin Almanca karşılığı da özellikle yer



Görsel 4. Gregor Schneider, "Ölü Ev-Odalar", Yerleştirme.

hatta ev üzerinden açıklanır. Örneğin aşağıda yer alan Schneider'ın yerleştirmeleri, ölümle ve ölüm dürtüleri ile ilişkilendirilebilecek tekinsiz yer ya da mekâna örnektir. Soldaki ve ortadaki ilk iki görsel, yeraltına inmek, yeraltında olmak gibi deneyimleri ortaya çıkarırken, mekânlardaki izbelik ve dramatik ışık, ölüm deneyimi ile ilişkilendirilmiştir ve mekânların rahatsız edici tekinsiz etkisi bu yöndedir. Son görselde ise diğer ikisinden farklı olarak hastane odasının yaydığı dayanılmaz yalnızlık hissi, bu kez yoğun beyaz ışık ve boş beyaz duvarlar ile vurgulanmıştır. Ölüm deneyiminin kimseyle paylaşamayacağı duygusu, izleyiciyi ölümün götürdüğü yalnızlıkla yüzleştirir.

Freud "Tekinsiz Üzerine" isimli çalışmasında kavramı ayrıntılı olarak açıklar. Freud metninde korkutucu, gizemli, kaygı verici, alışılmıştın dışında, bilgisine sahip olmadığımız ve farklı dillerde de garip, şeytani, tedirgin edici, tüyler ürperten gibi anlamlarına değinilmiş, gizli olan saklanan şey olarak ifade edilmiştir (Freud, 2019b, s. 33-36). Freud ayrıca Schelling'in tekinsiz tanımına da yer verir: "(...) sır olarak ya da gizli kalması gerektiği halde açığa çıkmış her şey tekinsizdir" (Freud, 2019b, s. 39). Bu tanımla birlikte, bir üst satırda geçen "bilgisine sahip olmadığımız" ve "tanıdık olmayan" diye ifade edilen tekinsiz tanımları hükümsüz kalır.

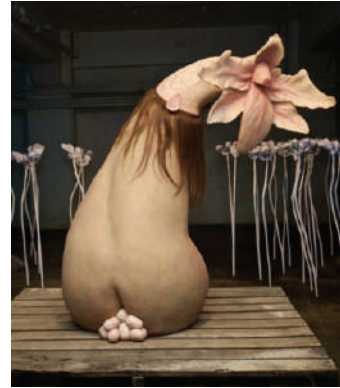
Yani denilebilir ki daha öncesinden bilgisine sahip olduğumuz ama kaygı uyandırması sebebiyle bastırılan ve daha sonra geri dönen şey tekinsizdir ve dolayısı ile aslında bir zamanlar tanıdık olan ama şimdi bize "yabancılaşmış" olan şeydir. Nicolette David de tekinsizi ortaya çıkaran koşulları geri dönen bastırılmışı atfeder ve bunu Klein'ın tekinsizi ile ilintili olarak görür. Ona göre bu tekrar Klein'nın ölüm dürtülerinden kaynaklanır (David, 2020, s. 57). Yukarıda Peter örneği üzerinden açıklanan nesnenin iyi- kötü bölünmesine eşlik eden kaygı ve korkudan bahsedilmiş ve bu kaygının sebebi olarak geri dönen kötü nesnenin misillemesi gösterilmişti. David'in sözünü ettiği şey, acı veren zulmeden kötü nesnenin geri dönüşüdür ve bu deneyim tekinsizde sürekli olarak tekrar eder. Yine Freud tekinsizlikle ilgili olarak hayal ile gerçeğin sınırlarının muğlak olduğundan söz eder (Freud, 2019b, s. 64). Klein'ın paranoid şizoid konumunda olduğu gibi ya da sembolleştirmenin eksik olduğu vakalardan öğrendiğimiz gibi iç ve dış gerçeklik arasındaki sınırların muğlaklaştığını ve bunun tekinsiz ile olan ilişkisini görmenin mümkün olduğunu söyleyebiliriz. Donald Meltzer ise, tekinsizliğin bu yönüyle ilgili Klein'ın keşiflerini şöyle ilişkilendirir: "Zihin modeline devrim niteliğinde bir eklemeye yeni bir keşif yaptı; tek bir dünyada değil, iki



Görsel 5. Francesco Albano, "Ophelia", 2011, Polyester, Ahşap, 160x65x 60 cm.



Görsel 6. Patricia Piccinini, "İnşaatçı", 2018, Silikon, Fiberglass, Saç, 54x39,1x 72,1 cm.



Görsel 7. Patricia Piccinini, "Koruyucu Çiçek", 2015, Silikon, Fiberglass, Saç, 102.9x1000x 599.9 cm.

dünyada yaşıyoruz – dış dünya kadar gerçek bir iç dünyada yaşıyoruz. Psikik gerçeklik somut bir şekilde ele alınabilir” (Meltzer, 1981, s. 178). Böyle bir bakış açısıyla çağdaş sanatta hipergerçekçi heykellerin yeni bir tür gerçeküstü yaklaşımla birlikte sunulduğu örnekler tekinsizlik bakımından dikkate değer olmakla birlikte, (Görsel-5-6-7) bu örnekler, özellikle gerçek ile hayalin sınırlarının muğlaklaşması ile ortaya çıkan tekinsiz kaygıyı göstermesi bakımından önemlidir.

Tekinsiz kavramının sanatta çirkinlik olgusu ile olan ilişkisinin yanı sıra bu kavramı bu çalışma için değerli kılan bir diğer şey, bu kavramın yaşam ve ölüm dürtüleriyle olan ilişkisi ve en önemlisi de tekinsizliğin bu dürtülere bağlanış biçiminin yarattığı, anne cinsel organına yönelik korku, dehşet ve tiksintidir. Freud, tekinsizlik ve tuhaflığı ortaya çıkaran uygun ortamları örneklendirirken içimizdeki ölüm korkusundan bahseder ve ölüm ile yaşanan karşılaşmaların tekinsiz ve tuhaflık hissi yarattığını öne sürerken “diri diri gömülme” düşlemini örnek verir ve bu düşlemin anne karnı huzurunu hayal etmenin bir yansıması olarak ifade eder ve bu tanıdık yeri anne bedeni ya da cinsel organı olarak yorumlar (Freud, 2019b, s. 64-65).

Tekinsizlikle ilgili Freud’un tespitlerinden biri

de tabudur. Toplumların tabu olarak gördüğü şeylerin en küçük iması bile tekinsizlik yaratmada yeterlidir. Freud bakirelik tabusunda bunu şöyle açıklar: “İlkel insan nereye bir tabu koysa orada bir tehlike beklentisi içindedir. Şurası inkâr edilemez ki bütün bu kaçınma talimatlarında, kadına yönelik temel bir korku açığa çıkmaktadır” (Freud, 2019b, s. 49). Bu tekinsizlik kaynağını Freud, anne cinsel organına yönelik rahatsızlık olarak yorumlamıştır. Kristeva ise anne karnı huzurunun biz de yarattığı sürekli bir çekimden bahseder ve anne cinsel organını, yaşam ve ölüm vadeden, son ve başlangıç olarak ifade etmektedir ve ona yönelik korkunun bir kırılma olarak ortaya çıktığından söz ederken de bu kırılmanın bir tekinsiz etki olduğunu ima eder (Kristeva, 1991, s. 185). Örneğin, aşağıda görselleri verilen iki çalışma (Görsel 8-9) için de tekinsizlik yaratanın kadın cinsel organına yönelik ima ve çağrışımlar olduğu görülür. Guber’in yapıtı, hem tinselliğin dişil ve eril öğelerinin göğüs ve tüylerle bir temsili hem de erojen bölgede yer alan delik ile de kadın cinsel organına yönelik bir göndermedir. Yapıtı oluşturan bu psikik öğeler ve malzemenin gerçekçi yapısı izleyiciyi tekinsizliğe sürükler. Aynı şey Briggs’in yapıtı için de geçerlidir. Çalışmanın merkezinde yer alan ıslak görünümlü delik ve yoğun cinsel gönderimler, tiksintmeye varan tekinsiz etkiler yaratmaktadır.



GörSEL 8. Robert Gober, "İsimsiz", 2002, Heykel, Balmumu, Metal, Sepet.



GörSEL 9. Jason Briggs, "Royal", 2020, Porselen, Sır, Saç, 15x15x15 cm.

Hem Freud, hem de Kristeva'nın bu yaklaşımlarından yola çıkarak içimizdeki ilk tekinsizlik, içselleştirdiğimiz ilk nesne, içimizdeki ilk yabancı ve atıp kurtulmak istediğimiz nesne olan annedir. Klein ise bu süreçte bebeğin, düşman olarak hissettiği nesnesini kendi dışkısına eşitleyerek onu dışarı attığını ve bunu, nesneye yönelik duyduğu misilleme korkusu altında bir savunma olarak gerçekleştirdiğinden söz eder. Yani bu iç nesnelere dış dünyaya yansıtılır (Klein 2015'den aktaran Kristeva, 2015, s. 128). Dışarı atılan bu nesne hem bizden hem de yabancı ve ötekidir. Atılmalı, parçalanmalı ve aşağılanmalıdır. Dışlanmış ve hatta dışkılanmış öteki, ancak çirkin ve iğrenç olanla açıklanır. Böylece çirkinlikle ilişkilendirilebilecek, tekinsiz olanın başka bir yönü olan ve tekinsizlikten çok daha şiddetli bir tikslenme duygusu yaratan Kristeva'ya ait *abject* (iğrenç) kavramı karşımıza çıkar.

Bu iğrenme anne bedenini dışlamaya ve dışarıya atma ve hor görme girişimine eşlik eder, çünkü ben olabilmek için, yaşamak için ondan olabildiğince uzaklaşmalıdır. Anne, baba ve çocuk üçgeninde babanın adı ile yaşanan özne/ nesne ayrışması, aynı zamanda hem öznenin hem de anne- nesnenin dışlanması olduğunu ortaya koyar. Bu da yine ölüm dürtülerine bağlanan sadizm- mazoşizm karşıt çiftine yönlendirir. Annenin aşağılanması ötekine yönelik bir şiddet olarak sadizme, benliğin aşağılanması ise kendine yönelik bir şiddet olarak mazoşizme götürür. Dışlanma ve ayrışma tüm olumsuz nitelere rağmen Kleinci psikanalizde olduğu gibi, benliğin inşa edilmesi için gereklidir. Özetle *abject* ben olabilmek için uzaklaşılması gerekli olan iğrençtir.

Dışlanan, aşağılanan, iğrenç olanla eş olan tinselliğimizin dişil unsurları, vaat edilen yeniden doğuşa hizmet için reddedilir ve öldürülür. Böylece *abject* de yaşam ve ölüm güdülerine bağlanır. Kristeva şöyle açıklar: "Ama makyajsız ve maskesiz bir gerçek tiyatro misali atık ve ceset, bana yaşayabilmem için durmaksızın uzaklaştığım şeyi gösterir. Bu sıvılar, bu kir, bu dışkı yaşamın zor katlandığı, ölüm sıkıntısıyla katlandığı şeylerdir. Ölümle karşı karşıya kaldığımda, yaşayan varlık olma sınırlarında yer alırım. Bedenim canlılığını bu sınırlardan alır. Bu atıklar yaşayabilmem için atılır, bu atılma atıla atıla bana geriye hiçbir şeyin kalmadığı ve bedenimin ötesine geçtiği, ölüye, cesede dönüştüğü ana kadar devam eder (Kristeva, 2018, s. 16).

Abject sanatta tam olarak bu alıntıda yer alan bir üretim stratejisini yansıtır. Tıpkı Klein'in dışkısı ile eşitlediği nesnesini dışarıya yansıtan bebek gibi tüm vücut sıvıları, tüm iğrençliği ile dışarı atılan olarak sergilenir. Bu anlamda beden ne kadar iğrenç ise, dışarıda artık bir iğrençlik alanıdır. Anneyi yok etmek konusuna geri dönersek aynı zamanda bu ona yönelik olan

arzunun da yok edilmesidir çünkü haz, iğrenç olandan, çirkin olandan kendini geri çeker, böylece onu arzulamak söz konusu olmaz, arzu ortadan kalkar. Yani iğrençlik ve çirkinlikle dolu olan yapıta yönelik arzu da ortadan kalkar. Haz tamamen zihinlerde inşa edilecek yeni düşünceye kaydırılır. Sergilenen beden atıkları ve her türden iğrençliğin dış gerçekliğe salıverilmesi bilinç ve bilinç dışı arasındaki ayrımı ortadan kaldırırlar. Yani yukarıda sözünü ettiğimiz hayal ile gerçek arasındaki sınırlar muğlaklaşır. Hem çirkin olana hem de iğrenç olana yönelik tiksinti ve tekensiz duygular gün yüzüne çıkar. Sembollerin değeri zayıflar, sembolleştirme de belirgin bir somutlaşma göze çapar. Bilinç dışı içerik bastırılmaz tüm şiddeti ve gerçekliği ile dışarıda sergilenir. Sanatçı, içerideki iğrencin tüm dehşetini açığa çıkarmanın hazzını, dışarıda olan bu yitiğin dışlanmış mekanı üzerinden yaşar ve yaşatır.



Görsel 10. Kiki Smith, "Dışkı Beden", 1992, Balmumu ve cam boncuk.

Sanatta abject bir strateji olarak tabulara ve kurallara meydan okur. Foster'a göre Kristeva, böyle bir sanatı tanımlar: "Kristeva günümüzle ilgili kültürel bir değişikliği ima eder. Esrarengiz bir biçimde 'ötekinin çıktığı bir dünyada'



Görsel 11. Robert Gober, "Kadının İçinden Çıkan Adam", 1993, Balmumu.

artık sanatçının görevinin iğrenci bastırmak değil; açığa çıkarmak, onun anlamını bulmaya çalışmak, 'ilk bastırmanın neden olduğu dipsiz önceliğin' içyüzünü anlamak olduğunu ifade eder" (Foster, 2017, s.206). Yukarıdaki iki görsel bu stratejiyi örneklendirmek için elverişlidir. Smith'in yapıtında dışkılayan bir kadın figürü göze çarpar. Figür dışkılayarak ilerlerken ardında dışkılarından oluşan bir yığın bırakır. Bu yığın, iğrenç olanı sergilerken, tiksiniyen benliğin dışarı atılmasıyla birlikte yeniden inşa edilecek olan için de bir içgörü sağlar. Gober'in çalışması ise açıkça *heim* (ev) olan anne bedenine bir gönderme olmakla birlikte, anne cinsel organından çıkan, yetişkin erkek bacağı ve bu bacağın ayağının çıplak olmayıp, klasik bir erkek ayakkabısı giyiyor oluşu, toplumdaki erkek tahakkümüne ve kadına yönelik korkuya da bir göndermedir. Burada gerçekleşen doğum hadisesi bile toplumda kadını teselli niyetine yüceltirken, aynı zamanda tiksiniyen, görülmesi abesle iştil bir olaydır. Dolayısıyla bu yapıt, iğrenç olanı abartma yolu ile eril tahakküme yönelik bir saldırı olarak düşünülebilir. Her ikisi de belirgin bir iğrençlik ve buna bağlı olarak çirkinlik içermekle birlikte kalıplaşmış fikirlere yönelik açık bir saldırdır. Gerçekle hayal, bilinç ve bilinç dışı arasındaki muğlaklaşan sınırlar, bilinç dışının dışarı atılan ham içeriği ve çirkin gerçekliğe yönelik harekete geçen tüm bu tekensizlik, izleyicide başa çıkılması zor duygular

yaratır. *Abject* stratejisiyle yol alan birçok sanatçının yapıtı, vücut sıvıları ve atıklarını sergiler, en iğrenç halleri ile gösterilen bedene saldırılır, aşağılanır ve parçalanılır, babanın adı ile bastırılan anne bedeni, bir araştırma sahası ve yeniden inşa edilen bedenlere benliklere dönüşür.

SONUÇ

Çirkinliğin ve tezahürlerinin ölüm ve yıkım ile olan ilişkisi çağdaş yapıtta bir deva bulur. Sanat yapıtını ister saldırganlık, tekinsizlik, isterse *abject* üzerinden ele alalım, hepsinin de ortak noktası ölüm ve yıkımdır. Yıkımın, yine yıkımla yapıttaki temsili, kendi içinde bir çözüm ve onarım getirir. Onarım için saldırganlığın ve onun türevlerinin kabul edilmesi gerekir. Sanatçı bunu kabul eder ve onu tüm çirkin doğası ile olduğu gibi sergilemekten çekinmez. Gerçek dehşeti deneyimleyen, rahatı bozulan izleyici için de kabul, estetik hazzı yakalayabilmek için önemlidir.

Sanatçı bu dehşetli gerçeğin arasında, sanatı pahasına kendi ölümlerini gömen değil onları açık edendir. Açık etmekten utandığı bilinç dışını, toplumsal gerçekliğin yükünü omuzlaması gerektiğini bile isteye tüm gerçekliği ile sunar. Tüm dehşeti izleyicinin üstüne atıp ondan kurtulurken, eskil bir çocukluk çatışmasından doğan, ıstırap veren bilinç dışı yıkıcılığı, şiddeti, parçalanmış ve nefret edilen nesneyi, içindeki tüm kötülere telafi eder. Sanat, izleyicide asla açmaya cesaret edemeyecekleri kapıları, yürümeye cesaret edemedikleri karanlık, engebeli yolları yürümelerini, onları tüm dehşetli duygularla karşı karşıya bırakarak sağlar. Bu duyguları sanatın güvenli alanında, yapıtın ortaya çıkardıklarına, çağrışımsal bir şahitlik ederek yaşar.

Sanatçı çirkinlikle dolu dehşet verici bir gerçeklik sunuyor olabilir, yapıt parçalanmış, bölünmüş bir nesnenin yıkıcılığını yayıyor olabilir. Tüm bunlar, sanat alanında hem sanatçının onarımı

psişik içsel gerçekliğinde bulması hem de izleyici açısından telafisi olmayan gerçeklere karşı, sanatın güvenli ve kapsayıcı alanıyla bunu yapabilmesi, her ikisi bakımından da çirkinliğe tahammül etmenin ötesinde ona egemen olmalarını sağlar. Çirkinlikten geri çekilmeden ve engellemeler olmaksızın yapıtla gerçekleşen yüzleşme ve dehşeti yaşatan duygulara egemen olma hali, aksiyon halindeki izleyicide yapıtla karşılaştığı an, onda meydana gelen çirkinliğe yönelik olumlu değişimdir.

Sanatla ilişkilendirilen Klein'ın psikanaliz çalışmaları göstermiştir ki çağdaş sanattaki yıkım, şiddet, parçalanmış beden imgeleri, iğrenç ve tekinsizlik, sanatçının kendi iç dünyasını, iç nesnelere, sembolün gerçek bir önem kazanarak, sembolize ettiği gerçekliğin tüm fonksiyonlarını ele almasıdır. Yani gösterenin parçalanarak onun yerini sembolleştirme olmaksızın, somut psişik gerçeğin aldığı, yeni bir tür gerçeklik ile yeniden yaratmasıdır. Sanatçı yapıt ile bu psişik gerçekliğe, dış gerçeklikte somut bir var oluş kazandırır. İç nesnelere somut temsilleri yaratıcılığın engellenmesi demek değildir. Sanat yapıtının psikotik içeriği, sanatçının oyun alanı olan hayal gücünü terk etmesi değil, oyun alanını izleyiciye bırakmasıdır.

Çirkinliğin yapıttaki içkinliği, güzelliğin temsilinden çok daha kalıcı bir etki yaratmaktadır. Beden, hafızasında acının ve eziyetin izlerini nasıl taşıyor ise, zihnin de tüm çirkinliklere yönelik böyle bir uyanıklık taşıdığı ve çirkinin içinde barındırdığı ölüm, acı ve ıstırapın zihin üzerinde güzellikten alınan hazdan çok daha güçlü bir zihinsel süreç yarattığı söylenebilir. Çağdaş sanatta çirkinlik, böyle bir hazzın, hem sanatçıya hem de izleyiciye sunduğu, sadist- mazoşist bir doyum vadeder.

KAYNAKLAR

- Akyol, N. (2018). *Abject Art Olarak Kadın Bedeni ve Performans Sanatındaki Kışkırtıcılığı*. *Ulakbilge*, 6(29), ss. 1349-1361. DOI:10.7816/ulakbilge-06-29-03.
- Budak, S. (2009). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- David, N. (2020). *And the Dead Return: Klein and the Uncanny in Schmitzler's "Flowers" and "Dream Story."* *BIRON - Psyard*, 24, ss. 51-84.
- Foster, H. (2017). *Gerçeğin Geri Dönüşü: Yüzyılın Sonunda Avangard*. (E. Hoşsucu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (1999). *Sanat ve Edebiyat*. (E. Kapkın, A. Kapkın, Çev.). Ankara: Payel Yayınları.
- Freud, S. (2019a). *Bilinçdişi*. (E. Çaliner, Çev.). İstanbul: Olimpos Yayınları.
- Freud, S. (2019b). *Tekinsizlik Üzerine*. (H. Şahin, Çev.), D. Hezer (Ed.), *Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine/Tekinsizlik Üzerine*, (ss. 33-76). İstanbul: Laputa Kitap.
- Hepburn, A. (2010). *Enchanted Object: Visual Art in Contemporary Fiction*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated.
- Klein 2015'den Aktaran Kristeva, J. (2015). *Melanie Klein: Delilik Yahut Acı ve Yaratıcılık Olarak Ana Katli* (A. Demir, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Klein vd. 1978'den Aktaran Kristeva, J. (2015). *Melani Klein: Delilik Yahut Acı ve Yaratıcılık Olarak Ana Katli* (A. Demir, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Kristeva, J. (1991). *Stranger to Ourselves*. Newyork: Columbia University Press.
- Kristeva, J. (2015). *Melani Klein: Delilik Yahut Acı ve Yaratıcılık Olarak Ana Katli*. (A. Demir, Çev.), İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Kristeva, J. (2018). *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme*. (N. Tural, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- McDougall, J. (1995) *Sexuality and the Creative Process, The Many Faces of*.
- Eros, ss. 53-68. London: Free Associations.
- Meltzer, D. (1981). *The Kleinian Expansion of Freud's Metapsychology*. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 62, ss. 177-185.
- Parman, T. (2005). *Sanatsal Yaratıcılık ve Psikanaliz*. *Psikanaliz Yazıları*, 10, ss. 99-111.
- Parman, T. (2015). *Yeniden Wilfred Ruprecht Bion*. *Psikanaliz Yazıları*, 30, ss. 11-20.
- Rickman, J. 1940, Sharpe, E. 1930'dan Aktaran Segal, H. (1991). *Dream, Phantasy and Art* (London). Association with the Institute of Psychoanalysis.
- Roblin, R. E. (1976). *On Beauty and Ugliness in Art*. *Journal of Thought*, 11(2), ss. 101-109.
- Schaitel, A. (2015). *Maria Rubinke: Figurines from Your Nightmares*. <https://beautifulbizarre.net/2015/04/07/maria-rubinke-figurines-from-your-nightmares/> (Erişim tarihi: 15.01.2022).
- Segal, H. (1957). *Notes Of Symbol Formation*. *International Journal of Psycho-Analysis*, 38, ss. 391-397.
- Segal, H. (1991). *Dream, Phantasy and Art*. London: Association with the Institute of Psychoanalysis.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 15.12.2021).
- http2. <https://www.moma.org/audio/playlist/243/3126> (Erişim Tarihi: 11.01.2022).
- http3. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 15.12.2021).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <http://www.azizmsanat.org/2017/03/20/sinirsizligin-kesistigi-tabular-marina-abramovic-firat-tunabay/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 2. <https://jessicaharrison.studio/products/p/broken-prints-alice> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 3. <https://beautifulbizarre.net/2015/04/07/maria-rubinke-figurines-from-your-nightmares/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).

- Görsel 4. <https://www.gregor-schneider.de/rooms.htm> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 5. <https://thereart.ro/francesco-albano/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 6. <https://www.artsy.net/artwork/patricia-piccinini-the-builder/> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Görsel 7. <http://kolajart.com/wp/2015/08/23/piccinini-ve-bolin-eylulde-istanbulda/hosfelt-gallery-patricia-piccini-boot-flower-2015/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 8. <https://authoringobjects.wordpress.com/desire-aject/#jp-carousel-429> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 9. <https://jasonbriggs.com/portfolio-landing/current-work/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 10. http://www.artnet.com/magazine_pre2000/news/waltzer/5-6waltzer5.asp (Erişim Tarihi: 28.05.2021).
- Görsel 11. <https://www.elhombremartillo.com/la-nueva-carne-y-sus-manifestaciones/robert-gober-untitled-man-coming-out-of-woman-1993-1994/> (Erişim Tarihi: 28.05.2021).

CREATIVE PATTERN TRIALS FOR ABOVE THE KEYBOARD WEAR WITH TROMPE L'OEIL ILLUSION

Res. Asst. Sena SÜRMEİ AYDENİZ*
Prof. Dr. Neşe Yaşar ÇEĞİNDİR**

Abstract: The design scenario of this study is based on seeking answers to the question "How can we produce different, extraordinary and original shirts for working women with the Trompe l'oeil (illusion) technique?". The sample of the study, in which the user-oriented design research method was used, is women working above the keyboard. Within the scope of the study, three women's shirts were produced with creative pattern applications. The classical techniques known in garment production have been reconstructed with the Trompe l'oeil technique. The findings were discussed in two dimensions as the process carried out for these three shirts and the prototype evaluation. Osborn's checklist was used to create the design value of the shirts. For the evaluations of the marketability of the products, measurement was made in the form of voting over Google Forms. As a result of the voting, the first prototype was found to be more suitable for the target audience. Based on the individual comments received, it has been observed that originality varies when the position and needs of the target audience come into play. The importance of the user profile in creative product design has been understood.

Keywords: Creative pattern, Trompe l'oeil, Osborn's checklist, Pretotype, Prototype.

Received Date: 19.09.2021

Accepted Date: 12.05.2022

Article Types: Research Article

*Atılım University, School of Fine Arts Design & Architecture, Department of Textile and Fashion Design, sena.surmeli@atilim.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-4824-8887

**Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Arts and Design, Department of Fashion Design, nese.cegindir@hbv.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-8538-9224

TROMPE L'OEIL İLE KLAVYE ÜZERİ GİYİM İÇİN YARATICI KALIP DENEMELERİ

Arş. Gör. Sena SÜRMEİ AYDENİZ*
Prof. Dr. Neşe Yaşar ÇEĞİNDİR**

Özet: Bu çalışmanın tasarım senaryosu Trompe l'oeil (yanılsama) tekniği ile “çalışan kadınlara yönelik nasıl daha farklı, sıra dışı ve orijinal gömleklere üretebiliriz?” sorusuna yanıt aramak üzerine kurulmuştur. Kullanıcı odaklı tasarım araştırması yönteminin kullanıldığı araştırmanın örnekleme klavye üstü çalışan kadınlardır. Çalışma kapsamında yaratıcı kalıp uygulamaları ile üç adet kadın gömleği üretilmiştir. Giysi üretiminde bilinen klasik teknikler, Trompe l'oeil tekniğiyle yeniden kurgulanmıştır. Bulgular, bu üç gömlek için yürütülen süreç ve prototip değerlendirilmesi olarak iki açıdan ele alınmıştır. Gömleklere tasarım değerinin oluşturulmasında Osborn'un kontrol listesinden yararlanılmıştır. Ürünlerin pazarlanabilirliğine ilişkin değerlendirmeler için Google Formlar üzerinden oylama türünden ölçme yapılmıştır. Yapılan oylama sonucunda birinci prototip hedef kitleye daha uygun bulunmuştur. Alınan bireysel yorumlardan hareketle özgünlüğün, hedef kitlenin pozisyonu ve ihtiyaçları devreye girdiğinde değişkenlik gösterdiği izlenmiştir. Yaratıcı ürün tasarımında kullanıcı profilinin önemi anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı kalıp, Trompe l'oeil, Osborn'un kontrol listesi, Pretotip, Prototip.

Geliş Tarihi: 19.09.2021

Kabul Tarihi: 12.05.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, sena.surmeli@atilim.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4824-8887

**Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü, nese.cegindir@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8538-9224

1. INTRODUCTION

Trompe l'oeil means eye deceiving or creating the illusion of seeing reality (http 1). What remarkable about trompe l'oeil is that this style tricks your eyes into seeing something with depth, rather than a flat surface. It is one of the oldest optical illusions, going as far back as ancient Greek and Roman murals (http 2).

“This French term was used for the first time in 1803 to describe a particular sort of imagery, whose earliest examples date back to the very beginning of Western history. The style is typified by an extraordinary naturalism that misleads the viewer, at least initially, to perceive that the image is the actual thing that it in fact merely represents” (Leppert, 1996).

Coutureau, (2019, p. 162) expressed about Trompe l'oeil that , *“...By trying to achieve a perfect imitation of an object of reality the artist/craftsman will inevitably be summoned to invent new techniques. It has been a constant source of innovation but also a potential participant in the race for profit, passing from being a symbol of the suspension of art in time and space to becoming a token of our fast and cheap industrial world”*.

Trompe l'oeil is mostly found in the wall and ceiling paintings that are made to create an illusion in the architectural space in Renaissance Art. It is known to be used to obtain large-scale spaces by using perspective in architectural interiors. When describing an object with trompe l'oeil, it is important for realism that the colors and textures match the object and there are no brush marks (Ruşan and Kozbekçi Ayranpınar, 2020, p. 218-219). The Trompe l'oeil technique is not just a painting field; sculptures (Schifferer, 2002, p. 24), ceilings, and interior decoration such as stage were used on building facades. Even in today's modern cities, the idea of architectural illusion persists as a way to hide unsightly firewalls (Schifferer, 2002, p. 22).

It is possible to see this technique, which aims to create an impressive illusion, in the field of fashion. As seen in Image 1a, Elsa Schiaparelli, with her black sweater design in 1927, is known as the first fashion designer who used Trompe l'oeil techniques which is one of the innovation sources in industrial garment design sector (Sterlacci and Arbuckle, 2008, p. 237). This design of Schiaparelli, who is known to be close friends with artists such as Salvador Dali and Christian Berard, is also described as the effect of surrealism on fashion design (Udale, 2008, p. 17). It is known that Christian Dior tried trompe l'oeil with pocket, pleat and low-cut effects in his 1949 and 1950 Spring-Summer collections (Powerhouse, 1994, p. 54-61). And many examples of trompe l'oeil designed by designer Roberto di Camerino in the 1970s (Perego, 2019) are available online today as vintage. Again as seen in Image 1b, Karl Lagerfeld's silk dress with jewel-effect embroidery designed for Chanel in 1983 is also a remarkable example of the period for trompe l'oeil (Polan and Tredre, 2009, p. 134).



(a)



(b)

Image 1. (a) Schiaparelli's trompe l'oeil sweater, 1927.
(b) Karl Lagerfeld's trompe l'oeil dress for Chanel, 1983.

Trompe Loeil examples can be found in the collections of today's leading designers such as Martin Margiela, Moschino, Comme des Garçons and Gucci. Prominent in these designers' Trompe Loeil designs; It is the display of clothing details and accessories with the printing technique or the applique technique with strips to create a perception of reality.



Image 2. (a) Margiela, 2009. (b) Moschino, 2017. (c) Comme des Garçons, 2009. (d) Gucci, 2016.

Working conditions, with the worldwide epidemic of COVID-19, have changed in many sectors since April 2020, and people have moved their jobs to the home. Accordingly, fashion makers are setting up the clothing habits of the future, taking into account the epidemic that is not clear when it will end. Trend forecasters point out that home office workers with the computer will adopt a more flexible clothing style than in the past. It is noted that the clothes worn on the upper part of the body will remain more detailed

and formal than the lower part (Barut, 2020). One of the changes World's Global Style Network (WGSN) predicts for fashion for the next ten years is "above the keyboard dressing" (Giglio, 2020).

Depending on the situation outlined so far, the design scenario of this study, with the Trompe Loeil technique, based on answering the question of "How can we produce different, extraordinary and original shirts for career women?"

The study is based on two questions: Prototypes designed with Trompe Loeil Technique,

1. What steps are required to get enough design value?
2. What is the perceived marketability value?

In this way, it is aimed to offer an alternative to the jacket and shirt duo, which career women have to wear every day due to their positions at work. For this purpose, creative shirt trials were made. It also tried to make designs suitable for the "above the keyboard" trend, which entered our lives with the new normal after the covid epidemic. Thus, a formal but comfortable style combining jackets and shirts was offered to women working in home-office conditions.

The innovation that is tried to be created in terms of design is to present the features of more than one type of clothing on a shirt. Çeğindir and Çakmak (2019, p. 89) mention that innovative pattern trials are new cutting techniques and strategies for creating areas of practice, different from the existing ones for developing creativity in clothing design and production. This innovative strategy is the expression of the new interpretation by the designer with patternmaker to the dress cutting practice and the existing dress forms.

This study is important in terms of questioning and testing new design processes that will contribute to product design strategies in apparel

design. Creative pattern practices can serve as an example for product design studies in local, regional and global apparel production, respectively.

2. METHODOLOGY

This research, based on product design, is design based research and was carried out using user-oriented problem solving methods. Design-based research (DBR) has emerged as a new research methodology from the beginning of this century. Being situated in a real context, DBR focuses on examining a particular intervention by continuous iteration of design, enactment, analysis, and re-design (Brown, 1992; Cobb et al., 2003; Collins, 1992). The method in which design experiments and integrated theory require process, iterative design, implementation, analysis and redesign cycle. The method leads to the transmission of theory-related implications to designers and practitioners (Dede et al., 2004, p. 159).

Similarly, the design experiment, called Tim Brown's (2008) "innovative field model", requires different perspectives such as process, problem solving, critical thinking, reflective thinking. Because trials and errors are the most precious processes to reach the result. Establishing the connection between the customer and the

designer with prototypes is a more effective and faster process than using words. These experiment the basis of the user experience model.

Steps to solve the design problem are empathizing, defining, designing the idea, first making a prototype and then creating and testing a prototype (Rosenlykke, 2018). Empathising is to understand the human needs involved; Defining means re-framing and defining the problem with user needs and behavior in mind; Ideating is to create many competing ideas using visual thinking techniques. Prototyping is to adopting a hands-on approach in prototyping, often co-creating prototypes with users and testing is to validate prototypes with real users.

Prototype, an artifact or technique that can be used to collect products very quickly and very inexpensively. Prototype is the progress of the design process by obtaining simpler drafts with cheaper materials. Prototype can be called a copy of the final product from non-original materials. Prototype can be considered as experiments to achieve the final result when it is considered for clothing. Exact information about how to use the garment, dimensions and cost can be accessed through Prototype. At this stage, the question to be asked before moving on to the final product

Table 1. Target market and focus determination criteria in product development.

Brand Positioning	Apparel brands that aim to reach the upper-middle socioeconomic class at international level and create capsule collections with designer collaborations.
Geographic Area	Local, Regional, Global
Target Group	Women working in plazas between 25-45 years of age, not focused on price, but on socioeconomic income level in the middle-to-high.
Product Type	Shirt
Marketing Type	Boutique merchandising and e-commerce
Creativity Grade	Practitioner creativity
Design And Product	New and special forms on manikin with ½ scale real body size.
Development Feature	Presenting together the features of more than one type of clothing on one type of clothing.
Focus subject-Concept	Trompe l'oeil, unusual form, original design

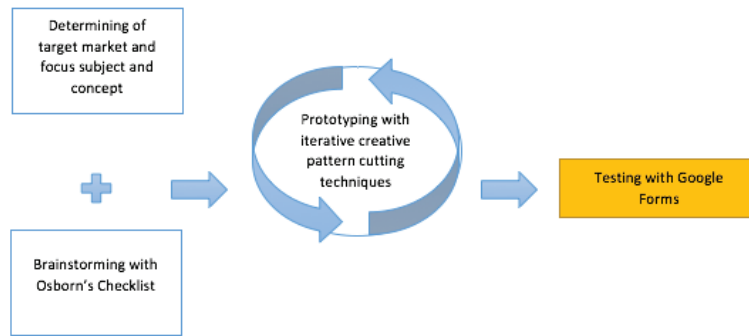


Figure 1. Measurement of shirts marketability (testing with google forms).

is “How can it be produced correctly?” (Savoia, 2019).

Based on this question, the sample of the research is the target market suitable for the user-oriented design scenario. This group is defined according to market and concept determination for women’s apparel design criteria” given in Table 1 (adapted by Cegindir et al., 2018, p. 114; Fox, 2016). Various shirt trials were made that career women can use in the office. Three final products were created from these trials. Each practice step experienced in the process generated the data of the study.

Osborn (1948) expressed that “ Streamlining of design is good, but streamlining the steps in production is even more important (p. 192). Of course, we should make a list of all our ideas. When we have piled up a good measure of alternatives, we can use this as a checklist to help us pile up more (p. 146).

With the Osborn checklist, individuals are able to think freely, go beyond the rules, increase the ideas quantitatively and expand the ideas by combining them (Osborn, 1957; Roquette, 1992; Weiss, 1993). The parameters used in the designs in this study were taken from Osborn’s checklist (1992) given in Table 2. Within the scope of the study, a similar path was followed, and ideas were freely draped within the prototyping stages.

Figure 1 summarizes the research design

prepared by combining the user-focused problem solving approach and Osborn’s brainstorming.

The design process that started with empathy of the 3 prototypes selected from the capsule collection in the creative pattern cutting trials in the study ended with the testing (Figure 1). Design details are limited to the front body of the shirts.

The last of the purposes of prototyping is evaluation and feedback. This step requires testing the effect of a limitedly developed/ introduced product, measuring user response, and deciding whether to continue production (Çeğindir, 2018, p. 132). In this direction, a 4-question survey was created on Google Forms. Women working in companies and institutions that have experienced the home-office system were chosen as the target audience. Questions were asked about the suitability of the clothes for the office environment and the home-office environment. In addition, they were asked to vote by determining the parameters related to the design features of the clothes. The opinions they wanted to add about the clothing details were received in writing. As a result of the data obtained from 72 hours of voting and comments, inferences were made about whether the designs would be useful, remarkable, creative and appealing to the customer, and predictions were made about the marketability of the designs.

Table 2. Parameters used in the design trials.

Expressions	Description	P 1	P 2	P 3
Eliminate	Simplifying the elements, skip, remove	✓		
Repeat	Repeating, placing, copying a color, form, shape, idea			✓
Combining	Bringing together, connecting, mixing, rearranging	✓	✓	✓
Adding	Extend, expand, complete, enlarge		✓	✓
Transfer	Moving the subject to a new object. To adapt, to change location.		✓	✓
Superimpose	Superimposing different images or ideas.			✓
Separate	Using only certain parts		✓	
Associating	Searching, comparing, or associating between multiple things	✓	✓	✓
Distort	To separate the subject from its true meaning and value	✓	✓	✓
Contradict	Reversal and rebellion, reject	✓	✓	✓
Transform	Transforming something into something else		✓	
Parody	Make fun of	✓	✓	✓
Calculate	Considering positive or negative aspects and effects	✓	✓	✓

Ethics committee approval of the study was obtained from Ankara Hacı Bayram Veli University Ethics Committee and is presented as Appendix-1 (10/07/2020 Project nu: 2020/90).

3. FINDINGS

Below are the trial steps of process and visuals of 3 prototypes selected for the collection according to the sub-questions created for the research.

3.1. Research Question 1: What Steps Are Required To Obtain The Design Value Of Shirts Sufficiently?

Trompe l'oeil has been generally applied in the field of fashion design using the printing method. It is possible to come across images of a 3D garment detail printed on the garment to give the impression of "as if". As a different approach from these applications, to three-dimensional details; Osborn's creative parameters such as transforming, repeating, adding etc. have been added.

As seen in Table 2, combining, simulating, distorting, contradicting, parodying and calculating parameters were used in all designs. It is thought that these expressions overlap with the Trompe L'oeil definitions made earlier.

The extraction, separation and transformation parameters appeared as the least frequently used parameters. Instead of removing the parts from the design, separating them from each other or transforming them into other things, it has been acted with the theme of delusion with small changes and changes. Details of designs like below.

Prototype 1: This shirt is prepared in a new form (trompe l'oeil) with pattern cutting games alternative to classical cutting techniques. For this purpose, the notched collar and extension details, fabric folding, cuts and dart manipulations techniques were used. Instead of each pattern detail, the body's own form was used (Figure 2).

In the design, known collar application

techniques were eliminated, different methods were combined, associating with each other, a distorted image similar to the real collar was obtained. It is also possible to talk about a contradiction and a funny parody, which is not a real collar but evokes its image.



Figure 2. Creative pattern cutting process of prototype 1.

Prototype 2: This shirt, which is used together with a round collar and notched collar, has been tried with alternative cuts with lines, darts and fabric folds. In the prototype stage, while the collar was in the line cut, it was combined with the body in the following process and served as a concept. The design challenge in this prototype is the high number of parts. This difficulty is eliminated with markings and more careful sewing. More cuts are characteristic of the trompe l'oeil technique.

It can be easily seen in the design that the regional details of different clothing characteristics are combined by adding them

together. Applications such as transferring a garment closure to a non-functional slit appearance, associating, transforming, using certain parts of the clothing features by separating them, and thus causing that feature to appear as if it is there, have been applied. In this logic, it is possible to talk about distortion, contradiction, parody and calculation.



Figure 3. Creative pattern cutting process of prototype 2.

Prototype 3: The notched collar, tie binding, extension details have been replaced with conventional techniques alternative cutting in this prototype. The design is based on an illusion that turns from collar to tie. Precise placement steps in the design details are prominent challenges in the design process. The positions of the pattern parts on the garment are arranged by creative draping techniques.

In the design, some features are added to each other by repeating and combining with each other. It is seen that the tie and collar details



Figure 4. Creative pattern cutting process of prototype 3.



Figure 5. Product's presentation board.

have been transferred from their function and transferred one on top of the other and associated with other details. Similar to other models, distortion, contradiction and parody can be mentioned.

As a result of the design trials, a product presentation board covering 3 shirts was created. There are inspiration sources of the collection (mood) and artistic drawings (line up) in the product's presentation board given in Figure 5.

3.2. Research Question 2: What Is The Perceived Marketability Value For Career Women?

After the design process, the target audience/marketability feature of the prototypes was tested on Google Forms. The photographs of the prototypes visible from the front profile were presented to the voluntary target audience

between the ages of 25-40. When the data obtained at the end of the 72-hour period were analyzed, it was seen that a total of 104 people participated in the survey.

Participants were asked to vote on the designs by considering them in two different ways. The first is for women who work physically in an office environment. The second one is for women who work in a home office under conditions called "above the keyboard". Considering the design features of the shirts, it was thought that two different situations would lead to different results and it was requested to vote in two ways. The data obtained for these two cases are presented below in the form of frequency and percentage in Table 3.

As seen in Table 3, it is seen that the order is the same, although the rates vary. Design 1 was chosen as the most suitable design, followed by design 2 and design 3. In the 1st and 2nd designs,

Table 3. According to the 72-hour marketability order of the target audience.

Prtyp Nu	For Office Workers						Total	For Ebove the Keyboard Workers						
	suitable		unsuitable		undecided			suitable		unsuitable		undecided		Total
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%	
1	92	88,46%	3	2,88%	9	8,65%	f:104 %100	94	90,38%	6	5,76%	4	3,84%	f:104 %100
2	89	85,57%	4	3,84%	11	10,57%		91	87,49%	5	4,80%	8	7,69%	
3	60	57,69%	15	14,42%	29	27,88%		59	56,73%	18	17,30%	27	25,96%	

the percentage of compliance was 85% and above for both cases, while the rates were below 60% in the 3rd design. The following participant comments explain the reason for this:

“I don’t like the third design’s collar looking like a tie and looking messy.”

“For the first question, my answer would be appropriate if the third model was black.”

“The second design was more elegant to me, I think it would be better if the color was changed. I found the third design a bit ambitious, but why not on a special day. I found the first design a bit boring, it can be enhanced. Thanks.”

“I found the third design more modern, unusual and striking because of the collar and skirt details. He has a nice style. The first two are very ordinary.”

It has been concluded that the most suitable prototype for women working on the keyboard is the number 1 prototype. The second prototype went head-to-head with the first prototype throughout the voting and finished second by a small margin. It can be said that the second prototype is suitable too for the use of women working in the office. Considering the rates and

comments, it can be said that the third prototype’s collar detail is not suitable for the target audience, despite its striking features. The number of selections and percentages of the 6 parameters determined for the design features of the models are presented in the Table 4 below:

When Table 4 is examined, it is seen that the most useful and ordinary model is the first design. The third one was rated as the most creative, the most striking and the most different. Although the distribution of votes rate in the “None” parameter is quite low, the second design received the most votes. When the results and comments are evaluated, it is thought that the symmetry of the first model is effective in choosing it suitable for the target audience. In addition, it is thought that its general appearance, which is reminiscent of a jacket, has an effect as well. In line with the voting, it can be said that the collar feature, which is the accent piece in the third design, is unusual.

Looking at the comments, it was revealed that the 3rd prototype received at least as much attention as the others, but considering the target audience, the 1st and 2nd prototypes were found suitable. The 1st prototype was mostly voted for because it looked minimal and formal. The 3rd prototype made a pretentious, umformal impression to

Table 4. Total number of parameters selected.

Prtyp Nu	Practical		Creative		Striking		Different		Ordinary		None	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	84	80,76%	21	20,19%	13	12,49%	15	14,42%	37	35,57%	2	1,92%
2	56	53,84%	36	34,61%	17	16,34%	37	35,57%	12	11,53%	5	4,80%
3	17	16,34%	49	47,11%	75	72,11%	59	56,73%	2	1,92%	4	3,84%

some and was therefore considered inappropriate for working women.

4. RESULTS

Three extraordinary shirt prototypes were prepared in the research, in which the Trompe L'oeil technique was combined with creative die-cutting techniques. It was questioned whether the prepared prototypes were suitable for career women working in offices and at the keyboard. The results obtained from the research questions are given under the following two headings.

4.1. Design Value Of Prototypes

Prototype 1, creates a creative process with darts and fabric folds. Initially, pattern pieces were tested with different colored fabric pieces, but it was concluded that this was not unusual. The creative solution has been achieved with collet shifts and folding. The prototype obtained represents an extraordinary experience that will be an alternative to the known shirt and jacket duo.

Prototype 2, covers the details of clothing with folds, cuts and collets, a creative process created by illusion. Each pattern piece is intended to add value to the design. At the end of the process, a creative application was achieved by combining the shirt and jacket collar with the trompe l'oeil technique. The large number of pattern parts created disadvantage. Simplicity has been achieved by reducing the number of parts and steps from to switch in transition prototype to prototype.

Prototype 3, is the output of a creative process based on bindings, opening and closing detail, and height measurement. As a design feature, the tie binding detail of the collar styling has been designed. It is possible to obtain this image in the most accurate way by experimenting with measurement and placement. For this reason, the draping method and cutting technique were

combined in the process of obtaining creative patterns. The fact that it is a design that does not include collet shifts, cuts, and fit elements has both accelerated and facilitated the preparation process.

4.2. The Marketability Of The Prototypes

A 72-hour survey was conducted on Google Forms. The 1st prototype was evaluated as the most suitable design for the target audience. Its minimal and formal appearance was influential in this vote. As a result of the voting, it can be said that the 2nd prototype is a design suitable for the target audience. However, although the 3rd prototype was liked by the participants, it was marked that it was not suitable for the target audience. From this point of view, it has been observed that no matter how attractive a design is to the eye, if it is not suitable for the determined target audience, it may fall behind in the ranking.

This idea -which target audience is a career women who desires to look different while working on office or at home and attend business meetings in a way that can only be seen above keyboard- might to be an important both commercially and design wise for brands as such as Massimo Dutti, Roman, Vakko, Sarar and Network.

4.3. Future Studies

The research progressed from pre-to typing to prototyping. No changes or corrections were made to the designs in line with the feedback received from survey. This study revealed that the connection between the creative product and the target audience should be determined correctly. It is clear that the creativity of the product is not enough. With more detailed and long-term studies to be carried out in the future, user-oriented studies should be planned on the compatibility of the product with the target audience for the marketability of the product.

REFERENCES

- Brown, A. L. (1992). *Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings*, *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Cobb, P., Confrey, J., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). *Design Experiments in Educational Research*, *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.
- Collins, A. (1992). *Towards a Design Science of Education*. In E. Scanlon & T. O'Shea, *New Directions in Educational Technology*, 15-22, Berlin: Springer.
- Coutureau, L. (2019). *Trompe-L'œil, Analogy and Mimetism: Reflections of an Craftsman-Designer About CMF and the Art of Illusion*, Master Thesis, Toulouse-Jean Jaurès University, Toulouse, Fransa.
- Çeğindir, N. Y., Çakmak, Ş. (2018). *Giysi Örneğinde Moda Ürün Geliştirme*, Ankara: Gece Akademi.
- Çeğindir, N. (2018). *Prototiplenin Moda Tasarımı Öğrencilerinin Model Tasarımı ve Ürün Geliştirme Becerilerine Etkisi*, *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 4(3), 130-140.
- Dede, C., Nelson, B., Ketchum, J., Clark, J., & Bowman, C. (2004). *Design-Based Research Strategies for Studying Situated Learning in a Multi-User Virtual Environment*, 6th International Conference on Learning Sciences, 158-165.
- Leppert, R. (1996). *Art and the Committed Eye: The Cultural Functions of Imagery*, UK: Routledge.
- Osborn, A. 1948. *Your Creative Power How to Use Imagination*, New York: Charles Scribner's Sons.
- Osborn, A. (1992). *Unlocking Your Creative Power: How to Use Your Imagination to Brighten Life, to Get Ahead*, Lanham, Maryland: Hamilton Books.
- Polan, B., Tredre, R. (2009). *The Great Fashion Designers*, New York: Berg Publishers.
- Powerhouse Museum, Christian Dior *The Magic of Fashion*, Editing: Merly Potter, Australia: Powerhouse Publishing.
- Ruşan, T. C., Kozbekçi Ayranpınar, S. (2020). *Moda-Giyim Tasarımında Trompe Loeil*, *Journal of Akdeniz Sanat*, 14 (26), 215-230.
- Schifferer, E. S. (2002). *Trompe Loeil: The Underestimated Trick*, [catalog of an exhibition held at the National Gallery of Art, Washington, DC, Oct. 13, 2002 - March 2, 2003] 17-39.
- Shin-Young, L. (2013). *Study of the Form Generation Diagrams of Trompe Loeil Fashion Design*, *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(3), 17-32.
- Sterlacci, F., Arbuckle, J. (2008). *Historical Dictionary of the Fashion Industry*, Lanham, Maryland: Scarecrow Press.
- Udale, J. (2008). *Textiles and Fashion*, Switzerland: Ava Publishing.
- Zheng, L. (2015). *A Systematic Literature Review of Design-Based Research From 2004 To 2013*, *Journal of Computer & Education*, 2(4), 399-420.

Internet Resources

- Barut A., (2020). *Sonbahar-Kış 21-22 Online Trend Semineri*, IDMIB, Istanbul: Jun 3.
- Brown, T., (2008). *Tales of Creativity and Play*, TED Talk. https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play (Date of Access: 26.04.2020).
- Fox, H., 2016. *Maslow and Fashion*, <https://www.scribd.com/document/295706042/Maslow-and-Fashion> (Date of Access: 26.04.2020).
- Giglio, N. (2020). *Recession-Proof Strategies for a Post-Pandemic World*, <https://www.wgsn.com/blogs/recession-proof-strategies-for-a-post-pandemic-world/> (Date of Access: 27.07.2021).
- Perego, G. C. (2019). *Treviso: Roberta Di Camerino E I Suoi Disegni In Mostra*, <https://www.amica.it/2019/11/13/treviso-roberta-di-camerino-mostra/> (Date of Access: 01.03.2021).
- Rosenlykke, J. 2019. *Fast Track to Learning Design Thinking. Lean Startup, Agile, Prototyping, and Design Sprint*, <https://uxplanet.org/fast-track-%EF%B8%8F-to-learning-design-thinking-lean-startup-agile-prototyping-and-design-sprint-f4badcd915fb> (Date of Access: 10.02.2020).
- Savoia, A. (2019). *Build the Right It, Stanford Entrepreneurial Thought Leaders Series*. <https://www.youtube.com/watch?v=njZ4H-5WRYA> (Date of Access: 10.05.2020).
- *http 1. The free dictionary by Farlex*, <https://www.thefreedictionary.com/eye-deceiving> (Date of Access: 02.04.2020).

- *http 2. Vocabulary Dictionary, <https://www.vocabulary.com/dictionary/trompe%20l'oeil> (Date of Access: 02.05.2020).*

Visual Resources

- *Image-1a: Schiaparelli's trompe l'oeil sweater, (1927). <https://www.schiaparelli.com/en/21-place-vendome/the-life-of-elsa/#2> (Date of Access: 11.02.2020).*
- *Image-1b: Karl Lagerfeld's trompe l'oeil dress for Chanel, (1983). <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/701372> (Date of Access: 12.02.2020).*
- *Image-2a: Martin Margiela Spring Ready to Wear, (2009). <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/maison-martin-margiela/slideshow/collection> (Date of Access: 20.02.2020).*
- *Image-2b: Moschino Spring Ready to Wear, (2017). <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-ready-to-wear/moschino/slideshow/collection> (Date of Access: 20.02.2020).*
- *Image-2c: Comme des Garçons Spring Ready to Wear, (2009). <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/comme-des-garcons/slideshow/collection> (Date of Access: 20.02.2020).*
- *Image-2d: Gucci Spring Ready to Wear, (2016). <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/gucci/slideshow/collection> (Date of Access: 20.02.2020).*

DESIGN THINKING AND ART EDUCATION

Assoc. Prof. Şeyda ERASLAN TAŞPINAR*

Abstract: Design Thinking is a collaborative, interdisciplinary, innovative, creative, problem-solving and human-centered process for creating user-oriented products, services or experiences. Because of its ability to foster creativity and innovation, it is applied in the fields of industry, business, engineering, technology and education by applying an empathetic, flexible and iterative approach. Along with the search for a teaching strategy for the acquisition of 21st century skills, there has been an intense and broad interest in Design Thinking applied in education in recent years. Since the design thinking approach is similar to the content of the theoretical and practical applications of the artistic production process, art and design thinking are related concepts.

The study aimed to determine the interaction between design thinking and art and also the development of an individual's design thinking skills through art education. As a result of the literature review; by examining the relationship between art and design-oriented thinking, it has been evaluated common and influence sides each other with art education, and the ability to develop design thinking skills through art education is also determined and discussed. The paper also presents some evaluations and recommendations about raising productive individuals with design-oriented thinking through effective art education.

Keywords: Art, Art education, Design, Design thinking, Visual art.

Received Date: 01.10.2021

Accepted Date: 12.09.2022

Article Types: Review Article

*Atatürk University, Kazım Karabekir Education Faculty, Visual Art Education Department, Erzurum/Turkey
seraslan@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5407-6030

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME VE SANAT EĞİTİMİ

Doç. Dr. Şeyda ERASLAN TAŞPINAR*

Özet: Tasarım odaklı düşünme, kullanıcı odaklı ürünler, hizmetler veya deneyimler oluşturmak için işbirlikçi, disiplinlerarası, yenilikçi, yaratıcı, problem çözmeye dayalı ve insan merkezli bir süreçtir. Empatik, esnek ve yinelemeli bir yaklaşım uygulayarak yaratıcılığı ve yeniliği geliştirme yeteneği nedeniyle, orijinal tasarım çalışması alanının ötesinde endüstri, işletme, mühendislik, teknoloji ve eğitime uygulanmıştır. 21. yüzyıl becerilerinin kazanımı için bir öğretim stratejisi arayışıyla birlikte, son yıllarda eğitimde uygulanan Tasarım Düşüncesine yoğun ve geniş bir ilgi olmuştur. Tasarım odaklı düşünme yaklaşımı, sanatsal üretim sürecinin teorik ve pratik uygulamalarının içerikleriyle benzerlik gösterdiğinden sanat ve tasarım odaklı düşünmenin birbiriyle ilintili kavramlar oldukları görülmektedir.

Bu çalışmada, tasarım odaklı düşünme ile sanat arasındaki etkileşimin ve sanat eğitimi yoluyla bireyin tasarım odaklı düşünme becerilerinin gelişimi arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Literatür taraması sonucunda; sanat ve tasarım odaklı düşünme arasındaki ilişki incelenerek sanat eğitimi ile ortak ve birbirini etkileyen yönleri üzerinde değerlendirmeler yapılmış, sanat eğitimi yoluyla tasarım odaklı düşünme becerilerinin geliştirilebilirliği tartışılmıştır. Ayrıca etkili bir sanat eğitimi ile tasarım odaklı düşünme yapısına sahip, üretken bireyler yetiştirilmesi ile ilgili tespitler ve önerilere yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanat eğitimi, Tasarım, Tasarım eğitimi, Görsel sanatlar.

1. INTRODUCTION

Imagination has been one of the most important innovation factors in mankind history.

Encountered problems have been solved by imagination and also basics of design idea were found in that way. Design is a solution-oriented phenomenon in addition to bringing innovation. A design is a planned outline, a prototype, product or process for the construction of an object or system, or the implementation of an activity or process.

Design thinking is a popular interdisciplinary approach that includes design in life. Design thinking is an active process that empathizes and defines the clear solution of the problem, by defining with empathy, developing innovative ideas by brainstorming and also testing these ideas and implementing solutions. The design thinking approach will be stronger with a comprehensive analysis of design processes.

Design is the set of processes from the first occurrence of the problem to the completion of the solution. Many researchers agree that design is a problem solving process while describing it. The word design comes from the Latin word “disignare”. It entered English from French “dessiner” and Italian “disegno” after the Renaissance (Barnard, 2002). Literally, it means “the first draft of a work of art, structure or technical product” and “The framework that designs the path and procedures to be followed in various periods of a research process” in the TDK dictionary.

In general, it is possible to define design as an information-oriented process that starts with the definition of the problem and provides data from previous experiences. While designing, some information is learned and taken, and this new information causes some changes in human minds, also additional knowledge emerges. As a result of this new synthesis of knowledge,

the designer makes the design by seeing the design problem from another perspective or by establishing the structure of relations (Bayazit, 2004). But, the designing process mind is not only related to the information sets related to the design problem, but also to the information sets that the designer has acquired through his past experiences. The design process is a special thinking process that includes reasoning, imagination, two or three dimensional representations (such as diagrams, sketches, models) that describe the forms formed in the mind of the designer, and the use of many mental activities (Özcan, 2009).

Is design an artistic-intuitive process or a scientific-rational process? The answer to this question has been discussed for many years. The believers of design thinking are an intuitive act of art have argued with the believers of design thinking is a rational science field. According to Koçkan (2012), the believers of design thinking is an intuitive act of art (Osborn,1963; Gordon, 1961; Matchett, 1968; Broadbent, 1966), have esteemed it is not a scientific explanation of action because it is a designer’s instinct driven process. The believers of design thinking are a rational science field have argued that design should have objective and scientific aspects different from art, and it would not be right for the designer to direct action with her instincts.

According to Mozota (2003), it is a controversial issue whether the design is a science or an art. Because design covers both. The design combines the logical and analytical approach of science with the creative approach of art. As a bridge creating between two disciplines design is a creative, problem-solving, systematic and coordinating activity. According to Özer (2009), since design is a problem-solving activity based on various data (i.e. informational basis), in both cases, problem solving activity should be placed within the framework of the information problem

even it's an intuitive approach.

For design to be accepted as a scientific process, there must be an objective process. Design theorists have argued that systematic processes, which are the necessities of the scientific method, exist in design as well, therefore the mentioned process should be examined as scientific studies and solved with scientific methods. These developments led to the discussion of design in methodology. By establishing parallelism between scientific research methods and design methods, the scientific structure of design was researched, and those dealing with design methods first sought rational methods that integrate scientific methods with the design process. In this context, the search for methods that have developed over time has turned into knowledge-based cognitive approaches in which the designer can discover her method during the design act, instead of suggesting a specific path taken from science (Koçkan, 2012).

The designer's ability to explore her creativity, produce ideas with verbal and visual thoughts and express them with visual expressions in the face of a problem is the basis of the design process that takes place with the balance of intuition and mind. In this context, the design process is also the designer's self-discovery and expression process. The fact that every stage of this process is made transparent provides both an increase in design awareness and the usability of design as a communication tool. The designer benefits from both his/her knowledge and the needs of the users during the design process. For this reason, it is accepted that design can be successful not only with the subjective approaches of the designers but also with their objective perspectives (Bayazıt, 2004).

As long as the design is innovative and creative, it has been a sustainable process that is needed in many areas, bringing new solutions to new problems. Due to its innovative and problem-

solving aspects, it stands out by gaining more value every day in areas that seem very different such as design, art, engineering, industry, business life and education. Design is developed for the use of not only designers but also individuals working in all these fields, and the whole method is a design-oriented thinking approach.

The design thinking approach, which is a rising trend in the world, is integrated into systems by many countries as it increases innovation and originality. Finland, Ireland, the United Kingdom, Taiwan and Korea have been developing policies that encourage the design process for the last decade to increase international competitiveness. There are international design centers in Japan and active centers in Denmark that fund research, publish publications and organize exhibitions. Design incentive policies have been implemented in the industrializing Latin American countries and Far East Asia since the 1960s. Today, thirty industrializing or industrialized countries form a "Design Policy" and implement it formally (Bohur, 2007).

2. DESIGN THINKING

Design thinking, which enables the concept of design to be used in other fields by taking the concept out of designers, brings creativity and innovation to these areas. Therefore, it would not be wrong to define design thinking as a method that can transfer the design spirit to other fields. Design thinking is a human-centred problem solving method focused on original and innovative solutions in terms of feasibility, desirability and applicability of products and services (Brown, 2009). Design Thinking is compatible and complementary to other approaches, such as open and user-oriented innovation. Among innovation theories, Design Thinking is more interesting in terms of "thinking direction than the organizational theory perspective" (Rylander, 2009). While design

thinking was a method used almost intuitively in the past by designers, it was modeled for the benefit of non-designers, and its principles and components were discussed. has been included in the literature (Akdemir, 2017; Buchanan, 1992). Miziolek (2021) explains design thinking clearly and comprehensibly:

“it’s more of a collaborative process where creativity is welcomed, no ideas is ridiculed, and the designer’s input is welcomed to match a consumer need with what is technically feasible and a viable business strategy”.

The most important difference of the design-oriented thinking approach, which includes the whole of 21st century skills development approaches such as critical thinking, problem solving and creative thinking, is not only to produce an idea, but also to concretize that idea by pouring it into the design. Looking at the historical development of the design thinking approach, it is seen that it started to be used as a systematic program at Stanford University in 1968. Since the 1980s, it has become an approach used to produce products and services in many areas (Aydemir, 2019). The origins of design thinking are in two parts: the criticism of the “first generation” design theory in the 1960s-1980s, and then the “second generation” theories from the 1980s to the mid-1990s. Brief basic movement summary of design theory, where and how did the design idea come about? and where will it lead in the future? It should be questioned for the formation and development of a conscious understanding.

The intellectual roots of the approach can be traced back to the works of Simon (1969) and McKim (1972). Simon explained it as problem identification, identifying ideas that can be solutions, trying ideas and finding the best, implementing and developing the idea. McKim, on the other hand, discussed for the first time some of the ideas that would be the source of

today’s design thinking method in the titles of seeing, imagining and idea drafts (2017).

While Stanford Design School defines Design Thinking as a problem-solving method, Harvard University Teaching and Learning Lab defines it as an approach and mindset using the concepts of learning and collaboration (Şahin, 2019). Vanada (2016); defines it as an interdisciplinary process that combines creative thinking, analytical thinking and practical skills. Another approach to design thinking is made by Razzouk & Shute (2012). Accordingly, it is a learning approach that involves implementing learning projects, focusing on questioning and problem solving, researching possible solutions, creating sketches and prototypes, redesigning as well as products and ideas emerging by working in collaboration and feedback. Dunne & Martin (2006) and Brown (2009), the founders of two different interpretations and practices of design thinking, do not turn to research on design studies and the management of organizations, but rather formulate an approach derived from experience gained during practical activities. For all that, both theories are gaining acceptance from designers, companies, and government agencies.

IDEO founder Brown, introduced the idea of design thinking to the business world; He calls design thinking a human-centred innovation approach that uses design tools to combine people’s needs, technological possibilities, and business success requirements (IDEO Design Thinking, 2020). Johansson-Sköldberg et al. (2013) categorized design thinking into two different parts:

“First, it contains theoretical views and explains the methods of interpreting designed thinking, professional designer practice, and competencies as well as nonverbal skills. Designed thinking is rooted in academic design and seeks to combine theory and practice from a design perspective. Second, it focuses on people without an academic

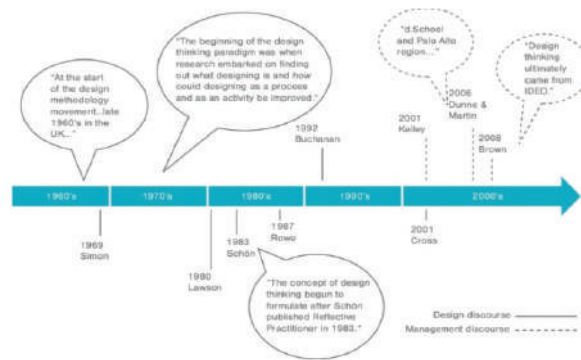


Figure 1: The origins of design thinking in both views. It is reference to the main literature (Hassi and Laakso, 2011).

background and those who work with them, beyond experience and talent beyond design (including art and architecture). Design Thinking is a way of influencing designers' methods through simplified design thinking or academic and applied management".

Although design thinking is thought to be a phenomenon related to design, it is an approach in which many disciplines can interact with each other. It was developed to enable designers to use the design process in other unfamiliar disciplines (Chasanidou, Gasparini, & Lee, 2014). The know-how of designers is much larger than what is thought of as their limits. Over time, designers have dealt with problems and offered solutions in many areas where they play a role such as complex social relations, organizational management, and strategic innovation. Generally, people who are their employers/managers (non-designers) have benefited from this knowledge and learned to "think like a designer" (Brown & Katz, 2011). As a result, the natural development process from design to designer thinking has shown that design is an important area that can no longer be limited to designers. Chesson (2017) stated that to unlock the full potential of design thinking, it is necessary to go beyond seeing design thinking as a process. He emphasized that this can be overcome by becoming a design thinker. He stated that there is a gap between the

skills a person has and the skills they need, and this gap can be filled by taking TOD training. Non-designers can also acquire design-oriented thinking skills, and the important thing is to be a design-oriented thinker. Design thinkers characteristically carry the basic principles of design and design thinking. Efeoğlu et al. (2013) determined the basic characteristics of design thinkers by analyzing the design thinking approaches of different theorists. Accordingly, individuals who think design-oriented have the following characteristics; Empathic, Observant and curious, Holistic and Integrative Thinking, Tolerant, Pragmatic and experimental, Optimistic.

Hassi and Laakso (2011) "propose a framework to illustrate the dimensions and related elements underlying the concept of design thinking (Figure 1 below). Their outline consists of three scopes: practices, thinking styles, and mentality. Each section consists of 'elements of design thinking' – approaches, methods, values, and concepts that continuously surfaced from current literature. In their outline, they identify several recurring subjects crossing the boundaries of the three groups. For example, 'thinking by doing, which needs e.g. early prototyping, is signified in the applies, but it also shows itself in the mentality element as the explorative characters of design thinking".

2.1. Stages of Design Thinking Approach

Although the stages of the design thinking approach are modeled differently according to different sources, the contents of the theoretical and practical applications in the entire design process are parallel. The best known of these approach models are Brown's Design Thinking Approach, Dunne and Martin's Design Thinking Approach, The Stanford D. School Approach, The Sap Design Thinking Approach, and St. Gallen's Design Thinking Approach (Efeoğlu et al. (2013).

Due to its widespread use, Design thinking stages in The Stanford D. School Approach are included. Accordingly, Stanford's Design Thinking stages are as follows; (Figure 2 below).

- Empathy: On-site observation and user understanding
- Defining: defining the problem and setting its framework
- Idea generation: ideas for solutions, brainstorming
- Prototype: developing rapid prototype concepts
- Testing: Testing concepts quickly, getting feedback and iterating the process (d. School, 2010).

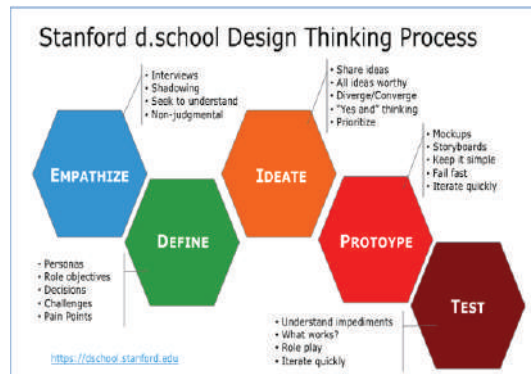


Figure 2: "The Stanford's Design Thinking Process" (Plattner, Meinel & Weinberg, 2009).

A sequential approach is seen in the Design Thinking stages. In a basic statement, these

approach stages are classified as problem and solution of the problem. The problem area consists of empathy and definition stages. The solution area consists of idea generation, prototype and testing stages.

Empathize; this step is the step of understanding the user and the problem by observing the environment the user lives in. To put people at the center of the process, one should start with an empath. Since the problem being addressed is usually user specific, it is necessary to understand the user deeply. Three points are important in this step: (i) Observe. (ii) Get involved (engaged). (iii) Immerse yourself. At the end of these steps, the designer first observes the user while interacting with his environment. After then he/she then interacts with the user, communicates with him, so he learns his values and beliefs. Finally, he/she tries to put himself/herself in the user's position and live his / her experiences (Doorley et al., 2018).

Defining; in the light of the findings gathered from the user, the problem to be addressed is determined thoroughly and with all its dimensions. For the next step to be efficient, the problem must be redefined in light of the insight taken from the previous step. Here, the designer's point of view is the element that will make the design process unique within the framework of user needs (Doorley et al., 2018). From the perspective of creative systems theory, this step is thought to be an auto poetic (self-constructing) system building act that includes exploratory elements related to problem awareness. The idea of solving the problem requires a chain of "discovery" linked to the individual creative system. This step has an important role in determining what problem the designers are willing to solve in the system (Iba, 2011).

Another description, it is aimed to determine the user needs and define the problems during the definition phase. For this purpose, users are

contacted verbally and in writing, and the user is observed to determine what he/she needs.

Ideates; at this stage of the TOD process, radical design alternatives are sought. A study of “seeing the big picture” is done with divergent thinking. There is an approach to thinking that shines and grows instead of focusing. The more diverse ideas are produced, the more likely it is to find an ideal solution. Ideas are not judged or evaluated. There are no bad or stupid ideas. Prototypes will be made in the next step with the material from this (Doorley et al., 2018). According to Akdemir (2017), who transferred from Ingle, the problem is defined when it comes to generating ideas. At this stage, creativity can be unleashed and solutions can be produced by dreaming. This stage is the stage where many unique ideas emerge and the participants enjoy the most.

Prototype; this phase is the phase in which ideas emerge from the intellectual ground and enter the real world. Anything that has a physical form can be a prototype. A wall full of sticky papers or a drama can serve as a prototype. The more interactions and experiences with the design team, users, or other people, the more successful the prototype will be (Doorley et al., 2018). The prototype is to create a common definition within the team by embodying the idea created as an image. The prototype stage enables rapid learning iteratively, which makes it possible to explore many different possibilities (Sakama, Mori, and Iba 2018). The goal of the prototype is to move forward with potential solutions that may have an impact and feasibility while using fewer resources. This process allows students to focus on design, not perfection, and enable them to see failure as an opportunity to learn, not something to fear (Carroll et al., 2010).

Testing; the test step is an important step for deeper empathy with refined solutions, feedback and the user. This stage is a repeatable process that provides evaluation and feedback. It can be

said that this process is the most critical process in terms of human-centered design in the design thinking method, because it cannot be seen whether the ideas and designs or goals of the developers are appropriate without considering the opinions of the end users. It is important to get feedback in terms of evaluating creativity (Sakama, Mori and Iba 2018). Plattner (2010) suggests leaving the prototypes in the hands of the users and showing the experience without telling. He says that by standing back and observing, feedback can be collected that helps change the design. Based on the feedback, it may be necessary to either return to the matrix and choose a new idea or perhaps identify weaknesses in the prototype and continue to review the design (Şahin, 2019).

3. DESIGN THINKING IN EDUCATION

Most students in the 21st century have the knowledge, skills and technology to get to the facts quickly. This discipline knowledge is essential to be successful in this rapidly developing and changing world. You also need to know how to be creative and critical in solving problems, work as teams, use rhetoric to form an argument, and develop social-emotional skills. This kind balanced people, education systems and interdisciplinary teachers. It must work for maintenance (Vanada, 2010). Today, design thinking studies are carried out with students in many educational institutions from preschool to higher education, with employees in many small or large-scale companies and government institutions (Brown, 2015). It has been stated by the researchers that this approach used in the classroom environment has many positive effects in terms of educational goals.

While design thinking is used in business or product/ service design, its applications in education have started to attract more and more attention. However, the novelty of design thinking in education and training also means

that there is a lot we don't know. Some examples of design thinking approach studies applied experimentally in learning environments will enable us to see the necessity of this approach in education. A study with 215 students from 3rd, 6th and 7th grades of Carroll et al. (2010) explained how the design thinking approach affects learning environments, and found that classroom activities with a design-oriented approach improve students' empathy skills, blend better with each other, develop feelings of trust, and overcome difficulties together. Altan, Yamak and Kırıkkaya (2016) designed a study with the design thinking approach of pre-service teachers, and they identified some features such as the strongest aspects of the engineering design process enable learning by doing, the goal of the major design task is motivating, providing permanent learning and being based on inquiry. Wiley & Yang (2018), applied an experimental teaching method to introduce design thinking in his study with a design thinking approach in his packaging design study with the middle school group. At the end of the study, it was observed that the team spirit of the students improved and their motivation towards the lesson increased. Mosely, Wright, and Wrigley (2018) found that by applying a design thinking learning experience to non-designers, the design process and problem complexity significantly affect the value of the learning experience.

Şahin (2019) examined the effects of an approach on problem solving skills, self-confidence and cognitive flexibility by evaluating the answers before and after taking the design thinking training of the students who participated in the test using the creative thinking scale and self-esteem scales in a design-oriented thinking activity attended by 31 students. As a result of the study, he stated that it caused an increase in the creative thinking perception and positive emotions of the participants, and a decrease

in their negative emotions. Dorie, Cardella, & Svarovsky (2014) used the design thinking method to examine the engineering behavior of children aged 4-11. In this study conducted with the belief that there is no consensus on engineering-oriented thinking in children, a program was organized in the science museum and children were asked to solve a problem with two different materials with the participation of their parents. The program process is divided into 4 main phases in accordance with the design thinking approach (Defining the problem, ideate, evaluating design and reviewing). In the study it was stated that the way children participate in the process gives clues about their engineering thinking abilities, this participation is quite different from adults, especially in some stages, and they can distinguish design activity. Hawthorne et al., (2016) can make a creativity measurement prepared to the principles of design thinking by their developed test. It was stated that a case-based and innovation-oriented creativity test is required. Noel and Liub (2017) examined the effects of design-based learning and design-oriented thinking in the education of primary school children. In their study, Yang and Hsu (2020) integrated TOD into the packaging design course of the Visual Communication Design Department, and determined the differences in creative self-efficacy and flow experience between the student groups with high and low creativity tendencies. In addition, design thinking increased the self-efficacy of low creativity tendencies students, and improved the creativity of all students.

They underlined that design education helps children develop in areas such as problem-based learning, people-oriented creativity, product development and testing.

In contrast to IDEO's circular approach, IDEO and Riverdale (2012) developed a sequential approach to design thinking. This method d.

It is similar to the school approach. Discovery and interpretation stages are important to the problem. The solution consists of thought, experiment and evolution stages. In this view they have developed, they have placed divergence and convergence at the centre. Many reputable US universities (for example, Harvard, Stanford, MIT) have provided trainings for teachers and administrators on design thinking strategies (Dow, 2012). He has currently set up Stanford University Education and Design Research laboratories to ensure the inclusion of design thinking in 21st century K-12 education (Stanford University, 2012). The main purpose of these laboratories is to develop a design-oriented thinking method as a learning method that incorporates academic content from different disciplines to improve students' critical, creative and practical capacities (Carroll et al., 2010).

In today's education system, where the problems encountered in daily life are at the forefront, pouring them into designs to find solutions to these problems will provide a better understanding of the solution and the solution of the problem in a more permanent way. There are also recent studies of the Ministry of National Education regarding the intertwining of education and design (MEB, 2019).

From this point of view, STEAM education, which is used as an education model aiming to evaluate more than one discipline together, to increase thinking skills, innovation, innovative design and production, should be mentioned. STEAM education is an approach to meet the rising need for creativity-based learning, and is an acronym for Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (Figure 3 below). It adopts the evaluation of these disciplines as a whole. The "Art" field was added and the design dimension was strengthened due to the lack of design power in the creation of method ideas, which was first established as

STEM education. For STEAM, the incorporation of art and design into STEM should be a significant aim of education for the future's innovation economy (Trilling & Fadel, 2009).



Figure 3: STEAM Education.

The image summarizes the Steam training visually. Again, looking at the skills used based on visuals, it is seen that the skills of Design-oriented thinking and the essence of STEAM education are very close to each other. Adding art to STEM disciplines often appears to be an application of Design Thinking to project-based learning focused on innovation or problem solving (Henriksen, 2017). Design Thinking supporters argue that STEAM applications help students develop collaborative solutions to complex challenges and develop 21st century skills (Norton & Hathaway, 2015).

STEAM improves students on how to think critically, solve problems, use creativity, and supports them to prepare for real life in a student-centered learning environment. Not all students need to be a scientist, engineer, or designer, but it is important to learn how to think like a scientist, engineer, or designer. Students in the STEAM program not only learn the subject matter, but also learn how to study, research, analyze, experiment, and create. Some STEAM opportunities for students can be explained as below (MEB, 2016):

- It exposes students to the creative learning process by asking thought-provoking questions, discovering answers, applying what they have learned, and solving problems.
- It develops necessary 21st century skills

(critical thinking, creativity, cooperation, social skills, technology literacy, productivity, etc.) for students' success.

- Needs students to think systematically and critically through problems and apply new knowledge or past experiences to find the best solutions.
- Offers meaningful collaboration as students engage in teamwork, exchange ideas and discuss ways to solve a problem, share responsibilities and encourage each other.
- It offers practical and experiential learning opportunities to all students by using different tools and materials in the learning process.
- It provides practical and experiential learning opportunities to all students by using different tools and materials in the learning process.
- Increases students' self-confidence to be productive, motivates them to participate and contribute to the learning process.

Taking advantage of the relationships between disciplines, STEAM aims to create generations that learn design-oriented, think problem-based and project-based, work based on engineering design and produce. Creativity, interdisciplinary work, problem and solution-oriented approach to the real world put STEAM at the center of design thinking. Despite the difficult design activity, the primary reason for the popularity of the "design thinking" approach is its elastic model, which creates a structure between creativity and analysis. Creativity, interdisciplinary, reality and problem-project orientation are the basis of STEAM and design. Design is open-ended, but Design Thinking is gaining admiration for its flexibility. STEAM emphasizes the stages and practices of the process between creativity and analysis. Recently, many new "design-oriented thinking models" have been developed with common grounds (Watson, 2015).

Bullitt and Bullitt (2012) argued that design-oriented thinking approach is a field that will provide coordination between science and art and stated that design-oriented thinking is a bridge in STEAM education. While both STEAM and Design Thinking emphasize interdisciplinary collaboration, the integration of Art can create new ways of understanding complexity and representing knowledge (Pepler & Wohlwend, 2018). However, stating that art education and design-oriented thinking have different aspects and goals, they stated that they can both support each other, and they argued that design-oriented thinking and STEAM education cannot replace art education.

4. DESIGN THINKING AND ART EDUCATION

Considering the effectiveness of the skills used in artistic activities on the development of design thinking skills, it is seen that art and design-oriented thinking are not independent concepts due to their problem solving approaches. While searching for visual solutions to visual problems, art tries to find solutions in all areas of design life. When artistic creativity is reflected in the design, it ensures that the design idea is new and original. For this reason, art stands out as an effective discipline to use design thinking skills. Similarly, art stands out as a unique field for the development of design-oriented thinking, as it frequently uses skills such as finding solutions, creativity, thinking, understanding and doing, which are the prominent and basic skills of design-oriented thinking.

Design process consists of defining and limiting the design problems conceptually, collecting the information that will feed the creative process with research and examination, structuring and developing the solution suggestions with the acquired knowledge and thoughts, and finally revealing the most appropriate solution with reflection, evaluation and elimination. At

the design process, a path is followed in the form of seeing, understanding, perception and interpretation. When considered within the scope of design, visual perception skill stands out in terms of defining visual components and utilizing the experienced and sensed visual components while creating a structure or pattern (Gökbulut, 1992).

Although intelligence performs functions such as linking information, determining distinctive quantities and qualities, placing in spatial space and time, and classification in imaginary, symbolic and conceptual processes in the brain, it would be wrong to construct a hierarchy between mind and perception. Thinking, or in other words, cognitive processes are not the mental processes that take place above perception, but the essential materials of perception and there is an interaction between them. The processes that define the stages of the design process such as effective examination, selection, comprehension of the essentials, simplification, abstraction, analysis and synthesis, correction, comparison, problem solving, as well as combining, separating, linking, fitting, are not separate from visual perception, but are in a mutual relationship with visual perception. are operations (Atalayer, 1994). Experiments on cognition in the design process reveal that important cognitive movements are related to design representations. Therefore, design activity makes visual perception one of the parts of total cognitive activity. The phrase “visual perception is visual thinking” expressed by Arnheim (2004) clarifies this point.

Considered historically, design and fine arts are related to each other both philosophically and functionally. Many creative methodologies are common to both designers and artists, besides, designers focus on solving some defined problems, while artists present problems in need of solving (Lawson, 2006). The perspective of the

designer and the artist to the problems and the solution processes they produce are also different from each other. The fact that artists pose new problems creates creative and complex new areas that need to be solved for designers. “In fact, many creative thinking methodologies share commonalities across domains, including art and design, yet there are differences in both processes, personality attributes, and skills” (Kaufman & Baer, 2005). Although their approach to problem seems different, artists and designers follow close processes for solution. Here, design-oriented thinking, which is developed as a human-centered problem-solving method and a creative process model, includes the stages that both artists and designers use to reach a solution. An artistic solution approach overlaps with design thinking.

In visual arts education, behaviors such as expressing yourself more freely by using the general laws and techniques of the arts, and in this process, perception, learning, thinking, designing, synthesizing, establishing the connection between relationships, interpreting, being able to look critically, can be done by using the design language in line with the aesthetic principles (Orhon, 2011). It is seen that the elements of the design language used here are very similar to the principles of design thinking.

As Jacobs (2018) highlights; “Artists are not necessarily more creative than non-artists nor do they bring out more creative solutions. Besides, the artistic process allows for a different kind of understanding of creativity, one that highlights self-generation, metacognition, and thematic consistence. These link could help designers in a modern environment in which creativity is seen as essential in rising novel solutions to complicated and rapidly evolving environments, circumstances and problems”.

One of the skills used to solve problems is creativity. Creativity catches up with the

innovative and innovative processes of design. One of the most important achievements of my art education is creativity. Torrance (1987) emphasizes the process of creativity and explains creativity as the feeling of problems or gaps in knowledge, the creation of thoughts or hypotheses, testing and developing hypotheses, and communicating data. According to Zampetakis, Tsironis, and Moustakis (2007), we are currently in such a contentious environment that the speed of problem solving and the ability to be creative among entrepreneurs and industrialists have become critical. The theme of creativity known as the “Rise of Creativity” has been the main force driving the economy. Education systems must also contribute to creativity and creativity in problem solving. According to Craft (2003), there is a need for creative thinking in departments such as engineering for innovative and creative thinking. Creativity is important in engineering and many other disciplines. TOD and creative thinking are two concepts that are closely related to each other (Hawthorne et al., 2016; So, Jun & Nah, 2016). In order to develop creativity, free thinking and producing skills must be learned within certain techniques and methods. Creative thinking techniques; As in many fields, they are techniques that help to expand the limits of imagination as much as possible while generating ideas about the problem in design (Hatırnaz, 2010).

Basic skills such as creative thinking, critical thinking, brainstorming, visual analysis, analyzing, problem solving and producing come to the fore in the design thinking process. This process is very valuable to educators because it supports students in using 21st century learning skills such as creativity, communication, problem solving, and critical thinking. These skills are the same as the skills that art education provides. Students who engage in art activities use and develop these skills while creating their works. In

addition to its importance in education, design thinking is parallel to the basic practices of art. The stages of the production of a work of art are the result of deep, conceptual and interpretive thinking, and this process can be described as a whole of the skills of analyzing facts, generating and organizing ideas, defending ideas, making comparisons, making inferences, organizing, organizing, evaluating arguments and problem solving. Therefore, design thinking skills are used effectively and functionally while producing a work of art. Because of the supportive role of critical thinking to creativity and creativity to critical thinking, students’ balanced thinking abilities and tendencies (creative, critical and practical) can be developed by approaching design-oriented thinking while studying art (Cross, 2007). Jacops explains the similarities between art thinking and design thinking as follows (Jacops, 2018);

“Art thinking overlaps with design thinking in several areas, but has a domain-dominant emphasis in the following conceptual tactics and mindsets: Conceptual tactics metacognition use of resource banks extended research problem - creation use of constraints and generators conversation with the work delaying closure reflection and evaluation of thematic coherence engagement intuition tolerance of ambiguity. Some designers deliberately cultivate some of these practices, but it is not a point of emphasis in the design process/methodology research. If educators embed these mindsets and practices into design pedagogy, it may be possible to develop larger and more expansive frameworks for students to understand creative problem-solving”.

One of the other skills used to design thinking is visual communication. Visual learning and visual perception are skills that can be developed with artistic work. Communicating with visuals skills accelerates the development process of Design thinking. “Visual learning helps students

in how to think, how to learn and how to achieve academic success. Visual thinking is a learning technique in which the student understands better and saves the information when the thoughts, words and concepts are correlated with pictures. The student perceives how to classify and organize the knowledge. Visual learning helps the students in analysing and organizing the knowledge. For that reason, students can use mind mapping, graphics and concept maps for any kind of topic” (Taşpınar, 2016).

As Cross (2007) says, designer thinking makes education more student-oriented by changing the way a designer conveys information, placing design in the middle of the process. In this context, ‘design-oriented education’ for students is an approach used with interdisciplinary academic content to support personalized abilities and lifelong learning.

The design thinking process in art classes works in small groups where ideas are presented and discussed. It is a critical step in creating a flowchart of sticky note ideas and quick sketches to visually illuminate your thoughts. It is empowered by drawing a few different concepts to prototype the idea or refine the concept from broad thoughts to details. The conceptual work proceeds to the step where students create a bill of materials for the elements and materials required for the design. This is valued for every student’s opinion in the process and is built on equal collaboration. This is the step where students can share leadership roles at different times and show each other’s abilities and strengths in the design-oriented thinking process.

The interaction between design thinking and art is mutual. They are like gears that get stronger as they turn each other. Because artistic activities develop design thinking skills, and the use of a design oriented approach contributes to innovative work in artistic activities.

Painting education, as many people have interpreted, does not aim to enable individuals to become painters in the future through beautiful painting. This education aims to improve children’s creativity and learn to solve the problems they encounter in a brand new way. The aim of art education should be to develop the ability of individuals to design, to raise young people who are creative, self-confident, have artistic literacy and aesthetic taste. When this goal is achieved, a civilized society with the same qualities would also be created (Dikici, 2006).

Children and young people, who are educated by experiencing the versatility and multidimensionality of art in its various forms, can see and interpret events and phenomena in their versatility and multidimensionality; Open to innovations, all kinds of contemporary developments, all kinds of new forms and shaping, open to understanding new developments in both science and technology as well as in social change processes, tolerant; but at the same time it is certain that he will develop a dynamic personality. For example, according to Gökaydın (2010), art education, which is an important activity in the environment of the general education program, is an education system that develops the brain powers of the child and the young person at all levels of education. In this environment, the student learns to see, search, ask, try, think, reach conclusions and apply. As a matter of fact, the main purpose of this education is to make the individual think and ultimately creative.

It is a common belief that art activities are entirely based on talent and skill. However, the main aim in painting education is artistic sensitivity, expression and expression of feelings and thoughts. In the visual arts course, students gain knowledge and skills related to the field; To think critically, to solve problems by research, to make decisions after knowledge and

experience, to gain the ability to work in a group (cooperation), to appreciate different cultural and artistic values, to be willing to protect and keep them alive, to develop their imaginations, to develop their emotions and thoughts with different techniques. Using critical thinking skills while defining, analyzing, interpreting and judging the work of art as they are expected to reflect on their work. Young people who spend time with memorized content of television, computer games and social media cause to be lost or blunt because they do not use many skills, including design-oriented thinking, in their daily life. In artistic activities where our thoughts are more creative and our thoughts are more active, on the contrary, we start the artistic production process by going through the thinking stages that will trigger design-oriented thinking skills.

CONCLUSION

Design thinking is an approach for problem solving and developing which is human-centered, iterative, holistic, probability-oriented and options-oriented solving and development in various sectors. Design Thinking enables the redefinition of problems and the development of a solution-based approach to solving problems in the attempt to set assumptions and alternative strategies and solutions. It is a methodology based on solution-oriented thinking within the framework of different perspectives. A human and empathy-oriented solution process is adopted instead of to the product-oriented approach. New and innovative solutions can be produced for every subject and event by a thought system established in that way. Design Thinking is a cross disciplinary creative problem-solving process which combines analytical thinking, creative thinking, and practical skills (Vanada, 2011).

In order to realize these stages of design-oriented thinking, which consists of five stages as empathy, definition, idea generation, prototype

and testing, it is possible to produce innovative and original products by using skills like critical thinking, creative thinking, visual thinking, analysis, creation, problem solving, etc. When the studies in which the design thinking approach is used in education and training environments are examined, it is seen that many skills such as “learning by doing, problem solving motivation, permanent learning, questioning skills, team spirit, motivation towards the lesson, problem solving, self-confidence, engineering skills development, creativity, innovation” are used and developed.

In addition, when the skills that students will acquire from the artistic design processes are examined, it is seen that they overlap with these skills. Visual arts are also a problem-solving activity in itself. It has been found that the use of design thinking models in the art education classroom improves students’ balanced thinking skills and dispositions (creative, critical and practical) (Cross, 2007; Burnette & Norman, 1997). In this context, a designer who can establish a balance between design and function approaches while concluding visual problems with a solution, can achieve the ideal form of interaction with this field skill.

Renewed and self-improving training programs skills such as problem solving and critical thinking, which he defines as 21st century skills, are also used in design-oriented thinking processes. Furthermore, it has been seen that these skills are used in learning environments with STEAM education as a whole. STEM education has emerged as an educational approach that examines these processes. With the addition of the art discipline, a process called STEAM has emerged, which offers interdisciplinary and collaborative solutions to complex problems, develops students on how to think critically, how to solve problems, how to use creativity, and supports them to prepare

them for real life in a student-centered learning environment. The successful results of STEAM applications are expected to guide art and design applications to have a more and more appropriate place in school curricula.

Since art activities develop the individual's design-oriented thinking skills, it is thought that art education will be a gain for the development of design-oriented thinking skills. Today, the industrial needs of the world are closely aligned with the goals of a holistic arts education. In addition, also innovative approaches which gained from design-oriented thinking would produce creative and original results for artistic works.

REFERENCES

- Akdemir, N. (2017). *Wide Framework of Design Concept: An Investigation on Design-Driven Approaches*. *Journal of Social Sciences Research*, 7(1).
- Altan, E., Yamak, H. ve Kırıkkaya, E. (2016). *A Proposal of the Stem Education for Teacher Training: Design Based Science Education*. *Trakya University Journal of Education Faculty*, 6(2), 212-232.
- Arnheim, R. (2004). *Visual Thinking*. Univ of California Press. (23 April 2004).
- Atalayer, F. (1994). *Basic Design Elements*. Anadolu University Press. No: 769, Gsf Yay. No: 5, Eskişehir.
- Aydemir, A. (2019). *Design Thinking Approach in Social Studies (Phd Thesis)*. National Thesis Center of the Council of Higher Education, (Thesis No. 538473).
- Barnard, M. (2002). *Fashion as Communication*. Psychology Press.
- Bayazit, N. (2004). *Introduction to Design Methods in Industry Products and Architecture*. İstanbul: Literatür Press.
- Bohur, E. (2007). *Economics of Design*. Yıldız Teknik University (Master Thesis).
- Brown, T. (2009). *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harpercollins.
- Brown, T. (2015). *When Everyone Is Doing Design Thinking, Is It Still A Competitive Advantage*. *Harvard Business Review Digital Articles*, 27.
- Brown, T., & Katz, B. (2011). *Change By Design*. *Journal of Product Innovation Management*, 28(3), 381-383.
- Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems In Design Thinking". *Design Issues* 8 (2): 5-21.
- Bullitt, J., & Bullitt, M. (2012). *A Place for Art and Design Education in the Stem Conversation*. *Art Education*, 65(2), 40-47.
- Burnette, C., & Norman, J. (1997). *Design for Thinking Dk-12*. Tucson: Crizmac Art and Cultural Materials.
- Carroll, M., Goldman, S., Britos, L., Koh, J., Royalty, A., & Hornstein, M. (2010). *Destination, Imagination and the Fires Within: Design Thinking In A Middle School Classroom*. *International Journal of Art & Design Education*, 29(1), 37-53.
- Chasanidou, D., Gasparini, A., & Lee, E. (2014). *Design Thinking Methods and Tools For Innovation in Multidisciplinary Teams*. In *Workshop Innovation in Hci*. Helsinki, Finland: Nordichi (Vol. 14, No. 2014, Pp. 27-30).
- Chesson, D. (2017). *Design Thinker Profile: Creating and Validating A Scale for Measuring Design Thinking Capabilities*.
- Cohen, R. 2014. "Design Thinking: A Unified Framework for Innovation". *Forbes*, 31 Mart 2014. Craft, A. (2003). *Creativity Across the Primary Curriculum: Framing and Developing Practice*. Routledge.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing* Basel, Switzerland: Birkhäuser Verlag Ag.
- Dikici, A. (2006). *Art Education and Students' Creativity Levels*. *Journal of Education and Science*, 31(139).
- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K., & Utley, J. (2018). *Design Thinking Bootleg [Pdf]*. D. School At Stanford University.
- Dorie, B. L., Cardella, M. E., & Svarovsky, N. (2014). *Capturing the Design Thinking of Young Children Interacting with A Parent*. Paper Presented at the 121st See Annual Conference & Exposition, Indianapolis, in, June 15-18.
- Dow, P. (2012). *An Experience of "Yes": Independent Schools Begin to Explore and Exploit the Power of Design Thinking*. *Independent Schools Magazine*, Spring 2012. D.school (2010), *Bootcamp Bootleg*, Stanford University.
- Dunne, D., & Martin, R. (2006). *Design Thinking and How It Will Change Management Education: An Interview and Discussion*. *Academy of Management Learning and Education*, 5(4), Pp. 512-523.
- Efeoğlu, A., Möller, C., Sérié, M., & Boer, H. (2013). *Design Thinking: Characteristics and Promises*. In *Proceedings of 14th International Cinet Conference on Business Development and Co-Creation* (Pp. 241-256).
- Gökbulut, N. (1992). *an Application Example on the Purification of Visual Field in Basic Art Education*. Gazi University (Master Thesis).
- Hassi, L., And Laakso, M. (2011). *Making Sense of Design Thinking*. *Ibm Papers*, 1, 51-62.
- Hathaway, D. & Norton, P. (2015). *A Preservice Secondary Education Technology Course: Design Decisions and Students' Learning Experiences*. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Pp. 925-933). Association for the Advancement of Computing in Education (Aace).
- Hatrnaz, A. (2010). *Suggestion for A Method to Develop Creativity in Design Education: Design Cycle*. Mimar Sinan Fine

Arts University (Phd Thesis).

- Hawthorne, G., Saggarr, M., Quintin, E. M., Bott, N., Keinitz, E., Liu, N. & Reiss, A. L. (2016). Designing A Creativity Assessment Tool for the Twenty-First Century: Preliminary Results and Insights from Developing A Design-Thinking Based Assessment of Creative Capacity. in *Design Thinking Research* (Pp. 111-123).
- Henriksen, D. (2017). *Creating Steam with Design Thinking: Beyond Stem and Arts Integration*. *The Steam Journal*, 3(1), 11.
- Iba, T. (2011). *Autopoietic Systems Diagram for Describing Creative Processes*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 26, 30-37.
- Ideo & Riverdale (2012). *Design Thinking for Educators*. [Http://www.designthinkingforeducators.com/](http://www.designthinkingforeducators.com/)
- Jacobs, J. (2018). *Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation*. *Creativity. Theories-Research-Applications*, 5(1), 4-25.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., And Çetinkaya, M. (2013). *Design Thinking: Past, Present and Possible*.
- Kaufman, J. C., & Baer, J. (2005). *Creativity Across Domains: Faces of the Muse*. Psychology Press.futures. *Creativity and Innovation Management*.
- Koçkan, P. (2012). *Designer Thinking and Design Process in the Context of Design Research*. Hacettepe University (Master Thesis).
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Routledge.
- Meb. (2016). *Stem Education Report*. Ankara: General Directorate of Innovation and Educational Technologies.
- Mosely, G., Wright, N., & Wrigley, C. (2018). *Facilitating Design Thinking: A Comparison of Design Expertise*. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 177-189.
- Mozota, B.b. (2003). *Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*, Design Management Institute and Allworth Press, New York, Isbn: 1-58115-283-3.
- Noel, L. A., & Liub, T. L. (2017). *Using Design Thinking to Create A New Education Paradigm for Elementary Level Children For Higher Student Engagement and Success*. *Design and Technology Education*, 22(1), N1.
- Orhon, G. (2011). *Creativity: Neurophysiological, Philosophical and Educational Foundations*. Pegem Academy Press.
- Özcan, S. (2009). *The Effect of Creative Thinking Activities on Students' Creative Thinking and Project Development*. Ankara: Gazi University (Master Thesis).
- Özer, B. (2009). *Culture, Art, Architecture*. İstanbul: Yem Press.
- Peppler, K., & Wohlwend, K. (2018). *Theorizing the Nexus of Steam Practice*. *Arts Education Policy Review*, 119(2), 88-99.
- Plattner, H. Meinel, C. and Weinberg, U. (2009). *Design Thinking – Innovation Lernen, Ideenwelten Öffnen*. München: Mi-Wirtschaftsverlag.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Stanford, Ca: The Institute of Design at Stanford.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). *What Is Design Thinking and Why Is It Important?* *Review of Educational Research*, 82(3), 330-348.
- Rylander, A. (2009). *Design Thinking as Knowledge Work: Epistemological Foundations and Practical Implications*. *Design Management Journal*, Vol. 4, No. 1, Pp. 7-19.
- Sakama, N., Mori, M., & Iba, T. (2018). "Creative Systems Analysis of Design Thinking Process". *Collaborative Innovation Networks*, 103- 13. Springer.
- So, C., Jun, S., & Nah, K. (2016). *Configuring Time for Creativity: How to Optimize the Ideation Process in Design Thinking Workshops*. *International Journal of Design Management and Professional Practice*, 10(4), 25-33.
- Şahin, E. (2019). *The Relationship of Design Thinking Method in Self-Esteem and Creativity within Cognitive and Emotional Context: An Activity Study*. Tobb Etü Sosyal Bilimler Enstitüsü (Master's Thesis).
- Taşpınar, Ş.e. (2016). *Reading Image and Thinking Image in A New Visual Age*, *Global Journal on Humanities & Social Sciences*. [Online]. 03, Pp 417-426.
- Gökaydın, N. (2010). *Basic Art Education*. Ankara.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*.
- Torrance, E. P. (1987). "Teaching for Creativity". *Frontiers of Creativity Research: Beyond the Basics* 189: 215.

- Vanada, D. I. (2010) *Balanced Education + Art Education: Beyond Stem to Capacity*. *Journal of Educational Policy*, 10 (1), Pp. 1-6.
- Vanada, D. I. (2011). *Designing Thinking: Developing Dynamic Learners in the Arts*. Lap Lambert Academic Pub..
- Vanada, D.i. (2016). *An Equitable Balance: Designing Quality Thinking Systems in Art Education*. *International Journal of Education & The Arts*, 17(11).
- Watson, A. D. (2015). *Design Thinking for Life*. *Art Education*, 68(3), 12-18.
- Wiley, J. & Yang, S. (2018). *Applying Design Thinking as A Method for Teaching Packaging Design*. *Journal of Education and Learning*, 7(5), 52-61.
- Yang, C. M., & Hsu, T. F. (2020). *Integrating Design Thinking into A Packaging Design Course to Improve Students' Creative Self-Efficacy and Flow Experience*. *Sustainability*, 12(15), 5929.
- Zampetakis, L. A., Tsironis, L., & Moustakis, V. (2007). *Creativity Development in Engineering Education: The Case of Mind Mapping*. *Journal of Management Development*.

Internet Resources

- IDEO. (2020). *Design thinking*. accessed November 10, 2020, <https://www.ideo.com/pages/design-thinking.10>
- MEB. (2019). "Design thinking training" for teachers. <http://www.meb.gov.tr/ogretmenlere-tasarim-odakli-dusunmeegitimi/haber/19173/tr>
- Miziolek, J. (2021). *Fast Company*. Retrieved from <https://www.fastcompany.com/3002635/design-thinking-starts-top>
- Mulder, P. (2017). "Design Thinking by Herbert Simon, a Creativity Method". *ToolsHero (blog)*. 27 Ağustos 2017. <https://www.toolshero.com/creativity/design-thinking/>.

Visual Resources

- Figure 1. *The origins of design thinking in both views. It is references to the main literature. (Source: Hassi and Laakso, 2011)*
- Figure 2. *"The Stanford's Design Thinking Process" (Plattner, Meinel & Weinberg, 2009)*
- Figure 3. *STEAM Education,(www.iteea.org, 2020).*

OFİS YAPILARINDAKİ ORTAK MEKANLAR VE KULLANICI İLİŞKİSİ*

Dr. Öğr. Üyesi Merve Şahika ERKAN**
Doç. Dr. Emine Nur OZANÖZGÜ***

Özet: Son yıllarda ofis yapılarında çalışanların sosyalleşmesinin çalışma motivasyonuna etkisi ile sosyalleşme mekanlarının mekansal nitelikleri ön plana çıkmıştır. Bu nedenle bu araştırma, ofis yapıları içerisinde bulunan sosyal amaçlı ortak mekanların mekansal niteliklerinin kullanıcı bağlamında karşılığının belirlenmesi amacıyla tasarlanmıştır.

Kullanıcı davranışının temelleri için Davranış Bilimleri, iş yerinde insan davranışının temelleri için Çalışma Psikolojisi ve çalışma motivasyonunu etkileyen faktörlerin anlaşılabilmesi için alt dalı olan motivasyon teorileri, bu davranış temellerinin mekansal bağlamı için ise Çevre Psikolojisi dallarından destek alınmıştır. Davranış ve mekan ilişkisi literatürüne dayanılarak oluşturulan anket ile kullanıcılardan çalıştıkları yapıda var olan ortak mekanın mekansal niteliklerini değerlendirmeleri ve bu mekanlarda olmasını bekledikleri özellikleri belirtmeleri istenmiştir.

Bu kapsamda Ankara’da, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen 6 farklı şirketin çalışanlarına, yazarlar tarafından hazırlanan anket uygulanmış ve veriler SPSS programı ile analiz edilerek değerlendirilmiştir. Anket sorularının bir kısmı Likert ölçeğine göre hazırlanmış bir kısmı ise açık uçlu bırakılmıştır. Sonuçlar ofis kullanıcılarının ortak mekanlarla ilgili değerlendirmelerini ve yorumlarını ortaya koymuştur.

Ülkemizde çalışma mekanlarında insan-mekan ilişkisine kullanıcı temelinde yaklaşan çalışmalar bulunmakla birlikte, bu araştırma günümüzde popüler hale gelen ofis ortak mekanları özelinde ele alındığından ve yapı farklılığı sebebiyle kullanıcı çeşitliliğinin yoğunluğu bakımından literatüre katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ofis yapıları, İnsan-mekan ilişkisi, Ortak alanlar, Sosyal mekanlar.

Geliş Tarihi: 01.12.2021

Kabul Tarihi: 07.08.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Bu çalışma Merve Şahika Erkan’ın “Ofis Yapılarındaki Ortak Mekanların İnsan-Mekan İlişkisi Bağlamında İncelenmesi” adlı doktora tezinden hazırlanmıştır.

**Ankara Bilim Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, mervesahika.erk@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9580-8592

***Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, nurasil@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3249-5349

COMMON SPACES IN OFFICE BUILDINGS AND USER RELATIONSHIP*

Asist. Prof. Merve Şahika ERKAN**
Assoc. Prof. Emine Nur OZANÖZGÜ***

Abstract: In recent years, the spatial qualities of socializing spaces have come to the fore with the effect of socialization of employees in office buildings on their work motivation. For this reason, this research was designed to determine the spatial characteristics of the socially-purposed common spaces in office buildings in the context of the user.

Support was received from Behavioral Sciences for the basics of user behavior; Work Psychology for the basics of human behavior at work; Motivation Theories for understanding the factors affecting work motivation; and Environmental Psychology for the spatial context. With the questionnaire created based on the literature, the users were asked to evaluate the spatial qualities of the common space in the building they work in and to indicate the features they expected to have in these spaces. A questionnaire prepared by the authors was applied to the employees of 6 different companies in Ankara, determined by the purposeful sampling method. The variables were analyzed with the SPSS program.

This research contributes to the literature in terms of the density of user diversity due to the difference in building structure and considering the offices common spaces that have become popular today.

Keywords: Office buildings, Human-space relationship, Common spaces, Social spaces.

Received Date: 01.12.2021

Accepted Date: 07.08.2022

Article Types: Research Article

*This study was prepared from Merve Şahika Erkan's doctoral thesis named "A Research of Common Spaces in Office Buildings in the Context of Human-Space Relationship".

**Ankara Science University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Interior Architecture and Environmental Design, mervesahika.erk@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9580-8592

***Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture and Environmental Design, nurasil@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3249-5349

1. GİRİŞ

Barınma ihtiyacının karşılanmaya başlanmasından itibaren insanın içinde bulunduğu mekanla iletişime geçtiği bilinmektedir. Özellikle sanayi devrimi sonrası gelişen yapı teknolojileri ve toplumsal değişikliklerle ofis yapı tasarımları da gelişim ve ilerleme göstermiş, günümüze uzanan süreçte ise bu yapılar insan hayatının en çok zaman geçirilen yapıları haline gelmiştir. Gerek teknolojik ve toplumsal gelişmeler gerek yöneticilerin istekleri gerekse mekan tasarımcılarının katkısı ile; kullanıcıya yani çalışanlara mekansal olarak yalnızca çalışmaya uygun ortam değil aynı zamanda sosyal anlamda da daha fazla olanak sunmaya çalışılan bu yapılardaki değişim süreci tarihsel gelişime bakıldığında da açıkça görülebilmektedir.

İlk ofis yapısı sayılan Uffizi (1560)'den günümüze evrilen süreç içerisinde özellikle 20.yy ofis yapıları teknolojik gelişmelerin ve yapı malzemesi alanındaki yeniliklerin belirgin şekilde görülebileceği yapılar olmuşlardır. Bununla birlikte ofis yapıları yalnızca mimari alanda değil aynı zamanda ticari ve semantik olarak da değer kazanmıştır. Bu yapılar yükseklikleri, formları, cepheleri, malzemeleri, planlamaları gibi birçok özellikleri ile insanlar üzerinde etkili olmuşlardır.

Ofis yapılarının kullanıcı ile ilişkisinin başlangıcı ise Larkin Binası (1906) olarak kabul edilebilir. Taylorizm ve Fordizm etkileriyle inşa edilmiş ve bir şirketin kullanımına yönelik tasarlanmış ilk ofis yapısı olan Larkin Binasında; kullanıcının bir tasarım etmeni olarak ele alınmaması sebebi ile problemler ortaya çıkmış ve şirket yönetimi bu eksikleri çeşitli mekansal değişikliklerin yanında şirket içi ve dışı sosyal aktivitelerle telafi etme yoluna gitmiştir (Tercan, 2014; Kuruç, 2014).

Ofis yapılarının tasarım sürecinde önce bireylerin teker kişilik ofislerde çalıştıkları derin hücreli plan tipi (Ripley binası 1726, Wainwright

binası1891) ve açık ofis plan tipi (Larkin binası 1906) sonrasında “Bürolandschaft-Office Landscape” olarak bilinen açık ofis planlamasının farklı bir türü (Osram binası, 1963) denenmiştir. Kullanıcı mekan ilişkisinin o dönem için yenilikçi sayılan yaklaşımı Central Beheer Binasında (1970); çalışanların kendi alanlarındaki donatıları kendileri seçebilecekleri, ortak sosyalleşme alanları bulunan bir planlama olarak varlık göstermiştir (Toprak, 2008; Çimen, 2008). Bir diğer yenilik arayışı da TWBA Binasında (1991) ortaya çıkmıştır. Gehry daha önce denenmemiş bir sistem deneyerek çalışanlar için belirli alanlar tanımlamamış, bunun yerine çalışanların kendi bilgisayarları ile tercih ettikleri herhangi bir yere oturup çalışması beklenmiştir. Ancak bu yeni sistem ofis örgütlenmesi mantığında geçerli yer edinmemiş ve şirket değer kaybetmiştir (Tercan, 2014).

Günümüzde bir yandan hücreli ve açık ofis plan tipleri hala kullanılmaktayken diğer yandan ortaya çıktığı zaman diliminde verim alınamamış olan serbestlik sağlayan kullanım sistemi özellikle paylaşımlı ofislerde ve teknolojik altyapılı mesleklerle yönelik firmaların yapılarında (Yemek sepeti park, Gittigidiyor ofis, Google ofis, Yahoo ofis, Flat ofis, Cozone gibi paylaşımlı ofisler vb.) işlerliğini kanıtlamıştır.

2. KULLANICI BAĞLAMINDA OFİS YAPILARI ORTAK ALANLARI

Ofis ortak mekanlarının önemi çalışanların davranış boyutuna işaret etmektedir. Bu noktada temel dayanak insan davranışına yönelik bilimlerdir. Davranış Bilimleri ve Çevre Psikolojisi dalları insanın bulunduğu mekanın sınırları içerisinde davranışlarının nasıl etkilenebileceğinden bahsederken; Örgüt Psikolojisi dalı çalışma koşulları içerisinde insan davranışını inceleyerek şirketlerin daha verimli olabilmelerinin yöntemlerini araştırmaktadır. Davranışa yönelik görüş ve teoriler genel olarak aynı temelde ortaklık gösterirler: İnsan ve

mekan arasında karşılıklı bir etkileşim vardır, bu etkileşim çok boyutlu ve karmaşık süreçler barındırır ve mekan, insan davranışında belirleyici- sınırlandırıcı bir etmendir.

İnsan davranışına yönelik çalışma alanları ve bilim dallarının çeşitliliğine rağmen, çalışmanın sınırları içerisinde kalınabilmesi amacıyla burada yalnızca ilgili bilim dallarının mimari mekansallığa işaret eden noktaları ele alınmıştır. Mimari mekanın çevresel değeri fiziksel nitelik taşımakla beraber, davranışın ortaya çıkmasında önemli bir faktördür.

Proshansky, davranışlarımız fiziksel çevrelere bir cevap niteliğindedir ve fiziksel çevre fiziksel olduğu kadar sosyal bir olgudur, derken; Ittelson, insan- mekan ilişkisinin karşılıklı olarak birbirini dönüştürdüğünden bahseder. Barker da, davranışın kendi ortamından ayırlamayacağını iddia etmiştir ve mekanın davranışı yönlendirme üzerindeki etkisi ile ilgili insanlar değişir ancak davranış örüntüleri aynı kalır demiştir. N. Schulz da, çevreyi elemanlar ile insanlar arasındaki sıralı ilişkiler serisi olarak tanımlar ve fiziksel değişimlerin diğer değişimleri (psikolojik, sosyolojik vb.) etkilediğini söyler. Rapoport ise, mimari çevreyi nesnelere ile nesnelere, nesnelere ile insanlar ve insanların birbirleri arasındaki bir dizi ilişkiler sistemi olarak görmektedir (Morval 1981; Ittelson, 1974; Göregenli 2013; Gür 1996; Erdönmez, 2005; Rapoport, 1990).

Davranış herhangi fiziksel bir ortamda ortaya çıkabilir, bu fiziksel ortamın kamusal ya da özel olması ise davranış üzerinde farklı etkiler oluşturmaktadır. Davranışın tek sebebinin mekan olmadığı da göz önüne alındığında davranış süreci tüm kişisel ve çevresel etmenlerin bir arada bulunduğu karmaşık bir süreçtir. Bu sürecin fiziksel olarak mekansal yönü mimarlık disiplinlerinin çalışma alanı olmakla beraber diğer disiplinlerden de yararlanılması gerekliliği açıktır. Sommer'a göre fiziksel mekanın tasarımı davranışı güçlü bir biçimde etkilediğinden,

davranış bilimciler de mekan tasarımında rol oynamalıdır (Erdönmez, 2005).

Ofis yapılarında çalışan insanların davranışlarının incelenmesi için Örgüt Psikolojisi dalı içerisinde Çalışma Psikolojisi yaklaşımları incelenmiştir. Çalışmanın ana hedefi sosyal amaçlı ortak mekanların çalışma motivasyonuna sağladığı katkının araştırılmasıdır. Bu yüzden Çalışma Psikolojisi alanının motivasyon kuramlarından; bireylerin sosyal yönünün ön planda tutulması sebebiyle neo-klasik yaklaşıma ait görüşler incelenmiştir. Ancak yine bu görüşlerin çeşitliliği sebebi ile de herhangi bir görüş temel alınmamış, daha çok fiziksel mekana işaret eden yaklaşımlara dikkat çekilmiştir. Statt (1994); "her teori bazı durumları açıklamak için olanaklı ama hiçbiri tek başına evrensel bir teori olamamıştır" diyerek bu farklı görüşlere genel yaklaşımın önünü açmaktadır. Motivasyon kuramlarında genel olarak, motivasyona etki eden faktörler iki başlık altında ele alınmıştır: İçsel ve dışsal faktörler. Holt, içsel ve dışsal faktörleri ayırırken; Herzberg ikisini bir arada değerlendirmiştir. İki yaklaşımda da fiziksel mekanın karşılığı işyerinin somut olanakları ile ilgilidir ve bu durum dışsal faktörler sınıflandırmasına dahildir. Dışsal faktörlerden özellikle çalışma koşulları ve sosyal ortam, bu çalışmaya en çok yakınsayan özellikleri barındıran başlıklar olarak dikkat çekmektedir (Ertan, 2008).

Neo-klasik motivasyon kuramlarının önemi, klasik yaklaşımlarda öne sürüldüğü gibi parasal ödüllerle değil, çalışanların sosyal boyutuna vurgu yapılmasından kaynaklanmaktadır. Bu alanda yapılmış olan ilk kullanıcı temelli çalışma sayılabilecek olan Hawthorne araştırmaları; E. Mayo ve arkadaşları tarafından 1924'de Hawthorne Elektrik Fabrikasında yapılmaya başlanmış olup çalışan verimliliğini etkileyen faktörlerin belirlenmesi ile ilgili bir araştırma dizisidir. Araştırma genel olarak mekansal ve

sosyal olarak “iş ortamının düzenlenmesi”nin verime katkısını ölçmek amaçlı yapılmıştır. (Gürel, 2011; Asanakutlu, 2011; Aktan, 2011). Ancak bu deneyde ölçüm yapılan ortamın bir fabrika olması sebebiyle günümüz ofis yapıları bağlamında değerlendirilmemesine rağmen, bu faktörlerin öneminin çalışma ortamı temelinde değerlendirilmesi açısından önemlidir.

“Daha önceleri iş ve eğlence arasında çok keskin ayrımlar söz konusuysen, artık kurumlar da, çalışanlarına çok baskıcı bir iş ortamı ve çalışılan uzun mesai saatleri karşılığında, sadece bir ücretten daha fazlasını sunmaları gerektiğinin (van Meel ve Vos, 2001) ve bir işin, çalışanların refahını sağlaması yanı sıra tatmin ve tahrik edici de olması gerektiğinin farkına varmaya başlamışlardır. İşyerlerinin birer “beyaz yaka fabrikası” (Firth ve Leigh, 1998:114) haline geldiği, pek çok kişinin çalıştığı kurumu her cuma günü şartlı tahliye edildiği beş günlük bir hapisane olarak gördüğü (Caudron, 1992: 68) ve bu yüzden çalışanların “iş tutsakları” (Pryor, Humphreys ve Taneja, 2008) ya da “kurumsal köleler” (Kärreman ve Alvesson, 2009: 1130) olarak adlandırıldıkları böyle bir zamanda, kurumlar çalışanlarına her gün işe sevecek gelmeleri için bir takım sebepler sunmak zorundadırlar (Bilginoğlu ve Yozgat, 2018: 400)”.

Ofis yapılarındaki ortak mekanların kullanıcı ile ilişkisi; mekansal niteliklerin hem bireysel olarak çalışanların iş motivasyonlarının arttırılmasında hem de sosyal ilişkilere olanak sağlanması üzerinden çalışanlara olumlu etki etmesinden dolayı önem kazanmaktadır. Göregenli (2013)’nin belirttiği gibi: “Eğer biz çevreyi istenilen bir davranışın olabilmesi için düzenliyorsak; o zaman tasarım seçeneklerini geliştirmeden önce, davranışsal hedeflerimizi belirlememiz gerekmektedir” (Göregenli, 2013:216).

Burada istenilen davranış, kişilerin iş yerlerinde iyi hissederek ve yüksek motivasyonla çalışmalarıdır, bu noktada mekan tasarımcılarına

tasarım verisi sağlayacak olan istekler önemli olmalıdır. Ofis mekanları tasarlanırken çalışanların mekansal olarak genel istekleri ve beklentileri karşılanmaya çalışılmalıdır. Bu nedenle bu araştırmada çalışanların mekansal taleplerinin belirlenmesini amaçlamıştır.

3. ARAŞTIRMA ALANI

Araştırma alanı Ankara’da yakın dönem teknolojik altyapıya uygunluk açısından 2006 yılından sonra inşa ya da revize edilmiş, farklı sosyal grupların oluşmasına olanak sağlaması açısından en az 30 kişinin bulunduğu ve herhangi bir ortak mekan barındıran ofis yapılarından, çalışma yapılmasına izin veren firmalara uygulanmıştır. Bir ortak mekanın varlığı kriteri; yapı içerisinde çalışanların mola zamanlarında kullanabildikleri, çoğunlukla yiyecek içecek servisinin bulunduğu, bir yöneticinin kontrolü ya da idaresi altında olmayan, çalışanların kendi sosyal ortamlarını oluşturdukları iç mekanlardır. Ancak bu alanların yapı dış mekanında da bazen kendiliğinden bazen tasarlanmış olarak var olduğu bilinmektedir.

Bu kriterlere uyan 6 adet ofis yapısında toplam 122 çalışana anket uygulanmıştır. Firmaların sektörleri; inşaat, makine imalat, yazılım, ilaç ve tasarım sektörleri iken bir yapı ortak paylaşımlı ofis yapısıdır. Yapılardan dördü şirkete ait özel mülk, biri paylaşımlı ofis biri de plaza binasıdır.

Yapı seçiminde sektör yakınlığı özellikle aranmamıştır, çünkü seçilen yapıların tümünde mesai usulü çalışma yürütülmektedir. Bu nedenle kişilerin yapıyı kullanım zamanları benzeştir. Ortak mekanlar için ise yine bu mekanların birbirinden farklı olması özellikle aranmıştır. Mekansal olarak belirli bir tanımlamada bulunulmamıştır. Bu araştırmada amaç doğru veya yanlış bir mekan tasarım sonucuna ulaşmak değil, sınırsız tasarım seçenekleri arasında kullanıcı isteklerini de barındırabilecek olan olasılıklara ulaşmaktır; bu sebeple mekanın

var olan fiziksel niteliklerinin ne olduğundan bağımsız, kullanıcının bu mekanlarda ne olmasını istediği araştırılmıştır.

Anket toplam 5 bölüm ve 13 sorudan oluşmaktadır; sırasıyla katılımcıların demografik bilgileri, iş yerinde bulunan mekanlar ve nitelikleri, iş yerindeki ortak alanlar, çalışanlar arası sosyal ilişkiler ve iş motivasyonuna yönelik sorular bulunmaktadır. Bölüm 1'deki sorular ile Bölüm 5'deki 12. ve 13. sorular açık uçlu bırakılmış, diğer soruların (2-11) 5'li Likert Ölçeği ile cevaplanması (1 en az, 5 en fazla) beklenmiştir.

4. BULGULAR

Ankete katılım sağlayan toplam 122 kişinin 52'si kadın, 70'i erkektir. Katılımcıların %43,4'ü 30 yaş ve altı, 40,2'si 40 yaş ve altı olmak üzere, yaş dağılımında bu aralıklar en yüksek orana sahiptirler, diğer katılımcılar ise 40 yaş üzeridir.

Katılımcıların sektörel dağılımı ise şu şekildedir: yazılım (%4,9), aydınlatma (%13,8), bilişim (%10,6), teknoloji (%1,6), elektronik (%1,6),

IT (%0,8), eğitim (%1,6), inşaat (%17,1), enerji (%2,4), finans (%0,8), reklam-tasarım (%0,8), makine imalat (%28,5), ilaç (%12,2), diğer (%3,3).

Katılımcıların eğitim durumlarına göre yüzdeler dağılımları ise şu şekildedir: lise (%13), ön-lisans/meslek yüksekokulu (%12,2), lisans (%58,5), yüksek lisans (%13), doktora (%0,8), belirtilmemiş (%2,5).

Anket bulguları SPSS programı ile analiz edilmiştir. Likert tipli ölçeklerde güvenilirlik ölçmek için kullanılan ve 1'e yaklaştıkça güvenilirliği yüksek olarak ifade edilen Cronbach Alpha değeri bu araştırmada 0,93 olarak hesaplanmıştır.

Katılımcılara ilk olarak hangi ortak mekanı kullandıkları sorulmuş ve en çok kullanılan mekanların dış mekan-bahçe (%51,4), çay-kahve alanı (%12,6), balkon (%10,8) olduğu belirlenmiştir (Tablo 1). Katılımcıların bir bölümü ise (%10,8) bir ortak mekanın bulunmadığından bahsetmiştir.

Katılımcılardan ortak alanın belirli özelliklerine

Tablo 1. İş yerinizde mola vermek istediğinizde, dinlenme ya da sosyalleşme amaçlı kullanabileceğiniz alan neresidir?

	Sıklık	Yüzde (%)	Geçerli yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
Yok	12	9,8	10,8	10,8
Dış Mekan-Bahçe	57	46,7	51,4	62,2
Çay-Kahve Alanı	14	11,5	12,6	74,8
Lobi	2	1,6	1,8	76,6
Boş Bir Oda	2	1,6	1,8	78,4
Başka Bir Çalışanın Odası	1	,8	,9	79,3
Balkon	12	9,8	10,8	90,1
Mutfak	6	4,9	5,4	95,5
Yemekhane	2	1,6	1,8	97,3
Ofis Girişi-Lobi	2	1,6	1,8	99,1
Toplantı Odası	1	,8	,9	100,0
Toplam	111	91,0	100,0	
Seçimsiz Sistem	11	9,0		
Toplam	122	100,0		

Tablo 2. Ortak mekanlar ve çalışanlar arası sosyal ilişki arasındaki ilişki.

		Sıklık	Yüzde %	Geçerli Yüzde %	Kümülatif Yüzde %
Geçerli	Etkiler	102	83,6	92,7	92,7
	Etkilemez	8	6,6	7,3	100,0
	Toplam	110	90,2	100,0	
Seçimsiz		12	9,8		
Toplam		122	100,0		

Tablo 3. İş motivasyonu faktörleri.

İçsel Faktörler	Dışsal Faktörler
120	121
2	1
4,46	4,31

Tablo 4. Mekânsal koşullar.

	Güneş Işığı	Canlı Bitki	Yapay (dijital-masa)	Oyunlar	Sanat ve tasarım öğeleri	Makine Gürültüsü	İnsan Gürültüsü	İklimlendirme
Geçerli	121	121	121	115	120	121	120	12
Seçimsiz	1	1	1	7	2	1	2	1
Ortalama	4,21	3,47	2,32	3,17	3,17	4,04	4,10	4,18

1 ile 5 arasında puan verilmesi istenilen soruya verilen cevaplarda (Tablo 3); aydınlık (4,01), renkli (3,62), ferah (3,54) yanıtları ortaya çıkmıştır;

Ortak mekanların, çalışanlar arasındaki sosyal ilişkiyi etkileyip etkilemediği sorusuna katılımcılar %92,7 ile etkiler cevabı vermişlerdir (Tablo 2).

Katılımcıların iş motivasyonu sorusu ise içsel faktörler: 4,46 ve dışsal faktörler: 4,31 olarak sonuçlanmıştır (Tablo 3).

Katılımcıların işyerindeki ortak mekanlarda bulunmasını istedikleri öğeleri seçmeleri istenmiş ve cevaplar şu şekilde sıralanmıştır; güneş ışığı (4,21), canlı bitki (3,47), oyunlar (3,17), yapay bitki (2,32). Bununla birlikte en çok rahatsız olunan öğeler de iklimlendirme (4,18), insan gürültüsü (4,10) ve makine gürültüsü (4,04) olarak belirlenmiştir (Tablo 6). Sorunun devamında katılımcılardan bazı mekansal özelliklerden birini tercih etmeleri istenmiştir. Buna göre katılımcılar; canlı renkli mekansal özelliklere sahip renkli mekansal özelliklere (%34,8 - %65,2), endüstriyel malzemelerden doğal malzemeleri (%22,9 - %77,1), sert dokulardan

yumuşak dokuları (%25,9 - %73,3), sabit donatılardan esnek donatıları (%23,7 - %76,3) tercih etmişlerdir.

Katılımcıların görsel ve işitsel mahremiyet istemi yaklaşık değerlerde (%48,7 - %46,1) iken, bireysel mahremiyettense (%22,7) en çok grup mahremiyetine (%40,0) yönelik sosyal alanlar oluşturulmasını tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Anket sorularının devamında katılımcılara sorulan açık uçlu ve isteklere yönelik sorulara verilen yanıtlar ise şu şekilde özetlenebilmektedir:

- Açık ofis ortamı gerek gürültü gerek iklimlendirme ihtiyaçlarındaki kişisel farklılıklar gerekse mahremiyet eksikliği sebebi ile çalışanların bulunmaktan memnun olmadığı bir ofis planlama tipi olarak belirlenmiştir. Öyle ki açık ofiste çalışmayan katılımcılar bu durumdan memnuniyetlerini özellikle belirtmişlerdir.
- Katılımcıların istekleri sorusunda mekansal olarak kullanım düzeyi artırılmış ortak mekan ve bu mekansal özelliklere sahip alanları en sık bahsedilen beklentilerdir. Yine yukarıda bahsedildiği gibi, dış mekanda düzenlenmiş ortak alanlar da sıklıkla bahsedilen bir mekansal

düzenleme olmuştur.

- Katılımcılar genel olarak daha kullanışlı bir ortak mekan beklentisi içerisindeyler. Özellikle dış mekan kullanıcıları buralardaki ortak mekanların da önem kazanmasını istediklerini belirtmiştir.
- Mola zamanlarında kullanıma yönelik olarak bulunan ortak mekanlarda en önemli isteklerden biri de oyunların bulunmasıdır. Katılımcılar masa tenisi, dart, satranç gibi oyun alanlarının bulunmasını istediklerini belirtmiştir.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Araştırmanın ortak mekanlar özelinde yapılmış olması ve yapıların buna göre seçilmiş olmasına, her yapıda bir ortak mekanın varlığının bilinmesine karşı olarak katılımcıların bir bölümü (%10,8) bir ortak mekanın bulunmadığından bahsetmiştir. Bu noktada ortak mekanın kullanıma yönelik eksiklikleri sebebiyle bazı katılımcılar o alanı yok saymışlardır. Buradan fiziksel olarak varlık gösteren bir mekanın kişilerin kullanımına yönelik nitelikler barındırmamasının, var olmaması ile eşdeğer olduğu çıkarımına ulaşılabilmektedir.

Yine bir ortak alan olarak dış mekan kullanımı da dikkat çeken bir sonuçtur. Ortak mekan algısı her ne kadar iç mekanı tariflese de katılımcılar dış mekanlarda da bir ortak mekan tanımlanması gerekliliğinden bahsetmişlerdir.

Davranışa yönelik literatürde ortak mekanların sosyalleşme üzerinden motivasyona olumlu etki ettiğinden sıklıkla bahsedilmektedir (Morval, 1981; Şahin, 2004; Ertan, 2008; Kavi, 2017). Katılımcıların bu literatürden bağımsız olarak ortak mekanların çalışanlar arasındaki sosyal ilişkiyi etkileyip etkilemediği sorusuna %92,7 ile etkiler cevabı vermiş olması günlük hayat pratiğinde de yüksek oranda karşılık bulduğunu göstermektedir.

Katılımcıların iş motivasyonu sorusu ise içsel

faktörler: 4,46 ve dışsal faktörler: 4,31 olarak sonuçlanmıştır. Bu noktada içsel faktörlerin biraz daha yüksek bir puan aldığı görülmektedir. Mekansal ve sosyal özellikleri de içinde bulunduran dışsal faktörlerin puanının; işin kendisi ve yapılma süreci ile yönetime katılma gibi faktörler içeren içsel faktörlerin önemine yakın sonuçlanması bu iki faktörün yaklaşık değerinde önem taşıdığını göstermektedir.

Katılımcıların en çok rahatsız oldukları etmenler ise makine ve insan gürültüsüdür. Bulgular bölümünde de bahsedildiği ve gözlemler sonucu da tespit edildiği üzere, gürültü faktörü açık ofis planlamasının çalışanları en çok rahatsız eden etmenlerinin başında gelmektedir. Bu durumun, eğer açık ofis planlamasında bir değişiklik yapılamıyorsa akustik özellikli malzemelerle azaltılabileceği öngörülmektedir.

Sonuç olarak yapılan araştırmalar sonucunda görülmüştür ki, literatürde vurgulanan mekansal faktörlerin önemi; pratikte de kullanıcı temelinde karşılık bulmaktadır. Ancak var olan mekansal düzenlemeler tam olarak kullanıcının isteklerini karşılamakta yetersizlikler barındırmaktadırlar. Günün büyük bir zaman diliminin geçirildiği mekanlar olarak ofis yapıları, kullanıcıyla ilişkisi bağlamında daha fazla araştırma ile değerlendirilmesi gereken önemli bir konudur.

Çalışma motivasyonunu arttırmaya yönelik mekansal faktörlerin mekan tasarımcıları ile birlikte ele alınması gerekliliği açıktır. Bu noktada ilerleyen yıllarda yapılan çalışmalarda yatırımcıların, işletme uzmanlarının, psikologların ve mekan tasarımcılarının bir arada çalışacağı araştırmalar üretilmesi beklenmektedir. Teknolojik ve sosyal gelişmelerin sınırlarının giderek azaldığı günümüz koşullarında bu tür multidisipliner yaklaşımların artacağı ön görülmektedir.

KAYNAKLAR

- Aktan, C. C. (2011). Organizasyonlarda İnsan Yönetimi: İnsan Mühendisliği. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 387-406.
- Asanakutlu, T. (2011). Klasik Ve Neo-Klasik Dönemde Örgütsel Güvenin Karşılaştırılması Üzerine Bir Deneme. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 1(5).
- Bilginoğlu, E. ve Yozgat, U. (2018). *Creating a Fun Culture at Work*. AABRI International Academic Conference, Florida.
- Çimen, T. (2008). *Teknolojik Gelişmelerin Sonucunda Değişen Üretim İlişkilerinin, Ofis Yapılarına Etkisi ve Ofis Mekanları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Erdönmez, M. E. (2005). *Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplumsal İlişkileri Yapılandırmadaki Rolü, Büyükdere - Levent - Maslak Aksı*. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Ertan, H. (2008). *Örgütsel Bağlılık, İş Motivasyonu ve İş Performansı Arasındaki İlişki: Antalya'da Beş Yıldızlı Otel İşletmelerinde Bir İnceleme*. Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi. Afyonkarahisar.
- Göregenli, M. (2013). *Çevre Psikolojisi: İnsan Mekan İlişkileri*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. İstanbul.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekan Örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık, Trabzon.
- Gürel, E. (2011). *Çalışma Yaşamında Işık ve Aydınlatmanın Önemi*. Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi, 1(5).
- Ittelson, W. H., Proshansky, H. M., Rivlin, L. G., & Winkel, G. H. (1974). *An Introduction to Environmental Psychology*. Holt, Rinehart & Winston.
- Kuruç, A. (2014). *Ofis Katı*. Mimarist Dergisi, 49, 46-50.
- Morval, J. (1981). *Çevre Psikolojisine Giriş*. Çev: Nuri Bilgin. Ege Üniversitesi Basım Evi, İzmir.
- Rapoport, A. (1990). *The Meaning of the Built Environment: A Nonverbal Communication Approach*. University of Arizona Press.
- Statt, D.A., (1994). *Psychology and the World of Work*. NYU Press.
- Tercan, A. (2014). *Cam Cephe Her Yerde*. Mimarist Dergisi, 49, 45-59.
- Toprak, G. (2014). *Ofis Yapılarının Tasarım Kriterleri ve Mekânsal Oluşumlar Üzerinden İncelenmesi: Ankara İli Eskişehir Yolu Örneği*. Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara.

SERAMİK SANATÇILARININ GÖZÜYLE İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ

Nurgin ÇETİN ALMALI*
Doç. Elif AĞATEKİN**

Özet: Sanayi Devrimi'yle birlikte çok yavaş başlayan iklim değişikliği, aradan geçen yaklaşık 250 yılın ardından hepimiz için sarsıcı sonuçlar doğurmuş durumda. Yıllar içinde hızla gelişen sanayileşme doğanın kendini yenileyebilen kusursuz iç dengesini bozdu. Buna neden olan tahribat sonucunda, dünya artık iklim değişikliği krizine bağlı canlıların yaşam alanlarının yok olma tehlikesiyle karşı karşıya. Bu durum dünyada iklim değişikliği ile ilgili yeni politik düzenlemeler, uluslararası antlaşmalar yapılmasına, birçok kurum ve kuruluşun yanı sıra kişilerin de çalışmalar yapmasına neden oluyor. Hal böyleyken yaşananlara kayıtsız kalamayan ve her biri dünyanın farklı bölgelerinde yaşayıp üreten seramik sanatçıları da dünyayı iklim değişikliğine sürükleyen nedenlere dikkat çekmek ve farkındalık yaratmak için çarpıcı eserler ortaya koymaya devam ediyorlar.

Bu metin yeterince ciddiye alınmamasına rağmen bugün dünyanın en güncel sorunu olan iklim değişikliği krizine hepimizi sürükleyen süreci, sanayileşmeyle başlayan olumsuz değişimi, artan sera gazlarını, insan hatası nedeniyle oluşan çevre felaketlerini, küresel ısınmayla eriyen buzulları, kirlenen doğa, yok olan mercanlar arasında bozulan karbon döngüsünü, her yeri saran atıkları ve yok olan ormanları özetle doğada canlılığı yok olma sınırına getiren tahribatı ele almaktadır. Konu, farklı teknik, malzeme ve eleştirel yaklaşımlarla iklim değişikliğine dikkat çekmeye ve gerçeklerle toplumu yüzleştirmeye çalışan seramik sanatçılarının eserleri üzerinden anlatmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: İklim değişikliği, Seramik, Sanat, Doğa, Çağdaş seramik sanatı.

Geliş Tarihi: 06.12.2021

Kabul Tarihi: 21.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Seramik ve Cam Anasanat Dalı, nurgincetin@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-0015-4224

**Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, elif.agatekin@bilecik.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-4193-6246

CLIMATE CHANGE THROUGH THE EYES OF CERAMICS ARTISTS

Nurgin ÇETİN ALMALI*
Assoc. Prof. Elif AĞATEKİN**

Abstract: Climate change, triggered by the Industrial Revolution but progressed quite gradually at the beginning, has led to staggering results for humanity after the following 250 years in today's world. However, rapidly advancing industrialization, unfortunately, spoiled the flawless and renewable internal balance of nature. Therefore, habitats of all living creatures are now in danger of extinction due to the resulting damage triggered by climate change. This obvious threat fortunately sparked off new regulations regarding climate change, a series of international agreements as well as many institutional and individual attempts to curb climate change. To illustrate, ceramics artists from different parts of the world, who are sensitive to this threat, have contributed to these attempts by creating stunning works of art to draw people's attention and increase their awareness about the causes of climate change. This text aims to explain the developments leading to climate change, which is the most important problem of today's world although it is not taken seriously enough, as well as the negative changes triggered by industrialization, increasing amount of greenhouse gasses, human-induced natural disasters, the glaciers melting due to global warming, contaminated nature, carbon cycle spoiled due to the disappearing coral reefs, the industrial wastes that surround us and deforestation; i.e the damage that threatens natural life to extinction. The topic aims to draw people's attention to climate change through the works of ceramic artists who use different techniques and different materials with a critical mind in their works and try to persuade people to face the fierce reality.

Keywords: Climate change, Ceramics, Art, Nature, Modern ceramics art.

Received Date: 06.12.2021

Accepted Date: 21.06.2022

Article Types: Research Article

*Bilecik Şeyh Edebali University, Institute for Graduate Studies, Department of Ceramics and Glass, nurgincetin@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-0015-4224

**Bilecik Şeyh Edebali University, Fine Arts and Design Faculty, Department of Ceramics and Glass, elif.agatekin@bilecik.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-4193-6246

1. GİRİŞ

Dünya kaynaklarını çok yavaş ve kusursuz bir döngüyle yeniler. İnsanlıkta sanayileşmeyle birlikte seri üretim hızlı tüketmenin tadını aldığından beri, o kusursuz döngünün ritmini çok yavaş bulmaya başlamış ve ona uymayı çoktan bırakmıştır. Bugün gelinen noktada üretim tüketmeye bu hızla devam edilirse dünyanın yok oluşunun kapıda olduğu çok net olmakla birlikte ne yazık ki bu hiç olmayacakmış gibi hareket edilmeye devam edilmektedir. Üstü kapatılmak istenmesine rağmen küresel ısınmaya bağlı iklim değişikliği sorunu bölgesel boyutları aşmış, tüm dünyanın ortak sorunu haline çoktan gelmiştir.

Bilim insanları ve uzmanlar uzun yıllardır giderek artan küresel ısınmaya ve bunun sonucunda oluşacak iklim değişikliğine iyi niyetle dikkat çekmeye ve mücadele etmeye çalışıyorlar. Yapılan iklim zirveleri ve politikacıların verdiği sözlere rağmen iklim değişikliği ile ilgili ülkelerin izlemeleri gereken politikalar konusunda ya geç kalındı ya da tedbirler yeterli sonuçların oluşmasını ne yazık ki sağlamadı. Gezegenimize verilen insani zararların geri dönüşü artık neredeyse imkânsız boyutlara ulaşmış durumda. Ağustos 2018'de henüz 15 yaşındayken gençlerin konuyla ilgili duyarlılığını dile getiren iklim değişikliği ile savaşılmaya hemen başlanması gerektiği konusunda protestolara başlayan İsveçli iklim aktivisti Greta Thunberg gibi dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan seramik sanatçıları da bu konuya duyarsız kalamamıştır. Sanatçılar iklim değişikliği ile ilgili sorunlara dikkat çekmek için kendi özgün ve çarpıcı anlatımlarıyla toplumlara çevreyle ilgili bir bilinç kazandırmak amacıyla önemli eserlere imza atmışlardır.

2. İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ SORUNUNU DURDURMA ÇABALARI

İklim, “yeryüzünün herhangi bir yerinde hava olaylarına bağlı olarak gerçekleşen etkilerin uzun yılların ortalamasına dayanan durumu” (http 1)

olarak açıklanır. İklim değişikliği ise, küresel ve bölgesel ısınma nedeniyle değişen meteorolojik olayları tarif eder. İklim değişikliği bu yüzyıla ait bir sorun gibi algılanmasına rağmen özünde, dünyanın oluşumundan beri süregelen bir olgudur. Dünya, oluşumundan bu yana 5 kez farklı sebeplerle kitlesel yok oluşa tanıklık etmiş, “olağan dışı çok sayıda türün aynı anda ya da sınırlı bir zaman dilimi içinde ortadan kalktığı” (http 2) bu yok oluş dönemlerinden kendini yenileyerek ve duruma adapte ederek bugünlere ulaşmıştır.

Bugün geldiğimiz noktada dünya ne yazık ki ilk kez insan kaynaklı olan bir iklim değişikliğinin içerisinde ve bu 6. yok oluş ihtimali, dünya üzerindeki tüm canlılığı ilgilendiren en güncel sorunlarından biridir. İklim değişikliğinin başlıca sebepleri arasında; insan nüfusunun hızla artışı ve buna bağlı olarak doğal kaynakların bilinçsiz tüketimi ilk sırayı almaktadır. Daha sonra nükleer santraller ve bu santrallerde meydana gelen kazalar, hızla artan çevre kirliliği, atmosfere salınan sera gazları, petrol kaynaklarının (fosil yakıt) tüketimi ve okyanuslardan petrol çıkartılması gelmektedir. Bu yeni yok oluş ihtimali azalan ve zarar gören mercan rezervleri, kirlenen temiz su kaynakları, kontrolsüz ve yoğun biçimde kesilen ağaçlarla oluşan ormansızlaşma ve arazi alanlarının bilinçsiz yapılaşmasıyla dünya üzerindeki tüm canlılığı ilgilendirmektedir.

Hükümetlerarası ilk çevre sözleşmesi olan Birleşmiş Milletler İklim Değişikliği Çerçeve Sözleşmesi (BMİDÇS), 1992 yılında Brezilya'nın Rio de Janeiro kentinde imzalanmıştır. Bu sözleşmede; “insan kaynaklı çevresel kirliliklerin iklim üzerinde tehlikeli etkileri olduğu kabul edilmiş, atmosferdeki sera gazı oranlarını düşürmek ve bu gazların olumsuz etkilerini en aza indirerek belli bir seviyede tutabilmek” (http 3) amaçlanmıştır. Bu sözleşmeyi daha somut hedefler içeren 1997 yılında imzalanan Kyoto Protokolü takip etmiş, 2015 yılında BMİDÇS

kapsamında, iklim değişikliğinin azaltılması, adaptasyonu ve finansmanı hakkında oluşturulan Paris Anlaşması, Şubat 2021 itibariyle 194 ülke ve Avrupa Birliği tarafından imzalanmıştır. İklim değişikliğinin geri dönülemez noktaya gelmeden önce durdurulması adına konuya dikkat çekmek için dünyada politikacılar dışında birçok sivil toplum kuruluşu, kamu kuruluşları, özel sektörler, aktivistler ve sanatçılar önemli çalışmalar yürütmektedirler.

3. SERAMİK ESERLER ÜZERİNDEN İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ

Bugün dünyanın en güncel sorunu olan iklim değişikliği krizine hepimizi sürükleyen süreci, bireysel anlamda kendilerine dert edinen, konunun ciddiyetinin toplumlara aktarılmasında görev alan, eserlerinin odak noktasına insanlığın ve çevrenin geleceğini koyan, farklı teknik, malzeme ve eleştirel yaklaşımlarla eserlerinde bu konuyu işleyen seramik sanatçıları bulunmaktadır.

Bu seramik sanatçıları sanayileşmeyle başlayan iklim değişikliğini, artan sera gazlarının etkilerini, insan hatası nedeniyle oluşan çevre felaketlerini, küresel ısınmayla eriyen buzulları, kirlenen doğa, yok olan mercanlar arasında bozulan karbon döngüsünü, nesli tükenen canlıları, her yeri saran atıkları ve yok olan ormanları özetle doğada canlılığı yok olma sınırına getiren tahribatı farklı teknik, malzeme ve eleştirel yaklaşımlarla eserlerinde işleyerek konuya dikkat çekmeye, gerçeklerle toplumu yüzleştirmeye açık ve çarpıcı biçimde çalışmaktadırlar.

İnsan kaynaklı oluşan sera gazlarının etkisi kuşkusuz Sanayi Devrimi'ne kadar, tolere edilebilecek bir seviyede idi. "Yüzey sıcaklıklarında 19. yüzyılın sonlarında başlayan ısınma, 1980'li yıllarla birlikte daha da belirginleşerek, hemen her yıl bir önceki yıla göre daha sıcak olmak üzere" (Türkeş, 2006, s. 1) yükselmiştir. Bugün küresel ısınma olarak

tarif ettiğimiz, "insanlar tarafından atmosfere salınan gazların sera etkisi yaratması sonucunda dünya yüzeyinde sıcaklığın artması" (http 4) tüm canlılığın ve çevrenin en ciddi sorunu haline gelmiştir. Özellikle "Dünya Savaşları'nın ardından hız kazanan çevre sorunları, Soğuk Savaş Dönemi'nin getirdiği aşırı sanayileşme ve enerji yarışı ile şiddetlenmiştir" (Oruç, 2017, s. 28). Bu hızlı üretim-tüketim artışı ile beraber enerji üretimine hiç duyulmadığı kadar ihtiyaç duyulmuş, fosil yakıtlar olarak bilinen; kömür, petrol ve doğalgazdan elde edilen enerjinin karşılığında doğaya bilinçsiz bir şekilde salınan atık ve gazlar havadaki karbon miktarını artırmıştır.



Görsel 1. Kate Macdowell, "İlk ve Son Nefes (First and Last Breath)", 2010, Elle şekillendirme, Porselen, 28x23x30,5 cm.

Amerikalı sanatçı Kate Macdowell elle şekillendirdiği beyaz porselen eserlerinde; insan faktörlü iklim değişikliğini, toksik kirliliği, hızla azalan bitki ve hayvan türleri dahil ölen ekosistemdeki doğal formları gerçekçi ve çarpıcı bir şekilde göstermektedir. Sanatçı, İlk ve Son Nefes (First and Last Breath) adlı porselen heykelinde (Görsel 1), "Birleşik Krallık'ta yol yapımı için tavşan yuvalarının gazlanması ve Watership Down filminin de etkisiyle nükleer enerjinin tehlikeleri hakkında medyaya editoryal bir imaj olan tavşan figürünü kullanmıştır"

(K. Macdowell, kişisel iletişim, Mayıs 2021). Eserde yeni doğan yavrularına süt veren gaz maskeli anne tavşan, gergin haliyle dünyada yaşayan canlılar için nefes alacak bir yerin bile kalmadığını vurgulamak istemektedir.

Sanayileşme ve teknolojik ilerlemeler zaman içinde daha çok enerji ihtiyacını açığa çıkarmıştır. Gelişmiş ülkeler yıllar içerisinde enerji politikalarını ve teknolojilerini değiştirmişler ve üretimi sırasında sera gazı salınımı yapmadığı için temiz, elektrik üretim maliyetli düşük, neredeyse tükenmez olan yenilenebilir bir enerji olarak nükleer santralleri kurmuşlardır. Nükleer santrallerin birçok avantajı olmasına rağmen ne yazık ki nükleer santrallerin sağlık ve çevre için olumsuz olan radyoaktif atıkları çok tehlikelidir. Nükleer santraller aynı zamanda o kadar savunmasız hedeflerdir ki savaş anında ya da terör eylemleri için her an hedefe dönüşebilirler ve tüm canlılığı etkileyecek kadar tehlike oluşturabilirler. Nükleer santrallerde kullanılan yakıt ve atıkların radyoaktif olması, olası kazalar ve doğal afet anında ortaya çıkan radyasyonla doğaya telafisi olmayacak boyutlarda zarar vermektedir. Nükleer santralde oluşan basit bir kazanın etkisiyle havaya salınan radyasyon yavaşça yayılmaya başlar ve asla “ülke sınırlarını tanımaz” (Toros ve Öztürk, 2011) ve sanıldandan çok geniş bir coğrafyaya yayılır.



Görsel 2. Paul Scott, "Seascale Güvercini (Seascale Pigeon)", 2003, Sıralı dekal baskı, Porselen.

10 Ekim 1957 yılında İngiltere'nin en kötü nükleer olaylarından biri olarak tarihe geçen, Cumbria kıyısındaki Seascale'ye yakın, çok işlevli Windscale Nükleer Santrali'ndeki yangın nedeniyle havaya yayılan radyoaktif madde; tüm canlı yaşama ve ekosisteme çok ciddi zararlar vermiştir. "Nükleer silah tasarımlarına el atmaya hevesli olan İngiliz liderler, kazanın gerçek nedenini örtbas etmiş ve kazadan Windscale'in kahraman işçilerini sorumlu tutmuştur" (http 5). Çevreye yayılan radyoaktif maddelerle "100 ila 240'ı ölümcül olmak üzere uzun vadede yaklaşık 240 kadar kişinin kansere yakalandığı tahmin edilen" (http 6) bu nükleer kazayı, İngiltere doğumlu politik ve çevresel sorunları, antika tabaklara yaptığı manipülasyonlarla anlatan sanatçı Paul Scott unutturmaz. Scott, Seascale Güvercini (Seascale Pigeon) adlı eserinde, seramikten üç boyutlu mavi beyaz dekorlu ağaçların arkasına Windscale Nükleer Santralinden doğaya salınan zehirli gazları bir manzara resmi gibi sunmuş ve havaya dağılan radyoaktif maddelerden dolayı Seascale kasabasında artık bir güvercinin bile özgür uçamayacağı vurgulamak istemiştir (Görsel 2).



Görsel 3. Grayson Perry, "Altın Hayalet (Golden Ghosts)", 2000, Sırlı seramik, 65x39x39 cm.

Seascale'de meydana gelen bu kazadan yıllar sonra Ukrayna'da 26 Nisan 1986 tarihinde dünyada bugüne kadar meydana gelmiş en büyük nükleer facia olarak kabul edilen patlama Çernobil Nükleer Santrali'nde gerçekleşmiştir. Patlama sonucunda "1986-1987 yılları arasında

hizmet vermiş 200,000 acil servis çalışanı arasından radyasyona bağlı kanser ve lösemiden 3,940 ölüm, 116,000 tahliye sürüklenmiş vatandaş ve en kirlenmiş alanda yaşayan 270,000 şehir sakini dahil toplamda yaklaşık 600,000” (http 7) kadar kişi hayatını kaybetmiştir. Bugün hala patlamanın etkileri birçok insan ve canlı yaşam üzerinde sürmektedir. Britanya'nın en tanınmış çağdaş sanatçıları arasında yer alan Grayson Perry çalışmalarında “şiddet, önyargılar, cinselliğin bastırılması ve insanların bel bağladığı alışlageldik davranış kalıpları ve inanışlar gibi ciddi konuları, yanlış anlaşılma kaygısı gütmekten” (http 8) işlemektedir. Altın Hayalet (Golden Ghost) adlı seramik eserinde Çernobil Nükleer Santrali'ndeki felaketi konu almış; vazosunu geleneksel elle şekillendirme yöntemi ile biçimlendirilmiştir. Vazonun yüzeyini tuval gibi kullanarak resimsel bir tavırla felaketten etkilenen çocukların mutsuz ve üzücü yüz ifadelerini sır üstü tekniği ile dekorlayarak anlatmış, felakette yaşamını yitiren çocuklarına ruhlarını altın dekorla onurlandırmıştır. Hayatını kaybeden 600.000 kişi için vazonun yüzeyine binlerce tabut işlemiştir (Görsel 3).



Görsel 4. Penny Byrne, “Fukuşima Senfoni (Fukushima Symphony)”, 2011, Hazır malzeme, Eski porselen heykelciği, Action man aksesuarları, Epoksi reçine, Toz boya, 18x13x12cm.

Tarihler 11 Mart 2011’i gösterdiğinde insanlık bir doğal afetin planlamanın çok ötesinde zararlar verebileceği gerçeğiyle yüzleşmiştir. Bugün hala oluşturduğu yaralara çözüm aranan nükleer kaza; Japonya’da 8,9 büyüklüğündeki deprem sonucunda Fukuşima Nükleer Santrali’nde gerçekleşmiş ve çevresel bir felakete neden olmuştur. Sevimli gibi görünen fakat şok edici porselen sanat eserleriyle, insanları dünyanın sorunları ile ilgili düşündürmeyi, tüm görüşlerini ve fikirlerini gözden geçirtmeyi hedefleyen Penny Byrne, sanatında kullandığı hazır seramik biblolarla dikkatleri üzerine çekmeyi başarmış yeni nesil sanatçılardandır. Nükleer santrallerin dünyaya verdiği zararı eserlerinde yansıtan sanatçı Fukuşima Senfoni (Fukushima Symphony) adlı eserinde hazır bir antika porseleni yeniden biçimlendirmiş epoksi ile action man aksesuarlarını biblonun yüzüne applike etmiş, yüzeyi toz boyalar kullanarak boyamış ve seramik figürlere taktığı oksijen tüpü ile nükleer santrallerden çıkan gazların canlıların hayatını, nefes almalarını ciddi derecede etkilediğini gözler önüne sermeye çalışmıştır. Eser “nükleer santrali harap eden tsunaminin ardından oluşan nükleer erimenin içinde bulunduğu turuncuya dönüşmüş arpta hüzünlü bir melodi çalan, gümüş radyasyon kıyafeti giymiş ve gaz maskesi takmış bir kadının, kayıp şehir Fukuşima için ağıtıdır” (P. Byrne, kişisel iletişim, Mayıs 2021) (Görsel 4).

Böylesine büyük insan kaynaklı kazaların iklimlere, doğadaki canlı yaşama ve insanlara geri dönüşü olmayan olumsuz etkileri vardır. 24 Mart 1989’da Alaska’da meydana gelen feci tanker kazası sonucunda “Exxon Valdez isimli petrol tankerinden resmî verilere göre 10.8 milyon galon petrol denize akmıştır. Bu olay günümüze kadar insan eliyle gerçekleşmiş en büyük çevre felaketlerinden biridir. Bölgedeki doğal yaşam bundan yoğun şekilde etkilenmiş; deniz kuşlarından katil balinalara kadar bölgede yaşayan birçok türden hayvan ölmüştür”

(http 9). Sanatçı Paula Winokur Alaska'da yaşanan ve çevrenin bir daha asla eski haline dönemeyeceğini, Kara Buz Kesintileri (Black Ice Interruptions) adlı eserlerinde anlatmıştır. Winokur, hem kara hem buza benzettiği ve şeffaflığından yararlandığı beyaz porselen plakanın çatlağından Alaska kıyılarında sızan petrolü ifade etmek için siyah porselen kullanır ve bizi arınması neredeyse imkansız olan katranla yüzleştirir (Görsel 5).



Görsel 5. Paula Winokur, "Kara Buz Kesintileri (Black Ice Interruptions)", 2004, Elle şekillendirme, Porselen, 66x81x17,78 cm.

Küresel ısınmaya bağlı iklim değişikliğiyle beraber kutuplardaki buzulların erimesi özellikle 1990'dan bu yana hızla artmıştır. "Küresel ısınma dünyada her bölgede aynı derecede olmayacaktır. Sıcaklık artışının yüksek enlemlerde özellikle kutuplarda daha şiddetli hissedilmesi beklenmektedir. Buralarda sıcaklık artışının dünya ortalamasının 2 katı olacağı tahmin edilmekte, dünya ortalama sıcaklığı 3,5°C artarsa kutup bölgelerinde artışın 7°C olacağı beklenmektedir" (Aksay ve diğerleri, 2005, s. 8).

Alaska'da yok olan buzulları izleyen ve Kuzey Kutbu'nda bilimsel buzul araştırmalarına katılan sanatçı Paula Winokur eserlerinde özellikle porselenin şeffaf ve kırılabilirliğinden yararlanmıştır. Parçalanmış Buzul (Calving Glacier) adlı eserinde kesilmiş porselen tabakalar ile eriyen buz dağlarını iklimin değişikliğinin bu hızla devam ettikçe insanların bir daha asla

göremeyecekleri buzulları anıtlandırmak istemiştir (Görsel 6).



Görsel 6. Paula Winokur, "Parçalanmış Buzul (Calving Glacier)", 2010, 33 adet porselen kesit, Elle şekillendirme, 15x20x91 cm.

Seramik sanatçısı ve eğitmeni Julie Bartholomew seramiklerinde iklim değişikliği ve bunun Antarktika üzerindeki etkisine odaklanmakta; tüketim kültürü ve çevrecilik gibi çağdaş konular üzerine çalışmaktadır. Julie Bartholomew'ın Antropojenik Katmanlar (Anthropogenic Scrolls) serisi iklim değişikliğinin Antarktika üzerindeki etkisini, atılmış porselen ve dökme cam kullanarak biçimlendirdiği gömülü buz

çekirdekleriyle anlatmaktadır. “Buz çekirdekleri, yıllık kar yağışı nedeniyle sürekli artan buz kütlelerine sahip olmalarından kaynaklı fantastik birer arkeolojik kayıt kaynağıdır. Bu da şu anlama gelir; herhangi bir yılda atmosferde neler olduğu bir buz katmanına bakarak anlaşılabilir” (Akçay, 2018). Julie Bartholomew’ın eserindeki renkli sırlarla oluşturduğu yatay çizgilerden oluşan katmanlar binlerce yıl boyunca yeryüzünde meydana gelen antropojenik değişiklikleri ve Avustralya Antarktika Toprakları’ndaki buzullardan çıkarılan, gerçek buz çekirdeklerinden toplanan bilimsel verileri tanımlar. Cam ve seramiğin yarı saydam nitelikleri, Antarktika’nın buzulları ve buz yatakları içinde gizlenmiş iklim değişikliğinin görünür kanıtlarını ortaya koymaktadır (Bartholomew, 2018) (Görsel 7).



Görsel 7. Julie Bartholomew, “Antropojenik Katmanlar (Anthropogenic Scrolls)”, 2018, Atılmış porselen ve dökme cam - 4’lü set, 90x18 cm, 110x18 cm, 128x18 cm, 100x18cm.

“Kutup buzullarının erimesi bir taraftan kutup bölgelerinde yaşayan canlı formlarını etkilemiş, diğer taraftan da deniz ve okyanus ekosistemlerini etkileyerek burada yaşayan canlı türlerinin coğrafi dağılımı ve tür kompozisyonlarını değiştirmeye başlamıştır” (Demir, 2009, s. 44). Deniz buzunun eriyerek küçülmesinden ilk etkilenen canlılar kutup ayıları, foklar ve denizayılarıdır. Erime bu hayvanların “biyolojik habitatlarını tehdit etmekle beraber daha soğuk açık okyanus suyunun oluşumuna sebep olarak okyanusunun

CO₂ depolama kapasitesini artırmaktadır” (Demir, 2009, s. 44). Buzullardaki erimenin devam etmesi nedeniyle bu habitatta bulunan türlerin yok oluşu ve iklim değişikliği felaketinin önüne geçilebilmesi ne yazık ki mümkün gözükmemektedir.



Görsel 8. Penny Byrne, “Buzdağı Suyu (Iceberg Water)”, 2017, Hazır malzeme, Şişelenmiş iceberk suyu, Porselen kutup ayısı, Swarovski gözyaşı kristali, Epoksi reçine, 53x34x34 cm.

İnsanlığın çevre üzerindeki olumsuz etkilerinin yanı sıra dünya siyaseti ve sosyal konularla ilgilenen sanatçı Penny Byrne, Buzdağı Suyu (Iceberg Water) adlı eserinde yaşam alanları her geçen gün eriyerek yok olan kutup ayıları ve diğer canlıların sessiz çılgınlıklarını gösterebilmeyi amaçlamıştır. Eserde kutuplardaki yüzlerce canlının değişen biyolojik habitatına karşı duyarsız ayrıca o nadide buzullardan elde ettiği suları şişeleyip satan insanlığın karşısında buzdağı suyundan başka gidecek bir yeri olmayan porselenden üzgün bir kutup ayısı kullanmıştır. Kutup ayısı, gezegenin en saf suyu olarak satılan, Buzdağı Suyu’nun (Iceberg Water) “kapağında tutunmaya çalışırken kendini bulmuştur” (P. Byrne, kişisel iletişim, Mayıs 2021). Bu su, kirlilik döneminden önce oluşmuş yaklaşık 12.000 yıllık kutup buzlarından hazırlanan özel bir su olarak, 750 ml’si yaklaşık £10.49 değerinde, düşük mineral içeriğiyle, tam bir lezzet

deneyimi sağlamak için ideal bir içecek olarak satılmaktadır. İnsanlığın farkında bile olmadan deneyimlemekten geri durmadığı bu kapitalist gerçekler ve “iklim değişikliği nedeniyle eriyen buzdağları için ağlayan kutup ayısının yanağında akan yaş, Swarovskiden yapılmış kristalle” (P. Byrne, kişisel iletişim, Mayıs 2021) vurgulanmış, kaybolan yaşam alanları nedeniyle canlıların nasıl acı çektiğini gözler önüne sermiştir (Görsel 8).

Giderek artan hava kirliliği, sera gazlarının etkisiyle ısınan okyanus suları, fosil yakıtların kullanımı, aşırı avlanma, plastik atıkların gün geçtikçe artması gibi etkenler sonucunda dünyanın yaşam döngüsünün en büyük kısmını oluşturan mercanlar yok olmayla karşı karşıya gelmektedirler. Deniz sularının ısınması ve asit oranlarındaki değişimlerden dolayı; mercanlar o güzelim renklerini kaybeder, beyaz- gri bir renk alarak canlılıkları yitirip ölürlür. “Mercan resiflerinin tahrip olması birçok deniz canlısının da artık yok olması ve karbon döngüsünün de bozulması demektir” (Şeker, 2011, s. 35). Dünya oksijeninin %70’ini karşılayan alglerin yok olmasıyla birlikte tüm ekosistem çökme tehlikesi altına girmiştir.



Görsel 9. Courtney Matisson, “Değişen Denizlerimiz IV (Our Changing Seas IV)”, 2019, Elle şekillendirme, Sırlı porselen, 335x518x55 cm.

Sanatçı Courtney Matisson değişen dünyamızın ve denizlerimizin korunmasında farkındalık yaratmak için çalışan uluslararası bir seramik sanatçısı ve ayrıca okyanus savunucusudur. Sanatçı mercan resiflerinden ilham alarak büyük boyutlarda kırılğan porselen duvar düzenlemeleri ve seramik heykeller yapmaktadır. Değişen Denizlerimiz IV (Our Changing Seas IV) adlı çalışmasında sera gazları, kirlilik ve denizlerdeki aşırı avlanma sonucu insanların bilinçsizce ve umarsızca yok ettiği mercan resiflerini konu almaktadır. Bu çalışmada rengârenk porselenlerden beyaz ve gri renkteki porselenlere geçiş ile yaşam döngüsünden kopan mercanlar gerçekçi bir anlatım diliyle aktarmak istemektedir (Görsel 9).

Dünyanın su kaynaklarının temiz kalmasına engel olan bir başka gerçek, kömür yakıtlı elektrik santrallerinin havaya saldıkları zehirli cıvadır. Cıva, gaz ve sıvı halde bulunabilen ağır bir metaldir. Bu santrallerden salınan cıva; dereler ve akarsular yoluyla deniz ve göllere karışır ve hem suyun hem de suda yaşayan canlıların zehirlenmesine neden olur. Her yıl sadece Amerikan kömür yakıtlı elektrik santrallerinden havaya 50 ton zehirli cıva salınmaktadır. Bu cıva gölleri ve akarsuları kirletmekle kalmayıp aynı zamanda yenen deniz ürünleri yoluyla insan sağlığını sessizce tehdit etmektedir (Smith, 2014). Sanatçı Nan Smith Cıva (Mercury) adlı eserinde çevre ve sağlıkla ilgili kaygılardan yola çıkarak bilimsel verileri sanatsal stüdyo pratiği ile birleştirmiş, kara ve suyolları üzerindeki çevresel etkilerin insan sağlığını tehdit edecek derecede yarattığı sorunlara dair artan farkındalığa katkıda bulunmayı amaçlamıştır. Sanatçı bu eserde kullandığı imgelerle, canlıları ayakta tutan doğal dünyaya gerekli özenin gösterilmesi için ilham vermeye çalışmaktadır.

Nan Smith’in Cıva (Mercury) enstalasyonunda ayaklarını yıkayan kadın figürü, acil bir arınma mesajı göndermektedir. Bu hareket toksinlerin



Görsel 10. Nan Smith, "Cıva (Mercury)", 2014, Çoklu ortam, Sırlı seramik, Kumaş, Ahşap ve metal üzerine fotoğraf montajları, 427x310x607 cm.

uzaklaştırılması için bir metafordur. Ön plandaki görüntüler, kirli sulardan kaçtıktan sonra kendini temizlemeye çalışan düşünceleri yansıtmaktadır. Sanatçı cıvayı okyanus içinde hareket eden bir araç olarak hayal etmiştir. Bu zehir, balıklar arasında sonsuz bir hareketle gezinmekte ve konserve ton balığı olarak insan bedenine girmektedir (Görsel 10).

Yok olan mercanlar bozulan karbon döngüsü ve kirlenen sulardan mesul olan insanlık bugün birçok hayvan türünün neslini de tükenme sınırına getirmiştir. Hayvanların yaşamlarını sürdürebilmeleri için yuvadan öte kendilerine ait özel bölgeler olarak tanımlanabilecek habitatlara ihtiyaçları vardır. Fakat insanlar ormanları tahrip edip, hızla büyüyen şehirlerde her yere bina yaparak hayvanların habitatını küçültmüşlerdir. Şehirleşmenin yanı sıra sanayileşme yüzyıllar boyunca müthiş bir çevre kirliliğine yol açmış, fabrika ve enerji santrallerinin atıkları, havayı ve suyu kirletmiştir ve küresel ısınmaya bağlı oluşan iklim ve coğrafya değişikliklerine adapte olamayan hayvanların hayatları riske girmiştir. Aşırı avlanma keza bazı hayvan türlerinin yok olmasına sebep olan bir başka insan faaliyeti olarak halen yapılagelmekte ve biyolojik çeşitlilik kaybına neden olmaktadır.

Julia Galloway soyu tükenmiş veya yok olma

tehlikesiyle karşı karşıya olan hayvanların listesini çıkartmış ve tornada porselen çamuru kullanarak hazırladığı 300'den fazla cenaze kül kaplarının (urn) yüzeyine işlemiştir. Julia Galloway'ın çalıştığı hayvanlar habitat tahribatı, kaçak avlanma, deniz kazaları, atıklar, kirlilik, böcek ilaçları nedeniyle soyu tükenen veya tehdit altında olan böcekler, kuşlar, deniz kaplumbağaları, yarasalar, fareler, balıklar kelebekler gibi hayvanlar hakkında bilgileri ve ölümlerinin nedenlerini gösterir (Görsel 11).



Görsel 11. Julia Galloway, Nesli Tükenmekte Olan Türler Projesi, Harvard Sanat Ofisi, Elle şekillendirme, Sgraffito tekniği, Porselen.

Benzer bir yaklaşımla seramik sanatçısı Charlotte Mary Pack, Uluslararası Doğayı Koruma Birliği'nin *Tehdit Altındaki Türlerin Kırmızı Listesi*'nde yer alan hayvanları tanımlamak ve kurtarmaya yardımcı olmak



Görsel 12. Charlotte Mary Pack, "Türlerin Kapları (Species Pots)", Elle şekillendirme, Porselen.

için çalışmaktadır. Mary, Türlerin Kapları (Species Pots) adlı eserinde farklı renklerde çamurlarla tornada hazırladığı renkli kapların kapaklarına nesli tükenmekte olan kara ve deniz hayvan türlerini ince ayrıntılarıyla işlemektedir. Yaptığı her bir seramik parçasının altına türlerin vahşi doğadaki son durumunu açıklayan "Kritik Olarak Tehlikede, Tehlikede veya Hassas" gibi açıklamalarla neden tehdit altında olduklarını yazarak olayın ciddiyetini göstermeyi amaçlamaktadır (Görsel 12). Ayrıca sanatçı, yaptığı bu eserlerden elde ettiği gelirin %15'ini dünya çapında vahşi yaşamı koruma çalışmalarını desteklemek için bağışlamaktadır.

Tek kullanımlık plastik atıklar azalmak yerine günden güne daha çok artarak kolay alınıp atılabilen nesnelere haline geldiğinden bu yana dünyayı daha da çok sarıp sarmalamayan bir tehlide dönüşmüşlerdir. Plastik atıklardan en çok deniz canlıları zarar görmekte ve yaşam alanları günden güne yok olmaktadır. Bugün Pasifik Okyanusu'nun ortasında ortaya çıkan 7. kıta olarak adlandırılan ve yaklaşık 4 milyon metrekare genişliğinde ve yaklaşık 7 milyon ton ağırlığındaki bir plastik atık yığını bulunmaktadır. İnsanlar tarafından tam olarak keşfedilmemiş okyanus alanlarının dibinde bile canlılar plastik atıklarla yaşamak zorunda bırakılmaktadır. "Henüz doğru yönetimlerle yok edilemeyen plastik atıkların; yalnızca hayvanları ve bitkileri değil, biz insanları da ciddi bir biçimde tehdit ettiği bilinmektedir. Konuya ivedilikle çözüm önerileri sunulurken hayata

geçirilmediği takdirde daha büyük yıkımların kapımızın ardında olduğu açıktır" (Sevim ve Tan, 2020, s.171).



Görsel 13. Özge Tan, "Karaya Vuran II", 2020, Elle şekillendirilmiş porselen, 33x36x27 cm.



Bu plastik atıklara dikkat çekmek isteyen sanatçı Özge Tan, "Karaya Vuran- II" adlı seramik çalışmasında mideleri tamamen plastik atıklarla dolu olan deniz canlılarından nesli tükenme tehlikesi altındaki deniz kaplumbağasını elle şekillendirdiği beyaz porselen ile betimlenmiş ve form üzerine tek tek fırça ile dekorlama yapmıştır. "Daha kolay dekorlama yöntemleri varken sanatçı plastik atıkların çokluğunu kendi fırça darbeleri ile kişisel olarak tecrübe etmek istemiş" (Sevim ve Tan, 2020, s. 172) ve bu atıklar yüzünden ölen canlıların son anındaki gözyaşlarına altın bir dokunuş yapmıştır. Sanatçı bu çalışması ile plastik atıkların canlılara ve bununla beraber iklime ne kadar çok zarar verildiğine dikkat çekmektedir (Görsel 13).

Kirliliğin gezegenimize olan etkisine odaklanarak eserler üreten Bradley Klem, insanların

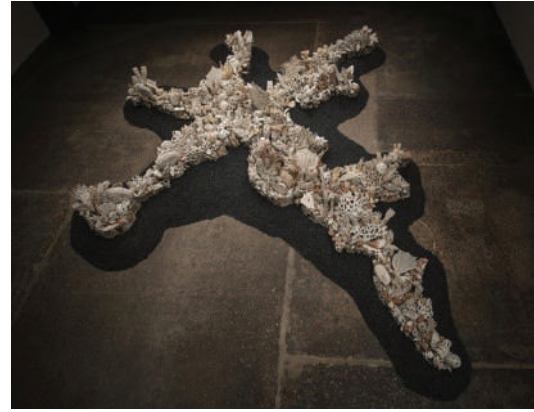
çevre üzerindeki etkisini anlatmaya çalışan sanatçılardandır. Gündelik nesnelere ve onların değerlerine dair farkındalığımızı değiştirmeye çalışan bir sanatçı olarak; Denizde Daha Çok Balık Var (There's More Fish in the Sea) adlı eserinde sanatçı antroposen vazonun üzerine uyguladığı illüstrasyonlar ve elle şekillendirdiği atık kaplarla, denize atılan plastik atıkların deniz canlılarından daha çok alan kapladığını göstermeyi amaçlamaktadır (Görsel 14).



Görsel 14. Bradley Klem, "Denizde Daha Çok Balık Var (There's More Fish in the Sea)", 2020, Elle şekillendirme, Porselen, 38 x 28 x 28 cm.

Galapagos Adaları'na yaptığı bir araştırma gezisi sırasında dünyayı saran plastik kirliliğin en uzak yerlerde bile bulunmasından çok etkilenen sanatçı Brandi Lee Cooper evine giderek bu küresel kirliliği anlatmak için çevrede kalan çöpler, atık bitki materyalleri ve çöp

sahasına gidecek nesnelere geri dönüştürerek çalışmaya başlamıştır. "Günlük hayatımızda, mercan resifleri yeryüzünden kaybolmadan önce plastik kullanımımızı sınırlayarak bir fark yaratma fırsatına sahibiz" (http 10) diyen Cooper, Ağartılmış (Bleached) adlı eserinde bozulmamış ekosistem içerisinde bile her yeri kaplayan bu kirliliği ve bu kirlilikten etkilenen mercan resiflerinin yok oluşunu göstermeyi amaçlamaktadır (Görsel 15).



Görsel 15. Brandi Lee Cooper, "Ağartılmış (Bleached)", 2019, Kağıt hamuru, Kurtarılmış parçalar, Sır ve plastik lastik yeniden taşlama, 51x43x81 cm.



Görsel 16. Maude Schneider, "Çöp (Garbage)", 2011, Stoneware, 160x110x75 cm, yaklaşık 17 çöp torbası, 1 torba yaklaşık 40x38x32 cm.

Plastik atıklarla beraber azalmadan artan ve iklime etki eden bir diğer sorun ise içinde bulunduğumuz tüketim dünyasında hızla artarak biriken çöp yığınlarıdır. Çevresel ve ekonomik konuları günlük yaşamdaki nesnelere mizahi bir yolla anlatan sanatçı Maude Schneider, Çöp (Garbage) adlı çalışmasında "seramik çöp poşetlerinden bir enstalasyon hazırlar. Eserinde "mevcut modelin krizini, olası bir tasarımın yokluğunu, saçma, eksik ve yerinden çıkmış bir gücün sonucunu vurgulamaya çalışmaktadır. Bu çöp poşetleri şimdiki zamanımızın görüntüsü, aşırı modernite ve aşırı tüketimin" (http 11) sonucunda bir nevi insanları kendileriyle karşı karşıya gelme halidir (Görsel 16).

"Son yıllarda atmosferdeki CO₂'in artış hızı her yıl %0.5 oranındadır. Eğer bu hızda artmaya devam ederse 140 yıl sonra konsantrasyon 2 katına çıkacaktır. Bugün atmosferdeki CO₂ konsantrasyonu yaklaşık 350 ppm'dir. Bu miktarın 2050 yılına kadar 450 ppm'e ulaşacağı tahmin edilmektedir. Bu oran Sanayi Devrimi öncesinin 1,5 katından fazladır" (Aksay ve diğerleri, 2005, s.33). Tarım alanları açmak, bilinçsiz yerleşim alanları oluşturmak amacıyla ormanların yakılması ve yok edilmesi sonucunda karbon emisyonunda büyük oranda azalma gerçekleşmektedir. "Ekolojik dengenin temel unsurlarından biri olan ormanlar ile çayır ve meraların tahrip edilmesi, millî parkların yeteri

derecede korunamaması, gelecekte" (Öztürk, 2002, s.59) iklim değişikliği açısından büyük sorunlara neden olacaktır.



Görsel 17. Kate Macdowell, "Daphne", 2007, Elle şekillendirme, Porselen, 134x43x101 cm.

Sanatçı Kate Macdowell'in ekolojik problemleri konu alan çalışmaları sanat tarihi ve mitolojiden referanslar içermektedir. Kate Macdowell gerçekçi bir üslupta elle şekillendirdiği porselen eserlerinden Daphne'yi, Oregon ve Washington'da kesim yapıldığı için açılmış ormanlık alanlarda sırt çantasıyla yaptığı yürüyüşünde

edindiği deneyimle yapmıştır. Gian Lorenzo Bernini'nin Apollo'nun Daphne'ye sarıldığı an, Daphne'nin ondan kurtulmak için defne ağacına dönüşmesini anlatan heykelinden bir adım daha ileri götürmüş, Daphne'yi, defne ağacını kesimden sonra parçalanmış bir ağaç yığına dönüştürmüştür (K. Macdowell, kişisel iletişim Mayıs 2021). Macdowell, Daphne'nin kesilirken dur işareti yapan porselen eliyle; ormansızlaşmanın ve bilinçsiz ağaç kesimlerinin her gün daha çok arttığı günümüz dünyasına, derhal durması gerektiğini adeta bağırarak söylemektedir (Görsel 17).

SONUÇ

Bugün dünyanın en güncel sorunu olan iklim değişikliği konusunda en büyük zorluk ne yazık ki gerçeğin halen kabul edilememiş olması, konuyla ilgili süratle oluşturulması gereken duyarlılığın ve bilincin henüz istenilen seviyeye ulaşmaması ve hatta iklim krizinin olup olmadığına bile halen tartışılıyor olmasıdır. Tüm dünyada iklim değişikliğinin geri dönülemez noktaya gelmeden önce durdurulması adına konuya dikkat çekmek için acil eylem planlarına ve dönüşüme ihtiyaç duyulmaktadır. Dönüşüm için politika ve eylemleri çoğu zaman hayata geçirmeyen dünya liderleri ve politikacılara karşı birçok sivil toplum kuruluşu, kamu kuruluşları, özel sektör ve aktivistler çalışmalarını sürdürmektedirler. Sanatçılar da elbette bu konunun toplumda daha net anlaşılabilmesi, sezilebilmesi ve hissedilebilmesi adına herkesten başka olan anlatımlarıyla bilinç düzeyinin artırılmasında olağanüstü bir potansiyele sahiptir. Doğru politikaların uygulanması yolunda, toplumların farkındalığını arttırmada, sorunlarla kişileri net biçimde yüzleştirmede ve kamuoyu oluşturmada çok etkili fırsatlar yaratmaktadırlar.

Metnin başlığıyla sınırlı tutulan seramik sanatçılarının konuyla ilgili ortaya koydukları eserlerde çoğu zaman görmezden gelinen insan

ve doğa ilişkisini yeniden düşünmeye ve insan bilincinde derin bir değişim yaratmaya doğrudan bir davet vardır. Araştırmada sanatçıların her birinin farklı toplumları temsil etmelerine rağmen, eserlerinin içeriğinin 20 ve 21.yüzyılda insanlığın en önemli ve ortak problemlerinden biri olan iklim değişikliği odağında olması, konunun toplumsal ve tarihsel bağlamdaki önemini göstermektedir. Kendi özgün ifade dilleri ile biçimlendirdikleri seramik eserlerde sanatçılar seçtikleri çarpıcı, sarsıcı ve hatta ikonik imgeler üzerinden yarattıkları anlamlarla, küresel ısınmanın bu hızla devam ederse, genç nesilleri asla göremeyecekleri bir geleceğin onları beklediği gerçeğiyle yüzleştirmektedirler. Ayrıca sanatçılar değişikliğinin hızını, iklimin içinde bulunduğu acil durumu, yok olan yaşam alanları ve hayvan türlerini, kirlenen doğa ve her gün daha çok yitirilen temiz su kaynaklarını ifade ederken, seramik malzemenin anlatım olanaklarını ve sınırlarını da genişletmektedirler. Anlatım olanaklarının teknik ve malzemeyle zenginleşmesi eserlerde anlatım gücünü ve etkisini pekiştiren bir unsur olarak yer almaktadır. Araştırmada yer alan sanatçılar spesifik yollar ve örtük anlamları da kullanarak, konuyu tarihsel ve toplumsal bağlamından koparmadan, her yeri saran atıklara ve hoyratça yok edilen canlılığa bir dur demenin vaktinin gelip de geçtiğini adeta haykırmaktadır. İklim değişikliğinin dünyaya etkilerini eserlerinde konu edinen seramik sanatçıları; çevreyle ilgili farkındalığı arttırma, hem insanlık hem de doğadaki tüm canlılık için sürdürülebilir, ahlaki ve etik bir gelecek yaratmak için herkese ilham vermede önemli bir rol almış ve almaya devam etmektedirler.

KAYNAKLAR

- Akçay, G. (2018). Buz Çekirdeğinden İnsanlık Tarihinin En Kötü Yılıni Belirlemek. Bilimfili, Erişim: <https://bilimfili.com/buz-cekirdeginden-insanlik-tarihinin-en-kotu-yilini-belirlemek>, 16 Kısım (Erişim Tarihi: 27.11.2021).
- Aksay, C., Ketenoglu, O., Kurt, L. (2005). Küresel Isınma ve İklim Değişikliği. Selçuk Üniversitesi Fen Fakültesi Fen Dergisi, 1 (25), 29-42. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sufefd/issue/23134/247140> (Erişim Tarihi: 15.05.2021).
- Bartholomew, J. (2018). Sabbia Gallery, Anthropogenic Scrolls: transparency and Disclosure, Erişim: <https://sabbiagallery.com/exhibition/julie-bartholomew/> (Erişim Tarihi: 27.11.2021).
- Byrne, P. (Kişisel İletişim, 17 Mayıs 2021).
- Demir, A. (2009). Küresel İklim Değişikliğinin Biyolojik Çeşitlilik ve Ekosistem Kaynakları Üzerine Etkisi. Ankara Üniversitesi Çevrebilimleri Dergisi, 1 (2), 37-54. DOI: 10.1501/Csaum_0000000013 (Erişim Tarihi: 19.04.2021).
- Macdowell, K. (Kişisel İletişim, 21.05.2021).
- Oruç, Z. (2017). Çevre ve Ekoloji Kavramları Kapsamında İdeolojik Yaklaşımlar ve Sanat (Doctoral dissertation, İstanbul Kültür Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Sanat Yönetimi Anabilim Dalı/Sanat Yönetimi Bilim Dalı). (Erişim Tarihi: 26.03.2021).
- Öztürk, K. (2002). Küresel İklim Değişikliği ve Türkiye'ye Olası Etkileri. G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt 22, Sayı 1, 47-65 (Erişim Tarihi: 20.04.2021).
- Sevim, S.ve Tan, Ö. (2020). Plastik Atıkların Doğaya Verdiği Zararın Sanattaki Yansımaları ve Seramik Uygulamalar. Journal of Arts, 3(3), 159-178. (Erişim Tarihi: 09.05.2021).
- Smith, N. (2014). Art | Nan Smith: Mercury, Erişim: <https://cfileonline.org/art-nan-smith-mercury/> (Erişim Tarihi: 28.11.2021).
- Şeker, D. (2011). Saros Körfezi Mercan Çeşitleri ve İklim Değişikliği Etkileri, Namık Kemal Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. (Erişim Tarihi: 15.04.2021).
- Toros H. ve Öztürk A. (2011). "Nükleer Santraller", (Erişim: https://web.itu.edu.tr/toros/yazilar/2011/nukleer_santraller_cevr-eye_etkisi.htm) (Erişim Tarihi: 27.03.2021).
- Türkes, M. (2006). Küresel İklimin Geleceği ve Kyoto Protokolü. Jeopolitik 29: 99-107 (Erişim Tarihi: 16.04.2021).

İnternet Kaynakları

- http1. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- http2. <https://evrimarsivi.wordpress.com/2011/08/14/en-buyuk-bes-kitlesel-yok-olus/> (Erişim Tarihi: 03.04.2021).
- http3. <https://iklim.csb.gov.tr/birlesmis-milletler-iklim-degisikligi-cerceve-sozlesmesi-i-4362> (Erişim Tarihi: 03.04.2021).
- http4. <https://www.mgm.gov.tr/FILES/genel/arsiv/23mart/2010/sunu/ilk10/14.pdf> (Erişim Tarihi: 22.05.2022).
- http5. <https://tr.interestrip.com/windscale-nuclear-disaster> (Erişim Tarihi: 24.05.2022).
- http6. <https://stringfixer.com/tr/Windscale> (Erişim Tarihi: 24.05.2022).
- http7. <https://www.iaea.org/newscenter/pressreleases/chernobyl-true-scale-accident> (Erişim Tarihi: 17.05.2022).
- http8. <https://www.britishcouncil.org/tr/graysonperry/about> (Erişim Tarihi: 20.04.2021).
- http9. <http://cevrefelaketleri.weebly.com/exxon-valdez.html> (Erişim Tarihi: 21.03.2021).
- http10. <https://www.brandileecooper.com/installation> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- http11. <http://ceraquoi.ch/portfolio-item/garbage/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <http://www.katmacdowell.com/firstandlastbreath.html> (Erişim Tarihi: 02.04.2021).
- Görsel 2. <http://www.maureenmichaelson.com/artists/10-paul-scott/46> (Erişim Tarihi: 25.04.2021).
- Görsel 3. https://www.saatchigallery.com/artist/grayson_perry (Erişim Tarihi: 20.04.2021).
- Görsel 4. <https://pennybyrneartist.com/works> (Erişim Tarihi: 21.03.2021).
- Görsel 5. <http://paulawinokur.com/works.html> (Erişim Tarihi: 21.03.2021).

- Görsel 6. <https://www.honoringthefuture.org/climate-smarts/artist-to-know/paula-winokur/> (Erişim Tarihi: 21.03.2021).
- Görsel 7. <https://sabbiagallery.com/artists/julie-bartholomew/> (Erişim Tarihi: 27.11.2021).
- Görsel 8. <https://pennybyrneartist.com/work> (Erişim Tarihi: 20.03.2021).
- Görsel 9. <https://courtneymattison.com/ourchangingseasiv/z6pd086jpx6hf6ozac64k7hgx76hxc> (Erişim Tarihi: 21.03.2021).
- Görsel 10. <https://nansmith.com/gallery-installations/> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- Görsel 11. <http://endangered-species-project.org/> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- Görsel 12. <https://www.charlottemarypack.com/#work> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- Görsel 13. http://www.ekavartgallery.com/tr/tm_pg_album/album-name-4/ (Erişim Tarihi: 09.05.2021).
- Görsel 14. <http://bradleyklem.com/gallery#theres-more-fish-in-the-sea> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- Görsel 15. <https://www.brandileecooper.com/installation> (Erişim Tarihi: 23.09.2021).
- Görsel 16. <http://ceraquoi.ch/portfolio-item/garbage/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021).
- Görsel 17. <http://www.katemacdowell.com/daphne.html> (Erişim Tarihi: 03.04.2021).

TÜRKİYE'DEKİ ÜNİVERSİTELERİN AMBLEM VE LOGOLARININ ŞEKİL, RENK VE BAĞLAM AÇISINDAN İNCELENMESİ

Arş. Gör. Dr. Ümit BAYIRLI*
Arş. Gör. Enes Can KILIÇ**

Özet: Kurumsal kimlik kavramının en önemli öğelerinden olan amblem ve logolar, ait olduğu kuruluşun karakterini, ürünlerini, verilen hizmetleri tanıtan, marka değerini, rekabet gücünü artıran ve iletişim sağlayan bir rol üstlenirler. Bu hususta yapılan çalışmalarda amblem ve logolarda kullanılan yazı tiplerinin, renklerin, kullanılan unsurların ve şekillerin kullanıcı algısı üzerinde büyük etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Yapılan literatür taraması sonucunda Türkiye'deki üniversite logolarında kullanılan yazı tipi, renk, şekil ve bağlam unsurlarını inceleyen çalışmaların eksikliği tespit edilmiş ve çalışmanın kapsamını da Türkiye'de aktif olarak faaliyet gösteren 200 adet üniversitenin amblem ve logoları oluşturmuştur. Çalışmanın amacı Türkiye'deki üniversite amblem ve logolarının şekil, renk ve bağlam açısından incelenerek genel ve güncel eğilimleri ortaya çıkarmak ve gelecekte bu konu ile ilgili yapılacak diğer çalışmalara altlık teşkil etmesini sağlamaktır. Çalışmada veri toplama yöntemi olarak genel tarama modeli kullanılmış, amblem ve logolar içerik analizi ve tematik kodlama kullanılarak gruplandırılmıştır. Buna ek olarak amblem ve logolarda bulunan unsurlar bağlam açısından incelenirken Çeken ve Aybay'ın (2021) ve Özsoy, Tuncay ve Uğur'un (2017) kullandığı sınıflandırmalardan yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular ışığında, serbest şekle sahip, tek veya iki renkten oluşan ve sembolik ve/ya tipografik öğeler barındıran amblem ve logolar güncel tasarım eğilimlerini takip etmek açısından yeni kurulacak üniversiteler için tavsiye niteliği oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Amblem, Logo, Üniversite amblemleri, Üniversite logoları, Kurumsal kimlik.

Geliş Tarihi: 06.12.2021

Kabul Tarihi: 23.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Pamukkale Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, ubayirli@pau.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7863-8563

**Pamukkale Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, enescankilic@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-3180-7643

ANALYSIS OF EMBLEMS AND LOGOS OF UNIVERSITIES IN TURKEY IN TERMS OF FORM, COLOR AND CONTEXT

Res. Asst. Dr. Ümit BAYIRLI*
Res. Asst. Enes Can KILIÇ**

Abstract: Emblems and logos, which are the most significant factors of corporate identity, play a role to promote the organization's character, products, services and to increase the organization's competitiveness and brand value. The results of the related studies argue that there is a major impact of fonts, colors, elements and shapes used in emblems and logos on users' perception. As the result of the literature review conducted within this context, the lack of studies examining the font, color, shape and context elements used in university logos in Turkey has been identified and the emblems and thus the logos of 200 universities in Turkey constitute the scope of the study. The aim of the study is to find out general tendencies and current trends and to form a base for related future studies by analyzing the emblems and logos in terms of form, color, and context. The general survey model was used as the data collection method and emblems and logos were grouped using content analysis and thematic coding. Additionally, the classifications of Çeken and Aybay (2021) and Özsoy, Tuncay and Uğur (2017) were used to analyze the elements of emblems and logos. In the light of the findings, emblems and logos in free form, consisting of one or two colors and containing symbolic and/or typographic elements are recommended for newly established universities in order to follow current design trends.

Keywords: Emblem, Logo, University emblems, University logos, Corporate identity.

Received Date: 06.12.2021

Accepted Date: 23.06.2022

Article Types: Research Article

*Pamukkale University, Faculty of Architecture and Design, Department of Industrial Design, ubayirli@pau.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7863-8563

**Pamukkale University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, enescankilic@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-3180-7643

1. GİRİŞ

Yaşayan varlıkların bir karaktere ve kimliğe sahip olması gibi, kuruluşların da kimlikleri ve karakteristik özellikleri vardır. Kurumsal kimlik denilen bu kavram, kuruluşları birbirinden ayırır, kuruluşun felsefesini, kültürünü, davranış biçimini, yeteneklerini ve dış görünüşünü yansıtır (Meral, 2011; Özsoy, Tuncay ve Uğur, 2017; Tuna ve Tuna, 2007). Günümüzde kurumsal kimlik denildiği zaman her ne kadar akla somut öğeler içeren kartvizit, logo, amblem vs. gelse de kuruluşun benimsediği soyut kavramlar da kurumsal kimliğin içerisinde (Pehlivan Baskın, 2020). Kurumsal kimliğin bir parçası olan kurumsal görsel kimlik kavramı ise, pazarlama stratejilerinin, marka değerinin ve görsel algının devreye girdiği, amblem, logo, marka ismi, slogan, tipografi, renk, internet sitesi, promosyon ürünleri gibi öğelerin kullanıldığı bir kavramdır (Chatterjee, 2019; Pehlivan Baskın, 2020; Ülger, 2021). Kurumsal kimliğin en önemli öğelerinden biri olan amblem ve logolar, markayı ve ürünlerini tanıtıcı bir iletişim elemanı rolü üstlenmelerinin yanı sıra, marka değerini (Stamatogiannakis, Luffarelli ve Yang, 2015) ve rekabet gücünü artırıcı (Muzellec, Doogan ve Lambkin, 2003) etkiye de sahiptirler. Bir ürün veya hizmet satan markalar için kurumsal kimliğin rolü ve önemi aşikârdır. Bir satış yapma ve kâr üretme gayesi olmayan, hizmet sağlamayı amaçlayan devlet kurumlarında da kurumsal kimliğin rolü git gide önem kazanmaktadır (Melewar ve Akel, 2005; Pehlivan Baskın, 2020). Bu kurumlardan olan üniversitelerde de kurumsal kimliğin önemi büyüktür. Ne kadar tanınmış olursa olsun, üniversiteler de başarılı öğrencileri ve akademisyenleri bünyesine kazandırmak için kurumsal kimlik stratejilerinden faydalanmakta ve başarılı bir kurumsal kimliğe ulaşmayı amaçlamaktadırlar. Ancak, markaların kurumsal kimliği konusunda literatür çok geniş olmasına rağmen, üniversitelerin kurumsal kimliği

konusunda yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bu bağlamda bu çalışma, Türkiye'deki aktif olarak faaliyet gösteren 200 adet üniversitenin amblem ve logolarını şekil, renk ve bağlam açısından incelemeyi amaçlamaktadır.

2. AMBLEM VE LOGO KAVRAMLARI

Amblem ve logolar kuruluşların hedef kitleleri ile görsel iletişim kurmaları, tanınırlık ve akılda kalıcılıklarının sağlanması açısından önemli yere sahiptirler (Cian, Krishna ve Elder, 2014; Jiang, Gerald, Maria ve Amitava, 2016). Kuruluşları birbirlerinden ayıran amblem ve logolar, bir nevi o kuruluşun yüzü, imzası rolünü üstlenerek karakterlerini somutlaştırırlar (Adir, Adir ve Pascu, 2012; Ülger, 2021).

Amblem ve kavramları genellikle birbirleri ile karıştırılan kavramlardır. Amblem, şekil ve harflerden oluşan ve sözcük özelliği göstermeyen şekiller olarak tanımlanırken; logo, kuruluşun ismini içeren tipografik oluşum olarak tanımlanabilir (Becer, 2009; Ceylan, 2015, Ülger, 2021). Bir kuruluş hem bir amblem hem de isminden oluşan bir logoya sahip olabileceği gibi, amblemin ve isminin birlikte kullanıldığı bir logoya da sahip olabilir.

Önemli iletişim araçları olduklarından dolayı, amblem ve logolar kolay anlaşılır, sade, akılda kalıcı ve özgün olacak şekilde tasarlanmalı, kuruluşun gelecek planlarını göz önünde bulunduran ve zaman içerisinde anlamını yitirmeyen niteliğe sahip olmalıdırlar (Bektaş, 1992; Ceylan, 2015). Tasarım aşamasında aynı zamanda endüstriyel özellikler göz önünde bulundurulmalı, çeşitli baskı, kesim ve ölçeklendirmeye elverişli olmalıdır (Tuna ve Tuna, 2007).

Amblem ve logolar bünyesinde tipografik elemanlar, sembolik biçimler ve renkler gibi çeşitli tasarım elemanlarını barındırırlar. Tipografik elemanlar yazı yüzlerinin olduğu gibi ya da işlenerek kullanımıyla, sembolik biçimler

geometrik ya da organik biçimlerin kullanımıyla, renkler ise anlamları ve farklı renk stillerinin kullanımıyla tasarıma katkı sağlarlar (Özsoy vd., 2017). Amblem ve logo tasarımcılarının kullandıkları biçim ve elemanlar olgusal anlatımı oluştururken, bu biçim ve elemanların izleyicide oluşturduğu duygu ve anlam ise logo ve amblemlerin algısal anlatımını oluşturmaktadır. Erdal'a (2017) göre amblem ve logoların izleyici tarafından görüldükleri ilk üç saniyenin akılda kalıcılık ve anlaşılabilirlik açısından önemi büyüktür. Bu bağlamda yapılan çalışmalarda amblem ve logolarda kullanılan tipografik elemanların tüketicide marka hakkında anlamsal çağrışımlar oluşturduğundan (Childers ve Jass, 2002) ve duyguları etkilediğinden (Henderson, Giese ve Cote, 2004); renklerin estetik algısı ve psikoloji üzerinden marka algısını etkilediğinden (Labrecque ve Milne, 2012) ve tüketicide farklı hisler uyandırdığından (Gorn, Chattopadhyay, Sengupta, ve Tripathi, 2004); kullanılan unsurların bağlamının marka ile ilişkilendirilmesi gerekliliğinden (Stamatogiannakis, vd., 2015) ve çok sayıda ilişkinin karmaşa yarattığından (Pieters, Wedel ve Batra, 2010); biçimlerin ise kullanıcı algısını ve duyguları etkileyerek marka değeri üzerinde önemli bir role sahip oldukları vurgulanmıştır (Bloch 1995; Orth ve Malkewitz, 2008).

3. YÖNTEM

Genel tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilen bu çalışmada, YÖK veri tabanında yer alan ve aktif olarak faaliyet gösteren 200 adet üniversitenin amblem ve logoları şekil, renk ve bağlam açısından incelenmiştir. Şekil hususunda amblemlerin genel hatları incelenirken; renk hususunda amblemde kullanılan renk sayısı ve kullanılan renkler; bağlam hususunda ise amblemlerde kullanılan unsurların kaynakları incelenmiştir. Bu unsurlar incelenirken, literatürden, üniversitelerin internet sitelerinde yer alan amblem ve logolarını tanıtıcı bilgilerden

faydalanılmıştır. Elde edilemeyen bilgiler çalışmaya katılmamıştır. Üniversitelerin türü ve kuruluş yılları da bir korelasyon arayışı amacıyla çalışmaya dahil edilmiştir.

Amblem ve logoların şekilleri incelenirken, dairesel hatlara sahip olanlar dairesel; üçgen, dörtgen, beşgen gibi çokgen biçimlerinden oluşanlar çokgen, herhangi bir geometrik biçime sahip olmayanlar ise serbest şekil olarak belirtilmiştir.




















Amblem ve logolarda bulunan unsurlar bağlam açısından incelenirken Çeken ve Aybaylın (2020) ve Özsoy, Tuncay ve Uğur'un (2017) çalışmalarında kullanılan sınıflandırmalardan yararlanılmış; harf ya da yazı özelliği gösteren biçimleri içeren amblem ve logolar tipografik; sembolik bir biçim içerenler sembolik; kültürel bir biçimi (Selçuklu motifleri, hilal, çift başlı kartal vb.) içerenler kültürel figür; üniversitenin bulunduğu konumun iklim ve bitki örtüsüne ait unsurları (kar tanesi, ağaç, gül vb.) içerenler iklim ve bitki; üniversitenin bulunduğu konumda ya da üniversitenin ismi ile ilgili yaşanmış önemli bir tarihsel olayı (Atatürk'ün Kocatepe'ye çıkışı, Amasya Genelgesi, Türkçe fermanı vb.) içerenler tarihsel olay; üniversitenin bulunduğu konumda yer alan doğal varlıkları (dağ, deniz, ırmak vb.) içerenler doğal varlık; üniversitenin bulunduğu konumda yer alan önemli mimari yapıları ya da üniversitenin yer aldığı yapıyı içerenler mimari; üniversitenin bulunduğu konumda yer alan kültürel miras öğelerini (antik kent) içerenler ise kültürel miras olarak belirtilmiştir.

4. BULGULAR

200 adet üniversitenin buldukları şehirler, isimleri, amblem ve logoları, türleri (devlet veya vakıf), kuruluş tarihleri, amblem ve logolarının şekilleri, kullanılan renk sayıları, kullanılan renkler ve kullanılan unsurların bağlamları Tablo 1'de gösterilmiştir.





















Tablo 1. Türkiye'deki üniversitelerin amblem ve logolarının şekil, renk ve bağlam bilgileri (Uyarlayan: Yazar).






















	Şehir	Üniversite	Amblem-Logo	Türü	Kuruluş Tarihi	Şekil	Renk Sayısı	Kullanılan Renkler	Bağlam
1	Adana	Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi		Devlet	2011	Dairesel	1	Kırmızı	Tipografik
2		Çukurova Üniversitesi		Devlet	1973	Dairesel	1	Yeşil	Tipografik
3	Adayaman	Adayaman Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	1	Mavi	Kültürel Figür - İklim ve Bitki
4	Afyonkarahisar	Afyon Kocatepe Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Mavi - Siyah	Tarihi Olay
5		Afyonkarahisar Sağlık Bilimleri Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Doğal Varlık
6	Ağrı	Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi		Devlet	2007	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik - Tarihi Olay - Doğal Varlık
7	Aksaray	Aksaray Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	2	Mavi - Pembe	Tipografik - Doğal Varlık
8	Amasya	Amasya Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	3	Kırmızı - Yeşil - Gri	Tarihi Olay - Doğal Varlık
9	Ankara	Ankara Bilim Üniversitesi		Vakıf	2020	Çokgen	2	Mavi - Gri	Sembolik - Tipografik
10		Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi		Devlet	2018	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik
11		Ankara Medipol Üniversitesi		Vakıf	2018	Dairesel	2	Mavi - Gri	Sembolik
12		Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi		Devlet	2017	Serbest	1	Mavi	Sembolik
13		Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi		Devlet	2013	Dairesel	2	Sarı - Kahverengi	Tipografik - Kültürel Figür
14		Ankara Üniversitesi		Devlet	1946	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Kültürel Figür
15		Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi		Devlet	2010	Serbest	1	Mavi	Sembolik
16		Atılım Üniversitesi		Vakıf	1997	Serbest	2	Mavi-Kırmızı	Tipografik
17		Başkent Üniversitesi		Vakıf	1994	Çokgen	1	Kırmızı	Sembolik
18		Çankaya Üniversitesi		Vakıf	1997	Dairesel	2	Sarı - Siyah	Sembolik - Tipografik

19	Ankara	Gazi Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	1	Mavi	Tipografik
20		Hacettepe Üniversitesi		Devlet	1967	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür
21		İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi		Vakıf	1985	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik - Tipografik
22		Lokman Hekim Üniversitesi		Vakıf	2017	Çokgen	1	Mavi	Kültürel Figür
23		Orta Doğu Teknik Üniversitesi		Devlet	1956	Serbest	1	Kırmızı	Sembolik - Kültürel Figür
24		Ostim Teknik Üniversitesi		Vakıf	2017	Serbest	1	Kırmızı	Sembolik
25		Ted Üniversitesi		Vakıf	2009	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Sarı	Sembolik
26		Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi		Vakıf	2003	Serbest	3	Mavi - Kırmızı - Sarı	Sembolik
27		Türk Hava Kurumu Üniversitesi		Vakıf	2011	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
28		Ufuk Üniversitesi		Vakıf	1999	Serbest	1	Mavi	Tipografik
29	Yüksek İhtisas Üniversitesi		Vakıf	2013	Çokgen	2	Kırmızı - Yeşil	Sembolik	
30	Antalya	Akdeniz Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	2	Mavi - Turuncu	Sembolik - Tipografik
31		Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi		Devlet	2015	Çokgen	2	Mavi - Sarı	Sembolik - Kültürel Figür
32		Alanya Hep Üniversitesi		Vakıf	2011	Çokgen	4	Mavi - Kırmızı - Sarı - Yeşil	Tipografik
33		Antalya Akev Üniversitesi		Vakıf	2015	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Kültürel Miras
34		Antalya Bilim Üniversitesi		Vakıf	2010	Serbest	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
35	Ardahan	Ardahan Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	1	Mavi	Kültürel Figür - İklim ve Bitki
36	Artvin	Artvin Çoruh Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	1	Yeşil	Sembolik - İklim ve Bitki
37	Aydın	Adnan Menderes Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Tipografik

38	Balıkesir	Balıkesir Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	İklim ve Bitki - Doğal Varlık
39	Balıkesir	Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi		Devlet	2015	Dairesel	1	Mavi	Tipografik
40	Bartın	Bartın Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	1	Mavi	Tipografik
41	Batman	Batman Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Siyah	Sembolik
42	Bayburt	Bayburt Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
43	Bilecik	Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi		Devlet	2007	Çokgen	2	Kırmızı - Sarı	Tipografik
44	Bingöl	Bingöl Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Sarı	Sembolik - Tipografik
45	Bitlis	Bitlis Eren Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	1	Yeşil	Tipografik - Kültürel Figür
46	Bolu	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi		Devlet	1992	Serbest	1	Yeşil	Sembolik
47	Burdur	Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik
48	Bursa	Bursa Teknik Üniversitesi		Devlet	2010	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	Sembolik - Doğal Varlık
49	Bursa	Bursa Uludağ Üniversitesi		Devlet	1975	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	Kültürel Figür
50	Çanakkale	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Mimari
51	Çankırı	Çankırı Karatekin Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	1	Mavi	Doğal Varlık
52	Çorum	Hitit Üniversitesi		Devlet	2006	Serbest	1	Turuncu	Kültürel Figür
53	Denizli	Pamukkale Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Doğal Varlık
54	Diyarbakır	Dicle Üniversitesi		Devlet	1973	Dairesel	1	Yeşil	Kültürel Figür


















55	Düzce	Düzce Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Sembolik - Tipografik
56	Edirne	Trakya Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Doğal Varlık - Mimari
57	Elazığ	Fırat Üniversitesi		Devlet	1975	Çokgen	1	Kırmızı	Sembolik
58	Erzincan	Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	1	Mavi	Kültürel Figür - Doğal Varlık
59	Erzurum	Atatürk Üniversitesi		Devlet	1957	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Kültürel Figür
60		Erzurum Teknik Üniversitesi		Devlet	2010	Çokgen	1	Mavi	Kültürel Figür - İklim ve Bitki
61	Eskişehir	Anadolu Üniversitesi		Devlet	1973	Dairesel	1	Kırmızı	Tipografik
62		Eskişehir Osmangazi Üniversitesi		Devlet	1993	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	Kültürel Figür
63		Eskişehir Teknik Üniversitesi		Devlet	2018	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik
64	Gaziantep	Gaziantep Üniversitesi		Devlet	1987	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik
65		Gaziantep İslami Bilim ve Teknoloji Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Sembolik
66		Hasan Kalyoncu Üniversitesi		Vakıf	2008	Çokgen	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik
67		Sanko Üniversitesi		Vakıf	2013	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik
68	Giresun	Giresun Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	3	Mavi - Yeşil - Turuncu	Tipografik
69	Gümüşhane	Gümüşhane Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	1	Kırmızı	Sembolik - Doğal Varlık
70	Hakkari	Hakkari Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	İklim ve Bitki
71	Hatay	İskenderun Teknik Üniversitesi		Devlet	2015	Dairesel	2	Kırmızı - Gri	Sembolik - Tipografik
72		Mustafa Kemal Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Kırmızı	Tipografik

73	Iğdır	Iğdır Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	3	Mavi - Sarı - Yeşil	Doğal Varlık
74	Isparta	Süleyman Demirel Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Kırmızı - Siyah	Tipografik - İklim ve Bitki
75		Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi		Devlet	2018	Serbest	1	Mavi	Tipografik
76	İstanbul	Acıbadem Üniversitesi		Vakıf	2007	Serbest	3	Mavi - Yeşil - Turuncu	Sembolik
77		Altınbaş Üniversitesi		Vakıf	2008	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik
78		Atlas Üniversitesi		Vakıf	2018	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik
79		Bahçeşehir Üniversitesi		Vakıf	1998	Çokgen	1	Mavi	Sembolik
80		Beykent Üniversitesi		Vakıf	1997	Dairesel	3	Mavi - Sarı - Siyah	Sembolik
81		Beykoz Üniversitesi		Vakıf	2016	Çokgen	1	Kırmızı	Sembolik
82		Bezmalem Vakıf Üniversitesi		Vakıf	2010	Serbest	1	Siyah	Mimari
83		Biruni Üniversitesi		Vakıf	2014	Serbest	1	Mavi	Tipografik
84		Boğaziçi Üniversitesi		Devlet	1971	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
85		Demiroğlu Bilim Üniversitesi		Vakıf	2006	Serbest	2	Kırmızı-Siyah	Sembolik
86		Doğuş Üniversitesi		Vakıf	1997	Dairesel	1	Kırmızı	Sembolik - Tipografik
87		Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi		Vakıf	2010	Çokgen	1	Kırmızı	Sembolik - Tipografik
88	Fenerbahçe Üniversitesi		Vakıf	2016	Serbest	1	Mavi	Tipografik	
89	Galatasaray Üniversitesi		Devlet	1994	Dairesel	2	Kırmızı - Sarı	Tipografik	
90	Haliç Üniversitesi		Vakıf	1998	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Doğal Varlık	
91	Işık Üniversitesi		Vakıf	1996	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Tipografik	
92	İbn Haldun Üniversitesi		Vakıf	2015	Serbest	1	Kırmızı	Tipografik	











93	İstanbul	İstanbul Arel Üniversitesi		Vakıf	2007	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Tipografik
94		İstanbul Aydın Üniversitesi		Vakıf	2007	Dairesel	2	Mavi - Gri	Sembolik
95		İstanbul Ayvansaray Üniversitesi		Vakıf	2016	Serbest	1	Kırmızı	Tipografik
96		İstanbul Bilgi Üniversitesi		Vakıf	1996	Serbest	2	Kırmızı - Siyah	Sembolik
97		İstanbul Esenyurt Üniversitesi		Vakıf	2013	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
98		İstanbul Galata Üniversitesi		Vakıf	2019	Serbest	2	Mavi - Turuncu	Sembolik - Mimari
99		İstanbul Gedik Üniversitesi		Vakıf	2011	Dairesel	1	Mor	Tipografik
100		İstanbul Gelişim Üniversitesi		Vakıf	2011	Serbest	1	Mavi	Tipografik
101		İstanbul Kent Üniversitesi		Vakıf	2016	Dairesel	2	Kırmızı - Gri	Tipografik
102		İstanbul Kültür Üniversitesi		Vakıf	1997	Çokgen	3	Kırmızı - Gri - Siyah	Tipografik
103		İstanbul Medeniyet Üniversitesi		Devlet	2010	Serbest	1	Yeşil	Tipografik
104		İstanbul Medipol Üniversitesi		Vakıf	2009	Dairesel	2	Mavi - Gri	Sembolik
105		İstanbul Okan Üniversitesi		Vakıf	1999	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
106	İstanbul Rumeli Üniversitesi		Vakıf	2015	Dairesel	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür	
107	İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi		Vakıf	2010	Serbest	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür	
108	İstanbul Sağlık ve Teknoloji Üniversitesi		Vakıf	2018	Serbest	1	Kırmızı	Tipografik	
109	İstanbul Teknik Üniversitesi		Devlet	1944	Dairesel	1	Mavi	Sembolik	
110	İstanbul Ticaret Üniversitesi		Vakıf	2001	Çokgen	2	Sarı - Siyah	Tipografik	
111	İstanbul Üniversitesi		Devlet	1933	Dairesel	2	Sarı - Yeşil	Sembolik	
112	İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa		Devlet	2018	Dairesel	2	Sarı - Siyah	Sembolik	
113	İstanbul Yeni yüzyıl Üniversitesi		Vakıf	2009	Dairesel	2	Kırmızı - Gri	Sembolik - Tipografik	

114	İstanbul	İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi		Vakıf	2010	Çokgen	1	Mavi	Tipografik	
115		İstinye Üniversitesi		Vakıf	2015	Serbest	1	Kırmızı	Tipografik	
116		Kadir Has Üniversitesi		Vakıf	1997	Dairesel	1	Mavi	Mimari	
117		Koç Üniversitesi		Vakıf	1992	Serbest	1	Kırmızı	Sembolik	
118		Maltepe Üniversitesi		Vakıf	1997	Serbest	2	Kırmızı - Mor	Sembolik - Tipografik	
119		Marmara Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	1	Mavi	Tipografik - Doğal Varlık	
120		Mef Üniversitesi		Vakıf	2012	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik	
121		Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi		Devlet	1982	Serbest	1	Siyah	Sembolik	
122		Nişantaşı Üniversitesi		Vakıf	2009	Serbest	2	Kırmızı - Sarı	Tipografik	
123		Özyeğin Üniversitesi		Vakıf	2007	Çokgen	2	Mavi - Kırmızı	Tipografik	
124		Piri Reis Üniversitesi		Vakıf	2008	Dairesel	1	Mavi	Sembolik	
125		Sabancı Üniversitesi		Vakıf	1996	Çokgen	1	Mavi	Tipografik	
126		Sağlık Bilimleri Üniversitesi		Devlet	2015	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Mimari	
127		Türk - Alman Üniversitesi		Devlet	2010	Serbest	2	Yeşil - Siyah	Tipografik	
128		Üsküdar Üniversitesi		Vakıf	2011	Dairesel	1	Yeşil	Mimari	
129		Yeditepe Üniversitesi		Vakıf	1996	Çokgen	2	Mavi - Yeşil	Sembolik	
130		Yıldız Teknik Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Sembolik	
131		İzmir	Dokuz Eylül Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	1	Mavi	Tarihi Olay
132			Ege Üniversitesi		Devlet	1955	Dairesel	1	Mavi	Tipografik - Doğal Varlık
133			Bakırçay Üniversitesi		Devlet	2016	Serbest	1	Yeşil	Tipografik
134	İzmir Demokrasi Üniversitesi			Devlet	2016	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Turuncu	Sembolik	
135	İzmir Ekonomi Üniversitesi			Vakıf	2001	Serbest	1	Turuncu	Tipografik - Doğal Varlık	

136	İzmir	İzmir Katip Çelebi Üniversitesi		Devlet	2010	Çokgen	1	Kırmızı	Sembolik
137		İzmir Tınaztepe Üniversitesi		Vakıf	2018	Dairesel	2	Mavi - Gri	Sembolik - Tipografik
138		İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü		Devlet	1992	Dairesel	1	Kırmızı	Sembolik
139		Yaşar Üniversitesi		Vakıf	2001	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
140	Kahramanmaraş	Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Sembolik - Tarihi Olay
141		Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Sarı	Tarihi Olay
142	Karabük	Karabük Üniversitesi		Devlet	2007	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik
143	Karaman	Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Tarihi Olay
144	Kars	Kafkas Üniversitesi		Devlet	1992	Çokgen	1	Yeşil	Tipografik - Kültürel Figür
145	Kastamonu	Kastamonu Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	2	Kırmızı - Siyah	Tipografik
146	Kayseri	Abdullah Gül Üniversitesi		Devlet	2010	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür
147		Erciyes Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	2	Mavi - Gri	Tipografik - Doğal Varlık
148		Kayseri Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
149		Nuh Naci Yazgan Üniversitesi		Vakıf	2009	Dairesel	1	Mavi	Tipografik - Doğal Varlık
150	Kilis	Kilis 7 Aralık Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	Sembolik - Tipografik
151	Kırkkale	Kırkkale Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Gri	Tipografik
152	Kırklareli	Kırklareli Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
153	Kırşehir	Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	3	Mavi - Yeşil - Turuncu	Sembolik

154	Kocaeli	Gebze Teknik Üniversitesi		Devlet	1992	Serbest	3	Mavi - Kırmızı - Sarı	Sembolik
155		Kocaeli Sağlık ve Teknoloji Üniversitesi		Vakıf	2020	Çokgen	2	Mavi - Yeşil	Kültürel Figür
156		Kocaeli Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Yeşil	Sembolik
157	Konya	Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi		Vakıf	2013	Dairesel	2	Kırmızı - Sarı	Sembolik
158		Konya Teknik Üniversitesi		Devlet	2018	Serbest	2	Kırmızı - Gri	Tipografik
159		Kto Karatay Üniversitesi		Vakıf	2009	Serbest	2	Yeşil - Siyah	Kültürel Figür - Mimari
160		Necmettin Erbakan Üniversitesi		Devlet	2010	Dairesel	1	Mavi	Kültürel Figür
161		Selçuk Üniversitesi		Devlet	1975	Dairesel	2	Sarı - Siyah	Kültürel Figür
162	Kütahya	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Tarihi Olay
163		Kütahya Sağlık Bilimleri Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Sembolik
164	Malatya	İnönü Üniversitesi		Devlet	1975	Dairesel	1	Sarı	Tipografik
165		Malatya Turgut Ozal Üniversitesi		Devlet	2018	Çokgen	2	Mavi - Turuncu	Kültürel Figür
166	Manisa	Manisa Celal Bayar Üniversitesi		Devlet	1992	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik
167	Mardin	Mardin Artuklu Üniversitesi		Devlet	2007	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür
168	Mersin	Çağ Üniversitesi		Vakıf	1997	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
169		Mersin Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	2	Mavi - Turuncu	Kültürel Miras - Doğal Varlık
170		Tarsus Üniversitesi		Devlet	2018	Çokgen	1	Mavi	Tipografik
171		Toros Üniversitesi		Vakıf	2009	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Sembolik - Tipografik
172	Muğla	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi		Devlet	1992	Serbest	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Kültürel Miras - İklim ve Bitki - Doğal Varlık

173	Muş	Muş Alparslan Üniversitesi		Devlet	2007	Çokgen	1	Kırmızı	Tipografik - Kültürel Figür
174	Nevşehir	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	2	Kırmızı - Sarı	Tipografik - Doğal Varlık
175		Kapadokya Üniversitesi		Devlet	2005	Serbest	1	Mavi	Sembolik
176	Niğde	Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
177	Ordu	Ordu Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	2	Mavi - Sarı	Tipografik
178	Osmaniye	Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	2	Kırmızı - Siyah	Tipografik
179	Rize	Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi		Devlet	2006	Serbest	2	Mavi - Yeşil	Tipografik - İklim ve Bitki
180	Sakarya	Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi		Devlet	2018	Serbest	2	Mavi - Yeşil	Sembolik
181		Sakarya Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	1	Mavi	Tipografik - Doğal Varlık
182	Samsun	Ondokuz Mayıs Üniversitesi		Devlet	1975	Dairesel	2	Mavi - Kırmızı	Tarihi Olay
183		Samsun Üniversitesi		Devlet	2018	Dairesel	1	Kırmızı	Sembolik - Tarihi Olay
184	Şanlıurfa	Harran Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	3	Mavi - Sarı - Yeşil	Kültürel Figür - Mimari
185	Siirt	Siirt Üniversitesi		Devlet	2007	Serbest	1	Turuncu	Sembolik - Tipografik
186	Sinop	Sinop Üniversitesi		Devlet	2007	Dairesel	2	Mavi - Turuncu	Sembolik - Doğal Varlık
187	Sivas	Sivas Bilim ve Teknoloji Üniversitesi		Devlet	2018	Çokgen	1	Mavi	Tipografik
188		Sivas Cumhuriyet Üniversitesi		Devlet	1974	Dairesel	1	Kırmızı	Kültürel Figür
189	Şırnak	Şırnak Üniversitesi		Devlet	2008	Dairesel	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Tarihi Olay - Doğal Varlık
190	Tekirdağ	Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	1	Mavi	Kültürel Figür

191	Tokat	Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi		Devlet	1992	Çokgen	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
192	Trabzon	Avrasya Üniversitesi		Vakıf	2010	Dairesel	2	Mavi - Turuncu	Sembolik - Tipografik
193		Karadeniz Teknik Üniversitesi		Devlet	1955	Dairesel	1	Mavi	Sembolik
194		Trabzon Üniversitesi		Devlet	2018	Serbest	3	Mavi - Kırmızı - Yeşil	Sembolik
195	Tunceli	Munzur Üniversitesi		Devlet	2008	Serbest	1	Mavi	Sembolik - Tipografik
196	Uşak	Uşak Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	1	Mavi	Tipografik
197	Van	Van Yüztüncü Yıl Üniversitesi		Devlet	1982	Dairesel	2	Mavi - Yeşil	Doğal Varlık
198	Yalova	Yalova Üniversitesi		Devlet	2008	Serbest	2	Mavi - Kırmızı	Sembolik - Tipografik
199	Yozgat	Yozgat Bozok Üniversitesi		Devlet	2006	Dairesel	2	Kırmızı - Siyah	Tipografik
200	Zonguldak	Zonguldak Bulent Ecevit Üniversitesi		Devlet	1992	Dairesel	3	Kırmızı - Yeşil - Siyah	Sembolik

Tablo 2. İncelenen üniversitelerin türleri ve kuruluş tarihleri (Uyarlayan: Yazar).

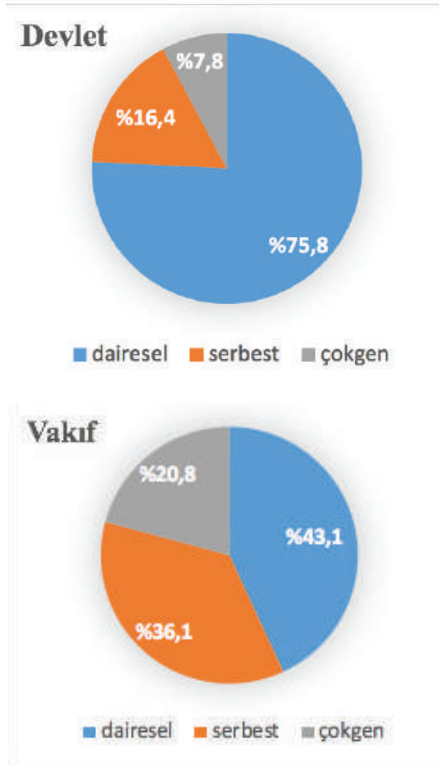
	1980 ve öncesi	1980-1990	1990-2000	2000-2010	2010 ve sonrası	toplam
Devlet	18	10	25	42	33	128
Vakıf	0	1	18	21	32	72
Toplam	18	11	43	63	65	200

Yapılan inceleme sonunda elde edilen bulgular göstermektedir ki incelenen 200 üniversitenin 128'i (%64) devlet, 72'si (%36) vakıf üniversitesidir ve bu üniversitelerin 18'i (%9) 1980 ve öncesinde, 11'i (%5,5) 1980-1990 arasında, 43'ü (%21,5) 1990-2000 arasında, 63'ü (%31,5) 2000-2010 arasında ve 65'i (%32,5) 2010 ve sonrasında kurulmuştur (Tablo 2).

4.1. Üniversite Amblem ve Logolarının Şekil Yönünden İncelenmesi

Üniversite amblem ve logolarının şekilleri incelendiğinde, dairesel (dairesel hatlara sahip), serbest (herhangi bir geometrik şekle sahip değil) ve çokgen (üçgen, dörtgen, beşgen gibi çokgen biçiminden oluşmuş) şekle sahip amblem ve logolar kullanıldığı görülmüştür. 200 adet üniversitenin 128'inin (%64) dairesel, 47'sinin (%23,5) serbest ve 25'inin (%12,5)

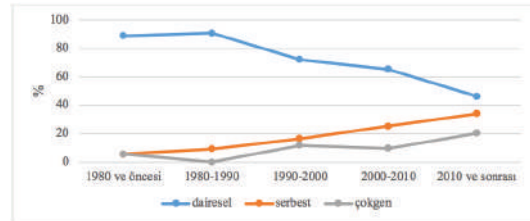
çokgen şekle sahip oldukları görülmüştür. Bu hususta devlet vakıf üniversiteleri arasında yapılan karşılaştırmada belirgin bir fark tespit edilmiştir. Devlet üniversiteleri çoğunlukla dairesel şekle sahip amblem ve logoları tercih ederken, vakıf üniversitelerinde ise dairesel şekilli amblem ve logoların kullanımı fazla olmasına rağmen serbest ve çokgen şekle sahip amblem ve logoların kullanımı devlet üniversitelerine göre daha yaygındır. 128 devlet üniversitesinin 97'sinin (%75,8) dairesel, 21'inin (%16,4) serbest ve 10'unun (%7,8) ise çokgen şekle; 72 vakıf üniversitesinin ise 31'inin (%43,1) dairesel, 26'sının (%36,1) ve 15'inin (%20,8) ise çokgen şekle sahip oldukları görülmüştür (Görsel 1).



Görsel 1. Türlerine göre üniversite amblem ve logolarının şekil yönünden kullanım oranı.

Üniversiteler kuruluş yılları baz alınarak incelendiğinde, 1980 ve öncesinde kurulan 18 üniversitenin 16'sının (%88,8) dairesel, 1'inin (%5,6) serbest ve 1'inin (%5,6) çokgen şekle;

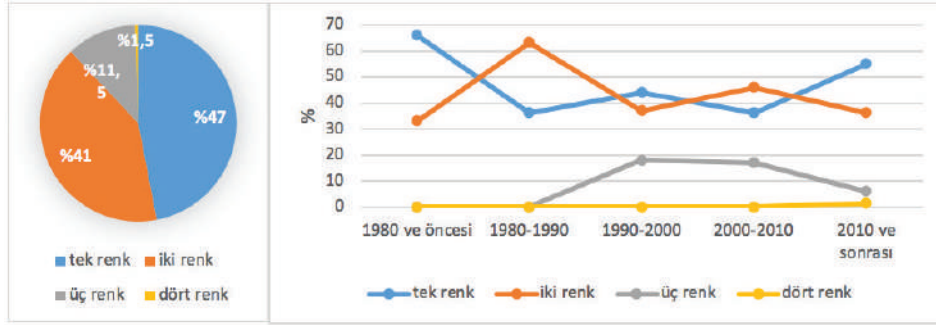
1980-1990 arasında kurulan 11 üniversitenin, 10'unun (%91) dairesel ve 1'inin (%9) serbest şekle; 1990-2000 arasında kurulan 43 üniversitenin 31'inin (%72,1) dairesel, 7'sinin (%16,3) serbest ve 5'inin (%11,6) çokgen şekle; 2000-2010 arasında kurulan 63 üniversitenin 41'inin (%65,1) dairesel, 16'sının (%25,4) serbest ve 6'sının (%9,5) çokgen şekle; 2010 ve sonrasında kurulan 65 üniversitenin ise 30'unun (%46,2) dairesel, 22'sinin (%33,8) serbest ve 13'ünün (%20) çokgen şekle sahip oldukları görülmüştür (Görsel 2). Bulgular göstermektedir ki yıllar geçtikçe dairesel şekilli amblem ve logoların kullanım oranı azalırken, serbest ve çokgen şekilli amblem ve logoların kullanım oranı artmıştır.



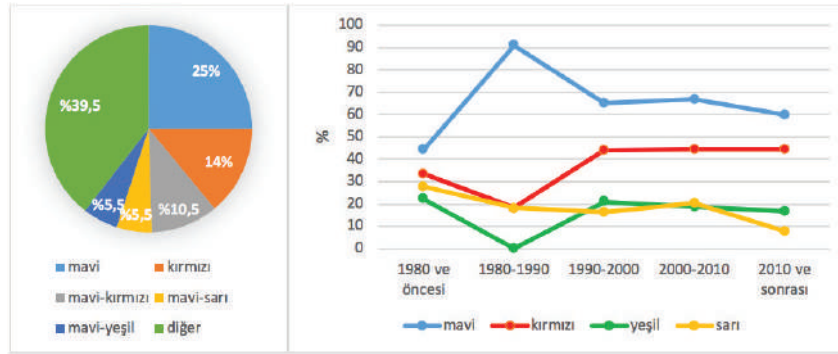
Görsel 2. Kuruluş yıllarına göre üniversite amblem ve logolarının şekil yönünden kullanım oranı.

4.2. Üniversite Amblem ve Logolarının Renk Yönünden İncelenmesi

Üniversite amblem ve logoları kullanılan renk adetleri yönünden incelendiğinde, 200 üniversitenin 94'ünün (%47) tek renk; 82'sinin (%41) iki renk; 23'ünün (%11,5) üç renk; 1'inin (%0,5) ise dört renk kullanarak amblem ve logolarını oluşturdukları görülmüştür (Görsel 3). Bu husus devlet ve vakıf üniversiteleri kapsamında incelendiğinde de benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Üniversiteler kuruluş yılları baz alınarak incelendiğinde, 1980 ve öncesinde kurulan 18 üniversitenin 12'sinin (%66,6) tek renk ve 6'sının (%33,4) iki renk; 1980-1990 arasında kurulan 11 üniversitenin, 4'ünün (%36,3) tek renk ve 7'sinin (%63,9) iki renk; 1990-2000 arasında kurulan 43 üniversitenin



Görsel 3. Üniversite amblem ve logolarında kullanılan renk sayıları ve yıllara göre değişimi.

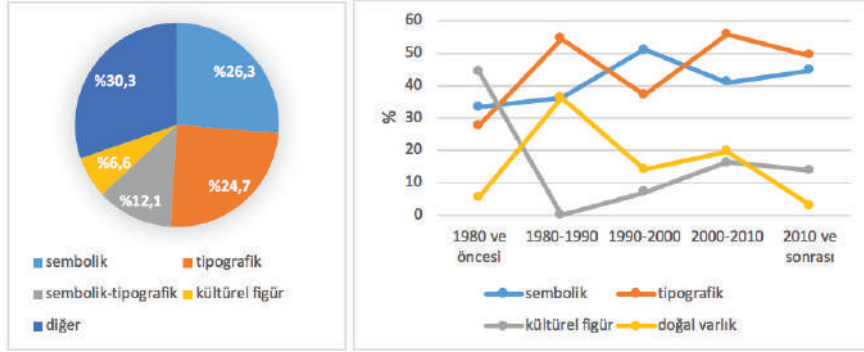


Görsel 4. Üniversite amblem ve logolarında kullanılan renkler ve yıllara göre değişimi.

19'unun (%44,2) tek renk, 16'sının (%37,2) iki renk ve 8'inin (%18,6) üç renk; 2000-2010 arasında kurulan 63 üniversitenin 23'ünün (%36,5) tek renk, 29'unun (%46) serbest ve 11'inin (%17,5) üç renk; 2010 ve sonrasında kurulan 65 üniversitenin ise 36'sının (%55,3) tek renk, 24'ünün (%36,9) iki renk, 4'ünün (%6,3) üç renk ve 1'inin (%1,5) dört renk kullandıkları görülmüştür (Görsel 3). Bulgular göstermektedir ki, üniversite amblem ve logolarının %88'i tek veya iki renk kullanılarak oluşturulmuştur. Yıllar içerisinde tek ve iki renk arasındaki kullanım oranları değişse de 2000 sonrasında kurulan üniversite amblem ve logolarında tek renk kullanımında artış görülmektedir.

Amblem ve logolarda kullanılan renkler incelendiğinde, 200 üniversitenin 128'sinin (%64) mavi; 84'ünün (%42) kırmızı; 38'inin (%19) yeşil; 32'sinin (%16) sarı; 19'unun (%9,5) siyah; 13'ünün (%6,5) turuncu; 13'ünün (%6,5)

gri; 2'sinin (%1) mor; 1'inin (%0,5) pembe ve 1'inin (%0,5) kahverengi renklerine amblem ve logolarında yer verdiği görülmüştür. Amblem ve logolar özelinde en çok kullanılan renk ve renk kombinasyonları incelendiğinde ise, 200 üniversitenin 50'si (%25) sadece mavi; 28'i (%14) sadece kırmızı; 21'i (%10,5) mavi ve kırmızı; 11'i (%5,5) mavi ve sarı; 11'i (%5,5) mavi ve yeşil renklerden oluşan ve geriye kalan 79'unun (%39,5) ise renklerin bir arada kullanılmasından oluşan kombinasyonları içeren amblem ve logoları kullandıkları görülmüştür (Görsel 4). Üniversiteler kuruluş yılları baz alınarak ve en çok tercih edilen renkler olan mavi, kırmızı, yeşil ve sarı kapsamında incelendiğinde, 1980 ve öncesinde kurulan 18 üniversitenin 8'inin (%44,4) mavi, 6'sının (%33,3) kırmızı, 4'ünün (%22,2) yeşil ve 5'inin (%27,7) sarı; 1980-1990 arasında kurulan 11 üniversitenin, 10'unun (%91) mavi, 2'sinin (%18,2) kırmızı ve 2'sinin (%18,2)



Görsel 5. Üniversite amblem ve logolarında kullanılan unsurlar ve yıllara göre değişimi.

sarı; 1990-2000 arasında kurulan 43 üniversitenin 28'sinin (%65,1) mavi, 19'unun (%44,2) kırmızı, 9'unun (%21) yeşil ve 7'sinin (%16,3) sarı; 2000-2010 arasında kurulan 63 üniversitenin 42'sinin (%66,7) mavi, 28'inin (%44,4) kırmızı, 12'sinin (%19) yeşil ve 13'ünün (%20,6) sarı; 2010 ve sonrasında kurulan 65 üniversitenin ise 39'unun (%60), mavi, 29'unun (%44,6) kırmızı, 11'inin (%16,9) yeşil ve 5'inin (%7,7) sarı renk içeren amblem ve logolar oldukları görülmüştür (Görsel 4). Bulgular göstermektedir ki, mavi ve kırmızı renklerinin tek başlarına ve birlikte kullanımından oluşan amblem ve logolar, bütün amblem ve logoların yarısını oluşturmaktadır ve bu renklerin kullanımı da 2000 yılından sonra yeşil renk ile birlikte sabit bir oranda ilerlemektedir.

4.3. Üniversite Amblem ve Logolarında Kullanılan Unsurların Bağlam Yönünden İncelenmesi

Üniversite amblem ve logolarında kullanılan unsurlar bağlam yönünden incelenirken literatürden ve üniversitelerin internet sitelerinde yer alan amblem ve logolarını tanıtıcı bilgilerden elde edilen bilgiler doğrultusunda 200 üniversiteden 198'inin amblem ve logolarında kullanılan unsurlara ait bilgilere ulaşılmıştır ve tipografik (harf ya da yazı özelliği gösteren biçimler), sembolik (sembolik biçimler), kültürel figür (kültürümüze ait biçimler), doğal varlık

(doğal varlıklara ait biçimler), tarihî olay (tarihle ilgili önemli bir olayı tasvir eden biçimler), iklim ve bitki (iklim ve bitki örtüsüne ait biçimler), mimari (önemli mimari yapılara ait biçimler) ve kültürel miras (kültürel miras öğelerine ait biçimler) unsurlarından en az birini içeren amblem ve logolar kullanıldığı görülmüştür. Amblem ve logolarında kullanılan unsurlara ait bilgilere ulaşılan 198 üniversitenin 93'ünün (%47) tipografik; 86'sının (%43,4) sembolik; 30'unun (%15,2) kültürel figür; 25'inin (%12,6) doğal varlık; 11'inin (%5,6) tarihî olay; 9'unun (%4,5) iklim ve bitki, 9'unun (%4,5) mimari ve 3'ünün (%1,5) kültürel miras unsurlarına amblem ve logolarında yer verdiği görülmüştür. Amblem ve logolar özelinde en çok kullanılan unsur/lar incelendiğinde ise, 198 üniversitenin 52'sinin (%26,3) sadece sembolik; 49'unun (%24,7) sadece tipografik; 24'ünün (%12,1) sembolik ve tipografik; 13'ünün (%6,6) sadece kültürel figür ve geriye kalan 60'ının (%30,3) unsurların bir arada kullanılmasından oluşan kombinasyonları içeren amblem ve logoları kullandıkları görülmüştür (Görsel 5). Üniversiteler kuruluş yılları baz alınarak ve en çok tercih edilen unsurlar olan sembolik, tipografik, kültürel figür ve doğal varlık unsurları kapsamında incelendiğinde, bilgilere ulaşılan üniversitelerden 1980 ve öncesinde kurulan 18 üniversitenin 6'sının (%33,3) sembolik, 5'inin (%27,7) tipografik, 8'inin (%44,4) kültürel figür

ve 1'inin (%5,6) doğal varlık; 1980-1990 arasında kurulan 11 üniversitenin 4'ünün (%36,3) sembolik, 6'sının (%54,5) tipografik ve 4'ünün (%36,3) doğal varlık; 1990-2000 arasında kurulan 43 üniversitenin 22'sinin (%51,1) sembolik, 16'sının (%37,3) tipografik, 3'ünün (%7) kültürel figür ve 6'sının (%14) doğal varlık; 2000-2010 yılları arasında kurulan 61 üniversitenin 25'inin (%41) sembolik, 34'ünün (%55,7) tipografik, 10'unun (%16,3) kültürel figür ve 12'sinin (%19,7) doğal varlık; 2010 ve sonrasında kurulan 65 üniversitenin ise 29'unun (%44,6) sembolik, 32'sinin (%49,2) tipografik, 9'unun (%13,8) kültürel figür ve 2'sinin (%3,1) doğal varlık unsurlarını içeren amblem ve logolar oldukları görülmüştür (Görsel 5). Bulgular göstermektedir ki, sembolik ve tipografik unsurların tek başlarına ve birlikte kullanımından oluşan amblem ve logolar, bütün amblem ve logoların %63'ünü oluşturmaktadır. 1980 ve öncesinde kurulan üniversiteler tarafından çokça tercih edilen kültürel figür unsurları, 1980 sonrasında daha az kullanılmıştır. Doğal varlık unsurlarının kullanımından 1990 sonrasında belirgin bir düşüş söz konusudur. Bunun yanında sembolik ve tipografik unsurların kullanımı da artış eğilimindedir.

SONUÇ

Çalışma kapsamında kurumsal kimliğin önemli öğelerinden olan amblem ve logolar Türkiye'deki 200 adet üniversite kapsamında şekil, renk ve bağlam yönünden incelenmiştir. Sonuçlar göstermektedir ki, üniversitelerin %64'ünün dairesel şekilli logolara sahip olmasına rağmen, bu yaklaşım düşüş eğilimindedir ve serbest şekilli amblem ve logolar giderek daha fazla tercih edilmektedir. Benzer yaklaşımlar eğitim kurumları haricindeki sektörlerde de görülmektedir. Yeni kurulan ya da amblem ve logolarında güncellemeye giden markaların dairesel biçimlerden ziyade serbest biçimlere yöneldikleri gözlemlenmektedir. Bu hususta

güncel tasarım eğilimlerinin etkisinin olduğu ve gelişen rekabet ortamı içerisinde fark yaratma amacının güdüldüğü düşünülmektedir. Bu hususta Kirişcan'ın (2021) çalışması da benzer sonuçlar sunmaktadır. 2010 ile 2020 yılları arasında logosunu değiştirmiş olan internet teknolojileri, iletişim ve moda sektörlerinden markaların logolarının incelendiği çalışmada markaların gitgide modernizme yaklaşacak şekilde bir amblem ve turnaksız (sans) yazı karakteri içeren sade logolara yöneldikleri görülmüştür. Bunun yanında, anlam bilimi açısından bilginin sonsuz oluşu, bilgiye erişim yönteminin sadece eğitim kurumları olmayışı, dairesel ve çokgen şekle sahip amblem ve logoların sınırlayıcı bir etkiye sahip oldukları düşünülerek, serbest şekilli amblem ve logoların eğitim kurumları için daha uygun oldukları düşünülmektedir.

İncelenen üniversite amblem ve logoları %88 oranında tek renk ve iki renkten oluşmakta, %50 oranında ise mavi, kırmızı ve bu iki rengin birlikte kullanımından oluşan amblem ve logolar tercih edilmektedir. Gökyüzünü ve enginliği temsil etmesi bakımından mavinin, bayrağımızı temsil etmesi bakımından da kırmızının incelenen amblem ve logolarda çokça kullanıldığı düşünülmektedir. Ayrıca amblem ve logoların hem olgusal hem de algısal anlatım yönünden akılda kalıcı ve anlaşılır olmaları gerekliliğinden yola çıkarak tek veya iki adet renk kullanımının doğru bir yaklaşım olduğu düşünülmektedir. Bu hususta Bayraktaroğlu ve Çalış'ın (2011) çalışması da benzer sonuçlar sunmaktadır. Çeşitli markaların tarihsel süreçteki amblem ve logo değişimlerinin incelendiği çalışmada amblem ve logolarda kullanılan renklerin yalınlaşma stratejisi bağlamında degradesiz ve en fazla iki renkten oluştuğu vurgulanmıştır.

Amblem ve logolarda kullanılan unsurlar bağlam yönünden incelendiğinde ise üniversitelerin %63'ünün sembolik, tipografik ve bu iki

unsurun bir arada kullanıldığı amblem ve logoları tercih ettikleri görülmüştür. Bunun yanında üniversitenin bulunduğu konumdaki dağ, deniz, ırmak gibi doğal varlık unsurlarını barındıran amblem ve logoların kullanımı düşünüş eğilimindedir. Bu düşünüş eğilimine, yeni kurulan üniversitelerin bulunduğu şehirde var olan ve o çevredeki doğal varlık unsurlarını amblem ve logolarında barındıran üniversitelerden farklılaşma çabasının sebep olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışma, üniversite logo ve amblemlerindeki tasarım eğilimlerini belirlemek ve yeni kurulacak üniversitelere amblem ve logo tasarımı hususunda yol gösterici olmak açısından önemlidir. Elde edilen bulgular ışığında, serbest şekle sahip, tek veya iki renkten oluşan ve sembolik ve/ya tipografik öğeler barındıran amblem ve logolar güncel tasarım eğilimlerini takip etmek açısından yeni kurulacak üniversiteler için tavsiye niteliği oluşturmaktadır. Üniversite amblem ve logoları bünyesindeki güncel eğilimleri daha geniş kapsamda takip edebilmek için benzer çalışmaların ülkemiz dışındaki üniversiteler bazında da yapılması önerilmektedir. Çalışmanın kapsamını ülkemizdeki üniversitelerin amblem ve logolarında kullanılan unsurların şekil, renk ve bağlam açısından incelenmesi oluşturmuştur. Grafik tasarımın en önemli unsurlarından biri olan kompozisyon kavramının, üniversite amblem ve logolarını oluşturan unsurların yerleşimi, birbirleri ile olan ilişkileri ve geometrik analizi bünyesinde gelecekte yapılacak olan çalışmalarla incelenmesi planlanmaktadır.

KAYNAKLAR

- Adir, G., Adir, V. ve Pascu, N. E. (2012). Logo Design and Corporate Identity. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 51, 650-654.
- Bayraktaroğlu, A. ve Çalış, E. (2011). Emblem ve Logo Tasarımında Yalınlaşmalar. *Art-e Sanat Dergisi*, 3(6), 1-22.
- Becer, E. (2009). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bloch, P. H. (1995). Seeking the Ideal Form: Product Design and Consumer Response. *Journal of Marketing*, 59(3), 16-29.
- Ceylan, İ. G. (2015). Emblem ve Logo Tasarımında Renklerin Dili. *SDÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 8(16), 314-330.
- Chatterjee, J. (2019). An Analysis of Consumers' Perception Towards Rebranding: A Study of Hero Motocorp. *Journal of Modern Accounting and Auditing*, 15(4), 210-219.
- Childers, T. L. ve Jass, J. (2002). All Dressed up with Something to Say: Effects of Typeface Semantic Associations on Brand Perceptions and Consumer Memory. *Journal of Consumer Psychology*, 12(2), 93-106.
- Cian, L., Krishna, A. ve Elder, R. S. (2014). This Logo Moves Me: Dynamic Imagery from Static Images. *Journal of Marketing Research*, 51(2), 184-197.
- Çeken, B. ve Aybay, C. (2021). Kültürel Değerlerin ve Ulusal Kimliğin Olimpiyat Oyunları Logo Tasarımlarına Yansımalarının İncelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11(1), 23-42.
- Elam, K. (2011). *Geometry of Design: Studies in Proportion and Composition*. New York: Princeton Architectural Press.
- Erdal, G. (2017). Logolar, Dil ve Semiyotik. *Ulakbilge*, 5(11), 683-699.
- Gorn, G. J., Chattopadhyay, A., Sengupta, J. ve Tripathi, S. (2004). Waiting for the Web: How Screen Color Affects Time Perceptions. *Journal of Marketing Research*, 41(2), 215-225.
- Henderson, P. W., Giese, J. L., ve Cote, J. A. (2004). Impression Management Using Typeface Design. *Journal of Marketing*, 68(4), 60-72.
- Jiang, Y., Gerald, J. G., Maria, G. ve Amitava, C. (2016). Does Your Company Have the Right Logo? How and Why Circular and Angular Logo Shapes Influence Brand Attribute Judgements. *Journal of Consumer Research*, 42(5), 709-726.
- Kirişcan, B. (2021). Mecra Mesaj Mı? Logo Tasarımında Tipografik Tek Dillilik Üzerine Bir Araştırma. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(27), 1-27.
- Labrecque, L. I. ve Milne, G. R. (2012). Exciting Red and Competent Blue: The Importance of Color in Marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40(5), 711-727.
- Melewar, T. C. ve Akel, S. (2005). The Role of Corporate Identity in the Higher Education Sector. *Corporate Communications an International Journal*, 10(1), 41-57.
- Meral, P. S. (2011). *Yeni Başlayanlar İçin Kurumsal Kimlik ve Marka*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Muzellec, L., Doogan, M. ve Lambkin, M. (2003). Corporate Rebranding: An Exploratory Review. *Irish Marketing Review*, 16(2), 31-40.
- Orth, U. R. ve Malkewitz, K. (2008). Holistic Package Design and Consumer Brand Impressions. *Journal of Marketing*, 72(3), 64-81.
- Özsoy, A. S., Tuncay, B. ve Uğur, E. (2017). Yeni Kurulan Üniversitelerin Emblem ve Logolarının Grafik Tasarım Yönünden Analizi. *Ulakbilge*, 5(16), 1643-1661.
- Pehlivan Baskın, Z. (2020). Kurumsal Kimlik ve Logo: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 26, 563-577.
- Pieters, R., Wedel, M. ve Batra, R. (2010). The Stopping Power of Advertising: Measures and Effects of Visual Complexity. *Journal Of Marketing*, 74(5), 48-60.
- Stamatogiannakis, A., Luffarelli, J. ve Yang, H. (2015). How to Use Visual Design to Boost Brand Equity. In R. Batra, C. Seifert ve D. Brei (Eds.), *The Psychology of Design: Creating Consumer Appeal* (pp. 121-132). New York: Routledge.
- Tuna, M. ve Tuna, A. A. (2007). *Kurumsal Kimlik Yönetimi*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Ülger, K. (2021). Kurumsal Kimlik Oluşturmada Grafik Tasarımının Rolü ve Önemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 27, 449-471.

DOĞAYA HAKİM OLMA DÜŞÜNÇESİNDEN DOĞA DOSTU METODOLOJİYE EVRİLME SÜRECİNDE EKOLOJİK SANAT

Doç. Önder YAĞMUR*
Yıldız ÖZER**

Özet: 19. yy birçok anlamda değişimlerin dönüşümlerin yüzyılı olmuştur geliştirdiği teknoloji sayesinde sanayileşmenin hız kazanmasıyla toplumda aşırı tüketim odaklı yaşam baş göstererek doğanın kaynaklarının tüketimini artırmış ve bunun sonucunda da çevrenin bozulmasıyla birlikte ekolojik dengede bozulmalar kendini göstermeye başlamıştır. Ayrıca doğal dengenin bozulmasına neden olan insanın düşünce yapısındaki akılcılığın bir değer olarak ortaya çıkması sonucu insanmerkezci bir düşünce yapısına dönüşmesini sağlamıştır. Daha sonraları bilim alanında ve düşünce yapısında ekolojik bir dönüşüm olarak derin ekoloji, ekofeminizm ve toplumsal ekoloji gibi çevreci yaklaşımlar doğanın korunmasını konu alan görüşlerini ortaya koymuşlardır. Bu yaklaşımların bir sonucu olarak doğanın sömürülmesine karşı doğal hayatın korunmasını ve bütüncül olarak bilinçlenmesini konu edinen edebiyat alanında eserlerin oluşması “ekoeleştirir” olarak ortaya çıkar. Sanatçılar, tüm bu düşünce ve yaklaşımları kendi süzgeçlerinden geçirerek, insanın ekosisteme yapmış olduğu tahribatları, sanata ilham olan doğanın, bu seferde sanatın ilham gücünü kullanarak doğayı iyileştirme üzerine yoğunlaşarak ekolojik konularda bilinç oluşturmayı hedeflemişlerdir. Ekolojik Sanat tam bu ortamda varlığını ilan ederek ekosistemi yeniden canlandırma peşinde disiplinlerarası bir işbirliği içinde tüm doğayı kutsayan bakış açısıyla ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada Land Art ve Ekolojik Sanat çalışmaları önce betimsel analiz yöntemiyle ele alınmış daha sonra karşılaştırmalı analiz yöntemiyle doğa üzerine yapılan her sanatsal müdahalenin doğaya zarar verip vermemesi bakımından doğanın sanat yoluyla sömürülmesinin ekolojik eleştirisi yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ekoloji, Sanat, Koruma, İnsanmerkezcilik.

Geliş Tarihi: 10.12.2021

Kabul Tarihi: 22.04.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, oyagmur@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1022-0931

**Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı, ozer_yldz@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1066-4308

ECOLOGICAL ART IN THE PROCESS OF EVOLVING FROM NATURE DOMINATION TO NATURE-FRIENDLY METHODOLOGY

Assoc. Prof. Önder YAĞMUR*
Yıldız Özer**

Abstract: The 19th century was the century of changes and transformations in many senses. Thanks to the acceleration of industrialization leading to the advances in technology, excessive consumption-oriented life emerged in the society, increasing the consumption of nature's resources. As a result, deterioration in the ecological balance began to manifest itself with the deterioration of the environment. In addition, as a result of the emergence of rationality in the mentality of human beings, which caused the deterioration of the natural balance, it turned into an anthropocentric mentality.

Later, as an ecological transformation in the field of science and thought, environmental approaches such as ecology, deep ecology, ecofeminism and social ecology have put forward their views on the protection of nature. As a result of these approaches, the creation of works in the field of literature, which deals with the protection of natural life against the exploitation of nature and raising awareness as a whole, emerges as "eco-criticism".

By passing all these thoughts and approaches through their own filters, the artists aimed to raise awareness on ecological issues by focusing on the destruction of the ecosystem by humans, the nature that inspires art, and the healing power of art by using the inspiration power of art. Ecological Art has emerged with an interdisciplinary cooperation in pursuit of revitalizing the ecosystem by announcing its existence in this very environment, with a perspective that sanctifies all nature.

In this research, Land Art and Ecological Art studies were first discussed with the descriptive analysis method, and then with the comparative analysis method, ecological criticism of the exploitation of nature through art was made in terms of whether every artistic intervention on nature harms nature.

Keywords: Ecology, Art, Conservation, Anthropocentrism.

Received Date: 10.12.2021

Accepted Date: 22.04.2022

Article Types: Research Article

*Atatürk University, Fine Arts Faculty, Sculpture Department, oyagmur@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1022-0931

**Atatürk University, Fine Arts Institute, Sculpture Department, ozer_yldz@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1066-4308

1. GİRİŞ

İnsan yaşamını ve ekolojik dengenin bozulmasına neden olan önemli sorunların arkasında, aydınlanma düşüncesi ve sanayi devriminin olduğu bilinmektedir. Teknolojik gelişmeye bağlı olarak hızla gelişen sanayileşme insanlığa önemli olanaklar sunmasıyla beraber, bilim ve teknolojik alandaki gelişmelerle birlikte zihinsel düşüncede de değişime neden olmuştur. Sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin hız kazanması; hayvanların neslinin tükenmesine, suların ve toprağın zehirlenmesine, ormanların tahrip edilmesine ve doğal kaynakların tüketilmesine yol açarken, ekolojik yıkımın da baş sorumlusu olarak karşımıza çıkar.

Aydınlanma dönemi ile birlikte doğa, bilim insanları tarafından araştırılması gereken, mükemmel işleyen bir mekanik yapı olarak görülmüştür (Toska, 2017: 28). İnsanlık tarihinde önemli bir basamak oluşturduğu bilinmekle beraber bu basamağın önemli unsuru, insanın zihinsel anlamda yol aldığı ilerleme düşüncesidir. Bu dönem de aklın her şeyin üstünde kabul edilen bir değer haline gelmesi, insanın doğadan kopuşunu, doğaya hâkim olma çabalarını ve ondan yararlanmayı sembolize eder (Kılıç, 2013: 75). Çevresel kirlenmenin yarattığı ekolojik bozulmanın arkasında yatan zihinsel düşüncenin, ilk olarak toplumun doğaya bakışının insanmerkezci bir bakış açısından kaynaklandığı bilinmektedir. İnsanmerkezci anlayış da, insanın dışındaki canlı cansız tüm varlıkların, insanlık için yaratıldığı ve kendi dışındaki bu varlıkların bir değerlerinin olmadığı düşüncesi yatar. Ancak onlara o değeri insan verir ve insan tarafından kullanıldıkları için değerlidirler. Bu anlayış insanın kendisini tüm varlıklardan üstün görme ilkesine dönüştürerek doğa ile uyum yerine onu tahakküm altına almaya yöneltmiştir.

Gary Stainer, felsefe tarihinde insanmerkezci görüşlerini yazdığı *Anthropocentrism and Its Discontents* isimli kitabında insanmerkezçiliği;

doğada var olan her şeyi insanın kendine göre konumlandığını ayrıca bu konumu kendisini merkeze yerleştirme çabası olarak ifade eder. Bu insanmerkezci yaklaşım bütün yaşamımıza gerek felsefi gerek dinsel olarak yerleşmiş bir bakış açısı ve algılama şeklidir. Ayrıca insanmerkezçilik, Minter ve Ben'e göre, insanın dinsel perspektifte insanın Tanrı suretinde yaratıldığını bu nedenle diğer canlılardan daha üstün ve değerli olduğunu varsayar (Aşar, 2017: 77).

Ünlü düşünür Descartes zihinle bedeni aşırı ayırtmış ve hayvanlardan sadece akıl yetisini değil, aynı zamanda düşünceyle ilişkilendirilen bir dizi his ve duyguları da esirgemiş, bunun sonucunda hayvanları insanlardan oldukça farklı ve aşağı görmüştür. Hayvanlar zihni olmayan bedenler, yani makinelerdir (Garrard, 2020: 47).

İnsanmerkezçilikte insan, kendisinden aşağı gördüğü varlıkların oluşturduğu doğanın parçası değildir. İnsan ve doğa, toplumsal düzen ve doğal düzen birbirine karşıttır. Bu karşıtlıkta doğanın insana egemen olması kabul edilemeyeceğine göre, kaçınılmaz olarak insan doğaya hâkim olur, doğal güçlere boyun eğdirir onları denetim altına alır. Bu yaşamın olağan akışı olarak gösterilir. Diğer yandan doğanın insana karşı olduğu savı, insanın doğayı araçsallaştırması ve ehilleştirmesi görüşünü besler. İnsan kendi amaçlarına uygun olarak doğal kaynakları, toprağı, suyu, canlı varlıkları kullanır sömürür, dönüştürür. Bu doğayı dize getirme, ele geçirme sürecidir aynı zamanda (Çoban, 2020: 281-282). Doğanın araçsallaştırılması, varlığın bize sağladığı yarardan başka özelliklerini görmezden gelmek, önemsememek, reddetmek olarak ifade edilir. Araçsal değer yaklaşımı, insan olmayan doğayı, canlı cansız kaynaklardan metalaştırılacak hammaddelelerden, elde edilecek enerjiden başka bir şey olarak görmez. Araçsallaştırılmış doğanın yalnızca hammadde ya da kaynak olarak sunduğu değere indirgenmiş bir kullanımı söz konusudur (Çoban, 2020: 295-296).

İnsanmerkezci yaklaşımlar kapitalizmin ortaya çıkmasına ön ayak olmuştur. Kapitalizmin, toplumların üretim merkezli bir yapıya dönüşmesini sağlama etkisi, talepten çok arz yaratma dürtüsü onu doğanın dengesini bozacak bir canavara dönüştürmüştür. Diğer yandan da daha çok servet biriktirme hırsı ile insanın gereksinimlerinin dışında üretim yapılması, doğa kaynaklarının gerçek ihtiyaç dışında kullanılmasına neden olurken, aşırı üretim esnasında ortaya çıkan kirlilik, suyun, havanın ve toprağın ekolojik yapısını bozarken, tüketilen malların oluşturduğu atıklarda ayrı bir kirlenici olarak çevre kirliliğine katkı sunmuşlardır.

Neticede doğa ile insan arasındaki ilişkilerin bozulmasından her iki taraf da zarar göreceği açık olmakla birlikte insanın kaybının daha fazla olacağı açıktır. Çevre sorunlarının küresel bir kriz noktasına gelmesinde insanın çevreye bakışı önemli rol oynamaktadır. Bu bakış açısının yitirilmesi ile;

Her şeyden önce insan, metafizik anlamda, birbiriyle bağlantılı geniş bir sistem anlayışını yitirmiştir;

Doğa bilimlerin ampirik dünya görüşü bütün toplumlara zorla dayatılmıştır;

Bilim ve teknik, her geçen gün giderek daha çok bağımsız bir alan haline gelmiştir;

Önceki dönemlerden kalma doğaya karşı saygı ve doğanın kutsallığı gibi inançlar yok olmuştur (Kılıç, 2013: 125).

Artan sanayi ve teknolojik gelişmeler içinde artık doğanın tamamen yok sayıldığı modern toplumların bu yaklaşımına karşı 1972 yılında Naess tarafından geliştirilen, yeni bir çevre merkezci etik olarak tanımlanan "Derin Ekoloji" sığ bir yaklaşım olarak gördüğü insan merkezli anlayışın karşında yer almıştır. Derin ekolojide, yeryüzünde insan ve insan dışı varlıkların refahı ve gelişimi kendilerinden kaynaklanan

değerlerdir. Bu değerler insanın dışında yer alan dünyanın insanın amaçları için taşıdığı faydadan bağımsızdır. Her bir yaşam sadece var olduğu için kendiliğinden değerlidir. Bu nedenle her yaşam biçimi bu değerlerin gerçekleşmesine katkıda bulunur. İnsanlığın yaşamsal ihtiyaçlarını gidermek haricinde bu zenginliği ve çeşitliliği azaltmaya hiçbir hakkı yoktur (Kılıç,2013:206).

Neass ve Session tarafından "Derin Ekoloji'nin" ilkeleri belirli maddeler halinde ele alınmıştır.

1. Ekolojik Kirlilik sadece insan açısından değil, bütün ekosistemde var olan türlerin ve varlıkların yaşam koşulları açısından ele alınır.

2. Kaynaklara araçsal değil, özel bir değer verir. Varlıkların sadece kaynak olarak görülmesine karşı çıkar.

3. Nüfusun, insan dışındaki diğer canlıların da durumunu göz önünde bulundurularak değerlendirilmesi gerektiğini.

4. Sanayileşmemiş toplumları sanayileşmişlerin kültürel istilasından korumaya çalışır.

5. Parçaları bir bütün olarak değerlendirir ve bunların insan ya da ülkelere ait bir mülkiyete konu olmayacağını savunur.

6. Sağlıklı bir ekolojik politika ile eğitimin tüketime yönlendirilmesi engellenir ve tüketimde sınırlı kaynak bilinci oluşturulması için çalışır (Kılıç, 2013: 205-206).

Derin ekolojiye bazı önemli eleştirilerde getirilmektedir, en önemli eleştiri, ekomerkezçiliğin insan düşmanı bir yaklaşım içinde olduğu ifade edilir. Diğer bir eleştiride, Derin Ekoloji'nin 'insan yerine doğa ve her şey doğa için' ifade edilen söylemin arkasında gizli bir insanmerkezçiliğin olduğu eleştirisidir. Doğanın kendi varlığını her durumda devam ettirebilme özelliğine sahipken, buna karşın doğaya zarar verdiği için ve bundan zarar görenin de yine insanın kendisidir. Aslında doğaya verdiği zarardan ötürü zararın kendisine yansımından

dolayı insanın kendisinin korumaya muhtaç olmasıdır. Bu nedenle Derin Ekoloji, doğayı merkeze alan bir görüşü benimsediğini ifade etmesinin arkasında gizli olarak insanı koruduğuna dair eleştiri getirilmektedir (Avaz, 2014: 281).

Başka bir ekolojik yaklaşım olan Ekofeminizm de, kadınla doğa bir arada ele alınır, bunun sebebi ise kadının baskı altına alındığı gibi doğanın da buna benzer bir baskı altına alındığı fikrinde birleşen feminist çevreci bir hareket olarak nitelendirilir. Ekofeminizmde çevre sorunları ile kadın sorunlarının ortak bir paydada birleştiren ataerkilliğin kadın ve doğa üzerine tahakküm kurması ile ataerkil bakış açısının kadın ve doğanın ortak sömürsünü ortaya koymayı amaçlanmaktadır (Balık, Tekben, 2014: 341). Ekofeminizme göre, ne zaman kadının sömürülmesi sona ererse o zaman doğanın sömürülmesinin son bulacağı ifade edilir. Aynı zamanda kadının toplumda artık bir sömürü nesnesi olmadığına anlaşılması ile doğanın bir sömürü nesnesi olmadığına anlaşılacaktır (Avaz, 2014: 282). Ekofeminizm çevresel adaleti derin ekolojiden daha ciddi bir biçimde vurgular. Tahakküm mantığı cinsel yönelim, ırk ve sınıfa ek olarak tür, cinsiyet temelli ayrımcılık ve baskı söz konusu olduğunda kendini gösterir (Garrard, 2020: 48).

Toplumsal ekoloji, toplum ve doğa karşıtlığı toplum ile doğa arasında değil, toplumsal bölünme nedeniyle insanlar arasında çatışmalar yaratan toplumsal gelişmeden kaynaklanmaktadır. Toplumsal ve doğa arasındaki sorunların nedeni, sınıfsal, hiyerarşik ve rekabetçi kapitalist toplumlardır. Toplumsal baskıyı geniş bir bakış açısıyla ele alan “Toplumsal Ekoloji” doğaya tahakküm düşüncesinin, insanın insana olan tahakkümünden kaynaklandığını ileri sürmektedir (Ertürk, 2018: 185-186).

Ayrıca bahsi geçen “Derin Ekoloji, Ekofeminizm,

“Toplumsal Ekoloji”, bu üç yaklaşım, çevreciliği bir adım daha ileriye götüren “ekoeleştirmenin gelişiminde önemli bir temel oluştururlar. Modern çevreciliğin 1962’de Rachel Carson’ın yayınladığı “Sessiz Bahar” adlı eserinde “Yarımın Masalı” bölümü ile başladığı kabul edilir (Garrard, 2020: 1). Kitapta ikinci Dünya Savaşından sonra piyasaya sürülen tarım alanlarındaki zararlı böcekleri öldürmek için üretilen DDT’nin insan ve diğer canlılar için son derece zararlı olduğunu kanıtlayan bilgiler içerir. Bu anlamda “Sessiz Bahar” Ekoeleştirmenin ilk örneğini teşkil eder. Garrard, ekoeleştirmeyi en geniş tanımıyla, insanla insanın dışındaki varlıklarla arasındaki ilişkinin insanlığın kültürel tarihi boyunca incelenmesi ve bizzat insan kavramının eleştirel bir incelemesi olarak tanımlar (Garrard, 2020: 17).

Ekoeleştiri Kuramı; çevre ve onun önemli bir parçası olan insan arasındaki ilişkilerin bir yazın kuramı olarak düşünülmesi olarak ortaya çıkmıştır. Disiplinlerarası bir özelliğe sahip olan ekoeleştirmenin temel savını, yazınsal yapıtlarda insana yegâne ilgi odağı olma imtiyazını kaldırma fikri oluşturmuştur. Ekoeleştiri doğanın ciddiye alınıp çevre sorunlarını somut kanıtlarla destekleyerek doğanın bilimsel bir gerçeklik olarak kabul edilmesini sağlamıştır. İnsanın fiziksel çevresiyle olan ilişkilerini tekrar gözden geçirme olanağı sağlayarak ekolojik bilinçlendirme oluşturmak ve bu yolla doğanın kötü muameleye maruz kalıp bilinçsizce yok edilmesini önlemek, ekoeleştirel düşünceye göre edebiyatın en önde gelen temel amacı olmalıdır (Balık, Tekben, 2014: 339).

Ekoeleştirmenler doğanın insan tarafından ötekileştirilmesini, insanın kendisini doğadan ayrı bir konumda değerlendirmesini ve doğanın hammadde kaynağı olarak bilinçsizce sömürülmesini eleştirirler (Oppermann, 2009: 5).

Bu bağlamda ekoeleştiri temelde ekolojinin birinci yasası olan her şeyin her şeyle bağlantılı

olduğunu belirten bütünsel evren görüşüne dayanır. Gezegendeki tüm ekosistemler içinde yaşayan tüm canlılar, toprak su, hava birbiriyle bağlantılı olduğuna göre insanın bu sistemdeki yeri ve doğaya verdiği zararın edebiyat bağlamında incelenmesi ekoeleştiretinin ilgi alanındadır (Oppermann, 2009: 4).

Ekoeleştireti yalnızca edebiyat alanındaki edebi eserleri eleştirmek için değil, aynı zamanda bu eserler nezdinde tüm ekosistemin işleyişinin bütünselliğini korumaya yönelik olarak geliştirilmiş bir harekettir. Bu anlamda birçok alanla beraber ekoeleştireti çevreyle ilgili sanat alanında da doğanın korunmasında ve iyileştirilmesinde yazınsal bir eleştiretinden farklı olarak eylemsel bir uygulama pratiği olarak vurgulanır.

2. EKOLOJİ BİLİMİNİN EKOLOJİK SANAT PRATIĞİNE DÖNÜŞMESİ

Aydınlanma ve sonrasında insanı merkeze koyan akılcılık ilkesi yeni bir zihniyet yaratmış, bu zihniyet; kendi kurumlarını, yönetimini ve yaşam anlayışını belirleyerek ekolojik bozulmanın yolunu açmıştır. Bu anlayışla önceleri sınırsız kabul edilen doğa hızla tüketilmeye başlanmış ve beraberinde teknolojinin kullanılmasıyla oluşan atıklar toprağı, suyu, havayı kirlettiği gibi küresel ısınma ve iklim değişikliği gibi birçok çevre sorunu olarak ortaya çıkmıştır.

Sanayi devrimi sonrası oluşan modernitenin tüm doğal çevre üzerinde oluşturduğu olumsuz etkileri, ekosistemde değişimlere neden oluşturmuş ve ekolojinin bir bilim olarak ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir. Ekoloji bununla birlikte modernitenin sonlanmasını, modern dünya görüşüne olan güvenin çökmesini diğer yandan da sömürülen doğayla onu sömüren toplumun hesaplaşmasının sonunu müjdelediği düşüncesi yaygındır. Ayrıca ekoloji, modern düşüncenin doğa üzerindeki bakış açısının

neden olduğu ve aşırılıkları sonucu meydana gelen çevresel bozulmanın görünür olmasını sağlamıştır (Ünal, 2019: 190).

Lamarck'ın başlattığı ve Darwin'in sistemleştirdiği canlı varlıkların evrimi ve tabii seleksiyon ile ilgili bulgular bir anlamda ekolojik düşüncüyü doğuran gelişmeler olmuştur. Lamarck, hayvanların çevresel faktörlerle değiştiğini gözlemlemiş, Darwin bu buluşu geliştirmiş ve çevrenin canlılar üzerindeki etkisi ve insanın doğal dünya ile bağlantısını ele alan tartışmalar başlatmıştır. Bu tartışmalar tabiatta var olan her şeyin birbiriyle bağlantılı olacağı fikrinin gelişmesine ve ilk kez 1866'da Alman biyolog Ernest Haeckel'in "Organizmaların Genel Morfolojisi" adlı eserinde "ekoloji" kelimesini kullanmasına yol açmıştır. Ekoloji, yunanca "yurt" anlamına gelen "oikos" ile bilim ya da söylem anlamına gelen "logia" sözcüklerinden türer. "Ekoloji çeşitli türdeki canlıların çevreleri ile uyumlu olarak nasıl yaşamlarını sürdürdüklerini veya bu canlı varlıkların hangi şartlar altında besinlerini ve ihtiyaçlarını karşıladıklarını ve çeşitli fonksiyonların ne tür bir canlı topluluğu içinde yürütüldüğünü inceleyen bir bilim dalıdır (Zümrüt, 2012: 14-15).

Ekolojik konuların farkındalığının artışı ile 1960'lerden itibaren ivme kazanan çevre hareketine paralel bir gelişme göstermiştir. 1970'de "Temiz Hava Yasası", 1969'da "Çevre Savunma Fonu" ve 1970 yılında "Yeşil Barış" gibi kurumlar evrenin korunmasına odaklanarak, korumacı bir bilinç ve çevre bakımı çağrısında bulunmuşlardır. O dönemde sanatçılar, insan ve doğa arasında uyumu sağlayacak çözümler bulmaya odaklanarak, yıkım değil uyum aramışlardır, kirlilik değil kontrol için ekoloji, çevre ve çevresel denge terimleri bu iklimde ortaya çıkmıştır.

Çevreci hareket bireysel ya da kolektif olarak çevrenin korunması ve iyileştirilmesini, çevre bilincinin artırılmasını ve yönetimler

tarafından çevrenin korunmasını sağlamayı amaçlamıştır. İlk başlarda ekoloji hareketinin temelinde sadece çevre kirliliğini önleme fikri oluşurken beraberinde bu sorunları meydana çıkarmak ve bunlara ait çözüm arayışları, onu giderek eylemden çok daha öte bir yapıya dönüştürmüştür. Ayrıca dünyanın bir bölgesinde yaşanan olumsuzluğun dünyanın diğer bölgesinde yaşayan insanları ve canlı cansız varlıkları etkilediğinin bilinmesi ile karşılıklı dayanışmaya da kaynaklık etmiştir.

Bilimsel alana ait veriler ile birlikte sanat alanında da çevresel sanatı daha ileri götürecek dünya çapında aktivist ve tahrip olmuş doğayı iyileştirici bir bakışı açısıyla ekolojiyi destekleyen bir görüş olarak ekolojik sanatın oluşmasında etkili olmuştur. Önceleri sanatın ilham kaynağı olan doğa sanatın nesnesi konumunda iken 1960'lardan itibaren çevresel yıkımın sonucunda yeni sanatsal yaklaşımlar doğayı artık saygı duyulan ve duyarlılığı ön plana çıkararak bir özne konumuna getirmiştir. Bu anlamda doğa tanımında değişimle birlikte sanatçılarda yaptıkları çalışmalarında ekolojik yıkıma karşı iyileştirici politik bir söylem oluşturmuşlardır. Diğer yandan bu dönemde her şeyin sorgulanmaya başlamasıyla birlikte sanatçılarda bizzat doğanın içinde doğanın kendi malzemeleriyle işler üretmek doğa ile insan arasındaki birlikteliği yeniden başlatmışlardır.

Büyük bir çevre hareketini desteklemek amacıyla ortaya çıkan "Ekolojik Sanat", tahribata uğramış alanları onarmak, çevresel konulara kalıcı çözümler bulmak, bu konuda toplumu eğitmek, doğaya dair toplumsal bilinç uyandırmak, teknoloji karşısında doğayı görünür ve değerli kılan bir bakış açısıyla zarar görmüş mekânları yeniden kazanmak, restore etmek gibi rol üstlenmiştir. Çoğu zaman sanatçının bu rolü sorunlara kesin çözümler bulmak olmasa da insanı düşünmeye sevk etmesi yeterli olmuştur (Sarioğlu, 2018: 16). Ekolojik sanat, ekolojik

farkındalık oluşturarak, insan ile doğanın düzenli bir şekilde bir arada yaşamasına dayanan dünya çapında bir sanat hareketidir. Sanat eserlerinde kullanılan, çoğu durumda ve aynı zamanda geri dönüştürülen ve doğal olan malzemeler bakımından canlandırıcı bir harekettir.

Ekolojik Sanat birçok düşüncenin süzgecinden geçerek, insanın doğa üzerindeki olumsuz etkilerini sanatın iyileştirici gücünü kullanarak, toplulukları ve karşılıklı ilişkileri gözeterek harekete geçirmeyi hedefleyen disiplinlerarası tutum sergiler. Bu ilişkiler sadece fiziksel ve biyolojik yolları değil, aynı zamanda toplulukların veya ekolojik sistemlerin kültürel, politik ve tarihi yönlerini de içerir. Ekolojik sanat, sanatı tüm canlı varlıkların ilişkisine ve etkileşimine saygıyı artırmak ve teşvik etmek için bir araç olarak kullanır.

Bu anlamda da "Ekolojik Sanat" disiplinlerarası bir sanat türüdür. Örneğin, doğanın kırılmalığının artışına ya da endüstriyel tarımın ve kullanılan kimyasalların doğayı tahrip edişine; bu kimyasalları kullanmanın sürdürülebilir hiçbir yanının olmamasına yönelik bilimsel araştırmaları kullanır ve sanat eserinde bu gerçekten yola çıkarak hareket edebilir (Kirazcı, 2018).

Ekolojik sanat eylemleri diğer çevreci eylemlerden ayrılan bir yönü bulunmaktadır. Ekolojik sanat üreten sanatçılar, gerek bireysel gerek kolektif olarak sivil toplum kuruluşlarıyla ayrıca da bilim insanlarıyla birlikte, doğanın iyileştirilmesi üzerine odaklanarak hareket ederler. 1960 'larda yapılmaya başlanan bu sanatsal uygulamalar doğanın etik bir değerini vurgularken, daha sonraları etkisi hızla artmaya başlamış ve doğanın özne konumundaki yapı bozumuna dair eleştirilerin oluşmasını sağlamıştır (Ünal, 2019: 192).

Bütün bu yaklaşımlar ışığında, sanatçılar "doğada açık alanları kullanmaktan, doğal materyallerin

kullanımına, çevresel farkındalığı artırmaya, yenileme, geri dönüşüm, yenilenme, mekana özgü projelere kadar farklı uygulamalara” yönelerek doğal süreçlerle ilgili endişelerini dile getirmede sanatı kullanmışlardır (Aydın, Zümrüt, 2013: 53). Ancak doğaya dönük bilinç oluşturma, çevre sorunları ve modern insanın doğayla arasına koyduğu mesafeyi yıkmada benzer kaygıları vardır. Bu sanatçılar teknoloji-insan-doğa ilişkisini yeniden sorgulamaya başlayarak gözlerini alışılmışın dışında yeni bir bilinçle, yeni bir bakış açısıyla doğaya çevirmişlerdir.

Ekolojik sanatçılar yaptıkları çalışmalarla doğanın bir parçası olan insanın yeniden doğa ile uyumunu sağlamayı amaçlamaktadırlar. Bu nedenle restorasyon, yenileme ve sürdürülebilirlik üzerine farklı disiplinlerdeki bilim insanları ve sivil toplum kuruluşlarıyla birlikte çalışarak projeler üretmişlerdir. Sanatçıların doğaya yaptıkları bu iyileştirici müdahaleleri bir armağan etme durumu olarak nitelendirilir. Ekolojik sanat çalışmaları ekosistem içindeki bütünü koruması ve doğayla insan birlikteliğinin tekrar dengelenmesini sağlama amacındadır.

Ekolojik sanat alanında çalışan bir sanatçı, genellikle sanatıyla felsefi bakış açısını sunmaya ve doğal kaynakların akılcı kullanımının önemi vurgulayarak suya, havaya, toprağa kısaca insanın çevreye verdiği zarara dair toplumda bilinç yaratmaya çalışmaktadır. Ekolojik sanat, sanat, kültür ve sürdürülebilirlik arasındaki karşılıklı ilişkileri güçlendirmek için insan bilincinde bir değişikliği teşvik etmeyi hedefler.

1960’lardan başlayarak, ekolojik sanatın gelişmesine katkı sağlayan Joseph Beuys, Agnes Denes, Alan Sonfist, Hans Haacke, Nikolas Lang, Lili Fischer, gibi birçok sanatçı, çevre sorunlarına vurgu yaparak çevre dostu bir metodolojiye odaklanan çağdaş bir sanat hareketini ortaya çıkarmışlardır.

Ekolojik Sanatın gelişmesinde katkı sağlayan sanatçıların başında gelen ve 20. yy en etkili sanatçılarından biri olarak kabul edilen Beuys, doğanın korunmasında politik söylemleriyle aktivist tavrını ortaya koyar. Sanatçı ekolojisi bozulan dünyanın değiştirilmesi ve iyileştirilmesinde Kapitalizmin doğayı ve insanlığı çıkmaz bir sokağa bir batağa sürüklediği konusunda tepkisini dile getirir.

Sanatın önemli bir toplumsal görevinin olduğunu vurgulayan Joseph Beuys; “İnsanın ürünleri sayesinde, bütüne nasıl katkıda bulunabileceğini ve nasıl sadece mal üretmeyip bütün toplumsal organizmanın heykeltıraşı ya da mimarı olabileceğini ve gelecekteki toplumsal düzen sanatın kuramsal ilkeleriyle uygunluk göstermesine göre şekillenecek” düşüncesini destekleyen “7000 Meşe” (Görsel 1) projesini gerçekleştirmiştir (Bilir, 2020: 381). 7.Dökümenta etkinliğinde gerçekleştirilen bu çalışma çevreci ve toplumsal sorumluluk bilinciyle yapılmıştır. Beuys, Kassel’in sanayileşmeye bağlı olarak bozulan doğasını dikilen meşe ağaçlarıyla tekrar onarmayı amaçlamıştır. Yapılan bu çalışmayla sadece sanatın değil toplumunda kendisine şekil vermesi gerektiğini ifade ederek “Sosyal Heykel” kavramı fikrini ortaya çıkarmıştır.

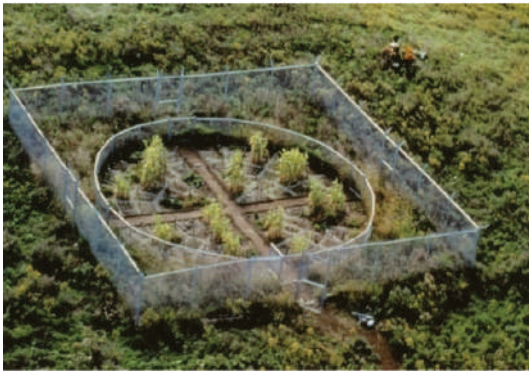
Sosyal ve politik heykeller yapan Mel Chin



Görsel 1. Joseph Beuys, 7000 Meşe, 1982, Kassel.

daha sonrasında ekolojik konulara yönelerek sürdürülebilirlik üzerine yoğunlaşmış ve doğadaki tüm canlıların çeşitliliğinin devamlılığını sağlamak ve tahrip olmuş alanların tekrar kazanılmasına yönelik çalışmalar yapmaya başlamıştır.

Ekolojik sanatçı ve aktivist olan Chin 1990 “Reveal Field (Hayata Dönüş Alanı)” (Görsel 2) çalışmasında çeşitli kimyasallarla kirlenmiş dolgu sahasını, topraktaki kimyasalları bünyesinde toplayan çeşitli bitkiler kullanarak toprağı kimyasallardan ve ağır metallerden arındırarak yenilenmesini sağlamıştır.



Görsel 2. Mel Chin, *Reveal Field (Hayata Dönüş Alanı)*, St. Paul, Minnesota, 1990-1991.

Amerikalı sanatçı Agnes Denes'in çalışmalarında üzerinde durduğu konuların bireysel yaratma ile toplumsal bilinç aralığında olduğunu ve günümüzde sanat yapmanın yakın çevremize



Görsel 3. Agnes Denes, *Buday Tarlası-Bir Yüzleşme: Battery Park Depolama Alanı*.

karşı varsaydığımız sorumluluklara benzer olduğunu ifade eder (Zümrüt, 2012: 140).

Agnes Denes'in en bilinen “Buğday Tarlası-Yüzleşme” (Görsel 3) adlı çalışması, Manhattan'da Dünya Ticaret Merkezi yakınında bulunan bir çöplük olan bölgeyi temizleyerek ekime uygun hale getirmiş ve çalışma, iki dönümlük alana buğday ekiminin ve ürünün hasadının yapıldığı zaman aralığından oluşur. Denes 4,5 milyar dolar değerinde bir toprağı buğdayın ekilmesi ve hasat edilmesinin, güçlü bir paradoks yarattığını ifade eder. Buğday tarlası bir semboldü evrensel bir kavramdı; gıda, enerji, ticaret, dünya ticareti ve ekonomiyi temsil ediyordu. Kötü yönetime, israfa, dünyadaki açlığa ve ekolojik kaygılara bir gönderme olduğunu söyler (Denes,1982).

3. LAND ART (ARAZİ SANATI) VE EKOLOJİK SANAT ÇALIŞMALARININ KARŞILAŞTIRILMASI

1960 'larda Land Art (Arazi Sanatı), müzelerin ve sanat galerilerinin kapitalist tavrını eleştirerek sanatın metalaştırılmasına ve alınıp satılabilirliğine karşı çıkan sanatçıların alternatif mekân arayışlarına yönelmeleridir. Galeri dışına çıkarak yeni bir sergi mekanı olarak bütün yeryüzünü kullanmaktan çekinmeyen Land Art sanatçıları, hemen hemen yeryüzünün muhtelif yerlerinde örneğin çöllerde, terk edilmiş taş ocaklarında ve madenlerde gerçekleştirdikleri

anıt niteliği taşıyan devasa çalışmalardan oluşmaktadır.

Sanatçı ve küratör olan, Amy Lipton ve Tricia Watts Land Art'ı “çevresel kirliliğe karşı herhangi bir yaklaşım sergilemeyen, yapılan çalışmaların sadece anıtsal büyüklüğe sahip bir akım” olarak ifade ederler. Land Art sanatçıları tarafından doğal ortamlarda yerel malzemeler kadar, doğada kaybolmayan yabancı maddelerin de kullanılması, çok büyük boyutlu değişikliklerle oluşturulan büyük ölçekli kalıcı eserlerin üretilmesi, ekolojik ve etik bazı belirsizlikleri ve tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Tomsuk, 2018: 34-35). Land Art'ın yenileme, ekoloji doğrudan aktivizm ile ilgili olmadığı ifade edilir. Yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde, çevreye ve doğaya farkındalık yaratmanın dışında gerçekten böyle bir kaygının var olmadığı görülmektedir. Sanatçılar doğayı ve araziyi sıklıkla kendilerini ifade etmek, sanatsal fikirler ya da doğanın güzelliğini keşfetmek için kullanırlar (Zümrüt, 2012: 55). 1960'lı yıllarda Land Art sanatçıları doğanın malzemelerini kullanarak doğaya doğrudan müdahalelerle gerçekleştirdikleri çalışmalarda varlıklarını vurgulayan bir iz bırakma peşindedir. Böylesi bir çaba ise insan üstünlüğünü gizliden vurgulamak istemesine oluşturulan anıtsal çalışmalarda kendini göstermiştir (Aydın, 2012: 53-54).

Land Art çalışmalarının geneli son zamanlarda sanatçıların doğaya yaptıkları müdahaleler kapsamında bölgesel ekolojilere zarar vermelerinden dolayı ekolojik taciz olarak adlandırılmaktadırlar. Bunlar araziye yoğunlukla bir mekân olarak kullanan, bölgeye ait ekolojik duyarlılıktan yoksun çalışmalardır. Ekolojik sanatla arasındaki fark Land Art sanatçıları, yaptıkları çalışmalarda doğayı bir araç olarak kullanarak doğaya zarar veren doğada kalıcı anıtsal işler yapmışlardır.

Sezer Tansuğ, “Land Art” eleştirisini “Genelde

doğaya müdahale edilen koşullarda, söz gelimi Land Art kapsamına giren sanatsal faaliyetler, sık sık yapay malzeme katkıları, hatta bazen tümüyle uyumsuz malzeme kullanımıyla gerçekleşen bazı örnekleri karşımıza çıkarmakta ve bunlar bir bakıma doğanın bozulma ve kirlenme sürecine yeni bir boyut eklemekten öteye gitmemektedir” şeklinde ifade eder (Uysal, 2009: 33).

1960 ilk Land Art sanatçılarının çalışmaları tıpkı kapitalizmde doğanın serbest mal olarak görüldüğü ve sömürülmesine olanak sağladığı gibi, onlarda doğa üzerine istedikleri malzemeleri ve müdahaleleri yapmaları nedeniyle, çevreciler tarafından doğanın sanat yoluyla sömürülmesine karşı çıkmışlardır. Land Art'ın ilk önemli temsilcileri Robert Smithson, Micheal Heizer, olan sanatçıların çalışmaları pek çok canlı yaşam alanına zarar vereceği ve yok edeceği yönünde düşünceler oluşarak sanatçılara ve işlerine tepkiler yöneltilmişti.

Robert Smithson'un “Fırça yerine buldozer” sözleri ile beraber, teknoloji karşıtı ve doğayı kutsayan bir anlayışla yapıldığı düşünülen eserlerin pek çoğu, doğal ekosisteme zarar veren ya da doğada kolaylıkla yok olmayan (Görsel 4-5) materyaller içermektedir. Smithson “Spiral Dalgakıran” çalışmasında hala gizli bir insanmerkezci düşüncenin var olduğu görülmektedir. Smithson'un Spiral Dalgakıran (Görsel 6-7) işinin yapım aşamasında tonlarca kireç taşı ve toprak taşınmış, buldozerlerle çalışılmış ve üzerinde inşa edilmiş olan bu devasa yapının doğal canlı sistemine verdiği zararlar nedeniyle gölün ekolojik yapısına ikinci bir müdahale olarak da niteleyebiliriz. Ayrıca Smithson'un doğaya tenekelerle boya akıtması ve tepelikten aşağı asfalt dökmesi nedeniyle birçok çevreci tarafından eleştirilmiştir.

1970 de Robert Smithson'un, ekolojik tartışmalara neden olan, “Island of Broken Glass” adlı hayata geçirilmeyen proje önerisinde, kırılmış iki ton camın arazide bulunan bir tepelikten dökülmesini

içermektedir. Bu proje kuşların yuvalarına ve ayı balıklarıyla beraber orada bulunan diğer canlılara zarar vereceği gerekçesiyle durdurulmuştur (Zümrüt, 2012: 40).



Görsel 4. Robert Smithson, Asfalt Yıkım.



Görsel 5. Robert Smithson, Glue Pour, 1970.

Çevre kirliliğinden dolayı kirlenen su sistemlerinin tekrardan yenilenmesi üzerine çalışmalar yapan Amerikalı Jackie Brookner'in tasarladığı su arıtma sistemlerini biyo heykeller olarak tanımlar. Brookner, tasarladığı bu kamusal alan heykellerini, kirlenmiş sulak yerler ve nehirler üzerinde uygular. Suyun iyileştirilmesi üzerine yaptığı bu tür çalışmalarla ekolojik sanatçılar içinde önemli bir yere sahiptir.



Görsel 6. Robert Smithson, Spiral Dalgakıran, 1970.

Gerçekleştirdiği projelerde farklı disiplinlerden insanlarla ve bilim insanlarıyla çalışmıştır. Toprağa ve suya olan saygısını kirli ve hasarlı bölgelerin ekosistemlerini yeniden iyileştirerek göstermeyi amaçlamıştır. Brookner'in İnsan dili şeklindeki volkanik taş üzerinde oluşturulan ve bulunduğu yerdeki kirli suyu emen, eğrelti otu yosun ve kızılıapraktan oluşan bir ekosistem yarattığı "Prima Lingua" (Görsel 8) çalışmasını "Biyohaykeller" kavramı ile açıklar. Brookner'in bu çalışması "süreç içerisinde suyu ve havayı temizleyen, atıkları yiyeceğe dönüştürebilen, toksinleri kendi metabolizmalarına göre kaynağa çevirebilen mikroorganizmalar ile birlikte çalışan, dikkatlice seçilmiş bitkilerin biyokimyasal bir filtre ve heykelleşmiş bir bataklık sistemidir (Uysal,2005:38).



Görsel 8. Jackie Brookner, Prima Lingua, 1996-2001.

Başka bir çalışması olan "The Gift Of Water" (Görsel 9) Almanya'da Grossenhain da bulunan halka açık bir havuzun kenarında suya uzanan ve üzerinde yosunlar ve bitkileri tutan iki el heykeldir. Heykelde yaşayan bakteri ve yosunlar sudaki atıkları kendilerine besine dönüştürerek suyu temizliyorlar. Böylece heykel, havuzun temizlenmesinde filtre görevi görerek klor ve başka kimyasalların kullanılmasının önüne

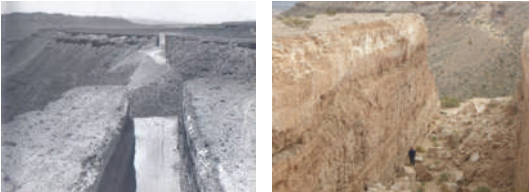


Görsel 9. Jacke Brokner, *The Gift of Water*.

geçmektedir.

Smithson'un ve Brookner'in hasarlı su bölgelerini ele aldıkları her iki çalışmada farklı bakış açısı ve uygulamalar dikkat çekmektedir. Brookner kirlenmiş suyu tekrar temizleyerek iyileştirirken Smithson sadece hasarlı olan o bölgeye dikkat çekmek istemiş kendi varlığını gösteren bir iz bırakmak amacıyla suyun içine dışarıdan getirilen tonlarca toprak ve taş kum dökerek oluşturduğu dalgakıran suyun ve içindeki canlılara bir katkı sağlamamış bilakis onlara zarar vermekten öteye gitmemiştir.

Heizer'in 1969-70 yılları arasında gerçekleştirdiği "Çifte Negatif" (Görsel 10-11) çalışması için alanda derin yarıklar bırakmak amacıyla güçlü patlayıcılar kullanarak doğayı şekillendirmiştir.



Görsel 10-11. Micheal Heizer, *Çifte Negatif*, 1969-1970.

Patlama sonrası buldozerler kullanan sanatçı iki yüz kırk bin ton toprak çıkartarak arazide birbirine bakan iki derin hat oluşturmuş, bu hatların derinliği on beş metre, genişliği on metre ve uzunlukları üç yüz otuz metredir sanatçı eliyle oluşturulan bu uygulamalar, bir bakıma doğanın bozulma, kirlenme ve canlıların yaşam alanlarına müdahale sürecine yeni bir boyut eklemiştir.

Doğal yaşam alanları oluşturmaya yönelik çalışmalarıyla tanınan Amerikalı sanatçı Lynn

Hull çalışmalarında estetik kaygıya nazaran işlevi daha ön planda tuttuğu gözlenir. Sanatçı kendi çalışmalarına "Türler Üstü Sanat" başlığı ile yaban hayatına ilişkin gizli bir göndermede bulunur. Hull'un türler üstü sanatı, yaban hayatı için oluşturulan ekolojik sanat olarak adlandırılır. Doğadan aldıklarımızın yanında ona bir şeylerde vermemiz gerektiği düşüncesiyle yola çıktığı çalışmalarında her zaman izleyicileri estetik açıdan memnun edici tarzda, çevresel sorunlara pratik çözümler bulma teması bulunmaktadır (Aydın, Zümrüt, 2013: 62).

Lynne Hull'un "Hidroglifler, Flowing Water Moon, Hydroglyph" isimli çalışmaları (Görsel 12-13) ıssız ve çorak alanlarda yaban hayatı için su tutmaya ve depolamaya yardımcı olmak amacı ile büyük düz bir kayanın üzerini yontarak üçlü bir su kanalı oluşturmuş yine başka bir alanda toprak üzerine yine kanallar oluşturmuştur. Hull'un bu çalışmaları o bölgedeki yaşayan canlıların en önemli yaşamsal ihtiyaçlardan biri olan su için birikme alanları oluşturması, sürdürülebilirlikleri için önemlidir.

Heizer'in ve Lynne Hull'un doğaya yaptıkları müdahaleler kapsamında karşılaştırılan iki çalışmada, her iki sanatçıda toprak ve kayalar



Görsel 12. Lynne Hull, *Hidroglifler*.



Görsel 13. Lynne Hull, *Flowing Water Moon, Hydroglyph*, 1992, Utah.

üzerine kanallar açmış fakat birinin tamamen işlevsel değerinin de sadece devasa görüntüden ibaret bir yaklaşım sergilediği anlaşılmaktadır. Heizer'in "Çifte Negatif" çalışması derin yarıklar bırakmak amacıyla güçlü patlayıcılar kullanması canlıların yaşam alanlarına müdahale ederken Hull'un "Hidroglifler" isimli çalışması canlı yaşamını destekleme amacındadır.

Ekolojik olarak, Smithson ve Heizer'in yaptıkları çalışmalarda doğayı serbest mal olarak algıladıklarının bir göstergesidir. Doğaya yaptıkları müdahalelerdeki yöntemlerinde sanat yoluyla kalıcılık uğruna kendilerinde her şeyi yapma gücünü görmeleri gizli bir insanmerkezcilik taraflarının olduğunu ya da devam ettiğini göstermektedir. Oysaki ekolojik sanatçı Brookner ve Hull doğayı değiştirme ya da kalıcı müdahalelerden kaçınarak doğadan aldıklarının yerine yenisini koyma eğilimindedirler.

Diğer yandan insan eliyle doğanın yapı bozumunun hala devam ettiği günümüzde ekoloji konusunu gündemine alan ve 2019'de gerçekleştirilen "16. İstanbul Bienali'nin" başlığı "Yedinci Kıta" olarak belirlemiştir. Yedinci Kıta, Antroposen çağı olarak ifade edilen ve küresel ısınmayla da belirginleşen Pasifik Okyanusu'nun ortasında insan faaliyetlerinin bir sonucu oluşan neredeyse bir kıta büyüklüğündeki plastik çöp yığına bir göndermedir. Bu çöp yığınının ağırlığının yedi milyon ton ve yaklaşık üç buçuk milyon kilometrekare genişliğinde atık plastik yığını olduğu ifade ediliyor.

Bige Örer, *Yedinci Kıta'dan hareketle sanatla ekoloji arasındaki ilişki üzerine fikir yürütüp insan çağının en somut ürünü olan atıkların Dünya'yı paylaşan tüm varlıkları nasıl etkilediğini düşünürken, beklenmedik kuvvetli sağnak yayışların, orman yangınlarının, maden arama çalışmalarının ve bitmek bilmeyen betonlaşmanın canlı hayatını karşı karşıya bıraktığı tehdidin bir kez daha farkına vardık*, diye ifade eder (İKSV,

2019: 13).

Sanayi devrimiyle başlayan teknolojik ilerlemenin insan refahını artırmak ve de büyük kazanç elde etmek amacıyla vardığı nokta olarak karşımıza bir kıta büyüklüğünde okyanusta yüzen çöp yığını çıkmaktadır. 16. İstanbul bienali bu anlamda ekolojik sorunlara sanat aracılığıyla farklı disiplinlerden pek çok sanatçıyı bir araya getirerek tartışmaya açmıştır. Bienal. sanat, kültürel ve ulusal bağlamda yaşanan bu çevresel felaketlerine dair ne gibi önlemlerde bulunabilir ve bu konuda sorumluluğu nedir? Sanatın bu noktada nasıl bir rol üstlenmesi gerekir? gibi önemli soruları da gündeme getirmiştir (Arapoğlu, 2019: 221).

Ozan Atalan'ın 16. İstanbul Bienali'nde bir yerleştirme olarak toprak üzerine dökülen beton bir platform üzerinde gerçek manda iskeleti olarak sergilediği "Monokrom" (Görsel 14) adlı çalışması, insanların dünyanın tek sahibiymiş gibi her yere yayılmacı hareketlerinin diğer canlı yaşamlar için ne gibi sorunlar oluşturduğuna değinen sanatçı uygarlık adına doğanın katledilmesini eleştirmektedir. Bu çalışma İstanbul da yetişen mandaların kentsel alanların genişlemesi ile yaşam alanlarının giderek yok olmasını konu alıyor. İstanbul da yapılan havaalanı ve boğaza üçüncü köprü'nün yapılması ayrıca Kuzey Ormanları'ndaki yapılaşma bölgedeki var olan canlıların yaşam alanlarının yok olmasına neden olmuştur. Yerleştirmeye beraber, mandaların yaşam alanlarının nasıl yok edildiği yapılaşma çılgınlığını gösteren bir videoyla belgelenmiştir (<https://bienal.iksv.org/>).

Suzanne Husky, aldığı permakültür eğitimiyle beraber ekofeminist bakışıyla form bulan film, heykel, halı dokuma gibi farklı sanatsal üretimler yapan bir sanatçıdır.

Husky, bienal için dokuduğu "Yeniden Doğma" (Görsel 15) yün halı çalışmasını, bu hayatta benimsemeyi seçtiğimiz biçimin veya



Görsel 14. Ozan Atalan, Monokrom, 2019.

ideolojinin- bitki, hayvan ya da ne olduğu ya da kim olduğunun öneminin olmadığı, ancak yaşadığımız evren içinde bizleri birleştiren bir yaşam örgüsünü tasvir ettiğini söyler. Geleneksel halı dokumanın üstünde çiçek bahçesini andıran ve bu bahçede ekim yapan insanlar, hasadın yapılabilmesi için bitkilere sorulması, sulama, bitkilerin kutsallığını vurgulama gibi evrenin işleyişini vurgulayan bir çalışmadır.

Husky, “Yeniden Doğma” (Görsel 14) adlı çalışmasında hayatta benimsemeyi seçtiğimiz biçimin veya ideolojinin, bitki, hayvan, çiftlikte kâhya, şirket girişimlerinin hizmetinde bir polis vs. ne olduğunu fark etmeksizin hepimizi birleştiren yaşam ağını tasvir eder. Halılarım Batı’ya has çevre mücadeleleriyle birlikte Afgan savaş halılarını andırır, şeklinde ifade eder (İKSV, 2019: 131).



Görsel 15. Suzanne Husky, Yeniden Doğma, 2019.

SONUÇ

Sanayi devrimiyle başlayan teknik ilerleme, doğal kaynakların tüketilmeye başlamasına ve beraberinde oluşan atıklar çevresel kirliliği başlatmıştır. Çevresel kirlenme başlarda sorun gibi gözükmemiştir. Sonrasında, sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin hız kazanması ve ilerleme anlayışı; hayvanların neslinin tükenmesine, suların ve toprağın zehirlenmesine, ormanların tahrip edilmesine ve doğal kaynakların tüketilmesine, küresel ısınma ve iklim değişikliğine neden olurken bu durumum arkasındaki zihinsel düşüncenin doğaya bakış açısının insanmerkezci olması yatmaktadır. İnsanoğlunun bu düşünce temeline dayanarak kendisini her şeyin üstünde bir varlık olarak görmesi, doğanın sömürülmesine, onun kaynaklarını sınırsızca kullanılmasına ve de kirlenmesine neden olurken ekolojinin de bozulmasına kaynaklık etmiştir.

Aklın ekolojik bir bilince doğru yönelmesiyle beraber çevresel bozulmaya olan ilgi, artan sanayi ve teknolojik gelişmeler içinde artık doğanın tamamen yok sayıldığı modern toplumların yaklaşımına karşı 1972 yılında Naess tarafından geliştirilen, yeni bir çevre merkezci etik olarak tanımlanan “Derin Ekoloji” beraberinde “Ekofeminizm ve Toplumsal Ekoloji” gibi

çevreci yaklaşımların oluşmasını sağlamıştır. Gezegendeki tüm ekosistemler içinde yaşayan tüm canlıların, toprağın, suyun, havanın birbiriyle bağlantılı olduğu sistemde, insanın bu sistemdeki yeri ve doğaya verdiği zararın edebiyat bağlamında incelenmesi olan “Ekoeleştirici Kuramı’nın” ortaya çıkması toplumların ekoloji konusunda bilinçlenmesine ön ayak olmuştur.

1960’lardan itibaren ekolojik konuların farkındalığının artışı, ivme kazanan çevre hareketine paralel bir gelişme göstermiştir. O dönemde sanatçılar, insan ve doğa arasında uyumu sağlayacak çözümler bulmaya odaklanarak, yıkım değil uyum aramışlardır, kirlilik değil kontrol için ekoloji, çevre ve çevresel denge terimleri bu iklimde ortaya çıkmıştır.

Büyük bir çevre hareketini desteklemek amacıyla ortaya çıkan “Ekolojik Sanat”, tahribata uğramış alanları onarmak, çevresel konulara kalıcı çözümler bulmak, bu konuda toplumu eğitmek, doğaya dair toplumsal bilinç uyandırmak, teknoloji karşısında doğayı görünür ve değerli kılan bir bakış açısıyla zarar görmüş mekânları yeniden kazanmak, restore etmek gibi rol üstlenmiştir. Çoğu zaman sanatçının bu rolü sorunlara kesin çözümler bulmak olmasa da insanı düşünmeye sevk etmesi yeterli olmuştur.

Bu anlamda sanat da üzerine düşen görevi “ekolojik sanatsal bir dil” oluşturarak ekosistemi kurtarmaya gönüllü olmuştur. Neticede sanat alanında “Ekolojik Sanat” olarak bir oluşum göstererek ve bu ekolojik yıkımın devam etmesine duyarsız kalmayarak yeni bir bakış açısıyla tüm yaşamı kucaklayan bir yaklaşım içerisinde gerek kişisel gerek disiplinlerarası projelerle doğaya katkı sağlamayı doğayı canlandırmayı amaç edinmişlerdir.

Ayrıca, 1960’da Land Art sanatın metalaşmasına ve çevre sorunlarını dikkate alan söylemler geliştirmelerine rağmen doğa üzerinde yaptıkları çalışmalar da ki yöntem ve uygulamalarla tersi bir

yaklaşım sergilemişlerdir.

Çalışmalardaki canlı yaşamını tehdit edici yöntem ve doğaya uygun olmayan malzeme seçimlerinden dolayı eleştirilmişlerdir. Bu anlamda Land Art ve Ekolojik Sanat alanında, Smithson ve Heizer ile Brookner ve Hull’un bazı çalışmaları üzerinden karşılaştırma yapılmıştır. Bunun sonucunda yapılan çalışmaların doğaya ne tür katkılarının veya zararlarının olduğu eleştirisi yapılarak incelenmiştir.

Günümüzde hala devam eden ekolojik yıkımın etkilerini belirtmek üzere 2019 yılında 16. İstanbul Bienali konu olarak ekoloji ve “Yedinci Kıta” başlığıyla konuya sanat aracılığıyla yaklaşmıştır. Yedinci Kıta insan faaliyetleri sonucu oluşan atık plastiklerin yarattığı gezegenimizde yeni bir kıta olarak tanımlanan kirliliğin hangi boyutlara ulaştığına dikkat çekmek istemiştir.

KAYNAKLAR

- Aşar, H. (2017). *İnsan-Merkezcilik Canlı-Merkezcilik İkileminde Biyoetik*. Türkiye Biyoetik Dergisi , 77.
- Avaz, H. (2014). *Çevreci Eleştiri Üzerine Genel Bir Değerlendirme*. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi , 281.
- Aydın, S. (2012). *Sanatta, Modernist İdeolojinin Reddi ve Ekolojist Bir Yaklaşım Olan Land Art Bağlamında İki Sanatçının Karşılaştırılması; Richard Long ve Michael Heizer*. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi , 53,54.
- Bilir, A. (2020). *Doğa-Kent-Sanat İlişkisi Bağlamında Eymir Gölünde Arazi Sanatı Uygulamaları*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi , 381.
- Brown, A. (2014). *Güncel Sanat ve Ekoloji*. İstanbul: Lal Yayınları.
- Çoban, A. (2020). *ÇEVRE POLİTİKASI: Ekolojik Sorunlar ve Kuram*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Çoban, A. (2018). *Ekolojik İhtilaflar ve Kapitalizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Demirörs, A. (2018). *Doğa ve Ekolojik Sanatın Bütünleşik İlişkisi*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü(Y.L) , 16.
- Ertürk, H. (2018). *Çevre Bilimleri*. Bursa: Ekin Basın Yayın Dağıtım.
- Garrard, G. (2020). *Ekoeleştiri: Ekoloji ve Çevre Üzerine Kültürel Tartışmalar*. İstanbul: Kolektif Ktap.
- Harrari, Y. N. (2016). *Hayvanlardan Tanrılara SAPIENS*. İstanbul: Kolektif.
- İKSV. (2019). *Yedinci Kıta Saha Raporu*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- İsmail Aydın, Y. Z. (2013). *Doğa ve Sanat Ekseninde Farklı Yaklaşımlar*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi , 4,53,65.
- Kılıç, S. (2013). *Çevre Etiği*. Ankara: Orion.
- Kirazcı, A. (2018). *Ekolojik Sanat: Yeni Bir Paradigma Mı, Evrensel Zorunluluk Mu.? 3. Uluslararası Akdeniz'de Güzel Sanatlar Sempozyumu, Art Antalya*.
- Kovel, J. (2017). *Doğanın Düşmanı*. İstanbul: Metis.
- Macit Balık, B. T. (2014). *Çevreci Eleştiri Kuramı Açısından Müge İplikçi'nin Cemre Adlı Romanı*. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi , 345,543.
- Menekşe Yavuz, D. A. (2020). *Yaşar Kemal'in Deniz Küstü İsimli Romanına Eko-Eleştirel Bir Yaklaşım*. RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi , 271.
- Toska, S. (2017). *Ekokurgu: Ekolojik Sorunların Çözüm Yolu Olarak Edebiyat*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Türkoğlan, G. (2017). *İnsan Doğa İlişkisi Bağlamında 1960 Sonrası Doğaya Yönelimler*. Anadolu Üniversitesi G.S.E. Yüksek Lisans Tezi . Eskişehir.
- Ünal, B. (2019). *Antroposen ve Yeni Dünya Tasarımları*. Fine Arts (NWSAFA), 190.
- Zümrit, Y. (2012). *1960 Sonrası Ekolojik Sanat Kavramlar ve Amaçlar Kapsamında Değerlendirilmesi*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

- Atalan, O. (2019): <https://biennial.iksv.org/tr/sanatcilar/ozan-atalan> (Erişim Tarihi: 15.03.2022).
- Oppermann, S. (2009) *Ekoeleştiri*. <http://www.pen.org.tr/files/GreenPEN%20Ekoeleştiri%20Prof.%20Dr.%20Serpil%20Oppermann.pdf> (Erişim Tarihi: 07.11.2001).
- Bulut, D. (2005). *Çevre ve Edebiyat: Yeni İ Bir Yazın Kuramı Olarak Ekoeleştiri*. http://www.littera.hacettepe.edu.tr/TURKCE/17_cilt/dilek.htm/ (Erişim Tarihi: 08.9.2021).
- Denes, A. (1982). <http://www.agnesdenesstudio.com/> (Erişim Tarihi: 07.12.20021).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://tr.pinterest.com/pin/50060331481182201>
- Görsel 2. <https://tr.pinterest.com/pin/50060331481182201>
- Görsel 3. <https://www.nytimes.com/2019/11/07/arts/design/agnes-denes-the-shed-review.html>
- Görsel 4. <https://www.dca-art.com/expositions/laboratoire-espace-cerveau-station-16>

- Görsel 5. <https://www.dca-art.com/expositions/laboratoire-espace-cerveau-station-16>
- Görsel 6. <https://artandcrafter.com/>
- Görsel 8. <https://tr.pinterest.com/pin/50060331481182201>
- Görsel 9. <https://tr.pinterest.com/pin/142074563217573641/>
- Görsel 10. <http://artfcity.com/2016/06/21/img-mgmt-land-art-and-the-nuclear-landscape>
- Görsel 11. <https://arthur.io/art/michael-heizer/double-negative>
- Görsel 12. <https://artandurb.wordpress.com/2015/04/20/lynne-hull/>
- Görsel 13. <https://fi.pinterest.com/>
- Görsel 14. <https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/ozan-atalan>
- Görsel 15. <https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/suzanne-husky>

PANDEMİ VE MÜZELERİN GELECEĞİ: KATILIMDA SINIRLAR, OLANAKLAR VE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR*

Dr. Yıldız ÖZTÜRK**
Melike EROL***

Özet: Küresel çapta yaşamın tüm işleyişini değiştiren Covid-19 pandemisi kültürel hayata katılımı da derinden etkilemiştir. Kültürel hayatın önemli bir parçası olan müzeler fiziksel ve sosyal mesafe önlemleri kapsamında pandemi koşullarına uygun yeni stratejiler geliştirdi. Bu stratejiler müzelerin yapısal dönüşümü ve geleceği üzerine pek çok tartışmayı da gündeme getirmiştir. ICOM, 2021 yılının temasını “Müzelerin Geleceği: İyileşme ve Yeniden Düşleme” olarak belirlemiş ve konuyla ilgili webinar serileri düzenlemiştir. Webinarlarda müzelerin sürdürülebilirliği, dijital ortamların yeniden tasarımı, pandemi sürecine uyarlanan katılım modelleri, çalışan ve ziyaretçi sağlığı gibi konular tartışılmıştır. 2022 yılının teması ise “Müzelerin Gücü” olarak belirlenmiştir. Ayrıca çoğu müze küresel ve yerel düzeylerde diğer müzelerle, meslek örgütleriyle, sanat alanında çalışanlarla ve kültür hayatına katılım sağlayanlarla etkileşim halinde olmaya devam etmiştir. Kültürel hayat içinde varlığını korumaya çalışan ve paydaşlarıyla iletişimini koparmamaya çaba gösteren müzeler etkinliklerini farklı ortamlara taşımıştır.

Bu makalede, İstanbul’da faaliyet gösteren Pera, Sakıp Sabancı ve İstanbul Modern Sanat Müzelerinin pandemiyle birlikte uyguladıkları izleyici geliştirme/inşa etme stratejileri ve yeni katılım metotları araştırılmıştır. Çalışmanın diğer boyutunda ise pandemi sürecinde ilgili müzelerin uyguladığı izleyici geliştirme stratejileri ve yeni katılım metotlarının müzelerin sürdürülebilirliği üzerindeki etkileri araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Müzecilik, İzleyici geliştirme, Katılım, Pandemi ve dijitalleşme.

Geliş Tarihi: 11.01.2022

Kabul Tarihi: 20.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Bu çalışma TÜBİTAK (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı’nın desteğiyle yazılmıştır. Katkılarından dolayı TÜBİTAK’a teşekkür ederiz. Ayrıca Pera, Sakıp Sabancı ve İstanbul Modern Sanat Müzelerinde çalışan uzmanlara araştırma sürecindeki katkılarından dolayı teşekkür ederiz.

**İstanbul/Türkiye, yldz78@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3981-4963

***İstanbul/Türkiye, melike16erol@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2685-9481

THE PANDEMIC AND THE FUTURE OF MUSEUMS: CONSTRAINTS, OPPORTUNITIES AND CURRENT APPROACHES TO PARTICIPATION *

Dr. Yıldız ÖZTÜRK**
Melike EROL***

Abstract: Covid-19 pandemic, which changed the entire functioning of life on a global scale, also deeply affected participation in cultural life. Accordingly, museums as an important part of cultural life have also developed new strategies appropriate to pandemic precautions that necessitate physical and social distance measures. These strategies have also brought up many discussions on the structural transformation and future of museums. ICOM determined 2021-year theme as “The Future of Museums: Healing and Re-imagining” and organized webinar series. In these webinars, topics such as the sustainability of museums, redesign of digital environments, participation models during the pandemic, health and safety of employees and visitors were discussed. The theme for International Museum Day in 2022 is “The Power of Museums”. In addition, many museums continued to interact with other museums and professional organizations involved in arts and cultural life at the global and local level. While trying to preserve their existence in cultural life and to keep in touch with their stakeholders, museums carried their activities to different environments.

This article discusses the audience development/building strategies and new participation methods implemented by the Pera, Sakıp Sabancı and Istanbul Modern Art Museums during the pandemic. Moreover, the effects of new audience development strategies and participation methods on the sustainability of the museums are reviewed.

Keywords: Covid-19, Museology, Audience development, Participation, Pandemic and digitalization.

Received Date: 11.01.2022

Accepted Date: 20.06.2022

Article Types: Research Article

*This study was written with the support of TUBITAK (The Scientific and Technological Research Council of Turkey) 2209-A University Students Research Projects Support Program. We thank TUBITAK for their contribution. We also thank the experts working at Pera, Sakıp Sabancı and Istanbul Modern Art Museums for their contributions to the research process.

**Istanbul/Turkey, yldz78@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3981-4963

***Istanbul/Turkey, melike16erol@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2685-9481

1. GİRİŞ: İZLEYİCİ GELİŞTİRME NEDİR?

Sanat pratiklerinin temel bileşenleri arasında yer alan izleyici kavramı, tarihsel süreç içinde sanatçı, yapıt ve mekân üçgeni arasındaki ilişkilerin dönüşümünden etkilenmiştir. Özellikle 1960'lardan itibaren katılımcı sanat pratikleri, izleyicinin konumunu sorunsallaştırarak izleyicinin aktif bir özne olarak kültürel hayata katılım yöntemleri üzerine yeniden düşünmeyi sağlamıştır. Bu makalede izleyici kavramı pasif bir izleyenden ziyade karşılıklı paylaşım ve etkileşim içinde olan ilişkisel sanat pratikleri çerçevesinde ele alınmaktadır. İzleyicinin özneleşme süreci, aynı zamanda izleyici geliştirme çalışmalarının demokratikleşmesine ve katılımcı perspektifleri içermesine yol açmaktadır.

İzleyici geliştirme, kültür-sanat alanını en geniş çapta erişilebilir kılmak için gerçekleştirilen uygulamalardandır. Bu uygulamaların farklı boyutlarda etkileri bulunmaktadır. European Commission'ın (Avrupa Komisyonu) ifadesiyle (2012: 4-5), "izleyici geliştirme kültürel, toplumsal ve ekonomik fayda sağlar. Kültürel fayda, kültür işlerinin ve sanatçıların daha geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olur. (...) Yeni ve artan izleyiciler yeni gelir akışları anlamına gelebileceğinden ekonomik fayda sağlar. Son olarak, sanat eserleri anlamlar ve değerler aktarırken diğer insanların yaşamları ve gerçekleri hakkında fikir verir. Böylece ufkumuzu genişletir, empatiyi, karşılıklı anlayışı ve kültürlerarası diyalogu teşvik ederek toplumsal fayda sağlar. Dolayısıyla dışlananlara ulaşmaya yardımcı olarak sosyal içermeye ve insanların topluma katılımına katkıda bulunur." 2000'lerden itibaren izleyici geliştirme kavramının çok boyutlu katkıları literatürde sıkça vurgulanmıştır. Yeni tartışmalar, kültür-sanat pratiklerini herkesin katılımına açık hale getirmek ve var olan izleyicilerin yanı sıra farklı toplumsal grupların kültüre eşit erişimini sağlamak amacıyla bu

kavramın izleyiciyi inşa etme anlayışına doğru değiştirmiştir (Bamford ve Wimmer, 2012, 8).

Ülkelerin kültür politikaları, kurumların amaçları ve hedefleri doğrultusunda izleyici geliştirme stratejileri farklılık gösterebilmektedir. Bununla birlikte Avrupa Komisyonu tarafından hazırlanan raporda ifade edildiği üzere (Bollo vd., 2017), güncel izleyici geliştirme yaklaşımlarını üç başlık altında toplamak mümkündür. İlki genişletme çalışmaları olarak nitelendirilen, mevcut izleyici gruplarıyla benzer sosyo-demografik yapıya sahip bireylerin süreçlere dahil edilmesi, ikincisi mevcut izleyicilerle ilişkilerin derinleştirilmesi, izleyicilerin deneyimlerinin artırılması, üçüncüsü ise izleyicilerin çeşitlendirilmesi, daha önce sanatla ilişkisi olmayan bireylerin de dahil olduğu farklı grupların katılımına yönelik çalışmalar yapılmasıdır. Ancak kurumsal çalışmalar katılımı olumlu şekilde etkilese de bazı araştırmaların işaret ettiği gibi (Bennett vd., 2009; Bourdieu, 2011, 2015; McLean, 2003; Solima, 2017), müzeler kırılğan toplumsal grupların bir kısmına ulaşmakta güçlük çekmektedir. Solima (2017: 225), müzelere erişimde fiziksel engellerin yanı sıra çok sayıda görünmez toplumsal bariyerin olduğundan söz etmektedir. McLean (2003: 75) ise, psikolojik engellerin müzeye erişimde en temel sorun olduğunu belirtmektedir. Her iki yazar da toplumsal yabancılaşmanın, sınırlı ekonomik ve kültürel sermayenin müze ziyareti konusunda katılımcıları olumsuz yönde etkilediğini ifade eder. İzleyicilerin müze ziyareti motivasyonları incelendiğinde ziyaretçi üç gruba ayrılabilir:

1. Kültürel etkinliklere katılımı herhangi bir engeli olmayan ve bu durumu bir alışkanlık olarak görenler,
2. Fırsat ve farkındalık eksikliği nedeniyle kültürel hayata aktif bir şekilde katılmayanlar,
3. Toplumsal dışlanma, ekonomik ve kültürel sermaye yetersizliği gibi nedenlerden dolayı

erişimde dezavantajlı olan gruplar.

Kültürel alışkanlıkların ve tercihlerin arkasında yatan toplumsal dinamiklere dikkat çeken araştırmacılar kültürel pratiklerin eşitsizlikleri derinleştirdiğini vurgulamıştır. Örneğin Bourdieu (2015) "Ayrım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi" kitabında, bireysel alışkanlıkların, beğenilerin ve yargıların oluşumundaki toplumsallığa işaret etmektedir. Hükümetlerin ve sanat kurumlarının katılımcı yaklaşımlarını destekleyen kültür politikaları, toplumsal eşitsizlik mekanizmalarının aşılmasında önemli bir adım olarak değerlendirilebilir. Ancak kültürel hayata katılım alan yazınında da belirtildiği üzere (Cuenca-Amigo ve Makua, 2017; Kolb, 2000; Solima, 2017), katılım sürecinde bireylerin müze ziyaretini engelleyen farklı nedenlerin olduğu görülmektedir. Bu nedenler; sosyo-ekonomik yetersizlikler, yaşam tarzı ve alışkanlıklar, fiziksel engeller ve psikolojik ve bilişsel engellerdir.

Güncel müze yönetim pratikleri sözü edilen engellerin bertaraf edilmesi amacıyla katılımı destekleyen ve izleyici çeşitliliğini hedefleyen programları hayata geçirmektedir. Kapsayıcı ve çoğulcu kültür politikalarını merkeze alan bu programlar müzelerin sürdürülebilirliği açısından da önemlidir. Müzeleri izleyici geliştirme çalışmalarına yönelen nedenler arasında toplumsal fayda üretmeye dönük motivasyonların yanı sıra, Cuenca-Amigo ve Makua'nın da belirttiği gibi (2017: 163-64), özellikle Anglosakson kültür dünyasında kültür organizasyonlarının sürdürülebilirliği ve bağımsızlığı açısından izleyici geliştirme çalışmalarının kaynak elde etme aracı olarak görülmesidir. Danimarka modelinde ise, sanat kurumlarında yakın geçmişe kadar piyasa odaklı bir perspektif hâkimken, günümüzde kamu kurumları eğitim ve öğrenme odaklı izleyici geliştirme yaklaşımlarını teşvik etmektedir. Türkiye'de müzelerin izleyici katılımını artırma

yöntemleri arasında üyelik sistemi, kamu kurumlarıyla (Milli Eğitim Bakanlığı, belediyeler, üniversiteler vb.) kurumsal iş birliği, farklı izleyici gruplarına (okul grupları, öğretmenler, özel eğitim alan gruplar, aile grupları vb.) yönelik öğrenim programları, kimi zaman sanatçı katılımını içeren atölye çalışmaları gibi uygulamalar yer almaktadır.

2. ARAŞTIRMA SÜRECİ VE YÖNTEM

Bu makalede pandemi sürecinde, İstanbul'da bulunan Pera Müzesi, Sakıp Sabancı Müzesi ve İstanbul Modern Sanat Müzesi'nin kurumsal sürdürülebilirlik çerçevesinde aldığı önlemler ile izleyici geliştirme pratiklerindeki yeni katılım metotları araştırılmıştır. Araştırma sürecine başlamadan önce İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Kurul Komisyonu'ndan etik kurul onayı alınmıştır. Araştırma kapsamında 16 Haziran 2021-16 Eylül 2021 tarihleri arasında her müzeden iki uzman olmak üzere toplamda altı kişi ile karşılıklı görüşülmüştür. Zoom programı aracılığıyla görüntülü bir şekilde gerçekleştirilen görüşmelerin en kısıtı 45 dakika en uzununu ise 1 saat 10 dakika sürmüştür.

Görüşme, demografik bilgiler, müzenin tarihi ve kurumsal yapılanması ile pandemi öncesi ve pandemi sürecinde uygulanan izleyici geliştirme yöntemlerine yönelik sorulardan oluşmaktadır. Konunun daha geniş kesimlerce tartışılması amacıyla araştırmanın gerçekleştirildiği tarih aralığında üç müzeden birer uzmanın katıldığı, Zoom programı aracılığıyla görüntülü olarak ve kamuya açık bir şekilde gerçekleştirilen konuşma serisi düzenlenmiştir. Kamuya açık konuşmalarda uzmanlar, buldukları kurumların güncel izleyici geliştirme politikalarından ve gelecekte olması muhtemel krizlerin yönetimine uygun güncel modellerden söz etmişlerdir. Konuşma programına dahil olan izleyicilerin uzmanlara doğrudan soru sorma, konuya ilişkin görüş beyan etme ve katkı sunma olanağı olmuştur. Sonuç olarak bu araştırmada yer alan veriler, uzmanlarla

yapılan görüşmeler, uzmanların kamuya açık bir şekilde gerçekleştirdiği konuşma serileri ve ilgili müzelerin web sayfaları ile sosyal medya hesaplarının taranması yoluyla elde edilmiştir.

Araştırma güncel bir konuyu ele aldığından günlük gazetelerde ve periyodik yayınlarda çıkan yazılar, web sitelerinde yayınlanan makaleler ile söyleşi videoları incelenerek kaynak olarak yararlanılmıştır. Çalışmanın ilişkilendiği kuramsal yaklaşımları kültürel hayata katılım hakkında alan yazını (Bennett vd., 2009; Bourdieu, 2011, 2015; Cuenca-Amigo ve Makua, 2017; Kolb, 2000; McLean, 2003; Solima, 2017) irdelenerek değerlendirilmiştir. Bu nedenle araştırmanın temel tartışmalarından biri kültürel hayata katılımın önündeki engellerdir. Sonuç olarak bireysel bir tercihin sınırlarını aşan müze ziyareti konusunu ele alırken izleyici/ katılımcı kavramının sorunsallaştırılması, bu kavramın sınıfsal, kültürel ve toplumsal boyutlarına vurgu yapılması önemli görülmüştür. Çalışma, kuramsal tartışmalar ve araştırma bulgularının ışığında müzelerin geleceği ve katılımı artırma yöntemleri, pandeminin getirdiği sınırlamalar ve olanaklar, müzelerin sürdürülebilirliği ve uygulanan yeni katılım metotları olmak üzere üç temel konu üzerinden irdelenmiştir.

3. MÜZELERİN GELECEĞİ VE KATILIMI ARTIRMA YÖNTEMLERİ

Katılım sosyo-ekonomik, siyasal, hukuksal, kültürel ve psikolojik boyutları olan bir kavramdır. Bu nedenle katılım konusunu sadece izleyici düzeyinde ele alan yaklaşımlar konunun diğer yönlerini görmezden gelmektedir. Öztürk'ün ifade ettiği gibi (2021: 118), yasal mevzuatlarla garanti altına alınan kültüre erişim hakkının uygulamada da her yurttaş için eşit düzeyde katılım ve erişim anlamı taşıdığı söylenemez. Günümüzde müzeler, çok sayıda katılımcıyı programlarına dahil etmeyi hedeflemekte aynı zamanda da katılımcıların çeşitliliğini de dikkate alarak her kesimden bireye

ulaşmaya çalışmaktadırlar.

Toplumla etkileşimi en üst seviyeye çıkarmayı hedefleyen çağdaş müzecilik yaklaşımları, her sınıftan bireyin katılımını dikkate alan demokratik ve eşitlikçi uygulamaları hayata geçirmeye çalışmaktadır. Ancak Fleming'in belirttiği gibi (2012: 72-73), yalnızca dar bir seçkinler grubuna hitap etmeyen bir kültürel organizasyon yaratmak uzun yıllar alacak bir çabayı gerektirmektedir. Yazar, bu süreçte kurumların liderlik kapasitesinin önemine vurgu yaparak değişime dirençli yapılar karşısında demokratik ve eşitlikçi açılımları ısrarlı bir şekilde sürdürmek gerektiğini belirtmektedir. Connolly ve Hinand Cady (2001), günümüzde müzelerin sadece koleksiyon yönetimi gibi geleneksel işlevleriyle öne çıkmadığını, bu kurumların izleyici katılımına yönelik uygulamalarla da toplumda saygınlık kazandığını belirtmiştir. Nightingale ve Mahal (2012), çeşitliliğin tüm yönlerini benimseyen ve yansıtan ideal eşitlikçi bir kurumun neye benzeyebileceği sorusunun tüm kurumlara uyan tek bir yanıt olmadığını ancak bu vizyona katkı sağlayacak iyi uygulamaların var olduğunu aktarmaktadır. Bu bağlamda yazarlar galeri ve müzelerin katılımı içselleştirmesi; çeşitlilik ve eşitlik konularının düzenli olarak gözden geçirilen belirli hedefler doğrultusunda stratejik planlamaya dahil edilmesi; bürokratik ve zaman kaybına yol açan prosedürlerden kaçınılması; farklı paydaşlarla özgün iş birliği kurulması ve benzeri örneklerin kurumların kapsayıcılığını artıracaklarını ifade etmektedir.

Ayrıca müzeler kamusal programlarını oluştururken pedagoğ, sosyolog, psikolog, kamu yöneticisi gibi farklı disiplinlerden uzmanları istihdam ederek ve/veya bu uzmanlarla ortak çalışmalar yürüterek erişimin önündeki engelleri aşmaya yönelik içerikler geliştirmeyi hedeflemektedirler. Araştırma kapsamında görüşülen uzmanların mezun oldukları alanlar

ile müzelerin hayata geçirdiği izleyici geliştirme faaliyetleri incelendiğinde de benzer bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Sanat yönetimi, kamu yönetimi, tarih, Batı dilleri ve edebiyatları, arkeoloji ve sanat tarihi, sahne ve gösteri sanatları yönetimi bölümlerinde eğitim almış uzmanlar, müze programlarının içeriklerini oluştururken farklı toplumsal grupların önceliklerini tespit ederek, programların her gruptan bireyi kapsamına özen gösterdiklerini ifade etmişlerdir.

Dokuz yıldır İstanbul Modern Sanat Müzesi'nin eğitim ve sosyal projeler departmanında okul programları sorumlusu olarak çalışan Bora Ersezen (2021), kurum olarak ziyaretçi katılımını ve çeşitliliğini artırıp genişletmeyi önemsediklerini ifade etmiş, “farklı toplumsal gruplardan bireyleri programlara nasıl dahil edebiliriz? Farklı grupları müzeyle nasıl tanıştırebiliriz?” soruları üzerine sürekli düşündüklerini belirtmiştir. Aynı müzede on üç yıldır görev yapan şu anda da küratöryal departmanda çalışmalarını sürdüren Deniz Pehlivaner (2021), disiplinlerarası ve interaktif sergileme metodlarıyla geniş kesimlere ulaşmaya çalıştıklarını ifade etmiştir. Çağdaş müzecilik anlayışları kapsamında müzelerin artık sadece koleksiyon sergileme çalışmaları yürütmediklerini belirten Pehlivaner (2021), “koleksiyonunun ötesine geçen bir müzecilik” anlayışından söz ederek, bu anlayış çerçevesinde çalıştığı müzenin katılımcılara ulaşma yöntemlerinden eğitim departmanının oldukça güçlü olduğunu vurgulamıştır. Bununla birlikte kurum olarak ziyaretçiye sinema, kütüphane, restoran ve müze satış mağazası gibi sosyal yaşam alanları yaratmaya çalıştıklarını belirtmiştir. Ersezen (2021) ise, izleyici katılımını artırmaya yönelik çalışmaları ve bu çalışmaların amaçlarını, “(...) okul programlarının ve müzenin çocuklara, gençlere ve yetişkinlere ücretsiz olarak uyguladığı organizasyonların tanıtımı, duyurulması”

şeklinde aktarmaktadır. “Bu yolla ziyaretçi profilini zenginleştirerek daha farklı kesimlerden çok sayıda insanı da müzedeki çalışmalara, etkinliklere ve organizasyonlara çekilmesi”nin sağlanacağını ifade etmektedir.

Sakıp Sabancı Müzesi'nin etkinlikler ve öğrenme programları departmanlarında üç yıldır çalışan Burcu Özkaçar (2021), Pehlivaner'in aktardığı çağdaş müzecilik yaklaşımlarındaki katılım yöntemlerine benzer faaliyetler yürüttüklerini belirtmiştir. Özkaçar'ın ifadesiyle (2021) bu faaliyetler, “yetişkinler ve çocuklar için öğrenme programları, atölyeler, rehberli turlar ve seminerlerin düzenlenmesi; farklı dallardaki içeriklerin geliştirilmesi ve organizasyonun planlanması, yürütülmesi. Sergilere paralel gerçekleşen yan etkinliklerin, konferansların, konuşmaların, derslerin planlanması ve yürütülmesi. Açık hava yaz etkinlikleri ile tiyatro, sinema ve konser etkinliklerinin düzenlenmesi” şeklindedir. Aynı müzede on altı yıldır çalışan Hüma Arslaner, 2005-2008 yılları arasında eğitim departmanında görev alarak çocuklara ve gençlere yönelik faaliyetler gerçekleştirerek 2009 yılından itibaren geçici sergilerin yöneticiliğini üstlenmiştir. Arslaner (2021), müzedeki görev tanımı içinde geleneksel anlamdaki işlerin (koleksiyon yönetimi, eserlerin korunması, sergi koordinasyonu vb.) yanı sıra sergilerin tüm ziyaretçilere ulaşılabilir kılınmasının da amaçlandığını belirtmektedir. Müzelerin farklı gruplara yönelik etkinlikler organize etmesinin mecburi olduğunu vurgulayan Arslaner (2021), 21. yüzyılda “360 derece kültür ve sanat kurumu” olmanın kaçınılmazlığından söz etmiş, çağdaş müzeciliği bünyesinde her türlü etkinliği barındıran bir nevi “kültür AVM'si” olarak tarif etmiştir. Arslaner bu durumu, “kötü bir tarif ama ‘kültür AVM'si’ gibiyiz. Ne yazık ki insanlar AVM'lere gidip, orada mağaza gezip, yemek yiyip, alışveriş yapıp, çocuklarını ortadaki oyun havuzuna bırakıp bütün gün geçiriyorlar

keşke bunu müzelerde yapsalar. Burada bütün ihtiyaçlarını giderebilecek, bütün duyularıyla tatmin edecek günler organize ediyoruz. Mesela sergiyi geziyor, gezerken çocuğu etkinliğe katılıyor, atölyeye giriyor. Ayrıca kendisi de atölyeye girebiliyor. Bahçede kitap okuyabiliyor. Kafe, restoran ve mağaza gibi sosyal alanlarımız mevcut. Zaman zaman tiyatro, sinema, ücretsiz yoga etkinlikleri gibi farklı zaman diliminde farklı kitlelere yönelik etkinlikler düzenliyoruz” sözleriyle ifade etmiştir.

Pera Müzesi'nin kurumsal iletişim, basın

ilişkileri, kamusal programlar departmanında dört buçuk yıldır çalışan Büşra Aybüke Mutlu (2021), sanat kurumlarının yanı sıra eğitim kurumları ve belediyelerle iş birliği içinde olduklarını belirtmiştir. Aynı müzenin iletişim departmanında dijital ve sosyal medya yöneticisi unvanı ile yedi yıldır çalışan Irmak Wöber (2021) ise, kurumun izleyici geliştirme politikalarını “var olan katılımcıların korunması ve ziyaret sebeplerinin artırılması ile yeni ziyaretçilerin fiziksel ve dijital olarak müzenin etkinliklerinden haberdar edilmesi” olarak özetlemiştir.

Tablo 1. Araştırma kapsamındaki müzelerin izleyici geliştirme yöntemleri.

Etkinlikler-Olanaklar	İstanbul Modern Sanat Müzesi	Sakıp Sabancı Müzesi	Pera Müzesi
Öğrenme programları	X	X	X
Atölye çalışmaları	X	X	X
Çevrimiçi programlar	X	X	X
Okul ziyaretleri	X		
Sergilere paralel etkinlikler	X	X	X
Söyleşiler ve paneller	X	X	X
Yoga programları		X	
Film gösterimleri	X	X	X
Tiyatro ve dans gösterimleri	X	X	
Dijital sergiler	X	X	X
Ücretsiz ziyaretçi günleri	X	X	X
Müzekart+ ile ziyaret	X	X	
Müze üyelik programları-müze dostu programlar	X	X	X
Kütüphane (fiziksel)	X		
Dijital arşiv	X	X	X
Kafe-restoran-hediyelik eşya alanı	X	X	X
Sosyal medya kullanımı (Facebook-Instagram-Twitter-YouTube)	X	X	X
Yıl boyunca geçerli çoklu giriş bileti uygulaması		X	
Engellilere uygun fiziksel ortam	X	X	X
Rehberli tur ve sesli rehber sistem	X	X	X
Katılımcı geri bildirimleri	X	X	X

4. SINIRLARDAN OLANAKLARA: PANDEMİ VE MÜZELER

Pandemi dönemi müze kavramının biçimi ve içeriğine dair her şeyin yeni baştan düşünülmesini ve kurgulanmasını gerekli kılmıştır. Farklı prosedürlerle, farklı zamanlarda ve sürelerde olsa da müzeler küresel ölçekte, pandemi koşullarının getirdiği fiziksel sınırlamalar nedeniyle belirli sürelerle kapalı kalmıştır. UNESCO'nun yayınladığı rapora göre (2021: 14-5), 2020 yılında müzelerin sadece %16'sı açık kalabilmiştir. Bazı ülkelerde müzeler 1 ila 3 ay arasında kapalı kalırken Avrupa ve Latin Amerika'da bulunan müzelerin kapalı kalma süresi 4 ila 8 ay arasında değişmiş; bazı durumlarda ise bu süre 10 aya kadar uzayabilmiştir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak 2020 yılında bir önceki yıla göre, dünyadaki en önemli 100 müzenin ziyaretçi sayısında %77 oranında düşüş meydana gelmiştir (The Art Newspaper, 30.03.2021). Türkiye'de ise Mart-Haziran 2020 döneminde kapalı kalan müzeler Sağlık Bakanlığı'nın oluşturduğu prosedürleri uygulama koşuluyla kontrollü bir şekilde yeniden ziyaretçilere kapılarını açmıştır.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgular, müzelerin pandemiye yekpare bir süreç olarak deneyimlemediği yönündedir. Sanat kurumlarının kapalı kaldığı yaklaşık üç aylık zaman diliminde bazı sergi projelerini iptal etmek zorunda kalan müzeler, diğer yandan koleksiyonlarının büyük bölümünü ve hâlihazırda yürütülen güncel etkinliklerini hızlı bir şekilde dijital ortama taşıma çabası içine girmiştir. Müzelerin çeşitli sınırlamalar ile kontrollü bir şekilde açıldığı dönemde ise müze yönetiminde karma planlama aşamasına geçilmiştir. Araştırma kapsamındaki müzelerin pandemi öncesinde de çoğu etkinliğini dijital ortamlara aktararak ziyaretçilerine farklı mecralardan ulaşıma çalıştığı tespit edilmiştir. ICOM (2020), 7 Nisan-7 Mayıs 2020

tariflerinde beş kıta ve 107 ülkeden yaklaşık 1600 müze çalışanın katıldığı bir araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırma raporuna göre (2020: 2), ankete katılanların %94,7'si Nisan 2020'de dünya çapında neredeyse tüm müzelerin Covid-19 pandemisi nedeniyle kapatıldığını belirtmiştir. Bu nedenle karantina sırasında birçok müze dijital etkinliklerini geliştirmek durumunda kalmıştır. Ankete katılanların neredeyse yarısı, karantinadan önce de müzelerinin sosyal medyada var olduğunu ya da koleksiyonlarını çevrimiçi olarak paylaştığını belirtse de karantina sürecinde müzelerin dijital iletişim faaliyetlerinin en az %15 oranında arttığı ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte ankete katılan müzelerin yarısından fazlasının sosyal medya faaliyetleri geçmişe oranla artış göstermiştir.

Bu çalışma kapsamında incelenen üç müzenin dijital faaliyetleri dünyadaki eğilimi desteklemektedir. Pera, Sabancı ve İstanbul Modern Sanat Müzeleri pandemi öncesinde dijital platformları kullanan müzeler olmakla birlikte, pandemi sürecinde bu platformlarda daha aktif bir şekilde yer aldıkları görülmüştür. Ancak bu durum fiziksel erişimin olmadığı müzecilik pratiklerinden farklıdır. Katılımcıların fiziksel ortamdaki tüm etkinliklere çevrimiçi alanlardan etkili ve verimli bir şekilde takip edebilmesi için müzelerin yeterli teknik altyapıya, güçlü bir izleyici iletişim ağına, etkin bir halkla ilişkiler ve iletişim stratejilerine ihtiyaçları bulunmaktadır. Pandemi öncesinde de bu perspektife sahip olan müzelerin, tam kapanma sürecini daha avantajlı geçirdiği görülmüştür. Bununla birlikte Birleşik Krallık'taki geçici sergilerin pandemi sürecinden nasıl etkilendiğini araştıran King vd.'nin belirttiği gibi (2021: 488), salgın kaynaklı kapanma sırasında araştırma çalışmaları ve kalıcı koleksiyonların küratöryal yönetimi gibi müzelerin bazı temel faaliyetleri neredeyse kesintisiz devam ederken geçici sergilerin düzenlenmesi büyük ölçüde sekteye

uğramıştır. Araştırmanın sonuçları, müzelerin pandemi sonrasında da hem dijital hem fiziksel sergilere uyumlu içerikler hazırlaması gerektiğine vurgu yaparak bu durumun sektör için bir dönüm noktası olduğuna işaret etmiştir.

4.1. Kurumsal İş Birliği

Araştırma kapsamında yer alan müzelerin kamu kurumları, özel kurumlar ve sivil toplum örgütleriyle farklı izleyici kitlelerine yönelik ortak çalışmalar yürüttüğü belirlenmiştir. İstanbul Modern Sanat Müzesi uzmanları, izleyici geliştirme pratiklerinde kurumsal iş birliğinin müzelerin sürdürülebilirliği açısından hayati öneme sahip olduğunu ifade ederek pandemi öncesinde, izleyici geliştirme faaliyetleri kapsamında sahada aktif olarak yer aldıklarını; okul, belediye ve sivil toplum kuruluşlarına “saha ziyareti” yaptıklarını belirtmişlerdir. Müzelerin kapalı olduğu dönemde ise katılımcılarla telefon görüşmeleri, canlı bağlantılar, çevrimiçi etkinlikler ve e-posta yazışmaları aracılığıyla iletişimin ve etkileşimin sürdürülmesi söz konusu olmuştur. Ersezen’e göre (2021), saha ziyaretleri aracılığıyla kurulan yüz yüze iletişim çevrimiçi etkinliklere katılımı olumlu yönde etkilemiştir. Müze uzmanlarından Pehlivaner (2021) ise, katılımcılarla kurulan bağın maddi ve manevi yönleri olduğunu vurgulamış, üyelik çalışmalarının “aidiyet duygusu” yaratarak kurumun sürdürülebilirliğine katkı sağladığını ifade etmiştir.

Sakıp Sabancı Müzesi uzmanlarından Özkaçar (2021), pandemi öncesinde katılımcılarla “daha klasik iletişim yöntemleri” ile bağ kurduklarını belirtmiştir. “Klasik iletişim yöntemleri” olarak tanımladığı yüz yüze iletişimin ve tanıtım faaliyetlerinin önemine vurgu yapan Özkaçar (2021), müzenin bulunduğu konumun birincil ilişki biçimlerine olanak sağladığını “(...) bizim önemli bir avantajımız Emirgan’da apartmanların arasında, mahallede komşularımızın olduğu bir yerde bulunuyor olmamız. Mesela pandemi

öncesinde onlarla bütünleşmek çok önemliydi ve onlarla klasik yöntemlerle bütünleşiyorduk. Mahalleye iniyorduk, onlara etkinliklerimizin duyurularını mektuplarla iletiyorduk” sözleriyle ifade etmiştir. Arslaner (2021) de güncel müzecilik yaklaşımlarındaki dönüşümlerden söz etmiştir: “2005 yılında Picasso sergisinden itibaren farklı kitlelere odaklanarak bir takım izleyici geliştirme politikaları geliştirdik. Mesela taksici kooperatifi ile iş birliği yaptık taksici günü yaptık. Taksicileri ve ailelerini ücretsiz bir şekilde müzede ağırladık. Taksici günü kulağa hoş gelse de bir süre sonra müzeye geleceklerine gidip para kazanma eğilimi ağır bastı. O etkinliğin öyle bir problemi oldu. Ayrıca komşu günleri düzenledik, halen daha düzenliyoruz. İzleyici geliştirmede en önce mahalleliyle iletişim kuruyoruz. Mahalleliye müzenin oraya ait olduğunu hatırlatmak, benimsetmek ve onların müzeye gelmesini sürekli kılmak istiyoruz. Farklı etkinliklerde, en eski usulle, evlerine zarf içerisinde müze müdürümüzden imzalı bir şekilde direkt isme mektuplar yolladık. İzleyici geliştirmenin farklı bir yöntemi olarak bu ve benzeri pratikler aidiyet duygusu geliştiriyor” (Arslaner, 2021) diyerek 16 yıldır biriktirdiği katılımcı geliştirme deneyimlerini ve güncel gelişmeleri özetlemiştir. Bunlara ek olarak Sakıp Sabancı Müzesi uzmanlarına göre, müzenin düzenlediği *blockbuster* sergileri de katılımcıların müze ziyaretinde bulunmasını olumlu yönde etkilemektedir.

Hem Sakıp Sabancı Müzesi hem de İstanbul Modern Sanat Müzesi uzmanları, bazı ziyaretçi gruplarının müzeye ulaşımı konusunda belediyelerden ücretsiz araç desteği aldıklarını belirtmişlerdir. Ersezen ve Arslaner ulaşım konusunda müze ve belediye iş birliğini şu şekilde aktarmışlardır: “Okulların en büyük problemi ulaşımıdır. Bu noktada bazen belediyeler ulaşım anlamında destek sağlayabiliyorlar. Okulların müzeye ziyaret etmeleri gibi bir organizasyon

olduğunda belediyelere bir yazı veya bir telefonla haber veriliyor, onlar da araç gönderebiliyorlar. Ayrıca belediyelerin içinde de çocuk ve gençlere yönelik çalışmalar ve etkinlikler gerçekleştiren departmanlar bulunuyor. İstanbul Modern Sanat Müzesi de o departmanlarla iletişime geçip zaman zaman birlikte organizasyonlar düzenliyor. Bahsi geçen birimlerin içerisinde bilgi evleri, bilim evleri gibi farklı bölümler mevcut. Bu iş birliği ile dezavantajlı gruplardaki çocuklara da ulaşabilme imkânı buluyoruz. Hayatı boyunca müze gezemeyen kadın grupları yine belediyelerin de katkılarıyla rehber eşliğinde müzeyi gezme fırsatı bulabilmektedir” (Ersezen, 2021). Sakıp Sabancı Müzesi’den Arslaner (2021) ise, “belediyelerle yaptığımız iş birlikleri neticesinde daha önce mahallesinden hiç çıkmamış, farklı demografik yapıya sahip ziyaretçileri müzeye davet edip ücretsiz etkinlik günleri düzenliyoruz. Bu süreçte belediye ücretsiz araç sağlayarak çalışmalarımıza destek oluyor. Gelen ziyaretçilere ikramda bulunuyor ve rehberli turlar düzenliyoruz” şeklinde ifade etmiştir.

Belediyeler dışında çeşitli sivil toplum örgütleriyle iş birliği içinde olan müzeler, son 10 yıldır artan savaş ve siyasal iktidar değişimleri nedeniyle zorunlu göçle karşı karşıya kalan gruplarla da faaliyet yürüttüklerini belirtmiştir. Bu bağlamda özellikle Suriye uyruklu gençlerin ve çocukların katılımıyla sanat terapileri çalışmaları yapılmış, atölyeler ve rehberli müze gezileri düzenlemişlerdir. “(...) sivil toplumla iş birliği kapsamında sığınmacı ve göçmenler ile çalışmalar gerçekleştiriyoruz. Örneğin Sığınmacılar ve Göçmenlerle Dayanışma Derneği ile çalıştık. Halen de çalışmalarımıza devam ediyoruz. İş birliğimiz çerçevesinde birçok Suriyeli çocuk ve genç müzeyi ziyaret ediyor ve müzede gerçekleştirilen etkinlikleri deneyimliyor” (Ersezen, 2021). Arslaner (2021), Sakıp Sabancı Müzesi’nin “müzeyi erişilebilir kılmak” hedefiyle SosyalBen Vakfı ve Maya

Vakfı gibi sivil toplum örgütleriyle ortak projeler yürüttüklerini belirtmiştir. Bu kapsamda mülteci ve göçmen çocuklarla müzede sanatsal faaliyetler gerçekleştirmişlerdir. Bununla birlikte, Ersezen ve Arslaner mülteci ve göçmen gençlerle ve çocuklarla faaliyet yürütmenin oldukça hassas bir konu olduğunu vurgulamış, konunun uzmanlarıyla ortak çalışmanın gerekliliği üzerinde durmuşlardır: “(...) Suriyeli çocuklar için etkinlikler düzenledik ama bu zor bir iş. Çocukların güvenliklerinden, psikolojilerine kadar her şeyi düşünmek zorundasınız. Türk bir çocuğu buraya getirmekle Suriyeli çocukları buraya getirmek arasında dağlar kadar fark bulunmaktadır. (...) Bazen psikolojik olarak ters tepebiliyor, kendilerini yetersiz hissedebiliyorlar. (...) Bu ince bir çizgi, kırmızı bir çizgi. Bunun için uğraşan vakıf ve derneklerle iş birliği yaparak müzenin kapısını hep açık tuttuk ve tutmaya da devam ediyoruz” (Arslaner, 2021). Ersezen (2021), “engelli bireyler” için düzenledikleri etkinliklerde de bireysel ve toplumsal hassasiyetleri dikkate aldıklarını ifade etmiş, konunun uzmanlarıyla ortak çalışmalar yürüttüklerini belirtmiştir.

Pandemiyle birlikte müzeler ellerindeki verileri dijitalleştirirken diğer yandan yeni projeler de geliştirme imkânı bulmuştur. Örneğin Sakıp Sabancı Müzesi’nde Arslaner (2021), “pandeminin olumlu getirisi” olarak tanımladığı projeden söz etmiştir. Bu projeyi, “bahçemizde arkeolojik eserler koleksiyonumuz var onu bir türlü ele alma fırsatımız olmamıştı, bu dönemde İstanbul Arkeoloji Müzesi ile bir çalışma yürüterek oradan gelen bir uzmanla tüm eserleri inceledik, eserlerin metinlerini yazdık. Şimdi bu bilgileri web sitesine aktaracağız. Dolayısıyla bu süreç kendi değerlerimizin farkına varmak ve bunları ulaştırılabilir kılmak için de bir fırsattı. Biz onu iyi değerlendirdik diye düşünüyorum” şeklinde ifade etmiştir.

4.2. Katılımcıların Geri Bildirimleri

Çağdaş müzecilik yaklaşımları katılımcıları etkin öznel olarak görmekte ve müze yönetimine dahil etmenin yöntemlerini sürekli olarak geliştirmektedir. Schubert'in ifadesiyle (2004: 16), "bu sürekli reform talebi, her ne kadar farklı biçimler aldıysa da her zaman iki ana konu[ya] (...) odaklanmıştır: müze herkese açık ve herkes tarafından ulaşılabilir olmalı ve sergilenen nesnelere konularına karşı yeterli, adil ve 'nesnel' bir yaklaşım göstermeli. (...) Sonuçta, müze, (...) [zaman içerisinde] değişen ve (...) genişleyen tanımının ucunda acımasız eleştiri ve sonu gelmeyen reformlara maruz kalmıştır." Bu nedenle günümüzde müze katılımcıları sadece mekâna yerleştirilen nesnelere izleyen bireyler değil, çeşitli yöntemler aracılığıyla fikirlerini beyan eden, müze yönetimiyle birebir etkileşim ve iletişim içinde olan, eleştiren ve dönüştüren bireylerdir.

Araştırma kapsamında incelenen üç müzenin de anket, ziyaretçi defteri, e-posta gibi araçlarla katılımcılardan geri bildirim aldıkları tespit edilmiştir. Pehlivaner (2021) İstanbul Modern Sanat Müzesi'ndeki süreci şu şekilde özetlemiştir: "Ziyaretçilerle birebir ilişkili olan, sohbet eden, onlarla müzede geçirdikleri gün ve o günün deneyimi hakkında anket yapan, ziyaretçilerin her türlü yorumunu kaydeden ziyaretçi ilişkileri yönetimi için bir çalışmamız bulunmaktadır. Müzede ve salonlarda kendisine onay veren kişilerle görüşüp anket yapıyor. Olumlu ve olumsuz görüşler sonradan müze personeli ile paylaşılıyor." Sakıp Sabancı Müzesi'nden Arslaner (2021) ise müzenin geri bildirim yöntemlerini anlatırken "topluluk oluşturma" amacıyla müzede görev alan çalışanlar olduğunu belirtmiştir. "Topluluk oluşturma" yönteminin temel hedefinin, ziyaretçilerin müzeye tekrar gelmesini ve müzede katılımcı sürekliliğini sağlama şeklinde özetlemiştir. "Müzenin girişinde bir iletişim kutucuğu bulunmaktadır. (...) Sık

sık anketler düzenliyoruz. Çocuk eğitimlerine gelen velilere, öğretmenlere, yetişkin eğitimlerine katılanlara anket uyguluyoruz ve onları gruplara ayırıyoruz. Mesela çocuklu ailelerin, üniversite öğrencilerinin, yetişkin eğitimlerine katılanların, yoga etkinliğine katılanların, yaz aylarında tiyatro etkinliğine katılanların izin verdikleri takdirde e-maillerini alıyoruz. Onları belirli e-mail gruplarına dahil ederek ilgili listeye yerleştirip tam hedef kitle içeriğine yönelik ilgili gruplarla iletişime geçiyoruz. (...) Böylece hem gönüllü olanlarla iletişim kuruyor hem de onlardan bizi değerlendirmeleri konusunda geri bildirim alabiliyoruz."

Görüldüğü üzere müzeler, ziyaretçi geri bildirimleri aracılığıyla müzeye gelenlerin iletişim bilgilerine ulaşmaktadır. Yekpare ve homojen bir grup şeklinde tanımlanmayan ziyaretçiler, müzede yer alan programların genel ve spesifik ziyaretçi gruplarını oluşturmaktadır. Böylece ziyaretçiler ilgi duyabilecekleri, niteliklerine uygun (çocuklu bireyler, gençler, öğrenciler, öğretmenler vb.) etkinliklerden bizzat haberdar edilmektedir. Pandemiyle birlikte dijital platformlara taşınan etkinliklerde ise katılımcıların eş zamanlı ya da etkinlik sonrasında geri bildirimde bulunabilmeleri mümkün olmuştur. Örneğin katılımcıların söyleşilerde ve atölyelerde söz alarak ya da yorum yazarak, çevrimiçi sergilere yorum yazarak fikir beyan etme olanağı olmuştur.

4.3. Dijital Uygulamaların Etkileri

2020 Mart ayından sonra pandemi ve dijitalleşme ilişkisi her alanda olduğu gibi kültür-sanat alanında da sıkça gündeme gelmiştir. Tartışmalar çok boyutlu olsa da konunun daha çok kültür-sanat etkinliklerinin mümkün olabilecek en fazla sayıda katılımcıya ulaşması ekseninde yürütüldüğü söylenebilir. Bu noktada dijitalleşmeyle beraber çevrimiçi platformlara taşınan etkinliklerin internete erişimi olan kitleye ulaşmayı kolaylaştırdığı görüşü ön plana

çıkılmaktadır. Ancak dünyada internet erişimi olmayan ya da kısıtlı erişimi olan kitleler için kültürel hayata katılımındaki eşitsizlik devam etmektedir. Öztürk'ün aktardığı gibi (2021:138), “UNESCO'nun 2021 yılında yayımladığı rapor incelendiğinde 2020'dekine benzer şekilde, dijitalleşmeyle ilgili sorunların devam ettiği ve bu konuya vurgu yapıldığı anlaşılmaktadır. Rapora göre (2021: 21-2), koleksiyonların dijitalleştirilmediği ülkelerde müzeciliğin kırılğan bir yapıda olduğu görülmektedir. Bununla birlikte Gambia gibi bazı devletler, kapanma sürecinde, yerel televizyon kanallarını kullanarak koleksiyonların gösterimine yer veren alternatif uygulamalar gerçekleştirerek bu sorunu aşmaya çalışmıştır. Raporun (2021: 19) işaret ettiği önemli bir husus teknolojiye erişim ile toplumsal cinsiyet arasındaki ilişkidir. OECD verilerine göre, akıllı telefon kullanımının kadınlarda erkeklere oranla 327 milyon daha az ve mobil internete erişebilen erkeklerin dijital okuryazarlığı kadınlardan dört kat daha fazla olduğudur.”

Araştırma kapsamındaki müzelerin dijital uygulamaları incelendiğinde, pandemi öncesinde de kurum arşivlerinin bir bölümünün dijital ortamlara taşıdığı ve çevrimiçi platformlarda etkinlikler organize edildiği görülmektedir. Fakat tam kapanmayla birlikte tamamen dijitalleşmek zorunda kalarak çok hızlı bir biçimde teknolojik alt yapılarını güçlendirmiş ve dijital platformlara uyumlu bir müze yönetim modeline geçiş sağlamışlardır. Pehlivaner (2021), İstanbul Modern Sanat Müzesi'ndeki dijitalleşme sürecini anlatırken pandemi öncesinde de dijital platformlarda yer aldıklarını ancak özellikle film gösterimleri için teknik alt yapının güncellendiğini “Karaköy'deki binamızda en son açtığımız koleksiyon sergisi “Sanatçı ve Zamani” sanal tur olarak zaten web sitemize yüklemiştik yani pandemi öncesinde de dijitalleşme girişimlerimiz vardı. Bu arşiv niteliği

taşıyan bakış açısı ile yapılmış bir sanal turdu ama daha sonra pandemiyle beraber gerçek anlamda önemli bir deneyime dönüştü. Sonra pandemi sürecinde bu girişimleri arttırarak devam ettirdik. Bu açıdan dijitalleşmeye başlamıştık diyebilirim. Bizim için çok zor bir geçiş süreci olmadı hemen adapte olduğumuzu söyleyebilirim yani yaptığımız her şeyi çeşitli kanallardan anında dijital ortama taşıdık. Bununla beraber özellikle sinema bölümünün ihtiyacı özelinde web sitemizin alt yapısını teknik olarak geliştirdik” şeklinde ifade etmiştir.

Sakıp Sabancı Müzesi'nden Özkaçar (2021), müzenin dijitalleşme çalışmalarından söz ederken teknik alt yapının geliştirilmesi aşamasında izleyici geliştirme süreçlerini de dikkate alan bir tasarım yapıldığını belirtmiştir. Bu bağlamda, web sayfasını ziyaret edenlerin müzeyi bütünsel şekilde kavraması, farklı etkinliklerin birbiriyle ilişki kurarak web sayfasına yerleştirilmesi söz konusu olmuştur. Daha önce yapılan sergilerin çevrimiçi ortama taşındığını ve bu kapsamda da yeni bir çevrimiçi sergi web sayfası oluşturulduğunu belirtmiştir. Görüşlerini “yeni düzende konulara daha bütüncül şekilde bakmamızı sağlayan bir teknolojik alt yapı kurmaya çalıştık. Şöyle ki web sayfası, ziyaretçi sayfaya girdiğinde vakit geçirme süresini arttırmaya ve deneyimini derinleştirmeye yönelik bir yaklaşımla hazırlandı. Sayfaya girdiğinde sergiyle ilgili bir esere bakıyor, oradan bir uzmanın konuşmasına gidebiliyor, hemen altında çocuklarla ilgili bir atölye etkinlik önerisini görebiliyor... Dolayısıyla izleyicinin, dijital de olsa müzede daha fazla vakit geçirmesi amaçlanıyor” biçiminde özetlemiştir. Arslaner (2021) de, pandemi sürecinde tamamen yenilenen teknik altyapının içerik kurgusunda ziyaretçi merkezli yaklaşımların dikkate alındığını vurgulamıştır. Arslaner (2021) bu süreci, “(...) bizim 2011 yılında açtığımız bir sayfa var. Tüm koleksiyona dijital olarak ulaşılabilir. Böyle

bir sürece neredeyse hazırдық. Emirgan fotoğraf arşivi ve Abidin Dino arşivimiz var. Arşivdeki tüm içeriği harmanladık, elekte salladık, bir araya getirdik ve muntazam bir şekilde aşağıya döktük. Daha önce YouTube'a konmuş ancak alt yazısı eklenmemiş konferansların Türkçe alt yazılarını hazırladık bunları ulaştırırdık. YouTube'ta yer almayan sadece arşivde kalmış, unutulmuş ya da o dönem başka önceliklere yer verilmiş tüm değerli içerikleri ulaştırırdık. Dijital SSM'i öne çıkardık. (...) yeni bir sayfa oluşturduk, farklı mecralardan ulaştırılacak içerikleri tek bir yere topladık. Ziyaretçi için kullanımı çok daha kolay sayfalar yarattık. (...) Bu sadece pandemi süreci için değil uzun vadede müze arşivinin düzenlenmesi için de çok faydalı oldu" şeklinde ifade etmiştir.

Pera Müzesi'nden Mutlu ve Wöber de (2021), pandemi sonrasında müzenin dijital platformlarda görünürlüğünü artırmaya yönelik çalışmalar yapıldığını ve içeriğin ön plana çıktığını ifade etmişlerdir. Mutlu (2021), "Dünya müzelerindeki gibi biz de iletişimimizi ve projelerimizi dijitale uyarladık. Pandemi fiziksel ziyaretçi sayımızı düşürse de izleyici geliştirme yaklaşımımızın temelinde yer alan 'içerik' aslında her zamankinden daha çok ön plana çıkmış oldu. Fiziksel sergi programımızı küçük değişiklikler olsa da pandemi öncesinde planladığımız gibi gerçekleştirmeye devam ettik. Bu süreçte yeni sergiler ve içerikler sunmaya dair 'inadımız' Pera Müzesi'ni ayrıştırıyor" diyerek konuyla ilgili görüşlerini aktarmıştır.

İKSV'nin Nisan 2020 tarihinde yayınladığı "Pandemi Sırasında Kültür-Sanatın Birleştirici Gücü ve Alanın İhtiyaçları" başlıklı raporda dijitalleşmenin kültür-sanat alanının sınırlarını genişlettiği ve katılımcı yaklaşımları desteklediği belirtilmektedir. Raporda (2020: 3), "internette günlük ortalama 7 saat, sosyal medyada ise yaklaşık 3 saat geçirilen günlerde, dijital platformlardaki sanatsal faaliyetler, çocuklar,

gençler ve yetişkinlerin nitelikli vakit geçirmesine ve iyi hissetmelerine yardımcı" olduğu ifade edilmiştir.

Dijitalleşme teknolojik olanaklara sahip olan bireyler açısından oldukça avantajlı bir ortam oluşturmuştur. Görüşülen uzmanların tümü, bu olanaklara sahip olan İstanbul dışındaki müze ziyaretçilerinden olumlu geri bildirimler aldıklarını belirtmişlerdir. Bu nedenle müzelerin pandemi sonrasında da karma yöntemlerle içerik sunmaları söz konusu olacaktır. Bununla birlikte araştırma sürecine katılan uzmanlar dijitalleşme sürecinin dezavantajlarından da söz etmişlerdir. Görüşmelerden çıkan sonuçlara göre çevrimiçi platformların yüz yüze ortamlara göre dezavantajlarını dört başlık altında toplamak mümkündür:

1. Zaman kısıtlamasından dolayı yüz yüze iletişimde olduğu gibi sıcak ilişkilerin kurulamaması (Ersezen, 2021),
2. Evde üretimin teşvik edildiği çalışmalarda/atölyelerde katılımcıların teknik malzeme ve materyal eksikliğinin olması (Arslaner, 2021),
3. Çevrimiçi sergilerde sergileme mekânının tam olarak duyumsanamaması. Serginin görme/işitme eylemleri dışında deneyimlenememesi (Pehlivaner, 2021),
4. Özellikle öğrenme programlarından elde edilen verilere göre toplumsal eşitsizliklerin daha da derinleşmesi (Özkaçar, 2021).

4.4. Fiziksel Önlemler

Pandemi bireylerin günlük rutinlerini, sosyal ve fiziksel davranış kalıplarını değiştirirken, kamusal alanın da sağlık açısından çeşitli riskleri barındıran ortamlar olarak kodlanmasına neden olmuştur. Hükümet ve Sağlık Bakanlığı'nın yönergeleri ise hem kurumların işleyişine hem de bireylerin yaşam biçimine zorunlu yeni uygulamalar getirmiştir.

Haziran 2020'de yeni alışkanlıklarla ve önlemlerle ziyaretçilerine yeniden kapılarını açan müzeler

hastalanma riskini minimum düzeye indirmeye çalışmıştır. Araştırma kapsamında incelenen üç müzenin de çalışanlara ve ziyaretçilere sağlıklı bir ortam sunulması amacıyla mekânsal düzenlemelerde bulunduğu tespit edilmiştir. Görüşme yapılan uzmanların aktardığı önlemler arasında, müze çalışanlarına belirli aralıklarla PCR testi uygulanması; müze girişinde maske zorunluluğu, HES kodu kontrolü ve ateş ölçümü yapılması; aynı anda müzede bulunacak kişi sayısının sınırlanması; girişteki kalabalığı önlemek amacıyla bilet satın alma işlemlerinin çevrimiçi yapılması; rezervasyon sistemiyle ziyaretçi kabulü; ziyaret saatlerinin sınırlanması; fiziksel karşılaşmaları azaltacak önlemler alınması (giriş ve çıkışların ayrı kapılardan yapılması); müze içinde teması azaltacak düzenlemeler yapılması (kapıların, elektrik düğmelerinin ve sabunlukların sensörlü hale getirilmesi gibi); müze içine el dezenfektanlarının yerleştirilmesi; müze içine Covid-19 önlemleri duyurularının asılması gibi uygulamalar yer almaktadır.

SONUÇ

Müze ortamının duyuların tamamıyla deneyimlenmesi ve hislerin önemi uzun zamandır müzeoloji yazınında yer bulan konular arasındadır. Müze ziyaretçisinin salt görme/işitme eylemlerinden edindiği bilgilerle sergiyi ve müze ortamını yeterli düzeyde alımlayamayacağı bu nedenle, ziyaretçilerin müzeye girişinden itibaren edindiği genel izlenim, müze çalışanlarıyla iletişim-etkileşim, iklimlendirme, ışık tasarımı, bilgilendirme etiketlerinin içeriği ve tasarımı gibi birçok etmenin ziyaretin tekrarında önemli bir rol oynadığı görüşü yaygınlaşmıştır. Pandemi dönemi müzelerin fiziksel ortamlarını yeniden tasarlamasına neden olmuştur. Yeni normalde müzelerin sürdürülebilirliği açısından yüz yüze etkileşimleri içeren geleneksel izleyici geliştirme yöntemleriyle birlikte dijital ortamların etkin kullanımı da zorunlu olmuştur. Böylesi bir

ortamda müzeler etkileşimi, aidiyet duygusunu, eğlenmeyi, öğrenimi, iş birliğini teknolojiyi kullanarak etkinliklerini sürdürmeye çalışmıştır.

Araştırma kapsamındaki müzelerin, tam kapanma sürecinde etkinliklerini dijital ortama taşımakta güçlük çekmediği görülmüştür. Bununla birlikte müzelerin farklı ülkelerde ve kentlerde yaşayan katılımcılara dijital platformlarda ulaşması söz konusu olmuş, daha geniş kesimlerle müze-ziyaretçi bağları kurulmuştur. Bu gelişmeler müzelerin bazı etkinlikleri Türkçe ve İngilizce olarak çift dilli gerçekleştirmesini, kayıtlı etkinliklere ise İngilizce alt yazı eklenmesini gerekli kılmıştır.

Elde edilen bulgulara göre müzenin bulunduğu çevre, konumu, iletişim kurduğu ziyaretçi ilişkileri için önem arz etmektedir. Müzeler ziyaretçi topluluğunun ilk halkasını “komşularımız” dedikleri yakın çevredeki kişilerden oluşturmaktadır. Pandemi süreci müzelerin yerelde kurduğu organik ilişkilerin ve deneyimlerin gelişmesine neden olmuştur. “Komşular”ın ve olası diğer ziyaretçi gruplarının ne tür dijital ortamlarda vakit geçirdiği konusu önem kazanmıştır. Örneğin gençlerin daha çok TikTok ve Twitch gibi uygulamaları kullanımından hareketle müzelerin gençlere yönelik programlarını, gençlerin kullandığı güncel dille bu ortamlardan duyurması söz konusu olmuştur.

Sonuç olarak, pandemi sürecinde müze tanımını yeniden düşünmek elzem hale gelmiş, fiziksel alanların zaman zaman erişime kapandığı bu ortamda sürdürülebilirlik meselesi her zamankinden çok daha önem kazanmıştır. Bununla birlikte ziyaretçi katılımını çeşitlendirmek ve artırmak için dijital alanların zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Önümüzdeki süreçte her toplumsal gruptan bireyin müzelere ve müzelerin gerçekleştirdiği programlara ve internete eşit erişim hakkı gibi tartışmalar gündeme gelecektir.

KAYNAKLAR

- Bamford, A. & M. Wimmer. (2012). *Audience Building and the Future Creative Europe Program, Eenc Short Report, European Expert Network on Culture (Eenc)*. [Http://www.interarts.net/Descargas/Interarts2562.Pdf](http://www.interarts.net/Descargas/Interarts2562.Pdf) (Erişim Tarihi: 3 Aralık 2020).
- Bennett, T. Et Al. (2009). *Culture, Class, Distinction*. New York: Routledge.
- Bollo, A. Et Al. (2017). *Study on Audience Development - How to Place Audiences at the Centre Of Cultural Organisations*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Bourdieu, P. ve A. Darbel. (2011). *Sanat Sevdası: Avrupa Sanat Müzeleri ve Ziyaretçi Kitleleri*. S. Canbolat (Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bourdieu, P. (2015). *Ayrım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi*. Ankara: Heretik Yayınları.
- Connolly, P. ve M. H. Cady. (2011). *Increasing Cultural Participation: An Audience Development Planning Handbook for Presenters, Producers, and Their Collaborators*. Chicago: Illinois State University Press.
- Cuenca, A. Macarena ve A. Makua. (2017). *Audience Development: A Cross-National Comparison*. *Academia Revista Latinoamericana De Administración*, 30 (2): 156-172.
- European Commission. (2012). *European Audiences: 2020 and Beyond 16 - 17 October 2012. Conference Conclusions*.
- Fleming, D. (2012). *Museums for Social Justice: Managing Organizational Change*. R. Sandell, And E. Nightingale (Eds.). In *Museums, Equality and Social Justice* (Pp. 72-83). London And New York: Routledge.
- ICOM. (2020). *Museums, Museum Professionals and Covid-19*. <https://icom.museum/Wp-Content/Uploads/2020/05/Report-Museums-And-Covid-19.Pdf> (Erişim Tarihi: 10 Nisan 2022).
- İKSV. (2020). *Pandemi Strasında Kültür-Sanatın Birleştirici Gücü ve Alanın İhtiyaçları*. İstanbul: İksv Yayınları.
- King, E. Et Al. (2021). *Digital Responses of Uk Museum Exhibitions to the Covid-19 Crisis, March-June 2020*. *Curator: The Museum Journal*, 64 (3): 487-504.
- Kolb, B. M. (2000). *Marketing Cultural Organisations: New Strategies for Attracting Audiences to Classical Music, Dance, Museums, Theatre and Opera*, Oak Tree, Dublin.
- McLean, F. (2003). *Marketing the Museum*. New York: Routledge.
- Nightingale, E. and C. Mahal (2012). *The Heart of the Matter: Integrating Equality and Diversity into the Policy and Practice of Museums and Galleries*. R. Sandell, and E. Nightingale (Eds.). In *Museums, Equality and Social Justice* (Pp. 13-37). London and New York: Routledge.
- Öztürk, Y. (2021). *Pandemi Sürecinde Müzeler ve Müzelerin İzleyici Geliştirme Stratejileri*. A. E. İralı (Ed.). *Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Müze ve Sergi Çalışmaları İçinde* (S. 115-144). İstanbul: Nobel Akademik.
- Schubert, K. (2004). *Küratörün Yumurtası*. R. Smith (Çev.). İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı.
- Solima, L. (2017). *Museums, Accessibility and Audience Development*. M. Cerquetti (Ed.). In *Bridging Theories, Strategies and Practices in Valuing Cultural Heritage* (Pp. 225-40). Macerata: Macerata University Press.

İnternet Kaynakları

- *The Art Newspaper*. (30.03.2021). *Visitor Figures 2020*. <https://www.theartnewspaper.com/2021/03/30/Visitor-Figures-2020-Top-100-Art-Museums-Revealed-As-Attendance-Drops-By-77percent-Worldwide> (Erişim Tarihi: 20 Aralık 2021).
- UNESCO. (2021). *Museums Around the World in the Face of Covid-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530> (Erişim Tarihi: 20 Aralık 2021).

Görüşmeler

- Öztürk, Y. ve M. Erol. (16.09.2021). *İstanbul Modern Sanat Müzesi, küratör Deniz Pehlivaner ile görüşme*.
- Öztürk, Y. ve M. Erol. (16.06.2021). *İstanbul Modern Sanat Müzesi, okul programları sorumlusu Bora Ersezen ile görüşme*.
- Öztürk, Y. ve M. Erol. (07.07.2021). *Pera Müzesi, dijital ve sosyal medya yöneticisi İrmak Wöber ile görüşme*.
- Öztürk, Y. ve M. Erol. (06.07.2021). *Pera Müzesi, kamusal programlar uzmanı Büşra Aybüke Mutlu ile görüşme*.
- Öztürk, Y. ve M. Erol. (29.06.2021). *Sakıp Sabancı Müzesi, etkinlikler ve öğrenme programları yöneticisi Burcu Özkaçar ile görüşme*.
- Öztürk, Y. ve M. Erol. (29.06.2021). *Sakıp Sabancı Müzesi, geçici sergiler programları yöneticisi Hüma Arslaner ile görüşme*.

ASSESSING STUDENTS' CREATIVITY IN DESIGN EDUCATION AT DIFFERENT UNIVERSITIES IN TURKEY THROUGH THEIR ADMISSION EXAMINATION TYPES

Assist. Prof. Çağrı Barış KASAP*

Abstract: Creativity is a wanted and desirable human skill. When examined through the viewpoint of a fundamental exertion, much of the time, educators are asked or urged to encourage creative thinking in the classroom. However, do the educators' definition and criteria of creativity match up with students' creations? In this article, the question whether students who take the national entrance examination or who take the aptitude tests to study at university are more creative in the sense of Guilford's (1950, 1967a) concepts of divergent thinking, curiosity, fluency, flexibility, elaboration and originality was elaborated. In order to achieve that aim, selections of works of the same professor's students when he was teaching at several different universities between 2018-2020 in Turkey have been chosen and clustered as re-evaluated according to the adoptions of Guilford's concepts of creativity. In the end, it was found out that students who take the national entrance examination are more divergent in their thinking while being less curious, fluent, flexible, elaborate and original than their peers who take the aptitude tests.

Keywords: Creativity, Design education, J. P. Guilford, Area efficiency test (AYT), Aptitude test (ÖYS).

TÜRKİYE'DE ÜNİVERSİTEYE GİRİŞ SINAVI TÜRLERİNE GÖRE FARKLI ÜNİVERSİTELERDEKİ ÖĞRENCİLERİN YARATICILIKLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Çağrı Barış KASAP*

Özet: Yaratıcılık, en gerekli ve değerli insan yeteneklerinden biridir. Temel bir bakış açısıyla incelendiğinde, çoğu zaman eğitimcilerin, sınıftaki öğrencileri yaratıcı düşünmeye teşvik etmeleri beklenir ya da istenir. Fakat bu amacın gerçekleştirilmesi için öncelikle başka bir faktörün incelenmesi gerekmektedir. Eğitimcilerin yaratıcılık tanımı ve kriterleri ile öğrencilerin yaratımları örtüşmekte midir? Bu makalede, Guilford'un (1950, 1967a) ıraksak düşünme, merak, akıcılık, esneklik, detaylandırma ve özgünlük kavramları bağlamında, AYT (Alan Yeterlilik Testi) ya da ÖYS (Özel Yetenek Sınavı) ile Güzel Sanatlar ya da Sanat ve Tasarım Fakülte'lerinin Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı ve İletişim Tasarımı Bölümlerinin birine giren öğrencilerden hangilerinin ilerideki eğitim dönemleri içerisinde daha yaratıcı oldukları irdelenmiştir. Bu doğrultuda, aynı profesörün 2018-2020 yılları arasında Türkiye'de birçok farklı üniversitede ders verdiği öğrencilerinin çalışmalarından seçimler yapılmış ve Guilford'un yaratıcılık kavramlarına göre yeniden değerlendirilerek kümelendirilmiştir. Sonuç olarak, AYT ile giren öğrencilerin yetenek sınavı ile giren akranlarına göre daha az meraklı, akıcı, esnek, ayrıntılı ve özgün oldukları tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcılık, Tasarım eğitimi, J. P. Guilford, Alan yeterlilik testi (AYT), Özel yetenek sınavı (ÖYS).

1. INTRODUCTION

Creativity is a wanted and desirable human skill. In the prism of a systematic initiative, educators are needed or required to promote the innovative thinking of students in their classrooms. However, do educators' concept and requirements of innovation fit with the creations of students? Both students and educators often feel ill-prepared for these teaching goals (Mullet et al., 2016).

Creativity is a complicated, miscellaneous psychological construct (Kokotsaki, 2012). In an orderly examination of the literature on educators' origination of creativity Mullet et al. (2016, p.27) reasoned that educators' origination of creativity is usually 'naïve or incomplete'. Educators for the most part compare creativity with labels such as 'imagination' or 'freedom of expression' (Bolden et al., 2010, p. 153 cited in Hung and Sitthiworachart, 2020). This particular origination of creativity can bring about educators utilizing a limited focus to perceive creativity in student performance. This may clarify why most educators like to intently compare creativity with art-related disciplines (Bolden et al., 2010; Diakidoy and Kanari, 1999; Mullet et al., 2016 cited in Hung and Sitthiworachart 2020). It is frequently accepted that educators seem to disregard other potential fields of creativity, for example, problem-solving and critical thinking. Regarding interfacing social qualities to creativity, properties like curiosity, divergent thinking and non-compliance have been associated with creativity. In any case, most educators want to compare high impression, good scores and manner with creativity (Gralweski and Karkowski, 2013) and consider actual creative activities as negative activities (Scott, 1999).

Design is firmly identified with creativity by including the construction of new information just as critical thinking (Dorst, 2003). Specialists have connected design practices to creativity.

Barlex (2007) recommends that what designers do alludes to the principal substance of their creativity. He recognizes five factors on design and technology education as the government entity, the curricula maker, the teacher, the student and the researcher, uses innovations in school design and technology education observations from England, and describes a variety of activities involving one or more factors, noting the effect each has on the creativity of school design and technology. It is appropriate for creativity to be a natural and important piece of design (Rutland and Barlex, 2008; Howard et al., 2008). In this perspective, design educators regularly need their students to make inventive works and innovative products. Students are typically energetic about their own work thinking that it is something new and unique.

The purpose of this study is to designate whether students who enter with national entrance examination or who enter with aptitude tests are more creative in the sense of Guilford's (1950, 1967a) concepts, which are mentioned below shortly. In most countries students' selection for higher education is determined by some kind of measurement. In Sweden and Israel, in addition to final grades from upper secondary school a certain kind of examination, different formation of SAT is used. In addition, sometimes interviews are carried out or other supplementary devices are used. Especially the SweSAT (Swedish Scholastic Test) is very similar to the well-known US SAT (Aberg-Bengtsson, 2005). Thus, issues brought forth and discussed in this study might be of an international and broader horizon than admission to Turkish Universities only. In order to determine this purpose, selections of works of the same professor when he was teaching at several different universities between 2018-2020 in Istanbul, Turkey have been chosen and clustered as re-evaluated according to the adoptions of Guilford's concepts of creativity.

2. LITERATURE REVIEW

Numerous definitions have been given in the literature as far as students' creativity is concerned. Of these definitions, Guilford seems, by all accounts, to be the one most often alluded to. Literature on creativity demonstrates that creativity is the ability to construct novel, unforeseen but still invaluable imaginings (compositions, techniques or logical hypotheses) or items (Boden, 2004), creative, excellent product-resolution goals/cases (Kaufman and Sternberg, 2007), thoughts, manners or commodities that transform a current space or product into another one (Cszikszenthmihalyi, 1996) and an observable, innovative and helpful production (Plucker, Beghetto and Dow, 2004).

Starko calls attention to three fundamental components in the development of creativity in the classroom: (1) showing strategies for the construction of novel thoughts, (2) producing inventive people in the disciplines, (3) and establishing creativity-friendly study rooms. Furthermore, he embeds that different reasoning procedures, the usage of illustrations or analogies, the portrayal of imaginative connections and helpful projects might be a portion of different approaches to assemble creativity in classrooms.

With regards to assessing creativity, the best method in the literature, seems to be the divergent thinking tests of Kaufman (Kaufman et al., 2008). Guilford (1976a, p.138) portrays divergent thinking as "a concept defined in accordance with a set of factors of intellectual ability that pertain primarily to information retrieval and with their tests, which call for a number of varied responses to each test item".

Guilford's (1950, 1967a) early system with respect to divergent thinking tests and SOI (Structure of Intellect Model), in which he recommended divergent thinking, presented the concepts of fluency, flexibility, originality

and elaboration in their relation to the creativity. Fluency alludes to the quantity of ideas, advancements and reactions, which can be utilized as the regeneration of knowledge. Flexibility suggests the quantity of various kinds of ideas, advancements or reactions and adds to the categorization of knowledge (Kaufman et al., 2008). Elaboration delivers new results and chain-like thinking (Guilford, 1967a).

3. METHODOLOGY

In this case study, as the evaluation criteria when evaluating students' work to determine the level of creation Guilford's (1957) assessments of divergent thinking and his creativity concepts plus curiosity have been adapted as follows:

1. *Divergent thinking* was correlated with the successful combination of colors according to Itten's Color Wheel. The students who had the correct relations between colors were determined as having done divergent thinking.
2. *Fluency* was seen as general aesthetic formation and integrity or just the congruity of characters in animation projects.
3. *Flexibility* referred to just timing and the totality of characters in animation projects and forming target audience in the magazine cover design project.
4. *Elaboration* indicated usability in web design projects, typographic design and readability in other projects.
5. *Originality* referred to technical details in all the projects, the choice of cover photo in magazine cover project.
6. *Curiosity* was used as referring to the choice and formation of the themes of each single project chosen by student. We also included curiosity defined as the yearning for knowledge to ask the appropriate questions that will guide new ideas that are unrelated to students' immediate environment (Guilford 1957, p. 111-2).

3.1. Preliminary Explanations on the Details of Creativity Concepts

Divergent thinking will be explained in further detail in the next section.

Aesthetic formation and integrity in Fluency: What we mean by aesthetic formation is the general form and style of lines (whether horizontal, vertical, curvy or diagonal), usage of color and type that could be accessible by direct sensation as described by Pentak ve Lauer (2015, p. 28-34 and 132-4). The same definition applied to the congruity of characters in animation projects. If 65% of such an integrity or congruity was accessible, we accepted the work as 'successful' and assigned it as '1' and any percentage below were 65 was considered as 'lacking' and assigned '0'.

Timing of characters and totality of the moving sequences and forming target audience in Flexibility: What we mean by the timing of the sequences is the synchronization of characters' speech and body movements as well as their synchronization with the background and general setting of the animation as explained by Weixel and Morse (1980). If 65% of such a synchronization was accessible, we accepted the work as 'successful' and assigned it as '1' and any percentage below were 65 was considered as 'lacking' and assigned '0'.

Usability and Typographic Design in Elaboration: What we mean by usability is the presentation of information in a clear and concise way lacking ambiguity and the placement of important items in appropriate areas as well as ensuring that the content works on various devices and browsers. In other terms, usability is providing satisfaction by minimizing the time it takes to the user to learn new functionality and page navigation system, allowing the user to accomplish a task efficiently without major roadblocks, fixing errors and re-adapting to the website or application

system and functionality with minimum effort as described by Allanwood and Beare (2019, p. 1-14).

Typographic design is the technique of arranging type to make written language eligible, readable and appealing when displayed by selecting typefaces, points sizes, line lengths, line-spacing, letter-spacing etc. as well as the contrast of background-foreground on which the text stands (Harkins, 2015). If 65% of such usability or typographic design was accessible, we accepted the work as 'successful' and assigned it as '1' and any percentage below were 65 was considered as 'lacking' and assigned '0'.

Technical Details in All of the Projects and Choice of Cover Photo in Magazine Cover Project in Originality: What we mean by technical details are the overall details in typography, layout, lines, color as well as the choice of the photograph on the magazine cover, which defines the main theme (men, women, fashion, sports, auto etc.) as well as sets the general style of the magazine as explained by Moser and Moser (2011). If 65% of such a choice in the cover photograph as well as the technical details was accessible, we accepted the work as 'successful' and assigned it as '1' and any percentage below were 65 was considered as 'lacking' and assigned '0'.

Choice and Formation of the Themes of Each Single Project in Curiosity: What we mean by the choice of the theme of each single project is a question of determining whether the project was selected from the immediate environment of the student or not and the answer was achieved from an interrogation with the student (Yiğit, 2018, p. 117-140). If 65% of such a choice was from the immediate environment of the student, we accepted the work as 'successful' and assigned it as '1' and if the theme was not selected from the immediate environment of the student then it was considered as 'lacking' and assigned '0'.

3.2. Further Explanations on The Details of Creativity Concepts

Divergent Thinking:



Image 1. Johannes Itten's color wheel in paint colors, Example of triad and tetrad (Published by Itten, 1987).

For the purposes of the current study, we chose Itten's Color Wheel to determine the students' divergent thinking because it is what is taught in the Basic Design course students take in the first year of their education. They know that in the Itten model the saturated hues can easily be placed around the sphere but the comparisons between the hue values across each other are more obscure because pure hues come in different value levels. Through these kinds of comparisons, the students learn to situate their own perceptions to the structure of perceptions within the Itten's system.

In this study, divergent thinking, which requires finding the significant relationships between colors of different alternatives rather than convergent thinking, which involves, different than a conventional problem, finding only the single correct answer. Thus, what was considered to be 'a significant relationship' between colors as examples of divergent thinking occurred when a relationship between analogous, complementary or black/white and other colors were established. Since the number of possibilities of such color combinations is a lot, it also requires creativity of divergent thinking instead of a single possible answer as could be described in convergent thinking.

The contrast is between black and red. Since black is color that is out of the equations of color

relations, it can be contrasted with any color. Since the relationship between the colors were significant, it has been considered as an example of divergent thinking (Image 2).

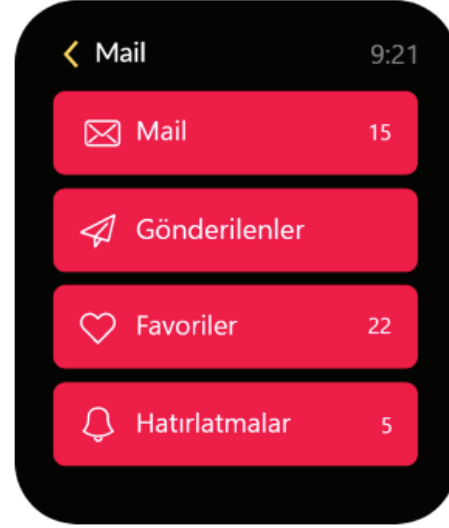


Image 2. An example of student work from an interface design project.

In this example, a gradient has been used between magenda and blue. Since the relationship is between two analogous colors, the work was considered to be a way of divergent thinking (Image 3).

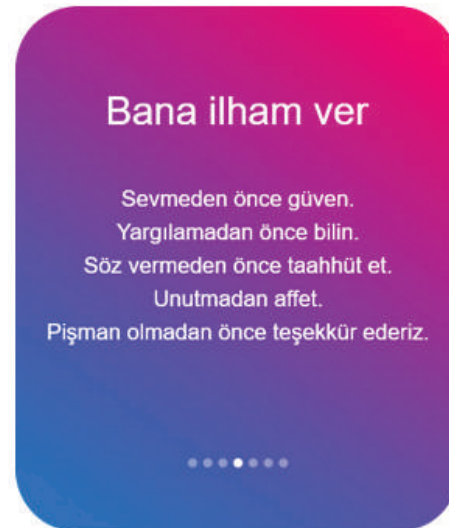


Image 3. An example of student work from an interface design project.



Image 4. An example of student work from an interface design project.

The relationship is between orange and blue, thus between a primary and tertiary color. Since there is no significant relationship, the work is considered not to oblige to divergent thinking (Image 4).

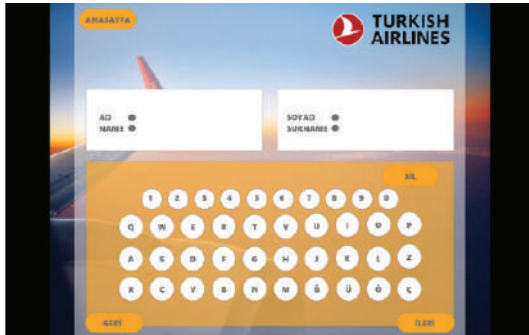


Image 5. An example of student work from an interface design project.

The relationship between blue and orange as between a primary and secondary color was not significant and thus considered not to be an example of divergent thinking (Image 5).

Although it was a moving image of an animation project, only a snapshot of it can be provided. The general aesthetic formation was well in this animation. The colors were in harmony, the sizes of the objects are in proportion and the general story was logical. And the story was a discussion of two fishes about a hotel to stay. The calculation of characters' movements was on time, one was speaking when the other was listening and

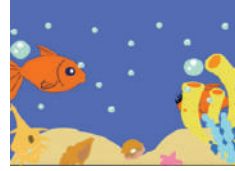


Image 6. A frame from an example of student work from an animation project.



Image 7. Another frame from an example of the same student work from the same animation project.



Image 8. Another frame from an example of the same student work from the same animation project.



Image 9. Another frame from an example of the same student work from the same animation project.

vice versa and the background diegetic sound was proper. Thus, the congruity of characters was acceptable for this project and therefore it contained *fluency* (Image 6, 7, 8, 9).

Although it was a moving image of an animation project, only a snapshot of it can be provided. The

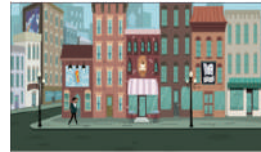


Image 10. A frame from an example of student work from an animation project.



Image 11. A frame from an example of the same student's work from the same animation project.



Image 12. A frame from an example of the same student's work from the same animation project.



Image 13. A frame from an example of the same student's work from the same animation project.

general aesthetic formation was not well in this animation. The colors were in harmony but the sizes of the objects were not in proportion and the general story lack logicity. The story was that of a man entering into a fast-food restaurant. The calculation of characters' movement was in disjunction, and the non-diegetic background sound was not properly placed. Thus, the congruity of characters was not acceptable for this project and therefore it lacked *fluency* (Image 7, 8, 9, 10).

Flexibility and Originality:

The timing of the movements of both objects and the characters was proper and in the appropriate place in this animation. One character was moving in the correct spot with correct number of keyframes while other characters were doing the same. Also, the background objects floating in the water were also pinned correctly. Correct number and placement of key framing was done. Thus, it was considered to be a *flexible* project (Image 6, 7, 8, 9).

The timing of the movements of both objects and the characters was not out of joint and inappropriate in this animation. Almost all of the characters were moving in the wrong spots with wrong number of keyframes. Wrong number and placement of key framing was done and the project was not completed. After the main character seen above enters to a fast-food restaurant. An image of the brand occurs on the screen with wrong timing. Thus, it was not considered to be a *flexible* project (Image 11,12, 13, 14).

The magazine cover was imagined to belong to science and art magazine. The cover was original and represented the appropriate design for the audience of such a magazine with well-endowed technical details. Thus, the design was considered to be flexible and original (Image 10).



Image 14. An example of student work from a magazine cover design project.

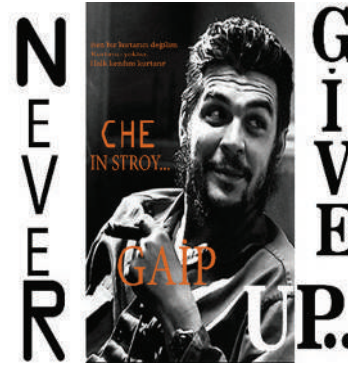


Image 15. An example of student work from a magazine cover design project.

It was not transmitted nor properly explained what genre the magazine cover was imagined to belong to. The cover represented almost nothing except a political message, which was even properly transmitted. The cover photo was not original at all. There was not a direct target audience for the magazine since the genre was not determined. Thus, the design was not considered to be flexible nor original (Image 11).

Elaboration:

The page was not in the correct resolution measurement. The page was slided to sideways and did not have a good usability. The readability of typography was regular and did not have



Image 16. An example of student work from a web design project.



Image 18. An example of student work from a book cover design project.

any styling. Thus, it was considered not to be elaborate (Image 12).

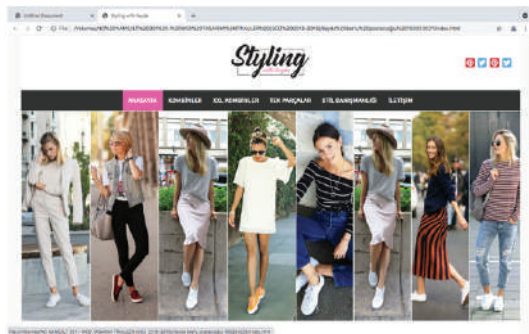


Image 17. An example of student work from a web design project.

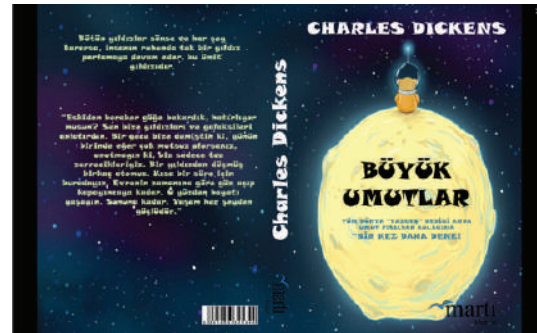


Image 19. An example of student work from a book cover design project.

The page was in the correct resolution measurement. The page was to be controlled to be placed upwards and downwards appropriately and had a good usability. The readability of typography had styling. Thus, it was considered to be elaborate (Image 13).

Curiosity:

The design was that of a book cover of a Turkish author. The student has informed the evaluator that it was a book he has read. The project belonged to the immediate environment of the student. Thus, the project was considered not to have curiosity (Image 14).

The design was that of a book cover of a British author. The student has informed the evaluator that it was a book he has read. The project did not belong to the immediate environment of the

student. Thus, the project was considered to have curiosity (Image 15).

In order to demonstrate the correlation between students' works and the professors' expectations, this study will seek to determine the level of creativity between students who have entered their departments by aptitude tests or national entrance examination (TYT). All the assignments were selected from works (midterm and final projects) of undergraduate students at several universities in Istanbul, Turkey between years of 2018-2020, all taught by the same professor. Of all the assignments being evaluated by one professor is done on purpose in order to better designate and underline the independent variable. Since all other variables (students and their works etc.) are from different grades, classes and projects thus all of them being evaluated by one professor was statistically significant.

Table 1. Distribution of gender and six concepts of creativity in students who entered their departments by national entrance examination.

Courses	Number of each gender and number of students who succeeded in each of the six concepts of creativity according to the parameters above							
	Male	Female	Divergent thinking	Curiosity	Fluency	Flexibility	Elaboration	Originality
Multimedia 1 (n=11)	6	5	5	6	7	8	7	7
Multimedia 2 (n=26)	10	16	6	19	20	7	7	20
Multimedia 3 (n=28)	10	18	16	20	20	4	4	4
Web Design 1 (n=22)	9	11	16	21	20	3	17	21
Web design 2 (n=13)	8	5	7	6	13	5	13	13
Completion Project (n=8)	3	5	7	8	4	2	8	8
Introduction to visual communication design (n=8)	11	9	13	14	15	20	17	15
Total (n=128)	57 (44.5%)	71 (55.5%)	70 (54.7%)	94 (73.4%)	99 (77.3%)	49 (26.7%)	73 (57%)	88 (68.8%)

Table 2. Distribution of gender and six concepts of creativity in students who entered their departments by aptitude test.

Courses	Number of each gender and number of students who succeeded in each of the six concepts of creativity according to the parameters above							
	Male	Female	Divergent thinking	Curiosity	Fluency	Flexibility	Elaboration	Originality
Interface Design 1 (n=146)	77	69	62	139	138	136	119	139
Interface Design 2 (n=158)	73	85	58	158	158	158	158	158
Total (n=304)	150 (49.3%)	154 (50.7%)	120 (39.5%)	297 (97.7%)	296 (97.4%)	294 (96.7%)	277 (91.1%)	297 (97.7%)

Assignment works of students (n=432) from the courses of Multimedia I, II, III, Web Design I and II, Visual Communication Design and Completion Project at the Department of Communication Design at University A, and Interface Design I and II courses at Graphic Arts (in both Turkish-English Language Instruction) at University B and Introduction to Visual Communication Design at Visual Communication Design Department at University C were selected and assessed according to the evaluation criteria described above (Table 1, 2).

Variations of color combinations, technical details, integrity, typography and readability, usability, knowledge of the software used and general aesthetic establishment and formation were the parameters of the criteria used in the study. Variations of color combination were determined according to Johannes Itten's Color Wheel. In order to determine the level of divergent thinking, each student's work has been examined and the ones having a significant color combination in accordance with Johannes Itten's Color Wheel was determined as having 'divergent thinking'. Content will establish the level of

Table 3. Comparison of six concepts of creativity between students entered their departments by aptitude tests or national entrance examinations.

	National Entrance Examination (n=128)	Aptitude Test (n=304)	P
Gender			
Male	44.5%	49.3%	0.419
Female	55.5%	50.7%	
Divergent Thinking	54.7%	39.5%	0.005
Curiosity	73.4%	97.7%	<0.001
Fluency	77.3%	97.4%	<0.001
Flexibility	26.7%	96.7%	<0.001
Elaboration	57%	91.1%	<0.001
Originality	68.8%	97.7%	<0.001

Table 4. Comparison of concepts of creativity between the genders.

	Male (n=207)	Female (n=225)	P
Divergent Thinking	43%	44.9%	0.762
Curiosity	88.4%	92.4%	0.205
Fluency	88.4%	94.2%	0.047
Flexibility	80.6%	76.4%	0.357
Elaboration	81.6%	80.4%	0.846
Originality	88.4%	89.8%	0.762

curiosity, integrity will establish the level of elaboration, readability will establish fluency and usability will establish the level of flexibility and knowledge of the software and general aesthetic establishment and formation will indicate the level of originality. For all the parameters other than divergent thinking, (technical details, integrity, typography and readability, usability, knowledge of the software used and general aesthetic establishment) the ones over 70% were found to be significant.

4. RESULTS

As a result, 432 students were enrolled in the study with a male to female ratio of 207/225 (0.92). 30% (n=128) of them have entered their department with national entrance examination (TYT) and 70% (n=304) of them were have entered their department with aptitude tests done by the specific departmental committee. 4.6% (n=20) of the students were in the 1st class, 8.4 (n=37) of them were in the 2nd class, 83.8%

(n=367) of them were in the 3rd class, and 1.8% (n=8) of them were in the 4th class.

In the whole group, 43.4% (n=190) were divergent, 89.3% (n=391) were curious, 90.2% (n=395) were fluent, 73.7% (n=323) were flexible, 79.9% (n=350) were elaborate, 87.9% (n=385) were original.

When the students were compared considering their entrance to their departments by aptitude tests or national entrance examinations, gender was similar between the groups, while divergent thinking was significantly higher in the students entered with national entrance examinations ($p=0.005$) and curiosity, fluency, flexibility, elaboration and originality were significantly higher in those who entered by aptitude tests ($p<0.001$ for each, Table 3).

When the concepts of creativity were compared between the genders, all but fluency were similar between the groups ($p>0.05$). Female students were more fluent than males ($p=0.047$) (Table 4).

5. DISCUSSION OF RESULTS

Based on the findings of the current study, the lowest difference between the values of percentages of students was obtained with the concept of divergent thinking followed by the concepts of flexibility, elaboration, originality, curiosity and fluency. It could be interpreted that students who enter with national entrance examination are more divergent in their thinking while being less curious, fluent, flexible, elaborate and original than their peers who enter with aptitude tests. One reason could be that students who enter with the national entrance examination go through a long period (1-2 years) of preparation and become more disciplined in their manners. Thus, when they are introduced to Johannes Itten's Color Wheel in the first grade, they comprehend the correct color relations and combinations and get acquainted with them much better than students who enter with aptitude tests.

Despite the fact that the most minimal difference exists in divergent thinking, since creativity has five more concepts including curiosity, fluency, flexibility, elaboration and originality, it is significant for students to exhibit a low contrast in each of the four concepts to have the option to be perceived as creative people (Guilford, 1967a, 1967b; Kaufman et al., 2008; Leikin et al., 2009; Torrance, 1974; Altan and Tan, 2020). The results of the study are compatible with that of Syukri et al (2017) in which flexibility has the most notable difference among all other concepts of creativity and of Mayasari et al. (2016) in which the scores of fluency and curiosity were similar to each other and flexibility, elaboration and originality.

Another comparison could be held with SweSAT, Aberg-Bengtsson's (2005) study, in which it is stated that a comparison between USA and Swedish SAT is drawn. Such a study has parallels with my study in that both studies have the need to include additional information about

the students who take the test. This information could be other academic achievements or the track of study in upper secondary education. However, Aberg-Bengtsson (2005) proves one of my suggestions in the discussion section. One could argue that students who come from fine-arts tracks in their high school studies are more successful in their college studies. This was further enhanced when the 'quantitative' part of SAT II was introduced in USA-SAT. Based on Aberg-Bengtsson's, it could be interpreted that students who enter with aptitude tests are more divergent in their thinking when their upper secondary education is in the same (fine arts) track.

Another important finding was that among the genders, females were found out to be more fluent than the males. Since fluency referred to readability, that is, typographical design in the projects, it could be claimed that females have better perception in typographical skills. Typographical design requires more exquisiteness than any other component of the design process. Thus, it could be said that since female students in general are more scrupulous than male students, their typographical skills are more punctilious than their male peers.

If one could draw some parallels between this study and other internationally done aptitude tests, as noted above, studies from Israel and Sweden are to be explored since these are the countries that require aptitude tests for admission to fine arts undergraduate programs. Zeidner's (1987) examines the main effects of gender and cultural group affiliation on the aptitude test performance.

Zeidner's (1987) study agrees with my study for the fact that in that study, sex differences were found to be more influential among Jewish students and more marked among males than among females. In my study, female students were found out to be more fluent in typographical

skills in design so one could argue in agreement with Zeidner (1987) that sex differences are significantly important in determining aptitude in the entrance to the undergraduate admissions as well as during the undergraduate studies.

One important limitation to this study was that this study was done with the students of one professor who has worked at several private universities in Istanbul, Turkey between 2018-2020. Further studies replicating the methodology of the current study should take into consideration the expansion of several classes of students with several different professors both at state universities and private universities. For example, one project could be given to one class of a professor at a state university wherein students were taken with aptitude tests and the same project could be given to two classes, one of which was that of one professor at a private university wherein students were taken via aptitude tests and the other one being the class of another professor at the same private university wherein students were taken via national entrance examination and the concepts of creativity could be evaluated with those different three classes. When done with such a methodology, the results might be more than interesting to see.

To overcome the limitations of this study, more studies to enhance the quality of the aptitude tests could be done. There are high schools in Turkey who are specialized in fine arts education. Further studies, which track the performances of the students coming from these high schools, need to be done. In addition, creativity level of students coming from different socio-economic families and regions may also be traced in order to understand the correlation between inclination of students and the family and the environment in which they prosper. However, students selected for the study were rather limited due to them being students of a single professor.

CONCLUSION

In order to compare the conclusions of this study with other studies, one can take a look at several works focusing on the differences and predictions between SAT (both in Israel and Swedish contexts – added the USA contexts here as well) and other admission systems based on GPA or other abilities of students who apply to the fine arts departments.

Further in their study, Atkinson and Geiser (2009) find two truths. First is that the pool of qualified candidates who succeeded in college is larger the number of students who can be accommodated at certain number of institutions in USA. Second is that admission criteria different than scores in the tests are more significant in selecting whom to admit from among the larger pool. However, in their study, Atkinson and Geiser (2009) note that no single admission criteria satisfy all of the principles. They note that two decades ago, Crouse and Trusheim (1988) have argued that a new generation of achievement tests should provide incentives for educational improvement and encourage greater diversity in admission tests. In other words, it has been suggested by Atkinson and Geiser (2009) that ACT tests, which are the tests used in USA today have insufficient criteria for admission to colleges and provide a weak prediction for later success in the academic life.

In order to continue with the compared international contexts above, another parallel can be drawn from Beller's (2008) study. The present context in Israel is based on the agreement that an admission score composed of an equally weighted composite of matriculation grades (*Bagrut*) and the psychometric test score (PET) is applied by Israeli universities.

Beller (2001) states that the overall benefit of PET over secondary school accomplishments would be diminished if not expunged out in conditions

where secondary school accomplishments are all the more viably directed. Beller (2001) recommends that the selection apparatuses ought to be selected based on psychometric contemplations while decisions with respect to admissions strategy ought to mirror the upsides of the general public and alternative high-validity selection strategies and upgrades in the framework ought to be persistently looked for. Albeit such endeavors being completed by psychometric specialists in the selection and admission processes at the colleges, they need to keep utilizing the current framework while consistently attempting to further develop it.

As Cliffordson(2008) had found in her study that the inconstancy in the expectation of achievement in scholastic tests is more prominent for SweSAT than the grades. The outcomes illustrate the SweSAT to be functioning better as an indicator for Hum-Soc programs than Tech-Nat programs. The SweSAT contains two quantitative sub-fields (numerical reasoning and problem solving with information in diagrams, tables, and maps) and three verbal sub-fields (English and Swedish reading comprehension, and vocabulary).

To further the study of Atkinson (2004), Cliffordson (2008) additionally supports utilization of GPA in inclination to aptitude tests. Nonetheless, in Atkinson's (2004) contention about the reason of achievement tests being liked over grades is that evaluating paradigms shift across instructors and schools. Cliffordson (2008) demonstrates that educators and schools have been noticed for the new criterion-referenced grading system and that these grades have the best prescient legitimacy of all the selection devices. Almost certainly, the arrangement of national tests utilized in the Swedish educational system adds to keeping up equivalence between evaluating paradigms of various schools.

As it could be concluded from all three studies

that SAT (which could be compared with the Core Proficiency Test - TYT) is not a well-endowed predicator of the success achieved in the later years of undergraduate study. As my study concludes, it could be said that students who enter with national entrance examination are more divergent in their thinking while being less curious, fluent, flexible, elaborate and original than their peers who enter with aptitude tests. It could be asserted that aptitude tests although are poorer in the way they are done, they offer a better criterion for predicting later success in academic life.

For recommendation, further studies similar to the current study could be done including a larger sample of students as well as universities and professors. Future research on these types of evaluation could lead with several probable inclinations. This study was conducted with several different student groups who have several different projects and a specific class level (university undergraduates). It would be appropriate to converge the research to a specific group of students with specific projects to investigate the generality of the present findings and to identify a comparative level at which the creativity concepts are specifically used. Also, the students in this study were task-oriented (for realizing a specific project at a specific time and in a specific plan) but not open-ended (that is, not customized for self-exploration and self-solubility). Tasks that are more peculiar to the type of self-reflection (exploration or solubility) may predict better results. An additional option would be to minimize the feedback of the instructor by making it more suitable for students' self-reflection, rather than remaining specific to the instructor-oriented projects.

REFERENCES

- Aberg-Bengtsson, L. (2005). *Separating Quantitative and Analytic Dimensions in the Swedish Scholastic Aptitude Test (Swe-SAT)*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 49 (4), 359-383.
- Allanwood, G and Beare, P. (2019). *User Experience Design: A Practical Introduction (2nd Edition)*. New York: Bloomsbury.
- Altan, E. B. and Tan, S. (14 February 2020). *Concepts of Creativity in Design Based learning in STEM education*. *International Journal of Technology and Design Education*, 27(1), 63–88. <https://doi.org/10.1007/s10798-020-09569-y>
- Altmkurt, L. (August 2006). *Üniversitelerdeki Güzel Sanatlar Eğitim Programları Giriş Sınav Sonuçlarının Değerlendirilmesi (Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Örneği) [Assessment of the Results of the Entrance Examination for Fine Arts Education Programs (the case of Dumlupınar University, Faculty of Fine Arts)]*. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15, 227-238.
- Atkinson, R. C. and Geiser S. (2009). *Reflections on a Century of College Admissions Tests*. *Educational Researcher*, 38 (9), 665-676.
- Barlex, D. (2007). *Creativity in School Design and Technology in England: A Discussion of Influence*. *International Journal of Technology and Design Education*, 17(2), 149–162.
- Beller, M. (2001). *Admission to Higher Education in Israel and the role of the Psychometric Entrance Test: Educational and Political Dilemmas*. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 8 (3), 315-337.
- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms (2nd Ed.)*. London: Routledge.
- Bolden, D. S., Harries, T. V., & Newton, D. P. (2010). *'Pre-Service Primary Teachers' Conceptions of Creativity in Mathematics*. *Educational Studies in Mathematics*, 73, 143–157.
- Cliffordson, C. (2008). *Differential Prediction of Study Success Across Academic Programs in the Swedish Context: the Validity of Grades and Tests as Selection Instruments for Higher Education*. *Educational Assessment*, 13(1), 56-75.
- Crouse, J., & Trusheim, D. (1988). *The Case Against the SAT*. Chicago: University of Chicago Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity-Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harpercollins Publisher.
- Diakidoy, I. A. N., and Costantinou, C. P. (2001). *Creativity in Physics: Response Fluency and Task Specificity*. *Creativity Research Journal*, 13(3–4), 401–410.
- Diakidoy, I.-A. N., and Kanari, E. (1999). *Student Teachers' Beliefs about Creativity*. *British Educational Research Journal*, 25(2), 225–243.
- Dorst, K. (2003). *Understanding Design: 150 Reflections on Being a Designer*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Endean, L., and George, D. R. (1982). *Observing Thirty Able Youngsters at Science Enrichment Course*. *School Science Review*, 64(227), 213–224.
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5, 444–454.
- Guilford, J. P. (1957). *Creative Abilities in the Arts*. *Psychological Review*, 64(2), 110–118.
- Guilford, J. P. (1967a). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Guilford, J. P. (1967b). *Creativity: Yesterday, Today, and Tomorrow*. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14.
- Gralowski, J., and Karwowski, M. (2013). *Polite Girls and Creative Boys? Students' Gender Moderates Accuracy of Teachers' Ratings of Creativity*. *The Journal of Creative Behavior*, 47, 290–304.
- Harkins, M. (2013). *Basics Typography 03: Understanding Type*. West Sussex, UK: AVA Publishing.
- Horowitz, R. (1999). *Creative Problem Solving in Engineering Design*. (Doctoral dissertation), Tel-Aviv University.
- Howard, T. J., Culley, S. J., and Dekoninck, E. (2008). *Describing the Creative Design Process by the Integration of Engineering Design and Cognitive Psychology Literature*. *Design Studies*, 29(2), 160–180.
- Hung, W., and Sitthiworachart, J. (2020). *In-Service Teachers' Conception of Creativity and Its Relation with Technology: A Perspective from Thailand*. *Asia-Pacific Education Research*, 29(2), 137-146.
- Kaufman, J. C., Plucker, J. A., and Baer, J. (2008). *Essentials of Creativity Assessment*. New Jersey: Wiley.
- Kaufman, J. C., and Sternberg, R. J. (2007). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Kokotsaki, D. (2012). *Pre-Service Student-Teachers' Conceptions of Creativity in the Primary Music Classroom*. *Research studies in Music Education*, 34(2), 129–156.
- Lauer, D. and Pentak, S. (2015). *Design Basics (9th edition)*. Boston, MA: Wadsworth Publishing.
- Leikin, R., Berman, A., and Koichu, B. (2009). *Creativity in Mathematics and the Education of Gifted Students*. Netherlands: Sense Publishers.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., and Kaniawati, I. (2016). *Exploration of Student's Creativity by Integrating STEM Knowledge into Creative Products*. T. Hidayat et al. (Eds), *Proceedings of International Seminar on Mathematics, Science, and Computer Science Education (MSCEIS 2015) içinde* (pp. 080005: 1–5). Bandung, Indonesia.
- Mullet, D. R., Willerson, A., Lamb, K. N., and Kettler, T. (2016). *Examining Teacher Perceptions of Creativity: A systematic Review of the Literature*. *Thinking Skills and Creativity*, 21, 9–30.
- Moser, H. and Moser, I. (2011). *The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design: Classic Techniques and Inspirational Approaches*. London: Thames & Hudson.
- Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). *Why Isn't Creativity More Important to Educational Psychologist? Potentials, Pitfalls, and Future Directions in Creativity Research*. *Educational Psychologist*, 39(2), 83–96.
- Rutland, M., & Barlex, D. (2008). *Perspectives on Pupil Creativity in Design and Technology in the Lower Secondary Curriculum in England*. *International Journal of Technology and Design Education*, 18(2), 139–165.
- Scott, C. L. (1999). *Teachers' Biases Toward Creative Children*. *Creativity Research Journal*, 12, 321.
- Syukri, M., Halim, L., & Mohtar, L. E. (2017). *Engineering Design Process: Cultivating Creativity Skills Through Development of Science Technical Product*. *Jurnal Fizik Malaysia*, 38(1), 10055–10065.
- Starko, A. J. (2014). *Creativity in the Classroom Schools of Curious Delight*. NY: Routledge.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking - Directions Manual and Scoring Guide*. Verbal Test Booklet A. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Williams, J.H. (1977). *Psychology of Women*. New York: W.W. Norton.
- Yiğit, S. (2018). *Curiosity as an Intellectual Virtue*. İ. İnan, L. Watson, D. Whitcomb and S. Yiğit (Eds), *The Moral Psychology of Curiosity* (pp. 117-140). Maryland: Rowman Littlefield.
- Weixel, S., Morse, B., and Morse, C. (1980). *Graphic and Animation Basics (New Edition)*. Boston, MA: Cengage Learning.
- Zeidner, M. (1987). *Gender and Culture Interaction Effects on Scholastic Aptitude Test Performance: Some Israeli Findings*. *International Journal of Psychology*, 22, 111-119.

Internet References

- [http://1.tan, S. \(2015\). Assessing Creative Problem-Solving Ability in Mathematics: Revising the Scoring System of the DISCOVER Mathematics Assessment. \(Doctoral Dissertation, University of Arizona\). Retrieved from https://repository.arizona.edu/bitstream/handle/10150/594950/azu_etd_14295_sip1_m.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://1.tan, S. (2015). Assessing Creative Problem-Solving Ability in Mathematics: Revising the Scoring System of the DISCOVER Mathematics Assessment. (Doctoral Dissertation, University of Arizona). Retrieved from https://repository.arizona.edu/bitstream/handle/10150/594950/azu_etd_14295_sip1_m.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Visual References

- Image 1. Itten, J. (1961). *Elements of color*. Stuttgart: Wiley & Sons.
- Image 2. A work by Aleyna Usda - A Graphics Student
- Image 3. A work by Andaç Özsü - A Graphics Student
- Image 4. A work by Metehan Kırdök - A Graphics Student
- Image 5. A work by Havva Damla Bekar - A Graphics Student
- Image 6, 7, 8, 9. A work by Berkant Uçar - A Communication Design Student
- Image 10, 11, 12, 13. A work by Esra Yalınkılıç - A Communication Design Student
- Image 14. A work by Buket Ergül - A Communication Design Student
- Image 15. A work by Ömer Faruk Meçu - A Communication Design Student
- Image 16. A work by Busenur Özkan - A Communication Design Student
- Image 17. A work by İlayda Berfu Postacıoğlu - A Communication Design Student

- *Image 18. A work by Berkay Can İshakođlu - A Communication Design Student*
- *Image 19. A work by Veysel Can Őeker - A Communication Design Student*

SANAT ARACILIĞIYLA MEKAN DENEYİMİNİN AKTARIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME: DO HO SUH*

Dr. Öğr. Üyesi Eda Balaban VAROL**
Dr. Öğr. Üyesi Adem VAROL***

Özet: Sanat duyu ve düşüncenin ötesinde, deneyimin aktarıldığı en yaratıcı yoldur. Bellekte kaydedilen ve varlığını devam ettirmeyen mekanların duyuşsal boyutunun aktarımı da sanat aracılığıyla mümkün hale gelir. Yapılan bu çalışma, mekanın sanat aracılığıyla yeniden inşasını sanatçı Do ho Suh'un perspektifinden değerlendirmektedir. Sanatçı beden- mekan- sanat bağlamında, bellek ve deneyimin yeniden inşasını eleştirel bir yaklaşımla ele almaktadır. Do ho Suh, özlemine çektiği 'ev'in bir arayışı olarak belleğindeki mekanların betimlerini sergi alanlarında yeniden inşa etmektedir. Bu inşa sayesinde geçmişte sanatçının deneyimlediği mekan, sergiye dahil olan bireyler için de görünebilir ve deneyimlenebilir durumdadır. Bu bağlamda sanatçının mekan deneyimini bir sanat eseri olarak sunuyor olması, mekanın ontolojik varlığının sanat aracılığıyla kavranmasına da yardımcı olmaktadır. Yapılan çalışmanın amacı sanatçıya ait eserler ve bu eserlerdeki mekan temsillerini analiz etmek; bu analizler aracılığıyla mekanın yokluğunun yarattığı etkiyi sorgulamaktır. Çalışma içinde, sanatçının eserlerine ait görsel ve yazınsal kaynaklara doküman inceleme yöntemiyle ulaşılmış; bulguların yorumlanmasında sanat ve mekan ile ilgili kuramsal yaklaşımlardan yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bellek, Mekan deneyimi, Yerleştirme sanatı, Do Ho Suh.

Geliş Tarihi: 14.01.2022

Kabul Tarihi: 06.06.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Bu çalışma, 21-22 Haziran 2021 tarihinde düzenlenen "International Congress on Art and Design" (Art&Design-2021) etkinliğinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

**Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, eddabln@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5040-9352

***Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, edimvar@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7586-2911

A REVIEW ON THE TRANSFER OF SPACE EXPERIENCE THROUGH ART: DO HO SUH*

Assist. Prof. Eda Balaban VAROL**
Assist. Prof. Adem VAROL***

Abstract: Beyond emotion and thought, art is the most creative way in which experience is conveyed. The transfer of the sensory dimension of spaces recorded in memory and whose existence does not continue also becomes possible through art. This study evaluates the reconstruction of the space through art from the perspective of the artist Do ho Suh. The artist critically deals with the reconstruction of memory and experience in the context of body-space-art. As a quest for the 'house' he longed for, Do ho Suh reconstructs the descriptions of the spaces in his memory in the exhibition spaces. Thanks to this construction, the space experienced by the artist in the past can also be seen and experienced for the individuals involved in the exhibition. In this context, the artist's presenting the experience of space as a work of art also helps to comprehend the ontological existence of the space through art. The aim of the study is to analyze the works of the artist and the representations of space in these works, and to question the effect of the absence of space through these analyses. In the study, visual and literary sources of the artist's works were reached by document review method, and theoretical approaches related to art and space were used in the interpretation of the findings.

Keywords: Memory, Space experience, Installation art, Do Ho Suh.

Received Date: 14.01.2022

Accepted Date: 06.06.2022

Article Types: Review Article

*This study was presented as an oral presentation at the "International Congress on Art and Design" (Art&Design-2021) event held on 21-22 June 2021.

**Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture, eddabln@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-5040-9352

***Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture, edimvar@hotmail.com,
ORCID: 0000-0002-7586-2911

1. GİRİŞ

Mekan ve sanat birbirini biçimlendiren ve anlamlandıran; birbiri ile bütünleşen iki kavramdır. Sanatın sonsuz imgeler dünyasında mekan, bir duraklama noktasıdır. Çünkü mekan birey ile toplum, özne ile nesne, somut ile soyut, geçmiş ile gelecek gibi yaşama ait her olgu ve durumu kapsayan ve sınırlayandır. Bu bağlamda mekanın sanat ile ilişkisi iki farklı açıdan değerlendirilebilir. İlki sanat için sergi alanı olan, sanat eserinin izleyiciye ulaşmasında bir zemin sunan mekan varlığıdır. İkinci açıdan ise, sanat eserinin içinde sanatçının tinsel dünyasının bir tasviri olarak sanatın bir parçası olan mekan kurgusudur. Mekanın ikili varlığına resim sanatı üzerinden bakılacak olursa, birincil yaklaşımda mekan “ilk çağlarda mağara; günümüzde ise müze, sergi salonları hatta resmin yapıldığı bir tuval olarak kabul edilebilir” (Balaban, 2014: 9).

İkinci açıdan resim sanatında mekan ise sanat eserinin bir parçası olarak, kurguda oluş ve durumun betimlendiği bir sahne olan; sanatçı tarafından esere işlenen yerin tasviridir. Başka bir ifadeyle ikinci yaklaşımda mekan “kompozisyonu oluşturan betilerin hep birlikte üçüncü boyut yanılması yaratacak nitelikte oluşturulup konumlandırılmaları anlamına gelir” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2008). Mekanın ikili açılımı heykel sanatı üzerinden de örneklendirilebilir. Mekan hem heykelin yer aldığı bir kaide, müze ya da bir kent meydanı olarak sanat eserinin aktarıldığı bir zemin, hem de heykelin üç boyutlu kurgusunda tanımlanan eserin bir parçası olabilir. İkinci açılımın perspektifinde “heykeli oluşturan kütle, boşluk ve yüzey aynı zamanda heykelde mekan oluşturan, heykelle mekan arasındaki ilişkiyi sağlayan öğelerdir. Heykel ister tek birim, ister çok birimden oluşsun kendi içinde, birimler arasında ve boşlukta kapladığı yer ile mekanlar oluşturur” (Yılmaz, 2006). Ancak sanatın her alanı için tanımlanabilen bu ikili açılım, mekan ve sanat ilişkisini açıklamak için yeterli değildir.

Güncel sanat yaklaşımlarına bakıldığında, sanat ve mekan arasındaki ilişkinin bir zemin ya da kurgunun bir ögesi olarak tanımlanan iki açımdan fazlasını ifade ettiği görülmektedir. Özellikle 20. Yüzyıl’ın ikinci yarısında mekanın sanatın bir ögesi olarak gören postmodern yaklaşımların, mekana yeni sınırlar kazandırdığı söylenebilir (Coşkun Onan, 2017; Antmen, 2008; Demirkol, 2008). Bu yaklaşımlarda mekan, kapsayıcı ve sınırlayıcı özelliğinden bağımsız, sanat ile birleşerek sanat nesnesinin kendisini oluşturmaktadır. Coşkun Onan’a (2017) göre 1960’larda başlayan “sanatta serbest mekan kullanımı ya da mekanın sanat nesnesi” olduğu bu sanat anlayışı, resim ve heykelin mekan ile birleştiği bir “biçimsizlik” durumudur. Bu anlayışa bağlı, nesne ve mekan ilişkisinde tanımlanan sanat yaklaşımlarından biri yerleştirme (Düzenleme/ Enstalasyon) sanatıdır. Yerleştirme sanatı, iç ya da dış mekan içinde sanatçının mekan ile birlikte kurguladığı; izleyiciye mekanın fiziksel varlığından farklı bir algı ve deneyim sunduğu üç boyutlu mekan ve nesne birlikteliğidir. Demirkol’a (2008) göre yerleştirme sanatında mekan, bir sergi yeri olarak sanatçının anlatımına bırakılır ve sanatçı mekanı bir sanat nesnesi olarak düzenler. Yerleştirme sanatının gelişimine katkı sağlayan Kaprow’a göre bu sanat anlayışında mekan, “açıkça hissedilen, elle tutulur bir mekan değildir”. Bu mekanda “kendimizi kaybederek çizgilerle akıtmalar arasında bir tür mekansal uzam deneyimi yaşamamız mümkündür” (Kaprow’dan aktaran Antmen, 233). Bu yaklaşımda, görsel bir temastan öte, mekan aracılığıyla izleyicinin sanatı deneyimleyebildiği ve sanatçı ile empati kurabildiği bir iletişim kurulmaktadır. Yerleştirme sanatı üzerine eserler üreten Do Ho Suh, çalışmalarında bu iletişimi sağlayan; izleyiciye gerçek mekan içinde hayali mekanın deneyimini sunan sanatçılardan biridir.

Bu bağlamda yapılan bu araştırmada, yerleştirme

sanatının bireye sunduğu mekan deneyimi, sanatçı Do Ho Suh'un enstalasyon çalışmaları aracılığıyla sorgulanmaktadır. Yapılan çalışmanın amacı, eserlerindeki mekan kurgusuyla gerçek mekanın sınırlarını unutturan Do Ho Suh'un çalışmalarını analiz ederek; sanatçının eserlerinde belirleyici olan kavramları tartışmaya açmaktır.

1.1. Araştırma Yöntemi

Yapılan araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Merriam'a (2009: 157) göre nitel araştırmalarda veri toplamanın üç temel yolu bulunmaktadır; görüşmeler, gözlemler ve belgelerin/ dokümanların incelenmesidir. Nitel araştırmalarda bu veri toplama tekniklerinin sadece biri ya da bir kaç bir arada kullanılabilir. Yapılan çalışmada konu ile ilgili metinlerin analiz edildiği doküman incelemesi, veri toplama yöntemi olarak belirlenmiştir. "Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar" (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 189). Ayrıca yazılı kaynakların dışında, görsel kaynakların da analizi doküman incelemesinin kapsamı içindedir. "Nitel araştırmada kullanılan diğer yöntemler gibi doküman analizi de anlam çıkarmak, ilgili konu hakkında bir anlayış oluşturmak, ampirik bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını gerektirmektedir" (Corbin & Strauss'den aktaran Kırıl, 2020: 173). Yapılan çalışmada konu ile ilgili yazılı ve görsel kaynaklara ulaşılmış, kaynakların özgünlüğü kontrol edilmiş, İngilizce dokümanlar Türkçeye çevrilmiş ve en son tüm kaynakların çözümlenmesi yapılarak ulaşılan veriler analiz edilmiştir.

Doküman incelemesi yönteminde, konu ile ilişkili ulaşılan verilerden örneklem seçimi yapılabilir. Yıldırım ve Şimşek'e (2016: 197) göre, tüm dokümanların analizinin mümkün olmadığı durumlarda, araştırmacılar bir örneklem belirleyerek dokümanların belirli bir bölümünü

seçerek analiz edebilir. Yapılan bu araştırmada, Do Ho Suh'a ait sergilerin araştırıldığı dokümanlardan bir örneklem belirlenmiştir. Sanatçıya ait çalışmaların seçiminde ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Sergiye yönelik yazılı ve görsel kaynakların ulaşılabilir olması; sergideki çalışmaların araştırma konusu ile ilişkili olması ve sergideki çalışmaların izleyiciye mekan deneyimi sunacak şekilde yerleştirilmiş olması örneklemin belirlenmesindeki ölçütler olarak kabul edilmiştir. Bu kapsamda seçilen örnekleme sanatçıya ait 3 sergi belirlenmiş; araştırma konusu ile ilişkisi araştırmacılar tarafından yorumlanmıştır.

2. YERLEŞTİRME SANATI VE DENEYİM

Mekanda sanat algısını derinleştiren, sanat ile izleyici arasındaki iletişimde mekanın arabuluculuğunu ön planda tutan, mekanla ilintili ve mekanı dönüştüren sanatın üretim-sergileme biçimlerinden biri yerleştirme sanatıdır. Yerleştirme sanatı "bir üslup veya hareketten ziyade sanat eserinin sergilenme ve üretilme biçimi ile yakın ilişkilidir" (Kadirkaikobad, AlamBhuiyan, Parveen ve Anwarr, 2016: 13). Yerleştirme sanatının amaçlarından biri, sanat eserindeki temel düşüncenin izleyicide de deneyimlenmesidir. "İzleyicinin sanat eseriyle etkileşime girme deneyimini genişletmeyi hedefleyen yerleştirme sanatında" (Traifeh, 2008: 2) sanatçı genellikle belirli ortamları ve mekanları belirlemektedir. Bu mekan ve ortamlar sanatçının üretim ve sergileme süreci arkasındaki kavramsal çerçeve ile ilişkilendirilir, sanat eseri ve izleyici arakesitinde mekan deneyimin önemli bir parçası haline gelir. Mekan sanat eserinin bir parçası olmaktan öte sanat eseri ile birlikte bir bütünlük ve anlam oluşturur, izleyicinin de katılımıyla deneyimin parçası haline gelir.

Yerleştirme sanatında eserin üretilme süreci arkasında yatan kavramsal çerçeve ile sergilenme süreci arkasındaki bağlamın birbirleriyle uyum içinde olması beklenmektedir. Diğer bir ifade

ile mekan ile birlikte uygun görülen sanat eserinin anlamları arasında bir etkileşim olması gerekmektedir. Bu etkileşimde ortaya çıkan anlamlar izleyicinin tüm duyularına bir deneyim olarak ulaşabilmektedir. Yerleştirme sanatında ortadan kalkan sınırlar ile birlikte mekan ve sanat nesnesi arasında bir bütünleşme meydana gelmekte, arka plandaki kavramsal çerçeve beraber algılanmaktadır. Antmen (2009) bu algılamadaki değişikliği genişleyen “manzara” ya benzetmektedir. Ona göre; sanat üretiminde sanatçılar yüzyıllar boyunca doğayı, mekanı ve ortamı yansıtan görünümleri resim ve heykel gibi klasik ve alışagelmış mecralar içinde sunarken; yerleştirme ve arazi sanatının ortaya çıkışından itibaren “manzara gerçek bir mekana dönüşerek arazi ve yerleştirme sanatçılarının müdahalesine uğramaya başlamış”, manzaranın tanımı büyük ölçüde genişlemiştir (Antmen, 2009: 251). Bu bağlamda izleyici deneyiminde değişimlere yol açan ve sanat eseri ile bütünleşen mekan, manzaranın genel çerçevesini oluşturmaktadır.

Sergileme mekanlarında sanat eseri için genellikle sınırları belirlenmiş çerçeveler bulunmakta ve sanat eserleri için ideal sınırlar bulunmaktadır. Seçilen sanat eseri müze ya da sergi alanlarında bir gösterge olarak sergilenmektedir. Yerleştirme sanatında sanat eseri için seçilen mekan vardır ve seçilen mekan sanat eseri için bir yaşama alanı olmaktadır (Doluyag, 2020: 104). Sanat eseri ve izleyici arakesitinde önemli bir rol üstelen ve birçok kişi tarafından teknik nesne olarak algılanan mekan kavramı, yerleştirme sanatında bir sanat nesnesine dönüşmektedir. Diğer bir ifade ile mimari bir unsur olarak algılanan teknik nesne ya da mekan “işlev ve bağlamı değiştirilerek bir sanat nesnesi, bir hazır nesneye dönüşmüştür” (Baran, 2019: 431). Herhangi bir hırdavatçı dükkanı ya da tuvalette görülebilecek pisuvar nesnesinin Duchamp tarafından sanat galerisinde sergilenmesi ile sanata dahil olan yerleştirme kavramında (Girgin, 2014: 216),

günlük yaşantımızın bir parçası olan teknik bir nesnenin de alışılmadık bir ortam veya mekanda sergilenmesi söz konusu olabilmektedir.

Yerleştirme nesnelerin kendine bulduğu yer, ortam veya mekan, genellikle sanatçının mekansal deneyimi ile yakın ilişkilidir. Ya da sanatçı yerleştirme eserini bulduğu herhangi mekana özgü üreterek geçmişte deneyimlediği mekanla özdeşleştirmeye çalışır. Kişisel deneyimi dışında yakın ilişkide bulunduğu kişilerin mekansal deneyimi de yerleştirme sanatında konu edindiği görülmektedir. Özellikle de bu deneyimi ifade etmek için sanatçıların genellikle mekan ile ilgili “göç, yer değiştirmek, bellek, fiziksel alan” gibi kavramları kullandıkları anlaşılmaktadır. Bu kavramları kullanan ve mekan deneyimini yerleştirme aracılığıyla aktaran sanatçılardan biri Michael Landy’dir. Özellikle *Semi-Detached* adlı eseri, çocuklukta yaşadığı evi ve o ev içinde babasının hayatındaki kesitleri aktarmaktadır. (Görsel 1).



Görsel 1. Michael Landy, *Semi-Detached*, 2014, Tate Britain Müzesi.



Görsel 2. Doris Salcedo, *İsimsiz*, 2003, İstanbul.

Landy, 2014 yılı Tate Britain müzesi Duveen Galerisi'ndeki eserinde çocuklukta yaşadığı evin bire bir özelliklerini aktarmaya çaba harcamıştır. Bu ev sadece fiziksel özelliklerin yansımaları değil, ayrıca kendisi ve babasının hayatının bir kesitini de göstermektedir. Sergiden 25 yıl önce tünel madencisi olan ve “iş sırasında kaza geçirip iş göremez hale gelen ve engelli kalan babasını odak noktası almaktadır” (Racz, 2011: 231). İş kazası sonucu ev içindeki gündelik yaşantısının ve üretken bir sistemin parçası dışında kaldığındaki sorgulamalarını, kimliğini yansıtmak istemektedir. O evde yaşadığı zamanki sahip olduğu eşyaların envanterini çıkardıktan sonra aynı yerlerine yerleştiren sanatçı babasının kişisel zamanına eşlik eden bir mekan yerleşimi kurmuştur. “Varlığının geçmişten gelen hatıralarının taşıyıcı bir imgesi şeklinde” (Barlas, 2020: 25) ev ve eşyalarını yerleştiren sanatçı, bunlara ek olarak babasının ev içi yaşamını konu

alan videoları da yerleştirmiştir. Ev teması içinde barındırdığı farklı anlamlar nedeniyle, izleyici ve sanat nesnesi arasındaki mekan deneyimi aktarımını sağlamaktadır. Sanatçının sergilediği yerleştirme, mekan deneyimini kendi çocukluk dönemi ile birlikte babasının geçirdiği zorlu dönemi üzerinden aktarmaktadır.

Doris Salcedo da 2003 yılında 8. Uluslararası İstanbul Bienal kapsamında yaptığı ve sandalyelerden oluşan yerleştirme iki bina arasındaki boşlukta yani dış mekanda uygulanmıştır (Görsel 2).

İstanbul Karaköy'de iki bina arasında sıkıştırılmış ve yerleştirilmiş yaklaşık 1550 birbirine yakın farklı tonlarda sandalyeden oluşan enstalasyon, mekan deneyimi üzerinden yer değiştirme ve göç olaylarını kaotik bir şekilde ele almaktadır. Göç olgusu, bir mekan veya ortamdan bir başka mekana gitme zorunluluğu, yer-mekan değiştirme gerekliliği ile ilgilidir. Bireyler, yaşayıp



Görsel 3. Callum Morton, Valhalla, 2007, 52. Venedik Bienali.

deneyimledikleri mekanları ve o mekanlarla bütünleşen eşyaları birtakım sebeplerle bırakmak ve terk etmek zorunda kalmaktadırlar. Sanatçı da, Karaköy'de yer alan bu eski binaları “Yunanlılar ve Yahudilerin terk etmeye zorlandığı şiddet dolu bir geçmişin mirası, terk edilmiş evleri” (http 1) olarak kavramsallaştırmaktadır. Yerleştirmenin uygulanma sürecinde sandalyelerin renk ve dokularına göre sınıflandırılması ve yerleştirilmesinde özen gösterilmiş; günlük yaşantımızın bir parçası olan ve günlük kullandığımız nesne ile göç ve yer değiştirme bağlamı aktarılmıştır. Göç etmek ve yer değiştirmek zorunda kalan Yunanlı ve Yahudiler üzerinden, sanatçı “küresel ekonomiye dayanan kimliği belirsiz göçmen yığınlarını çağrıştıracak şekilde” (Karabıyık, 2016: 34) sandalye yığınlarını yerleştirmektedir. Sandalyelerde farklı renk ve dokuların düzensiz bir şekilde kullanımında gittikçe artan ve kontrol edilemeyen göçmen sorunuyla ortaya çıkan ve tüm dünyada özellikle de gelişmiş ülkelerde görülen kaos kavramı soyutlanmaktadır. Evlerinden ayrılmak zorunda kalmış, yersiz-yurtsuz kalmış toplulukların, göç ettikleri yerlerde ve dünyadaki etkileri serginin unsuru olan sandalye nesnelere üzerinden okunabilmektedir.

Yerleştirme aracılığıyla mekan deneyiminin aktarıldığı, “göç, yerinden edinme, bellek, fiziksel mekan” gibi kavramlar aracılığıyla toplumsal ve sosyal konulara gönderme yapan çarpıcı bir

diğer çalışma Callum Morton’un 52. Venedik Bienali’nde sergilediği Valhalla isimli eseridir (Görsel 3).

Mekan deneyiminin aktarımı, toplumsal ve sosyal olayların yansıtılmasıyla da gerçekleştirilebilir. Çünkü göç ya da yer değiştirme kavramı sadece bir mekan ya da coğrafya değişimiyle ilişkili değildir. Aynı zamanda dinamizmiyle ekonomik, siyasi ve kültürel uçlara dokunan; işsizlerin, adil yargılanamayanların, terörden ve savaştan kaçanların, çevresel sorunların ve başka ülkelerin çıkarlarının kurbanı olan topluluklara ait bir harekettir (Yağmur ve Bastaban, 2020: 42). Valhalla isimli yerleştirme de, sanatçının Afganistan savaşı sonrası düşündüğü ve uyguladığı eserdir. Harabeye dönmüş kendi çocukluk evi ile Afganistan savaşı sırasında harabeye dönen evler arasında bağ kuran sanatçı, kendi evinin ölçekli versiyonunu yerleştirmektedir. Valhalla’da “dış yüzey korkunç bir olay sonucu harabeye dönmüş olsa da iç mekanda bozulmamış bir bekleme veya fuaye alanı bulunmaktadır” (http 2). Sanatçı burada başka ülkelerin çıkarları uğruna yaşamın yok edilmesi, bir yer ve aidiyet duygusunun, bir mekanın ve yerin yok edilmesi-kaybolmasıyla ilgili endişesini yansıtmaktadır. Her an her şey bizim elimizden olmayan, kontrolümüz dışında değişebilir, kötüleşebilir, Aynı Afganistan’da yaşananlar olduğu gibi. Valhalla terimi İskandinav mitolojisinde katledilenlerin salonu, savaşta

öldürülen-ölen ruhların ölüme ulaşmadan önce toplandığı yer olarak tariflenmektedir. Mekan, olumsuz olayların deneyimlendiği ve sonuçlandığı anı yansıtan; terörden ve savaştan kaçan yerinden edinen toplulukları hatırlatan bir sanat unsuruna dönüşmüştür.

Bu örnekler bağlamında yerleştirme sanatının, mekan ile sanatın ilişkisinden ortaya çıktığı ve bu sanat altında üretilen bir sanat çalışmasının ontolojik olarak mekan ile anlandığı söylenebilir. Ele alınan örnekler özelinde değerlendirildiğinde, ontolojik olarak mekan deneyiminin genellikle ev ve göç temaları ile bu temaların getirdiği yan anlamlar üzerinden aktarıldığı görülmektedir. Ev ve göç temaları ile yan anlamları üzerinden aktarımı yapılan mekan ve sanat ilişkisi, sanatçının kurguladığı bir biçimde izleyici tarafından deneyimlenebilmektedir.

3. BEDEN, MEKAN VE SANAT BAĞLAMINDA DENEYİMİN AKTARIMI: DO HO SUH VE MEKAN ARAYIŞLARI

Do Ho Suh, 1962 yılında Güney Kore'nin başkenti Seul'da dünyaya gelmiştir. Güney Kore'de resim alanında lisans ve yüksek lisansını tamamlayan sanatçı, 1993 yılında Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmiştir. 1994 yılında Rhode Island Tasarım Okulu'nda heykel alanında ikinci yüksek lisansını bitirmiş, ardından New York'ta bir apartman dairesine taşınmıştır. Sanatçının ülke değiştirmesi ve farklı evlerde ikamet etmesi onun sanat anlayışında belirleyici rol oynamıştır. Do Ho Suh "taşındığı apartman dairesinde geçirdiği gürültülü ve uykusuz gecenin bir sonucunda, Kore'de çocukluğunun geçtiği evin sessizliğine özlem duymuş ve onun taşınabilir bir kopyasını oluşturmayı istemiştir" (Newman, 2018: 82). Bu nedenle Suh'un 'ev' kavramını yeniden yaratma düşüncesi, "Seul'daki çocukluk evini New York'a getirme düşüncelerinden ortaya çıkmıştır" (Unsal, 2018).

Özkarakoç ve Başbuğ (2019: 588)'a göre; Suh'un çocukluğu küçük geleneksel bir Kore evinde geçmektedir. Sanatçının eserleri genel olarak çocukluk anılarının geçtiği bu ev ve göç ettiği gürültülü apartman dairesi ile ilgili üretimleri içermektedir. Yaşamındaki mekan değişimlerini kaynak olarak kullanan sanatçı, "eserlerinde somutlaştırdığı nesnelere ile sadece fiziksel alanı değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal bir alanı da bünyesinde barındırmaktadır" (Newman, 2018: 82). Daha önce içinde yaşadığı, deneyimlediği ve belleğinde iz bırakan evlerin sanat nesnesi olarak birer temsilini inşa etmektedir.

Do Ho Suh'un eserlerinde işlediği göç olgusu, sanatçının kendi öz deneyiminin bir sonucudur. "Suh, doğudan batıya, kültürler, diller ve değişen mimari ortamlar arasında hareket ederek nispeten gezici bir yaşam sürmüştür" (Spicer, 2017). Seul'den ABD'ye göç ettikten sonra, kendini kültürel bağlamda yerinden edilmiş hissetmiştir. Göç ve kültürel yerinden edilme hakkında düşünmeye başlamış; bir göçmen olarak deneyimlediği duygular, çalışmalarının esin kaynağı olmuştur (Unsal, 2018). Suh'un ev özlemi ile bu evi yeniden diriltme düşüncesi; onun sanat yönünü besleyen bir yoksunluk değil aynı zamanda yaşadığı yersiz-yurtsuzluk hissini de bir dışavurumdur. Çünkü ev, Çotuksöken'e (2011: 48) göre "deneyimle yoğrulmuş bir ürün" olarak tanımlanmakta; içi ve dışıyla tam olarak evinde yaşayamayan ise yersizlik-yurtsuzluk içinde olduğu ifade edilmektedir. Bu kapsamda Suh'un çalışmaları yerleşmenin geleneğine karşı modern mekan ve konut söylemlerine bir tepki olarak yorumlanabilir. Konutu "yaşamak için üretilmiş bir makine" (Corbusier, 2007) olarak gören yaklaşımların karşısında; Suh yerleşmenin ve yer edinmenin insan üzerindeki etkisini ya da yersiz yurtsuz kalmanın kaygısını sanat aracılığıyla gözler önüne sermiştir.

İçinde yaşanan her ev, bir deneyim olmanın yanı

sıra tüm deneyimlerin ve anıların da meskenidir. Çünkü “Ev, temelini insanın varlıksal duruşunda, varlık yapısında bulan, bununla da bağlantılı olarak bir gereksinimden doğan; değerler dünyasının, insanın varoluşuna yapışık olan toplumsallığın, tarihselliğin, kültürelliğin izlerini taşıyan, gerçekten her türlü varolana, varlığa ‘ev’lik yapan bir yaratıdır, buluştur” (Çotuksöken, 2011: 44, 45). Bu nedenle ev, insanın yaşam süreci boyunca en yakın çevresi ile paylaştığı; kendi ile özdeşleştirdiği ve bedeninden sonraki ikinci kabuğu olarak yorumlanabilir. Bachelard (1996: 72, 73) de, evin cansız bir damdan öte olduğuna, geometrik mekanı aşığına dikkat çekmektedir. Ona göre ev, insanı yeniden biçimlendiren, korunması gereken bir içtenlik mekanıdır ve varlığı düşsel geometriye ulaşan bir düşsellik alanıdır. Bu bağlamda Suh’un eseriyle bu düşsel alanı inşa ettiği ve eve ait anlamların Suh’un sanat yaklaşımında okunur durumda olduğu söylenebilir.

Sanatçının eserleri hem fiziksel hem de metaforik anlamlar içermektedir. Ebert’e (2020) göre Do Ho Suh çalışmalarında -ev, fiziksel alan, yer değiştirme, bellek, bireysellik ve kolektivite-kavramlarını bir arada işlemektedir. Bu bağlamda eserlerin fiziksel varlığı, sergi alanının içinde yeni bir mekan oluşumu yaratırken; esere ait metaforik anlamlar izleyicinin deneyimi ile ortaya çıkmaktadır. Suh’un inşa ettiği mekanın deneyimi ile izleyici, fiziksel bir mekan

kurgusundan öte, sanatçının duygu dünyasına misafir olabilmektedir. Metaforik bağlamıyla Suh’un eserleri, eve duyulan özlem, evde olma ve evi yeniden diriltme arzusu; ev kavramının anlamsal bağlamının somut bir sunumudur. “Sanatçının işleri bir özlemi karşılama girişimidir, ancak aynı zamanda kayıp olanın farkındalığında yoğun bir hüznün ile bütünleşmiştir. Fiziksel anlamda hem bir yerin dirilişini, hem de bir üzüntüyü somutlaştırır” (Newman, 2018: 82). Unsal (2018), Suh’un, New York’daki dairesinin bir temsilini inşa etmek amacıyla The Perfect Home II isimli bir sergi gerçekleştirdiğini ve sanatçının eve duyduğu özlemi bu serginin duvarında şu cümleler ile açıkladığını belirtmektedir:

Hayatın bazı dönemlerinde evinden ayrılmak zorunda olursun. Geri döndüğünde, o artık aynı ev değildir. Ev hayatın boyunca yanında taşıdığım bir şeydir. Ben bu konuyu görsel açıdan ele alıyorum... Her zaman katlayıp bir bavula koyabileceğin ve her zaman yanında taşıyabileceğin, hafif ve taşınabilir bir şey yapmak zorunda kaldım.

2003 yılında New York Brooklyn Müze’sinde düzenlenen Perfect Home II sergisi, Suh’un New York’da ikamet ettiği dairenin 1/1 ölçekli bir maketidir (Görsel 4 ve Görsel 5). Gilese (2019) göre bu sergide konu olan ve New York’da bulunan 348 West 22nd Street’deki apartman, gerçek yaşamda mimari tasarım ve mekan



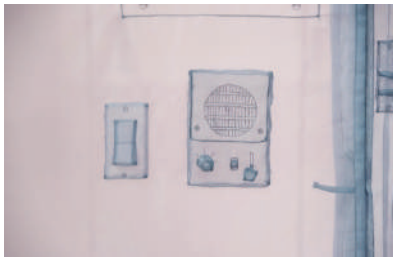
Görsel 4. Do ho Suh, Perfect Home II Sergisi, 2003, New York Brooklyn Müzesi.



Görsel 5. Do ho Suh, *Perfect Home II* Sergisi, 2003, New York Brooklyn Müzesi, (Giles, 2019).



Görsel 6. Do ho Suh, *Perfect Home II* Sergisi, 2003, New York Brooklyn Müzesi.



Görsel 7. Do ho Suh, *Perfect Home II* Sergisi, 2003, New York Brooklyn Müzesi (Fotoğraf: Jonathan Dorado), (Giles, 2019).

örgütlenmesi bakımından bölgedeki diğer dairelerden farksızdır. Ancak Suh'un mekanı bir sanat nesnesine dönüştürmesi ile yarattığı temsil, diğer tüm dairelerden ayrılır; hatta hiçbir eve benzemez (Görsel 6 ve Görsel 7). Suh'un yaşadığı eve ait özlem duyduğu her detay; kapı, merdiven gibi yapı elemanları, mekana ait her donatı sanat eserine aktarılmıştır. Suh fiziksel varlığının dışında mekana deneyimsel bağlamda anlamlar yükleyerek, ev kavramını herkes tarafından deneyimlenebilir metaforik bir oluşum olarak sunmuştur.

Do Ho Suh, çalışmalarının bir devamı olarak, New York'da yaşadığı evlerin özlemini aktardığı farklı enstalasyonları 2014 yılında The Contemporary Austin'de açtığı bir sergide sunmuştur. Eserde yer alan mekanların eksiksiz aktarılması; bu aktarımda kullandığı renkler ile, önceki çalışmalarından farklı renkli bir kurgu tasarlamıştır (Görsel 8). Ayrıca Suh'un eserlerinde kumaşı büyük bir ustalıkla işleyerek mekan atmosferini izleyiciye yansıtması, izleyicinin mekanı deneyimlemesini sağlamış ve gerçekteki mekanlar ile olan bağını güçlendirmiştir. Rose'a (2015) göre bu çalışma, sanatçının şimdiki ve New York'da deneyimlediği apartman dairelerinin orijinaline sadık kalınarak oluşturulmuş temsilleridir ve mimarının maddesel gerçekliğine de mesafelidir. Mimar katı bir mekanı oluştururken; Suh mimarlığın katı malzemesini eriterek yarı saydam bir kabuğa dönüştürür. Bu kabuk sayesinde, mekanlar arası sınırlar erir; bir odadan diğeri görünür hale gelir (Görsel 9). Aynı bellekte yer edinen, zihne kaydedilen mekanlar gibi, yarı saydam alanlar birbiri ile bütünleşir. Aslında Rose'un da dikkat çektiği gibi sanatçının mimariye çizdiği bu mesafe her eserinden okunabilir bir durumdur. Sanatçı mekanın fiziksel varlığını değil, bu maddeselliğin kendinde bıraktığı izi somutlaştırmış; belleğindeki hayali mekan görünümünü esnek ve yarı saydam malzemelere aktarmıştır.



Görsel 8. Do ho Suh, Apartment A, Unit 2, Corridor and Staircase, 2014, The Contemporary Austin.



Görsel 9. Do ho Suh, Apartment A, Unit 2, Corridor and Staircase, 2014, The Contemporary Austin.

Suh'un mekan üzerine odaklandığı diğer çalışması 2017 yılındaki Passage/s sergisidir. Eser yöntem olarak diğer çalışmalarıyla benzerlik gösterse de; anlamsal farklılıklar içermektedir. Bu sergi, İngiltere, A.B.D, Kore gibi Suh'un yaşadığı farklı ülkelerdeki evlerden kesitler içermektedir

(Görsel 10). Bu kesitlerin aktarılmasında kullanılan yarı şeffaf malzeme sayesinde, dünya üzerinde farklı noktalarda konumlanan her ev, bir bütünü retorik bir parçasını oluşturur. Görsel de görüldüğü gibi her renk ayrı bir evin temsilidir ve hepsi birbirine eklenerek tek kurgusal bir mekan yaratılmıştır (Görsel 11). Bu anlamda bu eser Suh'un belleğine ait coğrafi bir izdüşümünü ve ayrıca hayatındaki yerleşme hikayesinin tek bir arakesitini oluşturur. Spicer'a (2017) göre Suh'un çalışmaları içinden geçtiğimiz mekanlar üzerinedir, özellikle Passage/s sergisi de bu düşüncenin bir ürünüdür. Sergide geçiş elemanı olan 'kapı' aracılığıyla ortamlar arası geçiş deneyimi aktarılmıştır. Spicer, kapıların yarı saydam renkli polyester kumaştan dikildiğini ve bir koridor oluşturacak şekilde sıralandığına dikkat çekmektedir (Görsel 12). Bir eşik olarak her kapı, izleyiciye zaman ve mekanlar arası seyahat etme olanağı tanımaktadır. Böylece Suh'un yaşamının farklı dönemlerinde deneyimlediği evler birer kapı ile birbirine bağlanarak, Suh'un yer arama ve yerleşme edininiminin bir temsilini oluşturduğu söylenebilir.

Suh'un eserlerinde seçtiği malzemeler hem pratik hem de semantik bağlamıyla dikkat çekmektedir. Temel malzeme olarak kullandığı yarı saydam kumaş, onun eserlerinde belirleyici bir öğe olarak ön plana çıkmıştır. Newman (2018: 82), Do Ho Suh'un eserlerinde kullandığı kumaşın Kore'de yazlık giyimde kullanılan ucuz ve kolay erişilebilir bir malzeme olduğunu belirtmektedir. Newman'a göre sanatçının kumaş kullanması birkaç farklı nedene dayanmaktadır. İlki, geride bıraktığı yerlerin varlığını sürdürmek için, herhangi bir yere dikebileceği bir "bavul ev" yaratma fikridir. Bu ev kolayca toparlanıp kendi ile birlikte taşıyabilir niteliktedir. Bir başka neden ise hem kumaşın hafif ve kolay paketlenilebilir bir malzeme olması hem de yarı saydam bir malzeme olarak yapının geçiciliğine gönderme yapmasıdır. Bu malzeme hafızanın bir temsilidir. Sanatçıyı



Görsel 10. Do ho Suh, Passage/s sergisi, 2017, Victoria Miro Gallery.



Görsel 11. Do ho Suh, Passage/s Sergisi, 2017, Victoria Miro Gallery.



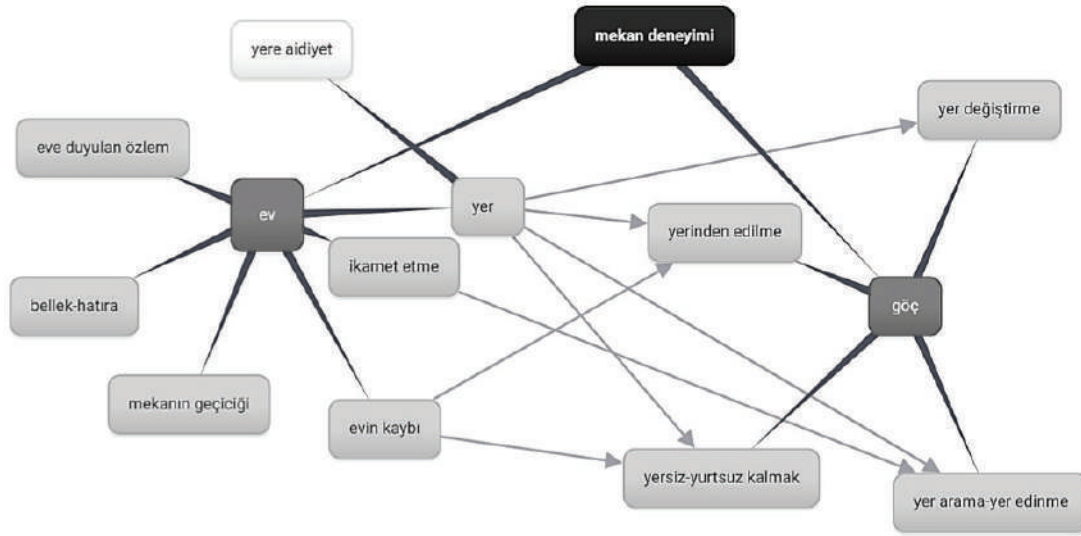
Görsel 12. Do ho Suh, Passage/s Sergisi, 2017, Victoria Miro Gallery.

kumaşa yönlendiren bir diğer neden ise Korece'de bulunan "jitda" fiili ile kurduğu semantik bağdır. Bu fiil, elbise dikmek ve ev yapmak anlamlarına gelmektedir, ve her iki eylem de mahremiyetin sağlanması için kişisel alanı örtme amacını

taşımaktadır. En son neden ise, bu malzemenin geleneksel Kore mimarisinde kullanılan pirinç kağıdına benzemesidir. Bu benzerlik sanatçının eserleri için bir referans noktası olmuştur.

SONUÇ

Bu çalışmada sanat eseri ve izleyici arasındaki deneyimde mekan kavramının rolü üzerinde durulmakta; sanat aracılığıyla bu kavramın gündelik hayattaki güçlü bağlamına dikkat çekilmektedir. Yapılan araştırmada görüldüğü üzere, sanat eserinin içeriğini oluşturan estetik fikrin izleyici ile doğru bir iletişim kurmasında mekan anlamsal ve fiziksel bir aktarım aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle yerleştirme sanatında mekan kavramı, bir aktarım aracı olmasının ötesinde, sanat eseri ile birlikte anlamlandırılmaktadır. Geleneksel anlamda sanat eseri için sınırlar ya da çerçeveler tanımlı-belirli iken, yerleştirme sanatında eserin sınırları ya da sanatçının üretim alanı erimekte ve mekanla bütünleşmektedir. Bu durumda teknik nesne olarak tanımlanabilecek mekan kavramı, yerleştirme sanatı ile birlikte tekniklikten uzaklaşarak sanat nesnesine dönüşebilmektedir.



Görsel 13. Mekan deneyimi ile ilişkili kavramların haritası.

Mekanın işlevi ziyaretçi ya da izleyicilerin konforlu ve güvenli bir şekilde sanat eserini deneyimleme-izleme imkanını sunmaktan, yerleştirme sanatı ile birlikte sanat eserinin çerçevesi ya da kaidesi olmaya dönüşmektedir. Genişleyen bu tanımları sayesinde mekan, izleyici ve sanat eseri arakesitinde deneyimin en önemli parçalarından birini oluşturmaktadır. Diğer bir ifade ile sanat eseri ile izleyici arakesitinde oluşan algı mekansal bir boyuta ve genişliğe ulaşmaktadır.

Çalışma kapsamında incelenen Suh, yerleştirme sanatına özgür yaklaşımıyla galeri mekanı içinde kendi mekanını oluşturmuştur. Sanatçı yaşadığı göçün etkisiyle, yaşadığı evlerin belleğinde bıraktığı izi, tel ve yarı saydam kumaş yardımıyla eserlerinde yeniden inşa etmiştir. Bu inşa, üç boyutlu fiziksel bir mekan örüntüsünden öte, sanatçının yerleşme edimine yönelik belleğinde sakladığı imgelerin de somutlaşarak aktarımıdır. Bu aktarım sayesinde, sanatçının yaşadığı mekanlara ait eşikler, koridorlar, kapılar, aydınlatma elemanları, mutfak elemanları ve hatta duvarlardaki seramik kaplamalar detaylarıyla işlenmiş olduğu görülmektedir. Sanatçı boşluk içinde ördüğü bu mekan oluşumu

ile izleyicinin iletişime girmesine; o mekanı deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Bu nedenle, izleyici, mekanın fiziksel varlığına ve sanatçının mekan ile kurduğu bağa dokunabilir.

Çalışma kapsamında 2. Bölümde incelenen yerleştirme sanatçıların ve çalışmanın araştırma konusu olan Do Ho Suh'un sanat anlayışına bakıldığında, ürettikleri eserlerin esin kaynağının mekan ile ilişkili duygu ve düşünceler olduğu görülmektedir. Eserler sanat aracılığıyla mekanı yeniden deneyimleme ve bu deneyimi diğer insanlarla paylaşma arzusu içerdiği anlaşılmaktadır. Çalışmada incelenen dokümanların sonucunda, eserlerin üretimindeki bu anlamsal bağlam Görsel 13'de haritalandırılmıştır;

Kavram haritasında görüldüğü üzere, çalışma kapsamında incelenen sanatçıların ve Do Ho Suh'un eserlerinde ev ve göç teması işlendiği; bu temalar ile ilişkili yerinden edilleme, yer değiştirme, yersiz-yurtsuz kalmak, mekanın geçiciliği, eve duyulan özlem gibi kavramların izleyiciye aktarıldığı sonucuna varılabilir. Dokümanlardan ulaşılan bilgilere göre, bu kavramlar Do Ho Suh ve diğer sanatçıların kendi

yaşamlarındaki mekan arayışlarının bir özetini sunmaktadır. Özellikle Do Ho Suh, bavul ev fikri ile hem ev hem de göç kavramını bütüncül olarak eserlerine yansıtmaktadır. Eserlerinde yerleşmeye ait iki farklı açılım olarak; bir yere ait olma ve bir yerde geçici olma deneyimini izleyicilerle paylaşmaktadır.

Sonuç olarak Suh'un eserlerindeki mekanlar göz önüne alındığında; bu mekanların farklı kültür, farklı şehir ve farklı zamanlara ait olduğu ancak sanatçının bu farklılıklardan bağımsız her mekanı aynı önem ve detay ile yansıtmaya çabası içinde olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, zaman ve koşullar farklı olsa da, içinde yaşanan bir evin detayları ile bellekte saklandığı söylenebilir. Sanatçının da ev kavramına yüklediği anlamlar, insanın ev ile iletişimin sadece fiziksel bir bağ ile sınırlı kalmadığını destekler niteliktedir. Sanatçının eserlerinde olduğu gibi bir insanın daha önce içinde barındığı ve deneyimlediği bir ev, şimdi ve gelecekte kişinin belleğinde hazır bulunan canlı bir yapıdır. Yersizlik, yurtsuzluk gibi yıkıcı kavramların karşısında; yer edinme, yerleşme, bir yere ait olma gibi mekanın sosyal bağlamının gücü Suh'un eserleri ile görünür durumdadır. Bu örnek ışığında, yerleştirme sanatının mekan üzerine geliştirdiği söylemler ve modern mekanın daralan bağlamına getirdiği eleştirel yaklaşımı nedeniyle, mekana yönelik üretilecek teorik çalışmalar için bu sanatın güçlü bir kaynak olduğu söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, içinde (2.bs., s.60). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası*, Çeviri: Aykut Derman. Kesit Yayıncılık ve Matbaacılık.
- Balaban, E. (2014). İç Mekanın İç Mekan Değişkenleri Bağlamında Tinsel İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Sanat Dalı, Eskişehir.
- Baran, D. (2019). Gordon Matta-Clark'ı Hazır Nesne ile Okumak: Teknik Nesnenin Dönüşümü. *Sanat Yazıları*, 41, 413-433.
- Barlas, M. (2020). Çağdaş Sanatın Hayalet Mekanları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 24, 13-27.
- Corbusier, L. (2007). *Bir Mimarlığa Doğru* (5. Basım), Çeviren: Serpil Merzi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Coşkun Onan, B. (2017). Postmodern Sanatta Nesne ve Mekan Bağlamı: İki Türk Kadın Sanatçı, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (38) , 37-50.
- Çakıcı, G. (2007). Suha Arın Belgeselerinde İnsan-Mekan İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul.
- Çotuksöken, B. (2011). *Ev Nedir?, Konut Sempozyumu*, s. 43-50, TMMOB Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi.
- Danto, A. C. (2014). *Sanat Nedir*. Sel Yayıncılık, 1. Baskı, İstanbul.
- Demirkol, C. V. (2008). Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm. *Evrensel Basım Yayın*, İstanbul.
- Doluyağ, D. (2020). Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekan, Nesne ve Sanatçı Örnekleri. *Akademik Sanat Dergisi*, 5 (11), 101-114.
- *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, cilt:2, (2008), YEM Yayınları, İstanbul.
- Girgin, F. (2014). Çağdaş Sanatta, Sanatın Malzemesi Olarak Mekan. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 7 (13), 214-234.
- Güler, Ö. K. (2014). Çağdaş Sanata Mekan Bağlamında Bir Bakış. *Tasarım Kuram Dergisi*, 10(17), 39-53.
- KadirKaikobad, N., AlamBhuiyan, Z., Parveen, S., Anwar, S. (2016). *The Traditional and Cultural Practice of Installation Art: A Contextual Study*. *Journal of Humanities and Social Science*, 21 (3), 13-18.
- Karabıyık, A. (2016). Eşyanın Politikası: Sandalyenin Sanat Nesnesi Olarak Kullanımı. *Sanat Dergisi*, 30, 28-39.
- Kural, B. (2020). Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 170 – 189.
- Merriam, S., B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. John Wiley & Sons.
- Newman, S. (2018). Do Ho Suh, Oz- *Journal of the Kansas State University College of Architecture, Planning, and Design*, Cilt. 40, s. 82-83. <https://doi.org/10.4148/2378-5853.1590> (Erişim Tarihi: 02.06.2021).
- Özkarakoç, Ö., Başbuğ, F. (2019). Mekan İçinde Mekânı Yeniden Yaratan Bir Heykeltraş: Do Ho Suh, *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 40, s. 585 – 593. (Erişim Tarihi: 02.06.2021).
- Racz, I. (2012). Michael Landy's Semi-Detached and the Art of Making. *Journal of Visual Art Practice*, 10 (3), 231-243.
- Trajfeh, H. N. (2008). *An Empirical Investigation of Installation Art in the Arab World*. Master of Arts Thesis, University of Wales Institute, Cardiff.
- Yağmur, Ö. ve Bastaban, Ü. (2020). Sanatta Göç Teması: Göç Çelme Takma, Bayburt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi, 7, s. 37 – 50. (Erişim Tarihi: 30.03.2022).
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri Seçkin Yayıncılık*, Ankara.
- Yılmaz, S. (2006). Kavram ve Sorun Olarak Heykelde Mekan, *Anadolu Sanat: 17*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

İnternet Kaynakları

- Ebert, G. (2020, 12 Ekim). Two Fabric Homes by Artist Do Ho Suh Float Above an Atrium in Incheon International Airport. <https://www.thisiscolossal.com/2020/10/do-ho-suh-home-within-home/>. (Erişim Tarihi: 02.06.2021).
- Giles, O. (2019, 04 Mayıs). Do Ho Suh: Behind The Korean Artist's Haunting Sculptures. <https://hk.asiatatler.com/life/do-ho-suh-art-basel-hong-kong>. (Erişim Tarihi: 02.06.2021).
- Rose, J. (2015, Şubat). Do Ho Suh. <https://www.lehmannmaupin.com/attachment/en/5b363dcb6aa72c840f8e552f/News/5b364ff5a09a72437d8bb9b0>. (Erişim Tarihi: 11.06.2021).

- Spicer, E. (2017, 01 Mart). *Do Ho Suh: Passage/s*. <https://www.studiointernational.com/index.php/do-ho-suh-passages-review-victoria-miro>. (Erişim Tarihi: 10.06.2021).
- Unsal, E. M. (2018, 10 Kasım). *Do Ho Suh's Full-Scale Replica Installation: The Perfect Home II Is On View At The Brooklyn Museum*. https://worldarchitecture.org/article-links/epfpn/do_ho_suhs_fullscale_replica_installation_the_perfect_home_ii_is_on_view_at_the_brooklyn_museum.html. (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- http 1. <http://www.sanatblog.com/doris-salcedo-hafiza-duraklari/> (Erişim Tarihi: 04.11.2021).
- http 2. <https://www.twma.com.au/grounds-surrounds/valhalla/> (Erişim Tarihi: 04.11.2021).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/semi-detached-michael-landy>, (Erişim Tarihi: 20.06.2021).
- Görsel 2. <http://www.sanatblog.com/doris-salcedo-hafiza-duraklari/>, (Erişim Tarihi: 20.06.2021).
- Görsel 3. <https://www.roslynnoxley9.com.au/exhibition/valhalla/rwgrj> (Erişim Tarihi: 20.06.2021).
- Görsel 4. <https://www.lehmannmaupin.com/museums-and-global-exhibitions/one-do-ho-suh>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 5. (Giles, 2019).
- Görsel 6. <https://www.lehmannmaupin.com/museums-and-global-exhibitions/one-do-ho-suh>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 7. (Giles, 2019).
- Görsel 8. <https://thecontemporaryaustin.org/exhibitions/do-ho-suh/>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 9. <https://thecontemporaryaustin.org/exhibitions/do-ho-suh/>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 10. <https://www.victoria-miro.com/exhibitions/501/>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 11. <https://www.victoria-miro.com/exhibitions/501/>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 12. <https://www.victoria-miro.com/news/820>, (Erişim Tarihi: 04.06.2021).
- Görsel 13. Yazar arşivi.

ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA İNSAN-DOĞA MÜCADELESİ

Feyza ÖZER*
Dr. Öğr. Üyesi R. Tan Buğra ÖZER**

Özet: İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar olan süreçte doğa ile ilişkisi genellikle hep bir mücadele olarak seyretmiştir ve bu mücadele arkaik mağara duvar tasvirlerinden günümüz sanatına kadar tinsel bağlamda da varlığını sürdürmüştür. İlk çağlarda doğanın bir parçası olan insan, zamanla kendisini ona denk, sonra etkisi altına alan bir güç ve günümüzde ise neredeyse mutlak hakimi olmuştur. Aynı süreçte doğa ise önceleri tanrı, sonra mekanik bir varlık ve devamında varlığını sürdürme çabasında olan organizmaya doğru evrilmiştir. Bu sebeple mevcut ilişki, hayatta kalma mücadelesi olarak değerlendirilmektedir.

Araştırma kapsamında, insan-doğa mücadelesinin tarihsel evrimine, insan merkezli toplum düzeninin doğayla olan ilişkisini nasıl şekillendirdiğine, onu ne şekilde araçsallaştırdığına ve verdiği tahribatın sonuçlarına odaklanılarak, sanatta ele alınış biçimlerine değinilmiştir. Bu bağlamda güncel sanat pratikleri içerisinde ve özellikle seramik sanatında insan-doğa mücadelesini ve sonuçlarını konu alan çağdaş sanat yapıtları incelenmiştir. Çalışmada doğaya verilen zararın insan kaynaklı olduğuna dikkat çekilerek, daha bilinçli olunması konusunda farkındalık yaratılmaya çalışılmış ve buna sanatsal açıdan yaklaşarak öneminin vurgulanması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnsan, Doğa, Mücadele, Seramik, Sanat.

Geliş Tarihi: 12.01.2022

Kabul Tarihi: 11.05.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, feyzakoseceramic@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8183-9961

**Çankırı Karatekin Üniv. STM Fakültesi, Seramik Bölümü, bugraozer@hotmail.com.tr, ORCID: 0000-0003-4001-7504

HUMAN-NATURE STRUGGLE IN CONTEMPORARY CERAMIC ART

Feyza ÖZER*
Asst. Prof. R. Tan Buğra ÖZER**

Abstract: In the process from the existence of humanity to the present, the relationship with nature has always been a struggle, and this struggle has continued its existence in the spiritual context from the archaic cave wall depictions to today's art. Human, who was a part of nature in the first ages, has become a power that equals him, then under his influence, and today human is almost the absolute ruler. In the same process, nature evolved into a god, then a mechanical being, and then an organism that strives to survive. For this reason, the current relationship is considered as a struggle for survival.

Within the scope of the research, the historical evolution of the human-nature struggle, how the human-centered social order shaped its relationship with nature, how it instrumentalized the nature and the results of the destruction it caused were discussed in art. In this context, contemporary works of art that deal with the human-nature struggle and its results in contemporary art practices, especially in ceramic art, have been examined. In the study, it was aimed to raise awareness about being more conscious by drawing attention to the human-induced damage to nature, and to emphasize its importance by approaching it from an artistic point of view.

Keywords: Human, Nature, Struggle, Ceramic, Art.

Received Date: 12.01.2022

Accepted Date: 11.05.2022

Article Types: Review Article

*Hacettepe University, Institute of Fine Arts, Ceramic, feyzakoseceramic@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8183-9961

**Çankırı Karatekin University, Art, Design and Architecture, Ceramic Department, bugraozer@hotmail.com.tr, ORCID: 0000-0003-4001-7504

1. GİRİŞ

İnsanlık ortaya çıkışından bugüne kadar olan süreçte doğa ile değişen dinamiklere sahip daimi bir ilişki içerisindeyiz. Bu ilişki, ilk insanlar için hayatta kalması ve yaşamını, bulunduğu çevreye göre şekillendirmesi adına büyük önem arz etmektedir. Evrimsel süreç içerisinde doğal yaşamdaki en zayıf canlılardan olan insan, değişen zihin yapısı ve gelişen algılama becerisiyle birlikte, zamanla en güçlü canlı konumuna gelmiştir. İnsanın doğayla olan ilişkisi de süreç içerisinde değişmiş, çıkarları odağında evrilerek, kendi gereksinimleri ve arzuları doğrultusunda yeniden biçimlenmiştir. Tarihin hemen hemen tüm safhalarında doğaya bir şekilde tabi olan insan, verdiğinden daha çok alma eğiliminde olmuştur. İnsanın doğayla olan ilişkisi içerisinde devinimle süregelen ve artık günümüzde tabiatın hayatta kalma savaşına dönüşen mücadeleyi barındırmaktadır.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Literatür taraması yapılarak ilgili yayımlar ve görseller incelenmiştir. Araştırma için görsel içerik analizi yapılmış ve amaca yönelik örneklem kullanılmıştır. Makalenin amacı kapsamında; plastik sanatlarda ve özellikle çağdaş seramik sanatında bu mücadelenin nasıl algılandığı sorusundan yola çıkılmıştır. Bu bağlamda; insan ile doğanın geçmişten gelen mücadelesinin farklı dönemlerde ele alınış biçimleri araştırılmış, tüketen insan kültürünün günümüzde doğa ve ekosistemler üzerinde yarattığı tahribatın sonuçlarına odaklanan ve konuyu sanatsal perspektiften ele alan sanatçı eserleri incelenmiştir.

2. İNSAN-DOĞA MÜCADELESİNİN TARİHSEL SÜRECİ

İki milyon yıldır yeryüzünde varlığını sürdüren insan, bu sürenin büyük çoğunluğunda avcı-toplayıcı bir yaşam biçimi sürmüştür. Uygarlığı henüz keşfetmemiş ve bu sebepten ötürü doğayla

bağlarını koparmamış ve 21. yy'a kıyasla doğa ve insan arasında daha uyumlu bir ilişki söz konusudur (Pointing, 2000, s. 16-17). Bilişsel devrim sonrası insan, ekosistemdeki konumunu anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmış ve evrendeki yerini sorgular duruma gelmiştir. Doğadaki canlılar içerisinde sürekli arayış içerisinde olan insan, zamanla artan popülasyon ile meydana gelen besin sıkıntısına, zekasını kullanarak oluşturduğu basit aletlerle çözüm bulmuştur. Doğanın esiri olduğu halinden, etkin bir şekilde araç-gereç üretme ve kullanma becerisini kazandığı biyolojik evrim sürecini devamında kültürel evrim takip etmiştir (Şenel, 1997, s. 50-51). Kültürel evrimle beraber oluşan ortak değerler, toplulukları daha çok birbirine bağlamıştır. Bu insanın, doğanın ve onun yasalarına karşı kazandığı belki de ilk zaferi ve mağara duvarlarına yapılmış resimler de var olan mücadelenin ilk tasvirleri olarak görülmektedir. Daha önce av olduğu ya da avlamak için yetersiz kaldığı hayvanlar, artık İlk Çağ insanları için sorun teşkil etmediği, bulunan mağara resimleriyle günümüze aktarılmaktadır.



Görsel 1. Lascaux Mağarası, Boğalar Salonu, MÖ 15.000, Fransa.

Dünyanın farklı birçok bölgesinde görülen mağara tasvirleri, benzer betimlemeleri barındırmaktadır (Görsel 1). İlkel toplumların yaşam alanı olan mağaralara yapılan bu çalışmalar yalnızca süsleme amaçlı olmamakla birlikte, mağaraların en ücra köşelerine

avlayabildiği en güçlü ve zapt edilemez hayvanları işlemiştir. İşin özünde bu hayvanlar, insanın baş edemeyeceği büyüklükte olan doğayı simgelemektedir (Gezgin, 2011, s. 25).

Hayatta kalmak için yiyecek bulması, barınması gibi en temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla doğaya muhtaç olan ilk avcı-toplayıcı gruplar, sürekli hareket halinde olmak zorunda ve tabiatın kurallarına göre en uyumlu şekilde yaşayan insan toplulukları olarak kabul edilmektedir. Bu insanlar, içinde var oldukları tabiatın bir düzeni olduğunu algılamış, gördükleri ve deneyimledikleri göksel olayları ancak daha büyük ve ulvi güçlerin meydana getirebileceğini düşünmüşlerdir. İlk insanlar cevaplandıramadıkları ve kavrayamadıkları durumlar neticesinde çok sayıda inanç biçimleri geliştirmiştir. Doğaya bağlı ilk toplumların inanışlarının dinsel formlarına natürizm yani doğalcılık adı verilmesinin de; seller, yıldızlar, büyük göksel güçler veya yeryüzünde bulunan hayvanlar, bitkiler gibi farklı nesnelere doğa varlıklarına yönelik olmasından kaynaklanmaktadır (Durkheim, 2010, s. 81). Doğanın en temel gerçeklerinden biri olan ölüm, insanlık için günümüzde de olduğu gibi geçmişte de aşılması gereken en önemli zorluk olarak görülmüş ve fiziki savaşının yanı sıra tinsel olarak tabiat ile ilk mücadelesi başlamıştır. Ölümü anlamlandırma çabasıyla, ilk insan gruplarının, ayıların kış uykusunu örnek almış oldukları düşünülmektedir. Kış uykusundan uyanmalarını ölümü yenmeleri ile ilişkilendirmiş olsalarda, yaşam alanı olarak seçtikleri mağaralarda nişlere geçirilmiş ayı kafatasları bulunmuştur. Ancak, öldükten sonra tekrar uyanmayan insanın, artık başka bir dünya da yaşamına devam etmeye başlayacağı inancının yaratılmış olması muhtemel olarak düşünülmektedir (Gezgin, 2011, s. 16). Süreç içerisinde oluşan inanç sistemi, insanın gelişen zekâsı ve taşıyabilecek alet yapabilme becerisiyle beraber,

farklı malzemelere işlediği tanrılarını yaratmıştır. Yarattığı bu tanrılarla insan; tabiattaki olayları, felaketleri hatta kendisini var ettiğini düşünmüş olabileceği gibi, gelişen inanç kavramıyla doğanın var olan tabii kurallarına karşı kendi yasalarını oluşturmuştur.

Tarım Devrimi sonrası yerleşik hayata geçmeye başlayan insanlık, doğa ile olan ilişkisini farklı bir boyuta taşımıştır. Toprağı işlemeye başlayan insan, tüketici olmasının yanı sıra üretici kimliğine de kavuşmuştur. Toprağın üretim aracı olarak kullanılması, fiziksel olarak doğaya hakim olma sürecinin de başlamasını sağlamıştır (Sulak, 2018, s. 118).

İnsanlığın yerleşik hayat kültürüne geçişi ile inanç sisteminde de değişiklikler meydana gelmiştir. Tarım Devrimi, ilk başta var olan animist inanç sistemleri üzerinde çok fazla bir etki yaratmamıştır. Değişen yaşam biçimiyle birlikte, ihtiyaçlara yönelik yeni tanrılar doğmuş ve eski tanrılar yavaşça terk edilmiştir (Harari, 2020a, s. 216). Yine de doğaya duyulan hayranlık ve gücü karşısındaki korku, kendini bu yeni politeist dinlerin panteonlarında göstermektedir. Antik Çağ insanların inandığı hemen hemen tüm tanrı sembolleri doğanın barındırdığı bazı özel güçlerin sahipleri olarak tasvir edilmiştir. İnsan bir yandan bu tanrıların buyruklarını yerine getirirken, zaman zaman da onlarla mücadele ederek, doğanın var olan düzenine karşı hakimiyeti ele alma çabası sürmektedir. Antik Yunan Mitleri bunun en güzel örneklerini barındırmaktadır. Yeryüzünü ve gökyüzünü yaratan titanları yenerek dünyanın hakimiyetini kazanan insan silüetindeki tanrılar, evladın babaya meydan okumasını ve dolaylı olarak insanın doğaya egemen olma arzusunu yansıtmaktadır. Yine Klasik Yunan Mitlerinden Herkül'ün Nemea Aslanı'nı yenmesi (Görsel 2) ve kürkünü üzerinde taşıması, bilinçaltında insanın doğada var olan en güçlü avcı hayvanı avlamasıyla doğayı aslında

yenmiş olması olarak görülmektedir. Ayrıca Herkül'ün yine doğa güçlerinin ve düzeninin temsili olan tanrılar kadar güçlü olması, insanın kendisini artık doğaya rakip olarak gördüğünü düşündürmektedir. Sümer kültürüne bakıldığında ise, Gılgamış Destanı' da benzer özellikler taşımaktadır. Tanrıça İnanna'nın Gılgamış'ı yok etmesi için yer yüzüne gönderdiği Gök Boğası (Görsel 3), destanda betimlendiği kudreti ve sembol teşkil ettikleriyle doğaya göndermeler barındırmaktadır. "Kültürün DNA'sı olarak kabul edilen mitoslarda" (Gezgin, 2011, s. 7) da görüldüğü üzere insan, tanrılara yani doğaya 'rakip' olarak görülsede 'üstün' bir varlık olarak tasvir edilmemiştir. Dönemin önemli düşünürleri Aristoteles, Sokrates ve Platon başta olmak üzere, Antik dönem filozofları tarafından da insan ve doğa ilişkisi ele alırken, insan birincil konuma yerleştirilmemiş ve algıladığı evrenin yegâne sahibi olarak nitelendirilmemiştir (Sulak, 2018, s. 119).



Görsel 2. Jörg Petel, Herkül ve Nemea Aslanı, 1625-1630, Fildişi heykel, 28 cm, Bayerisches Nationalmuseum, Münih.



Görsel 3. Gılgamış ve Gök Boğası, MÖ 2250-1900, Terracotta rölyef, Royal Museums of Art and History, Brüksel.

İlk çağlardan beri süregelen insan ve doğa arasındaki ilişkide, Antik Çağ düşünürlerinin doğada insanı üstün konumlandırması, doğayı ikincilleştirmesi ve gelişen teknoloji ile 17. yy' da ortaya çıkan yeni dünya görüşünün temelini oluşturmuştur. Yeni tabiat algısıyla birlikte, insan kesin olarak evrenin merkezine yerleştirilmiştir. Doğa karşısında her zaman insanın en önemli

gücü olarak kabul edilen akıl, Descartes ve Bacon gibi düşünürlerin öncülüğünde yüceltilmiş, insanın canlıların en üstünü olduğu anlayışı kabul görmüştür. Descartes'ın, evrende ruha ve bedene sahip olan yegane varlığın insan olduğu ve haricinde kalan tüm canlıların ruhtan yoksun olmaları neticesinde yalnızca makine olabilecekleri (Gökberk, 2005, s. 240) görüşüne dayanan mekanik evren anlayışı Aydınlanma Çağı'nın doğayı algılayış biçimini açık bir şekilde ifade etmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Byzantine, Adam in Paradise, 5. yy., Fildişi, 11.7 cm x 28.4 cm, Museo Nazionale del Bargello, Floransa, İtalya.

Aydınlanma Çağı'nın ussal düşünme sistematığının, yalnızca mekanik bir olgu olarak, var olan her şeyin insan için kullanılabilir olduğu düşüncesi doğa ile arasındaki ilişkiyi tekrar tanımlamıştır. Artık insan, doğadan üstün ve hâkim güç olarak kabul görmüş, mekanik olan doğaya hükmetme arzusu Sanayi Devrimi ile birlikte daha da büyüyerek sömürme tutkusuna dönüşmüştür (Akarsu, 1994, s. 31).

Tarım toplumunda insanlar kişisel ihtiyaçları doğrultusunda üretim yaparken, özellikle

İngiltere’de buhar makinasının icat edilmesiyle başlanıldığı kabul edilen tüketim anlayışı 18. ve 19. yy.’ da Sanayi Devrimi’yle seri üretime geçişle beraber yoğunlaşarak ilerlemiştir. Kentleşme, nüfus artışı, ulaşımın hızlanması ve gelişen reklam sektörüyle beraber üretilen malların pazarlamasına kolaylık sağlamış ve modern tüketim döneminin kapıları aralanmıştır. Bununla birlikte ‘tüketim toplumu’ dediğimiz bir toplum anlayışı doğmuş ve temel ihtiyaçların karşılanmasının ötesinde bir anlam kazanmıştır.

“Tüketim etkin ve toplumsal bir davranıştır, bir zorlama, bir ahlak ve bir kurumdur. Tüketim tam olarak bir toplumsal değerler sistemi, bu terimin grup bütünleşmesi ve toplumsal denetim işlevi olarak içerimlediği bir toplumsal değerler sistemidir. Tüketim toplumu aynı zamanda tüketimin öğrenilmesi toplumu, tüketime toplumsal bir biçimde alıştırılma toplumdur; yani yeni üretim güçlerinin ortaya çıkmasıyla ve yüksek verimlilik taşıyan ekonomik bir sistemin tekelci yeniden yapılanmasıyla orantılı yeni ve özgül bir toplumsallaşma tarzıdır” (Baudrillard, 2020, s. 95).

Günümüze gelindikçe bilinen olumlu anlamından uzaklaşarak, insanlığın açgözlü ve doyumsuzluğunun sonucunda bilinçsiz bir tüketim anlayışının doğmasına sebep olmuştur. Kapitalist sistem, genişlemesi ve kazanç sağlayan her şeyden yararlanmaya çalışmasıyla birlikte kontrol edilemez hale gelmiştir. Bu sistem, bilim ve teknolojinin sağladığı imkânlarla ana hedef olarak insan ve doğayı kullanmaktadır. Temelde insanın doğayı otoritesi altına alarak sömürülecek bir unsur olarak görmesi, insanın insanı tahakküm altına alma düşüncesine dayanmaktadır (Bookchin, 2013, s. 48). Kapitalist düzenin gösterişli dünyasında, insan kendini doğanın üzerinde bir güç olarak görmüş ve onu hakimiyeti altına almak için çeşitli araçlardan faydalanarak bu durumu normalleştirmiş ve yeni bir algı yaratmaya çalışmıştır. Bu anlayışla

birlikte tabiata egemen olma ve onu istismar etme zihniyeti hâkim olmuş ve insanın kendisini üstün bir güç olarak görmesinin sonucunda, insan odaklı yaşam ve yalnızca insanlığa hizmet eden bir dünya tasarlanmasına yol açmıştır. Oysaki insan-doğa birlikteliğinin aslında birbirinden ayrılmaz bir bütün olduğu ve biri olmadan diğerinin tamamlanamayacağı inkâr edilemez bir gerçektir.

İnsanın sermaye odaklı bir biçimde doğayı biçimlendirmesi ve bu metalaşmanın meydana getirdiği çevresel sorunlar, tüketim güdümlü hayat anlayışının tezahürü niteliğindedir. Yaşamın var oluşundan günümüze, mevcut doğal düzeni ve ekolojik sistemi, insan kadar olumsuz yönde etkileyen başka bir canlı olmamıştır. Türler için katastrofik yok oluşlar ve değişen iklim koşulları, kıtasal hareketlerin yaşandığı jeolojik dönemlerde görülmüş olsa da tüm bu bahsi geçen olaylar doğanın kendi özgür iradesi ile gerçekleşmiştir. 21. yy.’ da meydana gelen afetlere neden olan unsurlar ise insanın gerçekleştirdiği eylemlerin tetiklemesi şeklinde değerlendirilmektedir. Bilhassa son zamanlarda nükleer tesirler ile çirkinleşerek artan insan etkisi, doğaya geri dönülemez hasarlar vermektedir (Harari, 2020b, s. 85).

Bilinçsizce yapılan her tüketim bize büyük çevresel maliyetlerle dönüş yapmaktadır. İnsanın yarattığı bu sömürüye karşı doğa savunmasız kalmayacak ve çeşitli ekolojik problemlerle karşılık verecektir. Bu sebeple insan-doğa ilişkisinde büyük bir yıkım başlayacak ve doğal yaşamın karşılaştığı olumsuzluklar sonucundan geriye dönülmesi neredeyse imkânsız görünen çevre sorunlarıyla karşı karşıya kalınacaktır. İnsanlığın kontrolsüz tüketim alışkanlıklarının kaçınılmaz sonucu olarak ekosistemin altüst edildiği apaçık gözler önüne serilmiş durumdadır. Ağaçlar kesilerek, hayvanlara zarar verilerek, endüstriyel atıkların denizlere ve havaya karışmasına göz yumularak doğa bilinçsizce yok

edilmektedir. Bunun sonucu olarak çevre kirliliği, küresel ısınma, buzulların erimesi, orman alanlarının yok edilmesi, doğada var olan canlı türlerinin yok oluşu, kirlenen hava, gelişmemiş ülkelerde yaşanan açlık tehdidi... gibi birçok ekolojik sorunun belirtilerinin göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple dünyanın insanlığa karşı korunması gerektiği düşüncesi kabul görmüş ve buna yönelik hareketlerin başlamasına sebep olmuştur. İnsan kaynaklı kontrol edilemeyen etik değerler sonucunda ortaya çıkan çevre sorunlarının tüketim alışkanlıklarımızı değiştirme yolunda değişikliğe gidilmediği sürece artarak felakete doğru ilerlemesi kaçınılmaz görünmektedir.

2.1. İnsan-Doğa Mücadelesinin Sanat ile Olan İlişkisi

İnsanlık tarihi ile neredeyse yaşıt olan insan-doğa mücadelesi, bilimin birçok farklı alanında konu teşkil ederken sanat için de önemli bir veri olmuştur. Günümüzde tabiatın mutlak hakimi olduğunu düşünen popülist insan anlayışı neticesinde, doğanın artık mücadele gücünün kalmadığı ve çevresel sorunlar olarak adlandırdığımız bazı olaylarla acı bir şekilde yüzleşilmeye başlandığı görülmektedir. Tabiat bilinci, çok sonraları insan hayatını tehdit etmeye başlamasıyla beraber ön plana çıkmış ve aktivist tutum sergileyen sanatçılar bu konuya eğilmeye başlamıştır. İnsan ve doğa ilişkisine baktığımız zaman, tüketim toplumu, küreselleşme ve neticesinde insanın doğaya verdiği çevresel zararlar üzerinden farkındalığın artırılması adına yapılan birçok sosyal sorumluluk projeleri mevcuttur. Bunun yanı sıra, farklı disiplinlerde sanat çalışmalarına ve plastik sanatların hemen her dalında bu konuda eserler üretilerek bireylerin bilinçlendirilmeye çalışıldığı görülmektedir.

İnsanın doğa üzerinde oluşturduğu tahribatın ne gibi olumsuzluklar doğurduğuna ve doğuracağına dikkat çekmek adına bu çalışma; çağdaş sanatta

insan-doğa mücadelesi ve seramik sanatında insan-doğa mücadelesi başlıkları altında toplanarak, sanatçılardan bu konuyu nasıl ele aldıklarına dair örnekler verilerek açıklanmıştır.

2.2. Çağdaş Sanatta İnsan-Doğa Mücadelesi

Geçmişte doğayla mücadele ya da ona hükmetme çabasını barındıran betimlemeler, artık günümüz çağdaş sanatında doğanın insan karşısında çaresizliğine ve yok oluşuna doğru evrildiği, post apokaliptik tasvirler görülmektedir. Sanatçıların bir kısmı insanın doğaya verdiği zararları farklı sanat pratiklerinde ele alırken, bazıları da doğaya bırakılan atıkları sanat yapıtlarında direkt olarak kullanmaktadır ve bahsi geçen konuda çalışmalarını ön plana çıkan Willy Verginer, Stephanie Kilgast, Elmas Deniz, Müge Yılmaz üzerinden örneklendirilmiştir.

İtalyan sanatçı Willy Verginer'in ahşap heykelleri, insanın tezahür eden kaderinde çevresel sorunları vurgulayan görsel bir kontrast yaratmaktadır. Verginer çalışmalarında ahlaki eksiklikler sonucunda doğa üzerindeki etkilerimizi inceleyen, insanın masumiyetini ve ardından gelen yozlaşmayı izleyiciye aktarmaktadır. Verginer, doğanın çok güçlü olduğunu, bunun kendisini çok etkilediğini ve gelecek tüm nesiller için çevre bilincinin üzerinde durulması gereken önemli bir konu olduğunu söylemektedir. Heykellerinde, daldırma yöntemi uygulayan sanatçı yalnızca belirli bölümlerinde mavi, yeşil gibi doğa tasvir edilirken kullanılan renkler tercih etmiş ve izleyicinin ayarlanmış olan her sahneyi düşünmesini sağlayan bir algı yaratmıştır (Görsel 5). Çalışmalarının bir serisinde ise koyu rengi kullanarak, petrol gibi atıkların, habersiz bir geyiği trajik bir şekilde ele geçirmeye başladığı (Görsel 6) çevresel yıkımın tasvirlerini göstermektedir (Neumann, 2017).

Doğal formlardan ilham alan Stephanie Kilgast'ın sanat eseri, doğaya ve onun mevcut biyolojik



Görsel 5. Willy Verginer, *Springfield Slippers*, Ahşap ve akrilik heykel.



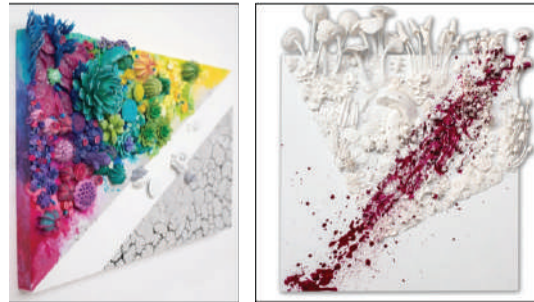
Görsel 6. Willy Verginer, *Ahşap ve akrilik heykel*, 2015.

çeşitliliğine bir övgü niteliğindedir. Tabiatın barındırdığı güzelliği insanlıkla etkileşim içinde coşkuyla sergileyen sanatçı insan faaliyetleri ile doğa arasındaki kaybolan dengeyi sorgulamaktadır. Bitkileri, mantarları, böcekleri ve diğer hayvanları, resimleri veya heykelleriyle canlı bir renk girdabı içinde izleyiciye aktarmaktadır.

Çalışmalarında cesur ve canlı renk seçimleri ile kıyamet sonrası neşeli bir dünya havası barındıran sanatçı, insanlık izin verirse doğanın yeniden gelişme ve düzleme kapasitesine sahip olacağına dair güven verici bir hatırlatma sergilemektedir. Faaliyetlerimiz ile yaşam mücadelemizi tamamen ortadan kaldırmadan, entelektüel ve kültürel olarak gelişme arzumuz arasında bir denge bulmanın insanlığa bağlı olduğunun altını çizmektedir. Sanatçı, izleyiciye insani faaliyetlerin yıkıcı etkisinden bahsederken, mutluluk ve umut duygusunu hissedip mücadeleye devam etmelerinin mesajını vermektedir (Kilgast, 2021) (Görsel 7).

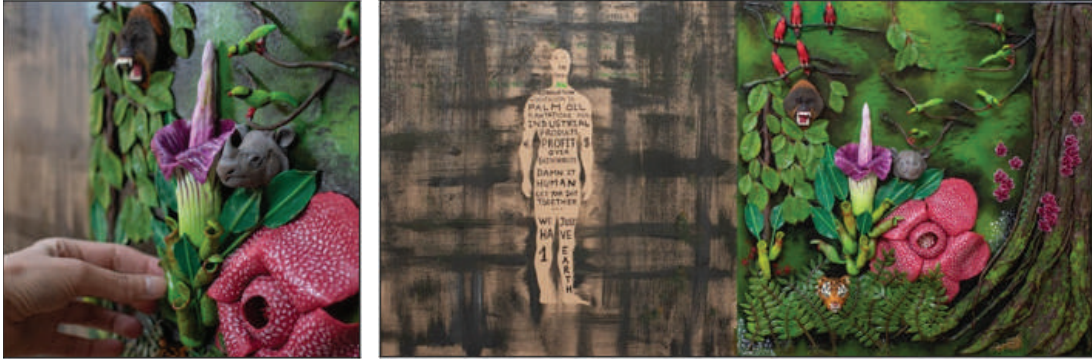
Stephanie Kilgast diğer yapıtında Endonezya Yağmur Ormanlarında, sürdürülemez palmye yağı tarımı ve yolsuzluk nedeniyle sadece 50 yılda

%50'lik bir kayıp yaşandığına dikkat çekmek istemektedir. Resmi ikiye bölerek (Görsel 8) yemyeşil doğal büyüme ile insanların pervasız davranışları arasındaki çatışmayı izleyiciye sunan sanatçı, bunu bir kısımda yemyeşil canlı yağmur ormanlarını işlerken, diğer kısımda insanlık tarafından yok edilen doğayı koyu tonlarda renkler kullanarak tasvir etmektedir (Kilgast, 2021).



Görsel 7. Stephanie Kilgast, *Sculptural paintings*, 2017.

Kapitalizmin neden olduğu doğal tahribat, bu duruma ilişkin insanlığın tutumu, algısı ve tüm bu sonuçlarla bağlantılı olan tüketim kültürü; Elmas Deniz'in eserlerine konu olan temel kavramlardandır. Ekonomik sistemin, ince ama tutarlı manipülasyonlarla algımızı nasıl süreklili



Görsel 8. Stephanie Kilgast, Indonesian Deforestation, 2017, Ahşap tuval üzerine polimer kil ve akrilik, 15,7x31,5x2,5 inç.

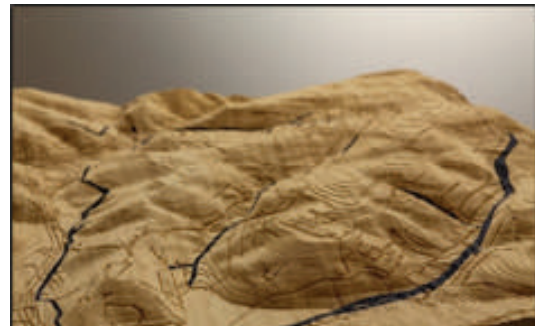
olarak yeniden şekillendirdiğini sorgulamaktadır. Elmas Deniz'in eserlerinde, insan-doğa ilişkisine, tarih boyunca gelişen doğa fikrine ve ekolojik kaygılara odaklandığı izlenmektedir. Sanatçının çalışmaları; insanın yarattığı yeni sistemin kusurlarını eleştirel bir şekilde ortaya koymakta ve izleyicide bu hatalara yönelik farkındalık yaratmaktadır. Biçim-içerik etkileşimi, biçimi kavrama ve uyarlama girişimleri, sanatın farklı alanlarından faydalanmasına yol açmaktadır. Bu nedenle enstalasyon, heykel, video, çizim ve yazılar da dahil olmak üzere geniş bir yelpaze içerisinde kavramsal çalışmalarının üretimlerini gerçekleştirmektedir.

Elmas Deniz'in, 16. İstanbul Bienalinde sergilediği iki yapıtının ilki İstanbul'un Şişli, Bomonti'den Taksim Meydanı'na kadar olan bölgesini kapsayan üç boyutlu topografik bir rölyef olduğu görülmektedir (Görsel 10). Rölyefte, günümüzde üzerinden yolların geçtiği nehir ve dere yatakları işaretlenmiştir. İstanbul'un eski akarsu kollarının, akış, geçim ve hareket rotalarının bir psikocoğrafyasını çıkarmış ve doğanın belirsiz geleceğine dikkat çekmiştir (Bant. mag. radyo, 2019). *İsimsiz Bir Derenin Tarihi* (Görsel 9) adlı yapıtında Elmas Deniz çocukluğunu geçirdiği Bergama yakınlarında, Gryneion Antik Kenti'nde bulunan bir derede Pinna Nobilis adı verilen bir midye türünü konu aldığı görülmektedir. Çalışma, kabukları ve incilerinden, hayvan portrelerine, dere civarından

çıkarılan sikkeler gibi arkeolojik buluntuların çizimlerine, renk ve botanik desenlerden oluşan çok parçalı bir duvar yerleştirmesidir. Yapıt, doğa veya insan kaynaklı çevresel dönüşüm ve tükenişlere vurgu yapmaktadır (İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2019, s. 85).



Görsel 9. Elmas Deniz, İsimsiz Bir Derenin Tarihi-Pinna Nobilis, 2019.



Görsel 10. Elmas Deniz, Kayıp Sular, 2019.



Görsel 11. Müge Yılmaz, *On Bir Güneş*, 2019, CNC kesim ve elle biçimlendirilmiş huş odunu, Çeşitli taşlar, Deniz kabukları ve su, 16. İstanbul Bienali, İstanbul.



Görsel 12. Müge Yılmaz, *On Bir Güneş (Detay)*, 2019, CNC kesim ve elle biçimlendirilmiş huş odunu, Çeşitli taşlar, Deniz kabukları ve su, 16. İstanbul Bienali, İstanbul.

Farklı sanat disiplinlerinde çalışmalarını oluşturan Müge Yılmaz, meydana gelen toplumsal ve çevresel olaylar, sanatçının ilham aldığı konuları oluşturmaktadır. Bundan 10.000 yıl sonra yaşamı nasıl algılayacağız? Sorusu üzerinden, gelecekte teknolojik formlara evrilmiş biyolojik yaşam alanları, tabiat ve diğer canlıların yaşayacağı büyük değişimi tasavvur etmeye çalışmaktadır. Yılmaz'ın çalışmaları feminist bilimkurgudan ilham alarak, eklektik bir şekilde birbirine geçmiş olan tarihi süreçleri incelemektedir. Yılmaz'ın *On Bir Güneş* (Görsel 11-12) adlı çalışması, tabiatta var olan tüm canlı yaşamlarının ilerleyişi, inanç ve kıtlık kavramları, kapitalizm, kültür ve doğanın

sonunun geleceği bir çağı ele almaktadır. Düzenleme, geçmişe ait mağara, mabet, mihrap ikonografisiyle, hibrit bitki-insan-hayvan tasvirleri ile gelecekte olacağını düşündüğü enkazı bir araya getirmektedir. Bulduğumuz dönemden miras kalan ve fütüristik arkeoloji olarak tasvir edilen eser, Yılmaz'ın İstanbul'dan topladığı malzemelerle, ibadet amacıyla değerlendirilen eşyalarımız gibi kutsal bir yapıda bağlanmaktadır. Çalışma, uzak geçmiş ve gelecek arasında bir bağlam oluşturmaya, iç gözlem ve inanç pratiklerinin birlikte var olma mantalitesini algılama çabası içinde izleyiciye sunulmaktadır (İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2019, s. 159).

2.3. Seramik Sanatında İnsan-Doğa Mücadelesi

İnsan-doğa mücadelesi, plastik sanatların diğer alanlarında olduğu gibi seramik sanatında da sıklıkla kullanılan konulardan biridir ve yapılan güncel çalışmalar da genel olarak; insanın mevcut tahakkümünün doğa üzerindeki etkileri ve doğanın gösterdiği reaksiyonlar ele alınmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde bir yıkım ve tüketim canavarı olan antroposen zihnin değil, mağdur olan doğanın perspektifinden, mevcut ve gerçekleşmesi muhtemel olayların, doğanın mevcut acılarının ve hayatta kalma çabasının eleştirel bakış açısıyla yorumlandığı seramik çalışmalara odaklanılmıştır. Bu bağlamda Kate Mcdowell, Rochelle Goldberg, Cyristal Morey, Katie Spragg, Lauren Shapiro, Özge Tan, Duygu Kornoşor Çınar ve Buğra Özer'in eserleri incelenmiştir.

ABD'li seramik sanatçısı Kate Mcdowell eserlerinde çevre kirliliğine gönderme yaparak bu durumun dünyayı nasıl etkilediğine dair mesajlar vermektedir. Sanatçı eserlerinden bahsederken, doğal dünyayla yaratılmak istenilen romantik birlik ideali, günümüz çevre üzerindeki etkimizle çelişmekte olduğunu, asıl anlatılmak istenilenin bazen iklim değişikliği, toksik kirlilik ve çevresel stres faktörlerine verilen tepkiler olarak açıklamaktadır. Ayrıca

eserlerinde mit, sanat tarihi, atasözleri ve diğer kültürel mihenk taşlarından alıntılar vardır. Bazı çalışmalarda, insana ait olan birtakım hareketler hayvanlara uygulanırken, diğerlerinde insan kaynaklı çevresel tehditlerin hayvanların ve ekosistemlerinin üzerindeki etkileri ele alınmaktadır.

Mcdowell, *Sparrow* adlı eserinde (Görsel 13) ölmüş bir serçenin ortaya çıkan iskeleti, insan iskeleti olarak aktarılmıştır. Sanatçı yine insanı, ölen doğanın yani kırılğan ve narin bir kuşun parçası olarak göstermekte ve yok oluşun tüm canlılar için olacağını düşünmeye sevk etmektedir. *Assisted Living* (Görsel 14) isimli çalışmasında ise; ayakları insan elleriyle değiştirilmiş, biçim itibarıyla antropomorfik öğeler taşıyan kuş agresif bir ifade ile sanki elinde kalan son yumurtasını (yavrusunu) korur gibi görünmektedir. Mcdowell, insan elleri ile aktarılan koruma iç güdüsünün, insanda olduğu gibi hayvanlar içinde mevcut olduğunu hatırlatmakta ve izleyiciyi betimlenen hayvanın ruh hali ile empati yapmaya çağırılmaktadır. Mcdowell'in *Cycle* adlı çalışmasında (Görsel 15) yer alan altı kurbağanın eksilen ve yeniden çıkan ancak insan ayakları olarak görülen yeni uzuvları ile distopik evrimsel döngüye, insanın yarattığı yeni bozuk, düzensiz ekosistemi gözler önüne sermektedir.



Görsel 13. Kate Mcdowell, *Sparrow*, 2008, Elle şekillendirme, Porselen, 7x6, 5x2 inç.



Görsel 14. Kate Mcdowell, *Assisted Living*, 2011, Elle şekillendirme, Porselen, 13x11, 5x7 inç.



Görsel 15. Kate Mcdowell, *Cycle*, 2008, Elle şekillendirme, Porselen, 20x20x1,5 inç.

Mcdowell formlarını, önce porselen çamurundan kütle halinde şekillendirip ardından içini boşaltarak oluşturmaktadır. Sanatçı porselen kullanmasını, ışıltılı ve hayaletsi niteliklerinin yanı sıra sağlamlığı ve ince dokuları gösterme yeteneği için seçtiğini vurgulamaktadır. “Her parçayı yakalanmış ve korunmuş bir örnek, nesli tükenmekte olan doğal formların özenli bir kaydı ve kendi suçluluğumuz üzerine bir eleştiri olarak görüyorum” diyen sanatçı paradoksal olarak, binlerce yıl dayanabilen ve tarihsel olarak yüksek statü ve değerle ilişkilendirilen porseleni, ölmekte olan bir ekosistemdeki doğal formların hem geçiciliğini hem de kırılganlığını vurgulamak amacıyla kullandığını belirtmektedir (Macdowell, 2021).

İnsan-hayvan melezi seramik formlar üreten Crystal Morey’in çalışmalarında doğanın hassas düzenini görmek mümkündür. Var olan bu kırılgan sistem, tercih ettiği porselenin beyaz rengi ve yüzey etkisi sayesinde çalışmalara etkili bir biçimde yansımaktadır. Nüfus yoğunluğu, artan kaynak tüketimi ve iklim değişikliği gibi insanın neden olduğu birçok faktör ve sonucunda çoğu canlıyı etkileyen stresli ekosistem, Morey’ in çalışmalarına konu olmuştur. Eserlerin geneli, mevcut doğal alanların uzun vadede korunabilmesi adına, tüm canlıların yaşamlarının birbirine ne kadar bağlı ve bağımlı olduğunu hatırlatan bir hikaye dizisi olarak betimlenmektedir (Morey, 2022).

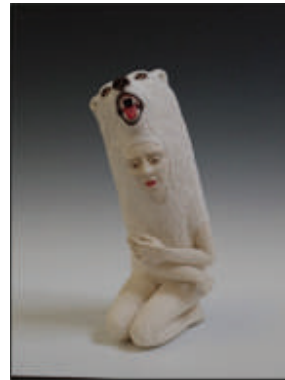
Cyristal Morey, formlarında özellikle nesli tükenmekte olan canlıları ve onların yaşam alanlarında azalan biyoçeşitliliği işlemektedir (Morey, 2022). Morey’in *Habitats Collide: Single Faith* (Habitatlar Çarpışıyor: Tek Kader) adlı çalışmasında (Görsel 16) yer alan insan melezi, kartal, keçi ve geyik figürleri oturur vaziyette tasvir edilmiştir. Morey’in, hayvan bedenlerine bürünmüş insan figürleri; insan ve doğa arasındaki öznel ve sürekli değişen ilişkiye atıfta bulunmakta ve toplumları geliştirme şeklimizin,

sürekli ihlal edilen doğal ekosistemler üzerinde doğrudan ve geri dönülemez etkisine dikkat çekmektedir (Epp, 2014). Formlardaki insanların aksine, hayvanların yüzleri tahnit edilmiş gibi donuk ifadelerle tasvir edilmiştir.



Görsel 16. Cyristal Morey, *Habitats Collide: Single Faith*, 2014, Elle şekillendirme, Porselen.

Üzgün, düşünceli insan yüzleri, durumdan duyulan suçluluğun sanki bir yansıması gibi görülebilir. Serinin diğer bir çalışması olan *In Search of Ice* (Buz Arayışında) da ise; ağzı açık ama içi doldurulmuş bir kutup ayısı ve yine üzgün bir yüz ifadesi ile sanki üşüyormuşçasına ellerini bedeninde kenetlemiş insan melezi bir figür görülmektedir (Görsel 17). Sanatçı, ölmüş kutup ayısı ve üşüyen insanın ortak bedende tasviri ile, antroposen çağın gereksinimleri sonucunda meydana gelen küresel ısınmayı ve kutup ayısının yaşam alanı olan buzulların erimesini ironik bir biçimde izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 17. Cyristal Morey, *In Search of Ice*, 2015, Elle şekillendirme, Porselen.

Yabani otları ve çiçekleri çalışmalarında metaforlaştırarak kullanan Katie Spragg, doğanın kısıtlanan yaşam alanlarına rağmen hayatta kalma çabasını, seramikten şekillendirdiği formların yer aldığı animasyon ve enstelasyon çalışmalarıyla aktarır (Spragg, 2022a). Spragg; çalışmalarında konu edindiği istenmeyen olarak ilan edilen yabani otları, yarattığımız ortamların sınırlarının dışına itmeye rağmen doğanın direncinin bir temsili olarak vurgular (Spragg, 2022b).



Görsel 18. Katie Spragg, *Wildness*, 2016, Porselen ve beton.

Spragg'ın, *Wildness* (Görsel 18) isimli enstelasyon çalışması, beton yüzeylerden oluşan bir yapının merdiven altı bölümünde yer almaktadır. Eser insanın yarattığı en sağlam yapı malzemesi olan beton zemininin çatlamış yüzey boşluklarından yükselen seramik ot figürleri ile, her geçen gün yaşam alanına biraz daha betonlaşarak müdahale edilen ve hayatta kalma iç güdüsüyle hareket eden doğanın mücadele izlerini göstermektedir. İnsan yapımı olan soğuk

gri renkli beton ve aradan narin bir biçimde viziye giren beyaz porselen otlar etkili bir kontrast oluşturmaktadır. İçerisinde neredeyse tüm vaktimizi geçirdiğimiz devasa beton yığınlarının aralarından sızan bu otlar izleyiciyi çağın hakikatının içine çekmektedir. Kısa bir an için bile olsa izleyiciyi bakmaya, görmeye hatta harekete geçirmeye teşvik etmektedir. Spragg, gerçekleştirdiği seramik yerleştirme ile merdiven altı olan 'ölü' bir alana da 'hayat' kazandırmıştır.

Benzer bir çalışmanın stop-motion yöntemiyle oluşturulmuş animasyonu olan *The Wilds of 5 Lely Court* (Görsel 19) çalışmasında, kadrajda yer alan beton bir yüzeyde mevcut çatlaktan, yavaşça yükselen ve zamanla tekrar yok olan porselen yabani otlar görülmektedir.



Görsel 19. Katie Spragg, *The Wilds of 5 Lely Court*, 2016, Stop-motion, Porselen ve beton.

Bozulan ekolojik dengeye dikkat çekerek aktivist bir tutum sergileyen Rochelle Goldberg, farklı birçok teknik ve malzemeyi bir araya getirdiği çalışmalarıyla ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda gerçekleştirdiği enstelasyon çalışmalarında sanatçı sıklıkla koyu metalik sırlı seramik formları kullanmaktadır (Seramik Sanat, 2021). Sanatçı, seramik malzemenin yanı sıra, çelik, ham petrol, chia tohumları gibi hem organik hem de sentetik malzemeler kullanarak heykelsi topografiler meydana getirmektedir. *Goldberg'in No Where, Now Here* (Görsel 20) adlı enstelasyon çalışmasında; zemine serili, kentsel yapılaşmadan uzak, içerisinde su birikintileri barındıran yeşil bir topografya oluşturulmuştur.



Görsel 20. Rochelle Goldberg, *No Where, Now Here*, 2016, Seramik, Çelik, Ahşap, Chia tohumu ve halı, 213x457x366 cm.

Üzerinde siyah sırla kaplı gerçek boyutlu pelikanlar ve yılanlar yer almaktadır. Çalışmada bulunan hayvan figürlerini Madeline Coleman; oldukça parlak siyah sır ile kaplı olmalarını ve bu görüntüleriyle de katran ve kumdan oluşan sudan çıkmış hissi uyandırdığını söylemektedir (Coleman, 2016). Yerleştirmenin en başına konumlandırılmış ve Goldberg'in "Stoacı Kapı Muhafızı X" adını verdiği (Bouthillier 2017, s. 128), soyut insan tasviri bulunmaktadır. Figürün vücudu antroposen çağın mekanikleşmiş insanına adeta bir gönderme yaparcasına, çelik konstrüksiyonlarla betimlenmiş,

enstalasyondaki diğer canlıların aksine, ayakta ve dik bir şekilde tasvir edilmiştir. Fakat yüzü, düzenlemede yer alan hayvanlar gibi parlak siyah sırlı seramikten yapılmıştır. Bu şekliyle figür; doğada yaratılan tahribattan diğer canlılar gibi insanın da etkileneceğini çağrıştırmaktadır. Çalışmada, akıcı bir şekilde ilerleyen, mekânı bölen çelik konstrüksiyonlar (GAMEC, 2017), insan yapılarının temsillerine benzemektedir. Bu konstrüksiyonlar zeminde bulunan yeşil topografyanın sınırlarına yerleştirilmesi ile doğaya ve içinde yaşayan canlılara ancak insanın izin verdiği kadar alanda yaşamaya mahkûm edildiği izlenimini yaratmaktadır.

Goldberg'in "The Plastic Thirsty" isimli sergisinin en önemli parçaları olan *For Every Living Carcass I* (Görsel 21) ve *For Every Living Carcass II* (Görsel 22); insan boyutlarında bir çift ölü balık iskeleti olarak betimlenmiştir. Seramikten yapılmış baş ve kuyruk kısımları, yılan derisini andıran dokusuyla parlak sırlı yüzeylere ve ince



Görsel 21. Rochelle Goldberg, *For Every Living Carcass I*, 2016, Seramik, Çelik, Lateks, Chia tohumu.



Görsel 22. Rochelle Goldberg, *For Every Living Carcass II*, 2016, Seramik, Çelik, Lateks, Chia tohumu.

çelik çubuklardan oluşturulmuş, konstrüksiyon iskelete sahiptir (Korman, 2016). Heykeller bodrum benzeri bir alanda birbirini takip edercesine yerde izlerini bırakarak ilerliyormuş hissi uyandıracak düzende yerleştirilmiştir. Adeta onlara bırakılmış köhne alanda yaşamak için evrilmiş ve mekanikleşmiş melez canlılar gibi görünmektedirler.

Seramik sanatçısı Özge Tan, son dönem çalışmalarından oluşan “*Karaya Vuranlar*” serisinde, özellikle yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olan deniz kaplumbağası (Görsel 23), penguen (Görsel 24) ve balina (Görsel 25) gibi hayvan türleri üzerinden betimlenen figürleri ön plana çıkmaktadır. Formları benzer sergilendiği standın köşesinden aşağı sarkar biçimde konumlandırılmış ve bu izleyicide; aslında ‘karaya vurmaya’ ölümler birlikte, yaşam sahnesinden yavaşça kayıp gidiyormuş hissini yaratmaktadır. Özge Tan eserlerinde; insanların doğaya bıraktığı plastik atıklarla mideleri dolu olan ve karaya vuranın aslında insanın kendisi olduğu fikrine dayandığını söylemektedir. Beyaz çamur kullanılarak oluşturulmuş formlarda, figürlerin genelinde hâkim olan beyaz renk, bahsi geçen hayvanların ve doğanın saflığına göndermede bulunurken, üzerlerinde yer alan insanlara ait atık tasvirlerin de zıt bir biçimde siyah renk ile betimlenmesinin yarattığı kontrastlık, eserlerin dramatik etkisini arttırmıştır.

Pasifik Okyanusu’nda ortaya çıkan 3,4 milyon kilometrekare genişliğinde, 7 milyon ton ağırlığa sahip 7. Kıtaya ithafen çizilen desenler siyah astar ile bisküvi pişirimi yapılmış figürler üzerine uygulanıp, daha sonra kazıma yöntemiyle atıkları temsilen dekorlamalar yapılmıştır. Tan, her bir atık parçasını tek tek fırça dekoruyla işlemiş olmasının, atıkların fazlalığını tecrübe etme amacıyla bilinçli olarak yapıldığını aktarmaktadır (Sevim ve Tan, 2020, s. 172).



Görsel 23. Özge Tan, *Karaya Vuran II*, 2020, Serbest elle şekillendirme ve sgraffito.



Görsel 24. Özge Tan, *Karaya Vuran IV*, 2020, Serbest elle şekillendirme ve sgraffito.



Görsel 25. Özge Tan, *Karaya Vuran I*, 2020, Serbest elle şekillendirme ve sgraffito.

Tüketim toplumuna ve çağımızın tüketim kültürünün doğa üzerinde yarattığı etkileri konu alan seramik sanatçısı Duygu Kornoşor Çınar, özellikle *Talan* isimli çalışmasıyla dikkat çekmektedir. Çalışmasında, birçok eski ilahi metinde veya mitlerde çekirge istilalarından ve meydana getirdikleri büyük tahribattan ilham alarak, tüketim kültürü bireylerini de bu çekirge sürülerine benzetmiştir. Çınar, çalışmasını aynı çekirge sürüleri gibi insanların var olan tüm



Görsel 26. Duygu Kornoşor Çınar, Talan, 2017.

olanaklarını kullanarak, yaşadıkları çevreyi ya da sonraki yaşamı düşünmeden saygısızca tüketmesi olarak açıklamaktadır. Talan mantığı ile hareket eden, kendi menfaatine odaklanarak tüketiminin zararını hiç hesaba katmadan, doyumsuzca hareket eden tüketim kültürü insanı eserde; ifadesiz, donuk, mekanik yüzlerle sergilenmektedir (Çınar, 2019, s. 64-65).

Kendi ifadelerinden de yola çıkarak Çınar'ın Talan isimli çalışmasında (Görsel 26); doğadan alacağı, tüketebileceği bir şeyi kalmayan çekirge sürüsü (insan), yalnızlığı ile baş başa kalmış gibi görünmektedir. Doğada var olan çeşitliliğin aksine mekanikleşmiş, tek tipleşmiş zoomorfik biçimli, tüketen insan sürüsü adeta son kalan avını da yok etmiş, olayın reaksiyonuyla birbirlerinin üzerinde kümelenmiş şekilde betimlenmiştir.

Formlarında genellikle hayvan figürleri üzerine çalışan Buğra Özer, son dönem çalışmalarında sıkça kullandığı insan eli figürleri ile insan ve doğa mücadelesine göndermelerde bulunmaktadır. Evrimsel süreçte insanın, doğada üstün konuma gelmesinde en önemli organı beyin ise bir diğeri de alet geliştirmesini sağlayan 'el' olduğu fikrinden yola çıkarak çalışmalar üretmiştir. Post apokaliptik gerçekliğin forma dönüştüğü Özer'in çalışmalarında, doğa temsili olarak kullandığı hayvan figürlerinin de insanlar gibi acı çektiği görülmektedir. Kiyamet adlı çalışmasında (Görsel 28), günümüz insanının, doğayı kendi çıkarları uğruna yavaşça katletmesi sonucu gerçekleşecek mahşer gününün tasviri olarak görülmektedir. İnsanın Tanrı rolüne

bürünmesini ve doğaya hükmetme arzusunu anlattığı Sahte Tanrı isimli seramik heykel çalışmasında da (Görsel 27) olağanca gücüyle ezme çalıştığı boğa figürünün çaresizce mücadelesi ön plana çıkmaktadır. Sonsuz Savaş isimli çalışmada ise (Görsel 29) insanın avucundan, kurtulma mücadelesi veren vahşi bir boğa tasviri bulunmaktadır.

İnsan temsili olan 'El' figürleri, insanlığın narsist bakış açısıyla doğru orantılı bir şekilde, görece olarak hayvan figürlerinden çok daha büyük tasvir edilmiştir. Özer formlarında, insanla doğa arasında gerçekleşen mücadeleyi, figürlerin kendi içerisinde yarattığı dinamik bir akış içerisinde aktarmaya çalışmaktadır.



Görsel 27. Buğra Özer, Sahte Tanrı, 2020, Stoneware kil, Serbest elle şekillendirme, 68x 25x 24 cm, Almanya konsolosluğu bahçesi.



Görsel 28. Buğra Özer, Kiyamet, 2020, Stoneware kil, Serbest elle şekillendirme, 66x 35x 53 cm, Almanya konsolosluğu bahçesi.



Görsel 29. Buğra Özer, Sonsuz Savaş, 2021, Stoneware kil, Serbest elle şekillendirme, 32x 20x 14 cm, Bodrum.

Doğaya bir parazit gibi bağlı olan insanın aksine, formlarda insana bağlı olan hayvan figürleri ile bir tezatlık yaratılmıştır. Çalışmalarda, var olan durumun vahametini desteklemek amacıyla siyah renkli stoneware çamur kullanılmıştır.

SONUÇ

Tarih sahnesinin ilk dönemlerinden beri var olan insan ve doğa ilişkisi hem bir uyum hem de mücadele şeklinde devam etmiştir. İnsanın gelişen zekâsı ve ayakta durma yetisiyle birlikte ilerleyen el becerisi alet yapmasına olanak sağlamış ve bu sayede zamanla tabiattaki canlılar arasında en güçlü türe doğru evrilmiştir. Doğanın deviniminde varlığını sürdüren insan, hayatta kalma becerisi geliştikçe yerini sorgulamaya ve yavaş yavaş kendini doğa içerisinde farklı bir noktada konumlandırmaya başlamıştır. Böylece doğa olaylarını, yetisi çerçevesinde anlamlandırmaya çalışarak ilk inanç sistemlerini yaratmıştır.

İnsanlık için her zaman mistik olan doğa, gelişen algısıyla beraber toplumların inanç ve kültür yansımaları olan mitosların ve İlk Çağ felsefesinin önemli konularını oluşturmaktadır. Paleolitik Çağın reel dünyası ve inanış şeklinin imgesel ve metaforik yansımaları olan mağara duvarlarına

resmedilen insan-doğa mücadelesi, yerleşik hayata geçilmesi ile yeni bir safhaya ulaşmıştır. Antik Çağ'da var olan inanç sistemlerinde ise, tabiatın farklı özelliklerinin ilahi birer güç olarak tanımlandığı tanrı figürlerine evrilmiştir. İnsanlığın, doğa ile vermiş olduğu savaş yeryüzünde olduğu gibi aynı zamanda mitsel öykülerde de devam etmiştir. Bu mücadele de doğanın gücünü kabul eden insan, yine de ona eş olma çabasını sürdürmüştür. Aydınlanma Çağı ile başlayan 'mekanik doğa' anlayışı ile, insan kendisini artık doğayla mücadele eden değil, vebeden güç olarak nitelendirmekte ve Sanayi Devrimi'yle birlikte insanlık, ezelden beri istediği bu sığara gerçek anlamda kavuşmaya başlamıştır.

Günümüzde, insanlık yüzleşmeye başladığı doğal felaketleri doğanın bir cevabı olarak görse de asıl olan, tabiatın intikam alması değil, insanın tarihsel süreç içerisinde mücadeleden fethe ve sonrasında yok oluşa doğru giden serüveninin sonuçlarıdır. Var olan duruma ve sonuçlarına dikkat çekmeye çalışan sanatçılar konu bağlamında yapıtlar üretmektedir. İçinde bulunduğumuz çağı kapsayan insan-doğa mücadelesi tasvirleri çoğunlukla doğaya verilen zararlar ve hayatta kalmaya çalışan tabiat odağında ilerlemektedir. Farklı sanat alanlarında olduğu gibi plastik sanatlar alanında da insan ve doğa mücadelesi önemli bir tema olarak görülmektedir. Tüketim toplumu ve sonuçları, çevre kirliliği, ormanlık alanların yok oluşu, suni atıklar gibi konulara göndermelerde bulunan çağdaş sanat eserlerinde, bahsi geçen konular kimi zaman eserlerin ana fikrini oluştururken, bazen de doğayı kirleten objeler yapıtın kendisini oluşturmada araç olmuştur.

Çalışma kapsamında incelenen seramik çalışmaların çoğunluğu hayvan figürlerinden oluşmaktadır. Çalışmaların bazılarında doğaya verilen zararın sonuçlarına odaklanılmışken, bazılarında ise doğanın verdiği mücadele ve yaşama tutunma süreci çamur ile üç boyutlu

formlara dönüşmüştür. Gerek seramik formlarda gerekse enstelasyonlarda yer alan figür ağırlıklı çalışmalar, insanın doğaya verdiği hasarları, doğanın metaforlaştırılmış temsillerinin barındırdığı anlamları ve verdikleri mesajlar ile Antroposen Dönemi sürrealist imajlarla izleyiciye aktarılmıştır.

Mağara duvarlarında başlayan insan-doğa mücadelesi, günümüze kadar gelişen sanatsal perspektiflerle farklı biçimlere dönüşmüştür. Parçası olduğu doğaya karşı insanın fütursuz tutumu ve ardından gelen sonuçlarının çok yakından hissedildiği günümüz sürecinde, aktivist ve duyarlı bir tutum sergileyen sanatçılar, bu sorunları sanatsal formlara dönüştürerek görünürlük kazanmasını sağlamıştır. Bu sayede de toplumsal bilincin oluşmasında alternatif bir bakış açısı sağlanıldığı düşünülmektedir. Ele alınan bilimsel ve sanatsal materyaller doğrultusunda, insan-doğa mücadelesinin temsilleri, süreç içinde geçirdiği değişim ve bu transformasyonun çağdaş sanata ve seramik sanatında subjeyi oluşturan örnekleri araştırılmıştır.

Geçmişten gelen mücadele ve insanın doğayı tahakküm altına alma çabası, ilerleyen zamanlarda nasıl bir eğilimde olacağı merak konusudur. Makale kapsamında incelenen insan-doğa mücadelesi, geçmiş zaman ve günümüz yapıtlarında olduğu gibi gelecekte de bilim ve sanat için önemli bir yer teşkil etmeye devam edecektir. Bu bağlamda araştırma yapacak kişilere kaynak oluşturacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akarsu, B. (1994). *İnsan ve Çevre. Cogito Dergisi*, 2, 27-30.
- Baudrillard, J. (2020). *Tüketim Toplumu* (Çev: N. Tural ve F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bookchin, M. (2013). *Toplumu Yeniden Kurmak* (Çev: K. Şahin). İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Bouthillier, R. (2017). *Rochelle Goldberg Everything That Goes Under*, CURA, No: 25, s. 122-129.
- Çınar, D. K. (2019). *Seramik Uygulamalarda Tüketim Kültürü Eleştirisi. Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.*
- Durkheim, E. (2010). *Dinsel Yaşamın İlk Biçimleri* (Çev: Ö. Ozankaya). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Gezgın, İ. (2011). *Sanatın Mitolojisi*. İstanbul: Sel Yayınevi.
- Gökberk, M. (2005). *Felsefe Tarihi (16.Baskı)*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Harari, Y.N. (2020a). *Hayvanlardan Tanrılara Sapiens* (Çev: Ertuğrul Genç). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harari, Y.N. (2020b). *Homo Deus* (Çev: Poyraz Nur Taneli). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Ponting, C. (2000). *Dünyanın Yeşil Tarihi: Çevre ve Uygarlıkların Çöküşü* (Çev: Ayşe Başçı-Sander). İstanbul: Sabancı Ü. Y. E.
- Sevim, S. ve Tan, Ö. (2020). *Plastik Atıkların Doğaya Verdiği Zararın Sanattaki Yansımaları ve Seramik Uygulamalar. Journal of Arts*, 3 (3), 159-178.
- Sulak, H. (2018). *İnsan-Doğa İlişkisinin Dönüşümü: Tarihsel Bir Perspektif. Kent Akademisi*, 11 (1), 117-124.
- Şenel, A. (2001). *İlkel Toplumdan Uygar Topluma*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Bant.mag.radyo. (2019). *Bienal röportajları: Elmas Deniz*. <https://bantmag.com/bienal-roportajlari-elmas-deniz/>. (Erişim Tarihi: 09.08.2021).
- Coleman, M. (2016). *Rochelle Goldber: From Tar Sandy to Mirror Cells*. <https://canadianart.ca/features/rochelle-goldberg/> (Erişim Tarihi: 02.04.2022).
- Epp, C. (2014). *Crystal Morey @ Antler Gallery, Musing About Mud*. <https://www.musingaboutmud.com/2014/07/03/crystal-morey-antler-gallery/> (Erişim Tarihi: 28.03.2022).
- GAMeC, (2017). *Rochelle Goldberg: "No Where, Now Here" at GAMeC*. <https://www.moussemagazine.it/magazine/rochelle-goldberg-no-now-gamec/> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2019). *Yedinci Kıta*. https://bienal.iksv.org/i/assets/bienal/document/16b_guide_lowres.pdf. (Erişim Tarihi: 09.08.2021).
- Kilgast, S. (2021). *Main page*. <https://www.stephaniekilgast.com/>. (Erişim Tarihi: 23.07.2021).
- Korman, S. (2016). *Flash Art*. https://miguelabreugallery.com/wp-content/uploads/2016/08/RGoldberg_SelectedPress_opt.pdf (Erişim Tarihi: 09.08.2021).
- Macdowell, K. (2021). *Statement*. <http://www.katemacdowell.com/statement.html>. (Erişim Tarihi: 14.08.2021).
- Morey, C. (2022). *Statement*. <https://www.crystalmorey.com/statement.html> (Erişim Tarihi: 29.03.2022).
- Neumann, S. (2017). *Relationship with nature surfaces in these half- dipped sculptures*. <https://www.vice.com/en/article/43dy9p/our-awful-relationship-with-nature-surfaces-in-these-half-dipped-sculptures>. (Erişim Tarihi: 12.08.2021).
- Seramik Sanat, (2021). <https://seramiksanat.com/rochelle-goldberg/> (Erişim Tarihi: 31.03.2022)
- Spragg, K. (2022a). *About*. <http://www.katiespragg.com/about> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- Spragg, K. (2022b). *Wildness*. <http://www.katiespragg.com/#/wildness/> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.nkfu.com/lascaux-magarasi-hakkinda-bilgi/> (Erişim Tarihi: 07.06.2021).
- Görsel 2. https://www.wga.hu/html_m/p/petel/hercules.html (Erişim Tarihi: 12.07.2021).
- Görsel 3. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/O.1054_color.jpg (Erişim Tarihi: 02.04.2022).

- Görsel 4. <https://www.akg-images.com/archive/-2UMDHURDHJ8W.html> (Erişim Tarihi: 14.06.2021).
- Görsel 5. <https://www.galerieleroyer.com/artists/willy-verginer/featured-works?view=slider#41> (Erişim Tarihi: 08.08.2021).
- Görsel 6. <https://designcollector.net/likes/wood-sculpture-by-willy-verginer> (Erişim Tarihi: 08.08.2021).
- Görsel 7. <https://www.stephaniekilgast.com/sculptural-paintings> (Erişim Tarihi: 23.07.2021).
- Görsel 8. <https://www.stephaniekilgast.com/indonesian-rainforest> (Erişim Tarihi: 23.07.2021).
- Görsel 9. <https://t24.com.tr/haber/istanbul-bienali-nden-emas-deniz-ve-kesifleri-devam-ettirmek,847192> (Erişim Tarihi: 11.07.2021).
- Görsel 10. <https://bantmag.com/bienal-roportajlari-emas-deniz/> (Erişim Tarihi: 11.07. 2021).
- Görsel 11. <https://www.mugeyilmaz.com> (Erişim Tarihi: 01.07.2021).
- Görsel 12. <https://www.mugeyilmaz.com> (Erişim Tarihi: 01.07.2021).
- Görsel 13. <http://www.katemacdownell.com/sparrow.html> (Erişim Tarihi: 14.08.2021).
- Görsel 14. <http://www.katemacdownell.com/assistedliving.html> (Erişim Tarihi: 14.08.2021).
- Görsel 15. <http://www.katemacdownell.com/cycle.html> (Erişim Tarihi: 15.08.2021).
- Görsel 16. https://www.crystallmorey.com/uploads/5/9/4/9/59496461/9714180_orig.jpg (Erişim Tarihi: 29.03.2022).
- Görsel 17. https://www.crystallmorey.com/uploads/5/9/4/9/59496461/5670393_orig.jpg (Erişim Tarihi: 29.03.2022).
- Görsel 18. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5769009159cc68a3a2e06642/1478196301748-MF2T36QG-SKUYPI2JGR6E/Katie_Spragg_RCA_16_+51.jpg?format=1500w (Erişim Tarihi: 31.03.2022).
- Görsel 16. <http://www.katiespragg.com/#/animations/> (Erişim Tarihi: 31.03.2022).
- Görsel 20. <https://catrionajeffries.com/artists/rochelle-goldberg/works/rochelle-goldberg-no-where-now-here-2016> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- Görsel 21. <https://catrionajeffries.com/artists/rochelle-goldberg/works/rochelle-goldberg-for-every-living-carcass-i-2016> (Erişim Tarihi: 02.04.2022).
- Görsel 22. <https://catrionajeffries.com/artists/rochelle-goldberg/works/rochelle-goldberg-for-every-living-carcass-ii-2016> (Erişim Tarihi: 02.04.2022).
- Görsel 23. Plastik atıkların doğaya verdiği zararın sanattaki yansımaları ve seramik uygulamalar. *Journal of Arts*, 3 (3), 174.
- Görsel 24. Plastik atıkların doğaya verdiği zararın sanattaki yansımaları ve seramik uygulamalar. *Journal of Arts*, 3 (3), 174.
- Görsel 25. Plastik atıkların doğaya verdiği zararın sanattaki yansımaları ve seramik uygulamalar. *Journal of Arts*, 3 (3), 173.
- Görsel 26. *Talan ve çalışma detayı*, 2017. Çınar, D. K. (2019). *Seramik uygulamalarda tüketim kültürü eleştirisi. Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Görsel 27. Yazar Arşivi.
- Görsel 28. Yazar Arşivi.
- Görsel 29. Yazar Arşivi.

SANATTA YENİLİKÇİLİK ANLAYIŞI BAĞLAMINDA YARATICI STRATEJİ OLARAK MATERYAL DÜŞÜNME *

Setenay ALMACI**
Prof. Nurdan KARASU GÖKÇE***

Özet: Postmodern döneme öncülük eden yenilikçi yaklaşımların, sanat alanını da yoğun biçimde etkisi altına almış olması, sanatçıların üretim aşamalarındaki yenilikçi yaklaşımlarını da beraberinde getirmiştir. Sanatçıların postmodern dönemin sorunları olarak görülen cinsiyet, kimlik, melezlik, çok anlamlılık, tüketim gibi konulara yönelmeleri, bunu yaparken de biçimsel kaygıları bir kenara bırakarak daha çok yaratıcılığı merkeze koyuyor olmaları, değişen sanat yaklaşımlarını gözler önüne sermektedir. Sanatçılar süreç içinde bir yandan yapıtları üzerinden bu sorunları tartışmaya açarken diğer yandan da geliştirdikleri yaratıcı stratejiler aracılığı ile yeni yaklaşımlar ortaya koymuşlardır. Makalede yaratıcı stratejilerden biri olan materyal düşünme (material thinking) stratejisine sanatta yenilikçilik/inovasyon kapsamında açıklık getirilmektedir. Disiplinlerarası yaklaşıma sahip olan metafor, yansıtma, biçimlendirme stratejileri gibi materyal düşünme stratejisi de disiplinlerarası bir yaklaşımı benimsemiştir. Disiplinlerarasılık kapsamında materyal düşünme stratejisini kullanan sanatçıların, sanat ile zanaat arasındaki sınırları belirsizleştirdikleri ve bu sayede tasarım sanatı pratiğine dönüştürdükleri görülmektedir. Bu doğrultuda materyal düşünme stratejisi tasarım sanatı üzerinden irdelenmiş, materyal düşünme stratejisi kapsamında değerlendirilebilecek olan Antrea Zittel, Joep Van Lieshout ve Jorge Pardo isimli sanatçıların yapıtları üzerinden, somut örnekler ile açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Postmodern sanat, Yaratıcı strateji, Yenilikçilik, Materyal düşünme, Disiplinlerarasılık.

Geliş Tarihi: 17.01.2022

Kabul Tarihi: 18.04.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Bu makale Setenay ALMACI'nın, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programında, Prof. Dr. Nurdan KARASU GÖKÇE danışmanlığında yürütülmekte olan 'Postmodernizm Döneminde Yenilikçilik Anlayışı Bağlamında Yaratıcı Stratejiler' isimli Yüksek Lisans Tezinden, üretilmiştir. Yazım aşamasında olunan tez, Ağustos 2019 tarihinde Yüksek Lisans Tez Önerisi olarak ERU GS Enstitüsüne sunulmuştur.

**Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, setenayy8@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1059-6648

***Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, gokcen@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2228-5273

MATERIAL THINKING AS CREATIVE STRATEGY IN THE CONTEXT OF THE INNOVATIVENESS PERSPECTIVE IN ART*

Setenay ALMACI**
Prof. Nurdan KARASU GÖKÇE***

Abstract: The fact that the innovative approaches which are leading to the postmodern era have also heavily influenced the field of art have brought along the innovative approaches of the artists in the production phases. The orientation of the artists to issues such as gender, identity, hybridity, polysemy, consumption, which are accepted as the problems of the postmodern era, and putting creativity in the center while putting aside formal concerns, reveals the changing approaches to art. Within the process, on one hand, the artists have brought these problems up for discussion over their works, on the other hand, they put forward new approaches by way of the creative strategies they developed. In this research paper, the material thinking strategy which is one of the creative strategies is clarified within the context of innovation in art. The material thinking strategy has also adopted interdisciplinary strategy just as the metaphor, reflection, and shaping strategy has. It is observed that the artists who use the material thinking strategy within the context of interdisciplinarity, blur the boundaries between the art and the craft, and by this means turn it into a practice of the Art of Design. Accordingly, the material thinking strategy has been examined through the Art of Design, and it has been tried to be explained with concrete examples through the works of artists named Antrea Zittel, Joep Van Lieshout, and Jorge Pardo, that can be considered within the context of material thinking strategy.

Keywords: Postmodern art, Creative strategy, Innovation, Material thinking, Interdisciplinarity.

Received Date: 17.01.2022

Accepted Date: 18.04.2022

Article Types: Review Article

*This article is written by Setenay ALMACI, It has been produced from the Master's Thesis titled "Creative Strategies in the Context of Innovativeness in the Period of Postmodernism", which is carried out under the supervision of Prof. Dr. Nurdan KARASU GÖKÇE, at Erciyes University, Fine Arts Institute, Painting Department Master's Program. The thesis, which is in the writing phase, was submitted to ERU FA Institute as a Master Thesis Proposal in August 2019.

**Erciyes University Fine Arts Institute Painting Department, setenay8@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1059-6648

***Erciyes University Fine Arts Faculty Painting Department, gokcen@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2228-5273

1. GİRİŞ

Makalenin temelini oluşturan yenilikçilik kavramının İngilizcede karşılığı innovation sözcüğü olup, Türkçe literatürün genelinde de terimin daha çok inovasyon olarak kullanıldığı görülmektedir. Ancak, Türkçe karşılığının literatürde tam olarak yer bulmadığı anlaşılan inovasyon kelimesi, makale boyunca TDK'nin Türkçeye dönüştürdüğü haliyle 'yenilikçilik' olarak kullanılmıştır. Özellikle 20. yüzyılın tüketim kültürüyle etkili bir iletişim içerisinde bulunan yenilikçiliğin, literatürde geniş bir tanıma sahip olduğu, farklı alanlar için farklı tanımlar aldığı görülmekle birlikte, en genel tanımıyla "Toplumsal, kültürel ve idari ortamda yeni yöntemlerin kullanılmaya başlanması" (Elçi, 2007, s. 1) anlamına gelmektedir.

İlgili kaynaklar incelendiğinde yenilikçilik, ürün- hizmet, kâr- zarar, tüketim, ekonomi gibi kavramlarla bir arada kullanılmakta, bu durum ise onu daha çok finansal alanlarda kendisini gösteren bir olgu yapmaktadır. Fakat finansal alanlarda varlığı kabul edilen yenilikçilikte, maddi bir kazanç beklentisiyle sonuca odaklanılmaktadır. Asıl odağın sonuç aşamasında olması yenilikçiliğin süreç aşamasının gözden kaçırılmasına neden olmakta, süreç aşamasının bu denli göz ardı edilmesi ise yenilikçiliğin anlamsal ve işlevsel boyutunu sınırlandırmaktadır. Sosyal, fen ya da sanat alanında yapılan yenilikçiliği daha önemsiz kılan bu durum, postmodern dönemin disiplinlerarasılık, çok anlamlılık, yapıbozum, bireysellik, kimlik, melezlik, toplumsal cinsiyet gibi yenilikçi yaklaşımları da yok saymakla eşdeğer biçimde değerlendirilebilir. Bu yenilikçi yaklaşımlar küresel dünyanın sorunlu kavramları olup, sosyal bilim kuramcılarının üzerinde stratejiler geliştirdiği kavramlardır ve her bir strateji de yenilikçilik anlayışı üzerinden şekillenmektedir. Küresel dünya düzenindeki bu yenilikçi yaklaşımların elbette ki başta sanat

olmak üzere diğer tüm alanları da etkileyeceği aşikârdır.

Ayrıca yenilikçilik anlayışının sonuç kısmından ziyade süreç kısmına odaklanması, yenilikçiliğin içerisinde barındırabileceği sosyal bilimlerin alanlarıyla birlikte, yaratıcılığın yenilikçilik için ne denli önemli olduğunu da görünür kılacaktır. "Yenilikçilik sürecinin önemli bir kısmı yeni fikirler üretme veya eskileri yeniden yapılandırma ve yeniden kullanma yeteneği olan "yaratıcılık" etrafında döner" (Oakley vd., 2008, s. 3).

Yaratıcılık kavramının 19. Yüzyıla kadar sadece sanatı kapsayan bir kavram olduğu düşünülse de sonraki süreçte birçok disiplin alanının tanımı hakkında teoriler ürettiği bir olgu olmuştur. Bu nedenle her disiplin yaratıcılığı kendi alanına yarar sağlayacak işlevsellikte kullanmakta, bu durum ise yaratıcılık hakkında sayısız tanımlar oluşturmaktadır. En genel anlamıyla tanımlandığında yaratıcılık; Lowenfeld'in, (1947) 'Creative and Mental Growth' (Yaratıcı ve Zihinsel Gelişim) isimli kitabında "insanı insan yapan bir temel içgüdü" (Lowenfeld, 1947'den aktaran Onur and Zorlu, 2017, s. 1538) olarak açıklanmaktadır. Lowenfeld'in yapmış olduğu tanım referans alındığında aslında yaratıcılığın, insanlığın hayatta kalmak ve ilerleyebilmek için doğanın sınırlarını reddederek yeni sınırlar geliştirmesini sağlayan bir içgüdü olduğu söylenilebilir. İnsanlığın bir içgüdü olarak yaratıcılık kavramı, bu sayede tüm duyuşsal ve düşünsel durumları kapsayan bir olgu haline alır. Dönemlerdeki duyuşsal ya da düşünsel durumlar değiştikçe yaratıcılığın yaklaşım tarzları değişmekte, her değişimde de kuramcılar, bilim adamları, sanatçılar tarafından sınırların daha ileri bir düzeye taşındığı görülmektedir.

Her dönemin koşullarına göre farklı biçim ve düzeyde bir öneme sahip olan yaratıcılık olgusu, hem sanat disiplini hem de diğer disiplin alanları için özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında çok daha fazla ön plana çıkmış ve disiplinler

arasında bağlayıcılık sağlamıştır. Aynı zamanda yaratıcılık, disiplinlerarası yaklaşımların geliştiği 1950’li yıllarda birçok farklı şeyi bir araya getirme fikrinin ilham kaynağı olmuştur. Landau yaratıcılığı tanımlarken yaratıcılık olgusunun arabuluculuğuna değinmiş ve yaratıcılığı “Daha önceden kurulmamış ilişkiler arasındaki ilişkileri kurabilme, böylece yeni düşünme şeması içinde, yeni yaşantılar, deneyimler, yeni düşünceler (fikirler) ve yeni ürünler ortaya koyabilme yetisi” (Landau, 1974’den aktaran San, 2004, s. 15) olarak ifade etmiştir. Birbiriyle ilişkili olmayan kavramlar arasında bir bağlaç görevi üstlenen yaratıcılık kavramının, 20. yüzyıl postmodern dönemde, ‘yenilikçilik’ ve ‘sanat’ arasında da bir bağlaç görevinde olduğu düşünülmektedir. Bu düşünceden yola çıkılarak postmodern dönemde birlikte yaratıcılığın, sanat ile yenilikçiliği aynı paydada buluşturması durumu sanatta değişen stratejileri de beraberinde getirdiği söylenebilir.

Hem yenilikçiliğin hem de yaratıcılığın tanımları yapılırken kesin tanımlardan ve sınırlandırmalardan uzak durulması gerektiğine değinilmiştir, çünkü bu belirsizlik aslında postmodern dönemin kendisidir. 1960’lı yıllarda Derrida’nın özne üzerinde geliştirmiş olduğu yapıbozum kavramı, tam da bu çok anlamlılığı ve sınırsızlığı anlamlandıracak bir yaklaşımdır. “Her şeyi bilginin formlarıyla ilişkili olarak anladığımızı ve bunları örneğin bilim, tarih, sağduyu, mantık ve benzeri halinde kategorize ettiğimizi savunan Derrida, bu durumun anlamları sınırlandırdığını ileri sürer” (Whitham and Pooke, 2018, s. 84). Postmodern dönemin belirsizliği, çok anlamlılığı ve birbiri içine geçmiş disiplinleriyle modern dünyaya kafa tutan bir yaklaşım sergilemesi, herkesi tekrardan kelimelerin anlamlarını, disiplin alanlarını, inançları kısacası dünya düzenine dair her şeyi sorgulamaya davet etmiştir. Bu sorgulama dünya düzeninin yenilikçi hareketlerle nasıl değişim gösterdiğini gözler önüne sermektedir.

Yenilikçilik her dönemde incelenebilecek, farklı özelliklere sahip bir olgudur. Bu durum bulunduğu dönemin koşullarına uyum sağlıyor olmasıyla ilgilidir. Makalenin kapsamını oluşturan yenilikçilik, postmodern dönemin değişen dünya düzeninde öncülük eden bir kavram olarak ele alınır. Bu noktada ‘değişen dünya düzeni’ özellikle vurgulanmaktadır çünkü 20. yüzyılın ikinci yarısı, ilk yarısından çok farklı yaklaşımlar ve anlayışlarla öne çıkmıştır. Yüzyılın başlarında hâkimiyetini sürdüren modern dönem, sürekli yeni ve biricik olanın peşinde olmasıyla ünlü bir dönemdir. Dünün eskidiğini, eskiyenin ise değer kaybettiğini ileri süren kuramcılar, sürekli sonraki adımı düşünerek ve planlayarak hareket etmekte, bunu yaparken de bugünü ve geçmişin yeniye olan etkisini göz ardı etmektedir. Farklı bir değişle modernizmin yıkıma dayalı paradigmalara üzerine kurulu bir düzene sahip olduğu ileri sürülebilir. Bu nedenle yenilik modern dönemin istediği biçimde düzen hizmet etmiş, olanı dönüştürmekten ziyade yıkmaya ve yerine dönemin şartlarına göre daha önce olmayan yeniye getirmeye odaklanmıştır. Buna karşılık postmodern dönem, yenilikçilik ve kırılmalar üzerine kuruludur. Eskinin varlığı postmodern dönemi rahatsız etmez ve yeniye tasarlarlarken eski de dâhil olmak üzere her şeyden fazlasıyla ilham alır. Var olanı eskidi diye değersizleştirmek yerine değişime ayak uyduracak biçimde dönüştürmekte, dönemin yeni sermayelerine göre güncellemektedir. Bu dönemde yenilikçi dönüşümler aracılığı ile yaratıcılık hiç olmadığından daha fazla bir öneme sahiptir çünkü herhangi bir şeyin her şeyde dönüşme potansiyeli mevcuttur. Aslına bakılırsa postmodern dönem için değinilen tüm bu özelliklerin yenilikçilik anlayışının ne olduğuna da açıklık getirdiği söylenebilir.

“Modernizm de, benzer bir tutkuyla Yeni üzerinde düşünmüş ve onun doğuşunu izlemiştir (bu bağlamda, tarihsel zamanı durduran fotoğrafıye

yakın kayıt ve yazım cihazlarını icad etmiştir); oysa postmodernizm, kopuşların, yeni dünyaların değil, olayların bir kez öyküsünü anlattıktan sonra, artık aynı olmayan “an”ın, Gibson’un deyişiyle “Her şey tümüyle değiştikten sonra”nın ya da daha doğrusu, şeylerin temsilindeki değişikliklerin ve tersine çevrilemeyen değişimlerin peşindedir” (Jameson, 2011, s. 9).

Postmodern dönemdeki sanat alanında gelişen yeni yaklaşımların yenilikçilik anlayışıyla paralel bir etkileşime sahip olduğu düşünüldüğünde, bu dönemdeki sanatında biçimci yaklaşımlardan uzaklaşarak, yaratıcılığın öncelik bulduğu yeni stratejilerin geliştirildiği ifade edilebilir. Değişime, gelişime ve dönüştürmeye açık olan sanatçı anlayışları aynı zamanda, postmodern dönem sürecine kadarki tek disipline bağlı kalma anlayışından uzaklaşılmasına da olanak sağlamıştır. Disiplinlerarasılık: “kendi tarihleri olan, ancak diğer (ledikleri) disiplin, bilgi, nesne, sorunsal ve kavramların bir bölümünü içeren, onlarla iç içe/dış dışa ilişkilerle gelişen melez olgulardır” (Teymur, 2001, s. 274). Geliştirilen yaratıcı stratejiler kapsamında elde edilen disiplinlerarasılık, sanatçının yapıtındaki tema için birçok disiplinden yararlanmasına imkân tanımıştır. Bu kapsamda gelişen çeşitli yaratıcı stratejilerden bir tanesi de materyal düşünme stratejisidir. Materyal düşünme stratejisinde sanatçılar, yapıtlarının oluşum sürecinde, zanaattan ödünç aldığı teknik ve yöntemlerle zanaat ile sanat arasındaki sınırları eritmekte, bu sayede tasarım sanatı pratiği gibi disiplinlerarasılığı temele almış yeni sanat pratiklerinin gelişmesine olanak sağlayabilmektedir.

Bu makalede, yenilikçilik kavramının postmodern dönem sonrası sanatta nasıl bir karşılığı olduğuna bakılarak yenilikçi hareketlerin sanatçıların sanat yaklaşımlarındaki etkisine odaklanılmaktadır. Yenilikçi hareketlerin sanatı ve sanatçıyı etkilemesiyle birlikte geliştirilen

yaratıcı stratejilerden materyal düşünme (material thinking) stratejisi, karakter özelliğini en somut biçimde açıklayabileceği düşünülen tasarım sanat pratiği ve sanatçı yapıtları üzerinden irdelenmiştir.

Makale konusunda, postmodern dönemin özellikleri göz önünde bulundurularak ele alınması ve yorumlanması adına nitel araştırma yöntemlerine başvurulmuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yöntemi, makalenin genelinde yoğun biçimde kullanılmış, bu sayede makale konusunun etraflıca tanımlanması ve açıklanması amaçlanmıştır. Betimsel analiz yöntemi; “herhangi bir durum, olay ve problemi etraflıca tanımlamak, yorumlamak ve irdellemek için kullanılır ve ölçütler belirlenerek incelenen olaylar ve değişkenler arasında ilişkinin varlığı ve derecesi sorgulanır” (Aydoğdu, Karamustafaoğlu ve Bülbül, 2017, s. 558-559). Alanyazın taramasından elde edilen bilgilere göre araştırma süreci esnekliğini korumuş, elde edilen bilgiler dâhilinde süreç yeniden ve yeniden şekillendirilerek tündengelimle dayalı bir yaklaşım benimsenmiştir. Makalenin başlangıcında yenilikçilik anlayışının sanat alanındaki gelişimine değinilerek, sanat alanındaki yenilikçi yaklaşımlarla paralellik gösteren yaratıcı stratejilere açıklık getirilmiş, sonrasında bu yaratıcı stratejilerden biri olan materyal düşünme stratejisi hem tasarım sanatı pratiği üzerinden hem de Antrea Zittel, Joep Van Lieshout ve Jorge Pardo isimli sanatçı örnekleriyle birlikte incelenmiştir.

Araştırmada bütüncül bir yaklaşıma sahip olmak amacıyla yabancı kaynaklar da dahil olmak üzere literatür taraması yapılmış, ilgili kitap, makale, deneme, dergi ve web tabanlı kaynaklara ulaşılarak incelemeler gerçekleştirilmiştir. Literatür taraması aynı zamanda makalenin kapsamını belirlemek amacıyla da kullanılmış; yenilikçilik, yaratıcı stratejiler, materyal

düşünme stratejisi gibi kavramlar üzerinden gerçekleştirilen literatür taraması sayesinde, makalede dönemselsel bir ayrıştırma yapılarak araştırma, postmodern dönem ve yenilikçi hareketlerle sınırlandırılmıştır. Makalenin asıl odak noktası olan yaratıcı stratejilerden materyal düşünme (material thinking), sanatçı ve yapıt analizleriyle beraber ele alınmış ve bu kapsamda incelemeler gerçekleştirilmiştir.

2. YARATICI STRATEJİ OLARAK MATERIAL THINKING\MATERYAL DÜŞÜNME

Postmodern dönemde değişim ve gelişim yenilikçilikle beraber birçok disiplin alanını etkisi altına almış, sanatta bu değişimden yoğun biçimde etkilenmiştir. Sayısız sanatçı sayesinde her dönemde farklı kimliklerde ve anlayışlarda incelenebilecek olan sanat, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında daha önceki tanımlarından ve yaklaşım tarzlarından çok daha farklı biçimde bir rol üstlenmiştir. 1930'lu yıllarda temellerinin atıldığı bu değişimde, modern dönemin baskılayıcı ve sınırlayıcı yaklaşımından rahatsızlık duyan sanatçıların, dikte edilen düzene karşı kolektif yaklaşımlar geliştirdiği görülmektedir.

II. Dünya Savaşıyla birlikte sanatın başkenti Avrupa'daki kaos ortamının artması, daha fazla özgürlük isteyen sanatçıların ellerindeki yaşam standartlarını ve özgürlüklerini de sınırlandırmış, gelişen sanat ortamını da bu sınırlandırmadan olumsuz etkilemiştir. Sanatçılar, zaten memnun olmadıkları modern dönemden ve onun gerekli kıldığı akılcı yaklaşımlardan daha fazla uzaklaşmışlardır. Geleneksel sanat anlayışlarının dışına çıkmakta son derece kararlı olan sanatçılara, modern dönemin bir reçete misali kendileri için belirlediği malzeme, teknik, yöntem ve temalar yeterli gelmemiştir. Sanatçılarda her dönemde farklı şekillerde baskın gelen kaygılar, modern dönemde daha çok biçimsel tarzdayken artık sanatçılar biçimci kaygılar yerine daha

çok sanat yapıtlarında temaya odaklanmaya başlamışlardır. Melezlik, disiplinlerarasılık, hazır nesne, kitsch, yüksek sanat alçak sanat, cinsiyet, kimlik gibi daha çok fazla sıralanabilecek temaların etrafında gelişen sanat, sanatçıların odağını da renk, form, çizgi, kompozisyon gibi biçimci kaygılardan uzaklaştırmıştır. Sanatçıya sadece fırça, boya, tuval, kâğıt gibi geleneksel malzemelerin yetersiz gelmesinin, sanat yapıtındaki temaya bu denli ağırlık verilmesinden kaynaklı olduğu görülmektedir. Diğer bir değişle sanatçılarda artık renklerin birbirine uyumundan ya da formların doğru kompozisyona sahip olup olmadığından ziyade, sanat yapıtının temasının izleyiciye doğru aktarıldığının daha önemli olduğu bir anlayış geliştiği ifade edilebilir. Tüm bu yenilikçi hareketler sayesinde artık sanatçının malzemesi geleneksel sanat malzemeleri değil, sanat yapıtının amacına hizmet edebilecek her şey haline gelmiştir. Bu sınırsızlaşmanın sanat disiplininin içerisindeki dallarını (resim, heykel, grafik, tiyatro, müzik vb.) birbiriyle birleştirirken daha geniş kapsamda diğer disiplin alanlarıyla da etkileşimini artırdığı gözlemlenebilir.

Akılcı yaklaşımlarla net bir şekilde kapsamı belli olan disiplinler artık iç içe geçmeye başlamış, bu sayede biçimci stratejilerde yerini disiplinlerarası yaratıcı stratejilere bırakmıştır. Postmodern dönemle birlikte sanatçılar, sıklıkla başvurdukları projeksiyon (projection), metafor, kendileme/temellük etme (appropriation), post-produksiyon (post-production), yeniden biçimlendirme (re-formatting), materyal düşünme (material thinking) çalışmalarını gerçekleştirmişlerdir. Her bir yaratıcı strateji sanatı farklı bir disiplinle bir araya getirmiştir. Bu duruma örnek olarak metafor stratejisinin dilbilimsel alanda geliştirilen metafor kavramından geliyor olması ya da projeksiyon stratejisi sayesinde çevre bilimle sanatın birbiri arasındaki etkileşimi sonrası yapıtlar aracılığıyla ütopyaların oluşturuluyor olması gösterilebilir. Bunlardan bir tanesi

olan aynı zamanda makalenin konusunun da asıl temelini oluşturan materyal düşünme stratejisidir. Materyal düşünme sanatla zanaatın birbiriyle yoğun biçimde etkileşim içerisinde olduğu, bu etkileşim sayesinde de sanatın, sanatçının ve sanat medyumlarının yeniden sorgulanmasını gerekli kıldığı görülmektedir.

Yabancı kaynaklarda 'material thinking' olarak geçen yaratıcı stratejinin, yerel kaynaklar içerisinde herhangi bir Türkçe karşılığı bulunmamaktadır. Kavramın hem Türkçe çevirisinin materyal düşünme olarak dönüşmesi hem de stratejinin işlevini karşılıyor olması nedeniyle makale boyunca materyal düşünme olarak kullanılmıştır.

Materyal düşünme stratejisinin disiplinlerarası yaklaşımları gerekli kılmasına referans olarak gösterilebilecek olan temel kaynak Paul Carter, (2004) tarafından yazılmış olan 'Material Thinking' (Materyal Düşünme) adlı kitaptır. Kitapta sanatçının sanatsal süreci nasıl gerçekleştirmesi gerektiğine değinerek, süreçte yaratıcılığın ve malzeme üzerinden düşünmenin önemlerine vurgu yapmıştır. Aynı zamanda Carter kitabında materyal düşünme stratejisinin deneysel bir süreç olduğuna ve disiplinlerarasılığın da bu sürece yoğun biçimde dâhil olduğuna değinmektedir. Carter sanat sürecini yaratıcı bir süreç olarak adlandırdığı kitabında, materyal düşünme stratejisini de düşüncenin malzemesini içeren yaratıcı bir araştırma stratejisi olarak kabul etmiştir. Bu referanstan yola çıkıldığında; Carter'ın materyal düşünme kapsamında sanat sürecindeki maddeselliği ön plana çıkararak sanat yapıtının oluşum sürecinin daha önem verilmesi gereken bir aşama olduğu savını geliştirdiğine ulaşılmıştır. Sanat sürecinin önemini, eleştirmenlerinin sanat yapıtlarına yaklaşımlarına değinerek açıklayan Carter, sanat yapıtındaki sürecin nasıl işlediği hakkındaki bilgi yetersizliklerinin, sanat yapıtını eleştirmede sığ kalacağını, doğal olarak da yanlış

saptamalar elde edilebileceğini savunmaktadır.

"...yapma sürecine özgü bir entelektüel maceraya atılmaktır. Şeyler hakkında fikirleri iletmekle ilgilenen eleştirmenler ve teorisyenler onu taklit edemezler. Dışarıdan, yorumcular olarak kenarda kalırlar, genellikle yaratıcı bir süreci daha sonra, salt sonucu temelinde anlamlandırmaya çalışırlar. Sürece erişimden yoksundurlar ve daha da önemlisi, sürecin entelektüel karakterini açıklayacak kelime dağarcığından yoksundurlar" (Carter, 2004, s. 10).

Carter'in süreç aşamasına bu denli önem veriyor olması, materyal düşünme stratejisi hakkında bazı argümanlar sunmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde materyal düşünme stratejisi; sanat ürününün yapım sürecini düşünme, pratiğe dökme-yapma eylemi ve sonuç gibi aşamalara ayırarak, bu aşamalardan da daha çok pratiğe dökme-yapma eylemiyle ilgilenmektedir. Diğer bir deyişle sanat yapıtının süreç aşamasında düşüncenin maddesellik ile ilişkisini kurmakta, düşünceyi malzemeyle keşfetmektedir. Bu nedenle materyal thinking bir yapma ve düşünceyi somutlaştırma eylemi olarak tanımlanmaktadır.

Sanatta fikirlerin malzeme sayesinde görünür kılındığının savunulması materyal düşünme stratejisinin temellerini oluşturan bir yaklaşım tarzıdır. Sadece düşüncede kalan ve herhangi bir malzeme aracılığıyla hayata geçirilmemiş olan fikirlerin kalıcılık ve süreklilikten yoksun olacağını savunan kuramcılar, fikirlerin malzemeyle birleştirilmesindeki gerekliliği öne sürmektedir. Martin Heidegger bu düşünceyi savunan önemli kuramcılardan bir tanesidir. Heidegger , (1927) 'Being and Time' (Varlık ve Zaman) adlı kitabında yenilikçiliğin eskiden kaynak alıp geleceğe odaklandığına fakat materyal ile görünürlük ve süreklilik kazandığına vurgu yapmıştır. Fikrin kalıcılığını sağlayan malzemenin süreç içerisindeki kullanımı sanatta deneyselliği kaçınılmaz kılmıştır. Ampirik

oluşumlara neden olması sanat yapıtındaki sonucu da belirsizleştirmektedir, çünkü bir fikir ile sanat yapıtına başlayan sanatçının, süreçte malzemeyle buluşmasıyla birlikte malzemenin olanaklarına göre bir sentez gerçekleşmektedir. Haliyle bu sentezleme yaratıcı süreç eşliğinde birtakım belirsizliklere yol açabilecektir. Heidegger, (1977) ‘The Question Concerning Technology’ (Teknoloji İle İlgili Soru) adlı makalesinde malzemenin temayı desteklemekte bir araç olmasının yanı sıra, malzemeyi düşünceyi yeniden gözden geçirmemizi sağlayan bir düşünme biçimi olarak da görmüştür.

2.1. Materyal Düşünme Stratejisinde Tasarım Sanatı

Yukarıda bahsi geçen argümanlardan referans alındığında, materyal düşünme stratejisinin birçok disiplin alanında kullanılabilmesi gibi sanat dalları içerisinde disiplinlerarası yaklaşımlara yol açtığı değerlendirilmesine ulaşılmıştır. Bu değerlendirmeden yola çıkılarak birçok sanat pratiği içerisinde incelenebilecek olan materyal düşünme stratejisi, bu makalede tasarım sanatı üzerinden incelenmiş, sanatçı eserleriyle incelemeler desteklenmiştir. Materyal düşünme stratejisinin özellikle tasarım sanatı üzerinden incelenmesinin nedeni her ikisinde de malzemenin ön plana çıkmasından kaynaklanmaktadır. Yukarıda materyal düşünme stratejisinin malzemeye verdiği önem birçok referans eşliğinde sunulmuştur. Aynı şekilde tasarım sanatı da malzeme üzerinden düşünmeyi gerekli kılan yönüyle ön plana çıkmaktadır. Sanatçılar ne yapacakları hakkında belirli planlara sahip olmalarına rağmen süreçte fikir ve malzemenin bir araya gelmesi sürece deneyselliği de katmış bu durum malzemenin olanaklarına göre değişim ve gelişimler göstermiştir.

“Sanatın mahalli olarak sanatçıdan ziyade oyunculuk topluluğuna odaklanmak, maddi pratiğin dinamizmine ve maddi düşünce kavramının sunduğu radikalliğe dair bir anlayışa

yaklaşmamızı sağlar. Bu dinamizmde sonuç önceden bilinemez. Bu nedenle, bir aletin veya bir tahta parçasının potansiyeli hakkında biraz farkındalığımız olsa da - örneğin, ahşap ve aletlerle ilgili daha önce yaptığımız işlemler yoluyla - her yeni durum farklı bir kuvvet ve hız takımıydığını beraberinde getirir. Tahta biraz daha sert, alet daha keskin veya kör olabilir ve kendi enerjilerimiz az çok odaklanmış olabilir. Dolayısıyla, teknik şeylerle olan ilişkimiz, kaçınılmaz olarak, duruma getirdiğimiz anlayışlar ile araç ve gereçlerimizin zekâsı arasındaki bir oyunla karakterize edilir. Bu ilişki bir hâkimiyet ilişkisi değil, bir ortaya çıkış ilişkisidir” (Bolt, 2007, s. 3).

Sanatçının malzemeyi dönüştürdüğü ve geliştirdiği kadar malzemede sanat yapıtının sonucunda değişime neden olabilir. Diğer bir değişle sanatçı, sanat yapıtı ve malzeme üzerinde interaktif bir etkileşim mevcuttur. Tasarım sanatı tüm bu gerekçelerden kaynaklı malzeme üzerinde düşünmeyi gerekli kılan bir sanat pratiği olduğundan dolayı, materyal düşünme stratejisi hakkında daha somut örnekler içermektedir.

Sanat ve tasarım arasındaki ilişkinin temelleri çok eskilere dayansa da tasarımın sanat içerisinde bir odak noktası olması sanat için yenilikçi bir yaklaşım sayılabilir. Çünkü modern dönemde biçimselliği benimseyen sanatçılar da kavramsal sanatçılar da tasarımı sanat yapıtlarında kullanıyor olsalar dahi, bunun üzerinde fazla durulmamış tasarım sanat için genellikle bir araç olarak kalmıştır.

“... gözü pek biçimciler, bir çalışmanın “tasarımı” olarak adlandırdıkları şeyi ön plana çıkarma eğilimindeyken, aynı zamanda, tasarım bağlamını paradoksal bir şekilde küçümsediler... Tasarım olmadan hem biçimcilerin hem de kavramsal sanatçıların yapıtları düşünülemez olduğu ölçüde, ona aşağılayıcı bir anlamda atıfta bulunmaları haksızlık gibi görünüyor” (Coles, 2005, s. 18-19).

Modern dönemde tasarımda bu tarzda bir kaçış

çok da şaşırtıcı bir durum sayılmamaktadır çünkü zaten modern dönem sanatın saf biçimini savunmakta, farklı olan herhangi bir disiplinin sanattaki etkileşimini doğru bulmamaktadır. Bu yüzden sanat dışında başka bir şeyin amaç konumuna gelemeyeceği düşüncesi diğer kavramları sanat adına hizmet eden bir araç konumuna getirmektedir. Tüm bu kısıtlamalara rağmen sürekli değişim içerisinde olan sanat, elbette o günkü yerinde de sabit kalmayacağı için yenilikçi yaklaşımlarda kaçınılmaz olmuştur. Dolayısıyla da modern dönemin tam zıttı fikirleri savunan, sanatın tek başına olmaması gerektiğini mutlaka farklı bir disiplinin kendisine eşlik etmesi gerektiğini düşünen birçok kuramcı türeyecektir. Bu kuramcılar içerisinde olan Alex Coles teknolojinin büyük bir gelişim gösterdiği günümüz şartlarında sanatın mutlaka diğer disiplin alanlarıyla kaynaşması gerektiğine değinerek melez yaklaşımları savunmuştur. Coles yapmış olduğu çalışmalarla tasarım sanatını literatüre kazandıran önemli isimlerden bir tanesidir. Özellikle Coles, (2005) yayımladığı ‘Design Art’ (Tasarım Sanatı) isimli kitabıyla tasarım sanatının ilk temellerini atmış sanat ile tasarım arasındaki ilişkiden bahsederek tasarımın sanat için en iyi yatak arkadaşlarından bir tanesi olacağına değinmiştir. Sanatın içerisindeki esnek yaklaşımların yaratıcılığı besleyeceğine inanan bir kuramcı olmuştur. Tasarım ile sanat arasındaki ilişkiyi kurarken referans olarak Vilem Flusser’i almış ve şu sözlerle açıklamıştır:

“Filozof, nükteli ve bilgili tasarım yorumcusu Vilem Flusser, makalesinin tamamını kelimenin etimolojisinin basit bir açıklamasına adadı. ‘‘Tasarım’, ‘işaret’ anlamına gelen Latince signum’dan türetilmiştir ve aynı eski kökü paylaşır. Bu nedenle, etimolojik olarak tasarım, ‘tasarım’ anlamına gelir.’’ Flusser daha sonra aynı bağlamda kullanılan ‘‘teknoloji’’ gibi başka kelimeler üzerinde ayrıntılı olarak durmuştur. ‘‘Yunanca techne kelimesi sanat anlamına gelir ve marangoz olan

tektek ile ilgilidir. Buradaki temel fikir, ahşabın, sanatçının, teknisyenin form verdiği, böylece formun ilk etapta ortaya çıkmasına neden olduğu şekilsiz bir malzeme olduğudur.’’ Bu anlatımda, ‘‘tasarım’’, ‘‘makine’’, ‘‘teknoloji’’ ve ‘‘sanat’’ sözcükleri birbiriyle yakından ilişkilidir ve bir terim diğeri olmadan düşünülemez’’ (Coles, 2005, s. 18).

Coles’in referans göstererek yapmış olduğu tanımların detayına bakıldığında sanatçı ve marangozu (zanaatkârı) birbiriyle eş değer sayıyor olması dikkat çekmektedir. Sanatın zanaatçıyla eşdeğer sayılma durumu sanatın şimdiye kadarki alışık olunan yüceliğinden çok farklı boyutlardadır. Coles’in sahip olduğu yaklaşım ne kadar sanatla zanaat arasındaki sınırları yok sayıyor olsa da sanattaki estetik yaklaşımların bu denli göz ardı ediliyor oluşu, Toni Ross gibi isimleri rahatsız eden bir yaklaşım olmuştur. Ross, (2008) Coles’in tasarım sanatı hakkında dediklerine katılıp, materyal düşünme stratejisinin tasarım sanatıyla olan ilişkisini kabul ediyor olsa da estetiğin göz ardı ediliyor olmasına karşı çıkmaktadır. Sanatın her döneminde farklı biçimlerde varlığını sürdüren estetik anlayışın materyal düşünme stratejisinde de varlığını savunduğundan dolayı sanatçıların bir marangozla eşdeğer sayılmayacağı kanısındadır. Materyal düşünme hakkında ileri sürülen iki farklı tezden çıkarılabilecek sonuç her iki düşüncenin materyal düşünme materyal düşünme stratejisi üzerinden değerlendiren tasarım sanatı hakkında doğru saptamalarda bulunduğudır. Çünkü tasarım sanatı materyal üzerinden düşünmeyi gerektirmektedir ve 1950 öncesi sanat akımları ya da 1950-1980’li yıllar arasındaki sanat pratikleri kadar bile estetik kaygı barındırmayan materyal düşünme stratejisi ile gerçekleştirilmektedir. Yapıtın oluşum sürecinde tasarımdaki materyal işlevsellik ile sanatın anlamsal boyutu bir araya getirilmektedir.

Sanatında materyal düşünme stratejisiyle birlikte



Görsel 1. Andrea Zittel, (Fotoğraf: Nich McElroy).

tasarım sanatını yoğun biçimde kullanan Andrea Zittel (Görsel 1) hem çalışmalarıyla hem de sanat anlayışıyla yukarıda değinilen özellikler için güzel bir örnek teşkil etmektedir. 1965 doğumlu Amerikan sanatçı, Apertomento dergisinin 18. sayısı için Alix Browne ile yaptığı röportajda, ailesinin sanatla ilgili hiçbir şeye izin vermediğinden bu nedenle de okul yıllarında sanat eğitimi alamadığından bahsetmiştir. Ailesinin sanatın önemsiz olduğuna dair gelenekçi yargılarından dolayı sanatla çok sonraları tanışan Zittel, sanatın genelde belli başlı kalıplara konulduğundan bahsederek, sanatı daha önce tanımlanan haliyle kabul etmeyi reddetmiş ve sanatın ne olduğuna deneyimleri neticesinde ulaşmayı tercih etmiştir. Sanatçı verdiği röportajda düşüncelerini “Artık sanatçı olmanın gerçekten zor olduğunu düşünüyorum çünkü bizden önce gelen ve yanlış olduğunu söyleyen her sanatçının her inancına göre eğitildik. ... Bir şeye gerçekten inanmak istiyorum” şeklinde ifade etmiştir (http 1). Deneyimleri sonrasında sanatı düşünceyi geliştirebilen materyallerin hepsi olarak tanımlayan Zittel, malzemeye olan düşkünlüğünün de böylece altını çizmektedir.

Mobilyaları sanatında ayrı bir boyutta konumlandırılan Zittel, onları sanatı temsil eden

birer heykel olarak görmekte ve tasarımlarını da sanatsal boyutlara dönüştürmektedir. Zittel mobilyaları birer medyum olarak kullanma alışkanlığına ilk olarak New York’a taşındığı zamanlarda başlamıştır. New York’taki tüketim hastalığından rahatsızlık duyması neticesinde, eşyaları kullan at olarak görmekten ziyade ya tamir ederek ya da dönüştürerek onlara yenilikçi yaklaşımlarla yaratıcılık kazandırmıştır. Çürümenin ve eskiyip işe yaramaz hale gelmenin etkisinde kalan sanatçı, bu sayede malzeme üzerinde düşünmelere başlamış, yüksek derecede yaratıcı onarım ve dönüşümler elde etmiştir. Malzeme üzerinden yaratıcılığını yüksek düzeyde kullanıyor olması, herhangi bir endüstriyel sınırlandırmalara uymadan, süreç içerisinde düşünerek gerçekleştirdiği tasarım yapıtları sayesinde. Andrea Zittel’in “Onarımları minimal ve pragmatikti: örneğin, eksik masa ayaklarını bitmemiş ahşap parçalarıyla değiştirdi, boylarına göre biçildi ve stil veya işçilik kuralları dikkate alınmadan yerine çivilendi” (Morsiani and Smith, 2005, s. 37).

Her şeyi kapsayan sanat anlayışıyla Rus Konstrüktivistleri ve Bauhaus sanatçılarıyla benzer yanları bulunsa da Zittel, tasarımı sanatında yoğun bir biçimde işleyen ve bunu ön plana çıkarma konusunda daha cesurca davranan bir sanatçıdır. Andrea Zittel hakkında ‘Art In American’ dergisinde yazan makalede Stephanie Cash, fiziksel ve kavramsal olarak çok az sanatçının sanat ile tasarım arasındaki ayrımı bulanıklaştırdığını ve sanat yapıtlarında bunu yoğun bir biçimde yaşadığını belirterek, bu sanatçılardan birinin de Zittel olduğuna dikkat çekmiştir (Cash, 2006, s. 126).

Andrea Zittel gündelik hayatı sanatına dâhil ederek sanat yapıtlarında gündelik hayatı çeşitli temalara dönüştürmektedir. En çok da hem konforlu hem de pratik yaşamın nasıl olacağını deneyimlediği sanat yapıtlarında, en verim alabileceği tasarımların arayışı içinde olmuştur.

İnsanın temel ihtiyaçlarını karşılayabilmek için tasarladığı sanat yapıtlarında insanı kusurlarıyla birlikte yakından çözümlemesi gerekti. Yaşamış olduğu tüm olumsuzlukları malzeme üzerinden düşünerek çözümlendi, çünkü sanat yapıtlarının teması ne kadar belli olsa da Zittel tüm yapıtlarının aynı zamanda işlevselliğine de önem verdi. İşlevselliğe vermiş olduğu önem kendisini diğer sanatçılardan ayırtıran bir özelliği oldu çünkü sanatçı, sanat yapıtında oluşum sürecinin hiç bitmediğine dair bir inanca sahiptir. Sanat yapıtının yapım aşamasında da sergilendiği alanda da satıldıktan sonra da kendini tamamlama sürecinin devam ettiğini ileri sürmektedir. Alışıldık sanat yapıtlarında genellikle; izleyici daha çok sanat yapıtlarının süreç aşamasına çok dâhil olmadan son halini görmekte, eğer sanat yapıtı satın alınıyorsa da sanatçı sanat yapıtını nasıl sergilediyse orijinali bozulmadan, aynı biçimde kalması gerektiği düşünülmektedir. Fakat bu durum Zittel'in yapıtları için pek de geçerli değildir. Galeri ortamlarında soyut heykeller olarak görünen yapıtları, satın alındıktan sonra işlevsel bir hal almaktadır. Sanatçı işlevsel bir hal alan yapıtların nasıl ve hangi amaçla kullanılacağı ya da kullanılmayacağını izlemenin ayrı bir yaratıcı süreç olduğunu söylemektedir.

“...nasıl kullanacağımızdan tam olarak emin olmadığımız, ancak içinde potansiyel gördüğünüz için kafa karışıklığı hissedecek kadar tarafsız bir ortam yaratmaktır. Bu yüzden galeride işlerin resmi soyut heykeller gibi hissetmesini ve sonra bu aynı işlerin, yaşamak için işlevsel ortamlar oldukları galeri dışında paralel bir hayata sahip olmasını istiyorum” (Browine, 2016, s.57).

Zittel'in sanat yapıtlarındaki bireyselleşmiş özgürlük arayışı da diğer yaklaşımları gibi çoğu sanatçıdan daha farklıdır. Sınırlandırmaların içerisinde sonsuz özgürlüğü arıyor olması Zittel'in çoğu eşyayı gereksiz olarak algılamasına neden olmuştur. “Benim için dağınıklık bir tür

delilik ve dışarıda çok fazla şey olmadığında duygusal olarak gerçekten iyi hissediyorum” (http 2) sözleriyle gereksiz tüketimin ve eşyanın kendisini ne denli rahatsız ettiğine açıklık getirmiştir. Sanatçı sanat yapıtlarında masaların üzerlerini oyarak yapmış olduğu yemek tabletleri (Görsel 2, 3), tüm ihtiyaçların birbirine bağlantılı biçimde olduğu mutfak gereçleri (Görsel 4, 5) gibi her birinin de özellikle işlevsel olmasına dikkat ederek portatif mobilyalar tasarlamıştır. Her biri iç içe geçmiş tasarımlarıyla (Görsel 6, 7) fazla büyüklüğe sahip olmayan, doğrudan ihtiyacı karşılamaya odaklı çok amaçlı yapıtlardır.



Görsel 2. A. Zittel, A-Z Dishless Dining Table, 1993.



Görsel 3. A. Zittel, A-Z Sorting, Trays, 2001.

Sanatçı yapıtlarını 1999'da California'ya taşınmadan önce ve sonraki dönem şeklinde ikiye ayırarak A-Z doğu (A-Z East) ve A-Z Batı



Görsel 4. A. Zittel, A Z Body Processing Unit, 1993.



Görsel 5. A. Zittel, Food Group Prep Unit 2000.



Görsel 6. A. Zittel, A-Z Management and Maintenance Unit: Model 003, 1992.



Görsel 7. A. Zittel, A to Z 1994 Living Unit II, 1994, (Photo: Maurizio Elia) – detay.



Görsel 8. A. Zittel, A-Z West, 2000, California.

(A-Z West) şeklinde adlandırmış, California çöllerine taşındıktan sonraki çalışmalarına A-Z Batı (A-Z West) ismini vermiştir. Vermiş olduğu çoğu röportajında, çocukluğunda çevresi boş olan bir arazide ailesiyle birlikte inşa ettikleri bir evde büyüdüğünden ve doğal çevreyle etkileşim halinde bir çocukluk geçirdiğinden bahseden Zittel, büyüdükten sonra da böyle bir yerin eksikliğini yaşadığına değinmiştir. A-Z West çalışmalarının yapacağı yeri seçerken de bu yaşantısından kaynak almış ve Joshua Tree Ulusal Park yakınlarındaki yaklaşık 35 dönümden fazla olan çöl arazisini (Görsel 8) bu sayede satın almıştır. Sanatçı tasarım çalışmalarının yapım sürecinden sergilenmesine kadar olan tüm aşamaları bu inşa ettiği alanda gerçekleştirmekte, ziyaretçilerini de bu alanda ağırlamaktadır. Zittel sanatında ne olması ya da ne olmaması gerektiğinin kararına varırken deneyimler yaparak yapmış olduğu yaşam üniteleri

aracılığıyla ziyaretçilerinde kendi deneyimlerini yaşamalarına imkân ve olanak sağlamaktadır. Malzemeler üzerinden yaratıcı düşünceler gerçekleştirerek tasarladığı yaşam ünitelerinde diğer tasarlamış olduğu mobilyalar gibi direkt insanın temel ihtiyaçlarına odaklanılmış ve hiçbir gereksiz sayılabilecek eşyaya yer verilmeden tasarlanmıştır.



Andrea Zittel'in malzemenin olanaklarına bu denli önem vermesi ve düşüncelerini malzeme

üzerinden gerçekleştiriyor olması hem materyal düşünme stratejisinin hem de tasarım sanatının karakteristik özelliklerini özetler biçimdedir. Yaratıcılığın her şeyden önde tutulduğu çalışmalar yenilikçi sanat deneyimlerini gözler önüne sermektedir. Zittel'in, insanların hem çevresiyle olan ilişkisini keşfederken hem de yaratıcı çözümler buluyor olması, dünyanın yaşam biçimindeki değişim ve gelişimlere de yeni paradigmlar sunmaktadır. Sanatçının, yaşamın günlük rutinini sanata bu denli dâhil ederek, en sıradan ya da en yüce görüneni dahi sorguladığından dolayı sadece tasarımla sanatın değil yaşam ve sanatın arasındaki sınırları da eritmiş olduğu şeklinde değerlendirmeler yapmak mümkündür.



Görsel 9-10. A. Zittel, *A-Z Wagon Station; A-Z West*, 2003, California - detay.

Materyal düşünme stratejisini sanatında etkin biçimde kullanan sanatçılara verilebilecek diğer



Görsel 11. Joep Van Lieshout (Fotoğraf: Aliona Adrianova).

bir örnek ise 1963 doğumlu olan Hollandalı sanatçı Joep Van Lieshout'tur (Görsel 11). Genç yaşlarda sanat alanındaki çalışmalarıyla ün kazanan Lieshout, sanat yapıtları ve enstalasyonlarıyla tıpkı Andrea Zittel gibi tasarım sanatı kapsamında değerlendirilebilir. Çalışmalarının ilk aşamada tasarım ürünleri olarak düşünülmesine karşın, aslında her biri süreç aşamasında materyal düşünme stratejisi kullanılarak üretilmiş sanat yapıtları olduğu ifade edilebilir. Yaratıcılığı merkeze aldığı yapıtlarının çoğu, bir mekânda kullanılmak adına tasarlanmıştır ve yapıt için kullanılan malzemeler daha çok işlevselliğine odaklanılarak tercih edilmiştir. Lieshout kendisine ait olan internet sitesinde satışa sunduğu çalışmalarını, "herkesin erişebildiği, ancak yerel işlevleri yerine getiren demokratik bir sanat biçimidir" (http 3) şeklinde betimlenmiştir.

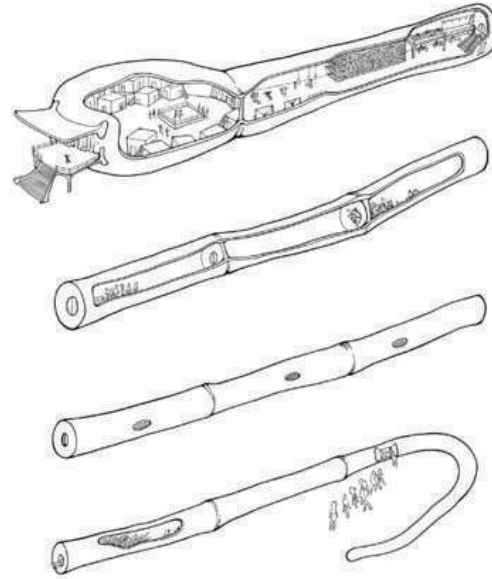
İnsanların hangi tarzda kullanacaklarıyla yakından ilgilendiği yapıtlarında hem malzemenin tüm olanaklarını en ekonomik ve yararlı biçimde kullanmayı amaçlarken hem de sanat ile mimarlık ve tasarım arasındaki sınırları kullandığı malzemeler sayesinde eritmektedir. "Joep van Lieshout, izleyicinin bir nesneyi ve yerleştirildiği ortamı nasıl algıladığını veya ona nasıl yaklaştığını yeniden keşfederek, tasarım ilkelerinin geleneksel fayda ve işlevsellik fikirlerine meydan okuyan sanat eserleri yaratmaya odaklanıyor" (http 4).



Görsel 12. J. Van Lieshout, La Bais-ô-Drôme, 1995 - detay.



Görsel 13. J. Van Lieshout, Luxury Female Brothel, 2007, 231 x 34 x 6 cm, Fiberglas, Alçı, Çelik - detay.



Daha çok karmaşık sistemlerdeki var olan işlevsellikle ilgilenerek neyin hangi şekilde daha yararlı olabileceğine dair çözümler arama yaklaşımı Lieshout'un yapıtlarında önemli bir rol oynamakta, bu çözümlerler ağırlıkta olarak insan vücudu, cinsellik, ölüm, arzu gibi temalar üzerinden gerçekleşmektedir. Her çalışmasında henüz keşfedilmemiş olanı yapıtlarında kullandığı malzemeler aracılığıyla aramakta; bu kapsamda ise insanlar için çeşitli distopik yaşam alanı modelleri geliştirmektedir. Distopik yaşam alanları için ilk başlarda bir kişilik yaşam alanları (Görsel 12) oluştururken sonralarında

iki, üç kişilik daha sonrasında ise toplu yaşam alanları (Görsel 13) oluşturmuştur. Her birinin oluşturulma amacı da daha çok rahatlamak, dinlenmek ve seks yapmak içindir.

Lieshout'un tasarladığı yaşam alanlarında kendi kendine yetebilme arzusunun baskın gelmesinden dolayı yapıtlar; işlevsel, geri dönüştürülebilir kolektif çalışmalar olmuştur. Bu nedende hem tek kişilik yaşam alanları hem de toplu biçimde tasarlanan yaşam alanları pratikliğe, basit ve kullanışlı olana eğilimli tasarımlardan oluşmaktadır. Çalışmalarında çeşitli banyo, küvet,

tuvalet (Görsel 14-15-16), masa, sandalye (Görsel 17) gibi evin temel ihtiyaçlarını merkeze aldığı yapıtlar tasarlamaktadır.



Görsel 14. J. Van Lieshout, *Uritory*, 2003.



Görsel 15. J. Van Lieshout, *Orange Tub* 1995.



Görsel 16. J. Van Lieshout, *Excreatorium*, 2013.

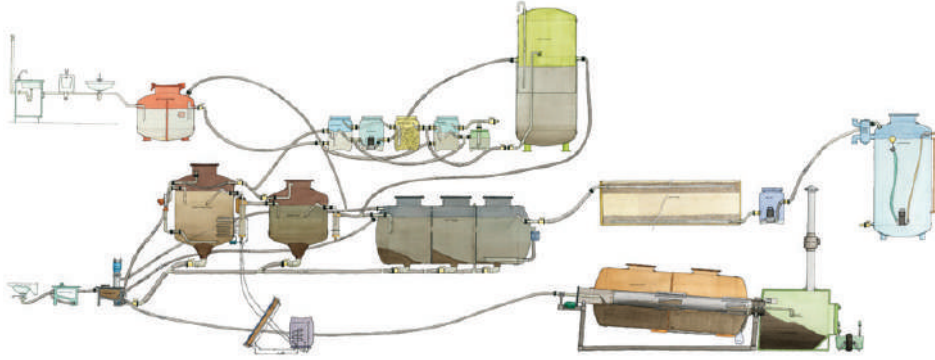


Görsel 17. J. Van Lieshout, *Boat*, 1983, 420 x 70 x 210 cm, Çelik, Tekstil, Alçı, Kemik – detay.

Lieshout, 1995 tarihinde Rotterdam kentinde Atelier Van Lieshout (AVL) (Görsel 18-19) isimli atölyesini açmıştır. Liman yakınlarındaki depolardan birini atölye olarak kullanan sanatçı, içerisinde yirmiye yakın sanatçı, zanaatçı, mimar gibi farklı mesleklerden oluşan ekibiyle birlikte multidisipliner yaklaşıma dayalı yapıtlar üretmektedir. Sanatçı ve ekibi için AVL yaratıcılığı ve malzemeyi merkeze alınarak çalıştırılan bir atölye ortamı olmuş, materyal düşünme stratejisi kapsamında malzemeyi en iyi ve yaratıcı biçimde kullanmayı amaçlamışlardır. AVL içinde polyester, ahşap ve metal atölyeleri bulunmakta, malzemenin olanakları test edilip kullanım alanlarına özveriyle karar verilmekte, sonrasında ise sanatçı tarafından tasarlanan yapıtlar üretilmektedir. “Atelier Van Lieshout adı, sanat eserlerinin yalnızca Joep van Lieshout’un yaratıcı beyninden kaynaklanmadığını, yaratıcı bir ekip tarafından üretildiğini vurguluyor” (http 5).



Görsel 18-19. J. Van Lieshout'un Atölyesi.



Görsel 20. J. Van Lieshout, *Total Fecal Solution*, 2003, 91 x 223 cm, Kağıt üzerine sulu boya.



Görsel 21. J. Van Lieshout, *Total Fecal Solution*, 2003, Çeşitli boyutlar, Fibreglas, Çelik, Borular, Ahşap.



Görsel 22. J. Van Lieshout, *Autocrat*, 1997, 63 x 82 cm, Kâğıt üzerine sulu boya.



Görsel 23. J. Van Lieshout, *Autocrat*, 1997, 725 x 235 x 270 cm, Fibreglas, Ahşap.

Sanatçı sanat yıllarının başlarından itibaren işlevsel, kullanılabilir mobilyalara yönelmiş bu tarzdaki yapıtlarını malzeme üzerinden gerçekleştirdiği düşüncelerle sonuçlandırmıştır. Çalışmaların tasarlama aşamasına ilk olarak çizimlerle başlayıp (Görsel 20-22) sonra

uygulamaya geçen sanatçı, ne yapacağına çizimlerinde karar verirken nasıl yapacağına malzeme olanaklarını göz önünde bulundurarak karar vermekte (Görsel 21-23), süreç içerisinde değişen yaklaşımlar malzeme ile şekillenmektedir.

Andrea Zittel ve Joep Van Lieshout'den sonra



Görsel 24. Jorge Pardo.

sanat yapıtları materyal düşünme stratejisi kapsamında değerlendirilebilen diğer bir sanatçı ise Jorge Pardo' dur (Görsel 24). 1963'te Küba'da doğan Pardo, yaratıcı strateji olarak materyal düşünmeyi kullanırken Zittel ve Lieshout'den farklı olarak sanat yapıtlarının estetik yanına da yönelmiş, malzemenin süreç aşamasında işlevselliğin yanında estetikliği de ön planda tutmuştur. Sanat yapıtlarının malzeme üzerinden oluşturulması sürecinde estetiğin önemli bir rol oynuyor olması durumu meta estetiği ile örtüşen bir yaklaşımdır. Meta kavramı başlı başına tasarlanan ürünün işlevselliğini kapsayan bir kavram iken meta estetiği tasarlanan ürünlerin göze hoş gelmesi durumunu da kapsamaktadır. Buna göre Pardo'nun materyal düşünme stratejisini kullanarak ürettiği sanat yapıtlarında, işlevsel boyutunun yanı sıra, estetik yönüne de vurgu yaptığı anlaşılmıştır.

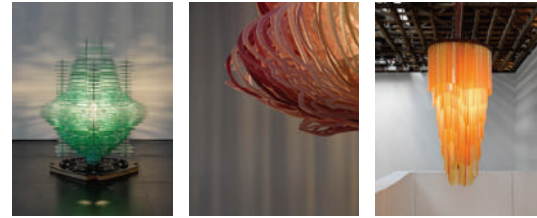
“Meta estetik'i, duyarlılığı ve duygusal bilgiyi belli bir meta alanında ele alırken, bunu bir anlamda ekonomik ve sosyolojik analizler doğrultusunda yapar. Ama diğer yandan meta, estetik bir objedir. Çünkü meta gereksinme karşılayan bir mal varlığıdır, diğer yanı sıra da bu mal varlığının gereksinmesine özendirici görünüştür, duyarlılıkta temellenen bir estetik görünüştür” (Tunalı, 2004, s. 106).

Bu kapsamda işlerinde malzemenin tüm olanaklarını yeniden ele alarak yenilikçi yaklaşımlar sergilerken, aynı zamanda malzeme üzerinden renk ve desene ağırlık verdiği

anlaşılmıştır. Ayrıca sanatçı, fiziksel ışığı, yapıtlarında rengi ve deseni destekleyen bir malzeme olarak kullanmaktan kaçınmamış, daha çok avizeler üzerinden geliştirdiği yapıtlarını farklı renklerdeki aydınlatma sistemleri ile tamamladığı görülmüştür. (Görsel 25-26-27-28-29) “Doğal ve endüstriyel malzemelerle canlı renkler, eklektik desenlerden oluşan geniş bir palet kullanan Pardo'nun çalışmaları, duvar resimlerinden ev mobilyalarına, kolajlara ve yaşamdan daha büyük imalatlara kadar uzanıyor” (http 6).



Görsel 25. J. Pardo, Untitled, 2017, Victoria Miro Gallery.



Görsel 26-27-28. J. Pardo, Untitled, 2017, Victoria Miro Gallery - detail.



Görsel 29. J. Pardo, Untitled, 2012.



Görsel 30. J. Pardo, *Bulgogi*, 2010, Gagosion Galerisi.



Görsel 31-32. J. Pardo, *Bulgogi*, 2010, Gagosion Galerisi- detay.

Zittel ve Lieshout'den farklı olarak Pardo, daha çok mekâna özgü sanat yapıtları tasarlamış, malzemeyi de yine aynı şekilde mekânın atmosferine göre dönüştürmüştür. Her mekân için farklı bir fikre sahip olan sanatçı, materyal düşünme stratejini kullandığı yapıtlarında sıfırdan yeni bir mekân oluşturmakta, oluşturduğu mekânda temaya uygun malzemeleri özenle seçerek uygulamaktadır. Mekân içerisinde yeni yaşam alanları oluşturan sanatçı, izleyicilere galeri ortamlarında dahi farklı bir kültüre ait zaman ve mekânda olma hissini vermektedir. Enstalasyonlarında birbirinden farklı malzemeler kullanan sanatçının, aynı zamanda kolaj, asamblaj, tuval üzerine desenler, fotoğraf gibi birbirinden farklı teknikleri de bir araya getirerek kolektif çalışmalar ortaya

koyduğu ifade edilebilir. Bu tarz çalışmalarına verilecek örnekler arasında Gagosion Galerisinde sergilenen 2010 yılında ürettiği "Bulgogi" (Görsel 30) yer almaktadır. Çalışmada ahşap, plastik, halı, duvar kâğıdı, masa sandalye gibi materyallerin yanı sıra fotoğraflar, değerli, mücevherler de yer almaktadır. Koreli göçmenlerin asimilasyonları üzerinden şekillenen çalışma, ismini de Kore'nin yöresel yemeğinden almaktadır. Yapıt içerisinde kullanılan her bir malzemenin, süreç içerisinde materyal düşünme stratejisiyle şekillendiği, malzemelerin yapıtın temasını güçlendirmede bir araç olarak görüldüğü söylenebilir.

Tüm bunların yanında bir de yenilikçi bir yaklaşım gözeterek yapmış olduğu yapıtlarla zaten kullanılan mekânı yeni kullanılacak



Görsel 33-34. J. Pardo, *Bushwick Carriage House*, (Fotograf: Isabel Parra).



Görsel 35. J. Pardo, *Bushwick Carriage House*, (Fotograf: Isabel Parra), *AD Dergisi*- detay.

taşınmaya karar veren sanatçı burada, bir müteahhit tarafından yıkılarak birleştirilen 15x70 boyutlarında yüksek tavanlı garajı satın alarak, içerisinde özel tasarımların bulunduğu yaşanabilir bir sanat yapıtına dönüştürmüştür. Sanatçı avizelerden, mutfak dolapları, fayanslar ve banyoya kadar birçok sanat ürününü sırf bu ev için tasarlamış, her bir tasarım ise evin kendisini kapsamlı bir sanat yapıtına dönüştürmüştür. Bu sanat yapıtının oluşum sürecinde eskiden yaşamış olduğu East LA'dan ilham aldığı belirten sanatçı, evi için materyalleri özellikle seçmiş, yapmış olduğu plan kapsamında malzeme üzerinden düşümler gerçekleştirdiği tasarımlar üretmiştir.



biçimler de güncellemektedir. Pardo galeri ortamında sergilemiş olduğu yapıtlarda tasarımı, sanatı ve mimariyi malzemenin olanakları bağlamında sentezlemektedir. Aslında sanatçının yapıtları tamamen çalıştığı mekân için tasarlandığından dolayı bu çalışmalarının her birinin birleşimi olan mekânın kendisi bir sanat yapıtına dönüştürülmüştür de denilebilir. “Kandilleri ve tabureleri, iskelesi, teknesi ve evi birer sanat eseri işlevi görürler, çünkü bu şekilde tasarlanıp uygulanmışlardır. Başka bir deyişle, burada faydacıya verilen herhangi bir taviz, sanatçının kapsayıcı kavramsal şemasının gücüyle hızla telafi edilir” (http 7). Diğer taraftan Pardo, var olan evleri aslında kendine mal ederek birer sanat yapıtına dönüştürmekte, mimarlık, tasarım ve sanat arasındaki sınırları bu sayede kavramaktadır. New York Bushwick'te



Görsel 36-37. J. Pardo, *Bushwick Carriage House*, (Fotograf: Isabel Parra), *AD Dergisi*- detay.



Görsel 38-39. J. Pardo, *Bushwick Carriage House*, (Fotograf: Isabel Parra), *AD Dergisi- Detay*.

SONUÇ

Endüstrinin ve teknolojinin; ekonomi, bilim gibi birçok alanda gelişim gösterdiği, savaşların sosyokültürel alana olumlu ya da olumsuz birçok etkisinin olduğu, özellikle de yenilikçilik anlayışının postmodern dönemin önde gelen yaklaşımlarından biri olduğu düşünülen yıllarda, sanat alanının tüm bunlardan bağımsız biçimde varlığını sürdürmesi mümkün müdür? Postmodern dönem sonrası değişen dünya düzeniyle birlikte, yenilikçi yaklaşımın temelinde barındırdığı var olanın değişim ve gelişim göstermesi yaklaşımında, sanat alanının da kendi üzerine düşen payı aldığı düşünülmektedir. Modern dönemin sanatçı için kabul gördüğü medyumlar, temalar, biçimsel kaygılar ve stratejiler sanatçıların yeterli bulmadığı imkânlarla dönüşmüş, bu tatminsizlik ise yenilikçi yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Sanatçıların kendi disiplin alanının imkânlarıyla yetinmeyip farklı disiplinlerle kolektif çalışmalar sergilemesi disiplinlerarasılığı, dünyanın yeni sorunlarına göz yummayıp bunları sanat yapıtlarında işlemeleri yenilikçi temaları, düşüncelerini anlatmak için ellerinde bulunan geleneksel sanat

malzemelerinin yetersiz kalması sonucu sanat dışı malzemelere yönelmeleri ise yeni stratejileri gündeme getirmiştir.

Yenilikçilik kapsamında şekillenen materyal düşünme stratejisinin hem disiplinlerarası yaklaşımlarıyla hem de sanat dışı malzemeleri etkin biçimde kullanmasıyla metafor, temellük etme, biçimlendirme gibi diğer yaratıcı stratejilerden daha fazla ön plana çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunun en önemli nedeninin ise; materyal düşünme stratejisini kullanan sanatçıların bu süreçte sürekli malzemenin sınırlarında gezmesi, bunu yaparken de zanaat ile sanat arasındaki sınırları eritmesi ve temasını güçlü biçimde yansıtmak için her şeyi araç olarak kullanabilmesinden kaynaklı olduğu söylenebilir.

Makale kapsamında değerlendirilen Zittel, Lieshout, Pardo'un sanat içerisine zanaatı bu denli dâhil ediyor olması, sanat yapıtlarının işlevsel birer tasarıma dönüşmesiyle sonuçlanmaktadır. Materyal düşünme stratejisiyle üretilen çalışmaların işlevsel olma özelliği sanat yapıtının temasını güçlendirmek için kullanılan farklı bir yöntem olarak da kabul edilebilir çünkü her üç

sanatçı da sanat yapıtları üzerinden işlevselliği bilinçli bir biçimde kullanmaktadır. Diğer bir deyişle sanatçıların yapıtlarındaki işlevsellik zaten sanat anlayışları kapsamında şekillenmiş, yapıtlarının temelini oluşturan malzeme sayesinde de bu yaklaşım güçlendirilmiştir.

Biçimsel kaygıları yaratıcılık sayesinde bir kenara bırakan üç sanatçının disiplinlerarası yaklaşımları bu denli rahat kullanıyor olmalarının malzemenin nasıl kullanılabileceğine dair yeni bakış açıları geliştirilmesine olanak sağladığı gözlenmiştir. Makalede geçen sanatçı yapıtlarının her birinin ilk bakışta bir tasarım ürünü olduğu düşünülse de sanatçıların sanat anlayışları dahilinde değerlendirildiğinde yapıtların, materyal düşünme stratejisi sayesinde tasarımı da içerisine kattığı birer sanat yapıtı olduğu anlaşılmaktadır. Bu sonuçlar kapsamında yaratıcı strateji olarak materyal düşünme stratejisinin, tüm zamanlarda olduğu gibi kendisini geliştiren ve yenileyen sanatın ve sanat yapısının ne olduğunu yeniden sorgulamaya ittiği görülmüştür.

KAYNAKLAR

- Aydoğdu, R., Karamustafaoglu, O., & Bülbül, M. Ş. (2017). Akademik Araştırmalarda Araştırma Yöntemleri ile Örneklem İlişkisi: Doğrulayıcı Doküman Analizi Örneği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*(30), 556-565.
- Browine, A. (2016). *Andrea Zittel. Apartamento*, (18), 37-70.
- Bolt, B. (2007). *Material Thinking and the Agency of Matter. Studies in Material Thinking*, 1(1), 1-4. Ekim 29, 2020 Tarihinde <http://www.materialthinking.org/papers/37> adresinden alındı.
- Carter, P. (2004). *Material Thinking The Theory and Practice of Creative Research*. Carlton: Melbourne University Press.
- Cash, S. (2006). *A-Z and Everything in Between. Art in American*, 124-131.
- Coles, A. (2005). *Designart: On Art's Romance With Design. Design Issues*, 21(3), 17-24.
- 12Elçi, Ş. (2007). *İnovasyon: Kalkınmanın ve Rekabetin Anahtarı*. Ankara: Technopolis Yayınları.
- Heidegger, M. (2018). *Varlık ve Zaman (5. b.)*. (K. H. Ökten, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. (N. Plümer, & A. Gölcü, Çev.) Ankara: Nirengi Kitap.
- Martin, H. (1997). *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Garland Publishing.
- Morsiani, P., & Smith, T. (2005). *Andrea Zittel : Critical Space*. New York: Prestel Publishing.
- Oakley, K., Sperry, B., Pratt, A., & Bakhshi, H. (2008). *The Art of İnnovation How Fine Arts Graduates to İnnovation*. NESTA, 1-83.
- Onur, D., & Zorlu, T. (2017). *Yaratıcılık Kavramı ile İlişkili Kuramsal Yaklaşımlar. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(3), 1535-1552.
- Ross, T. (2008). *Material Thinking: the aesthetic philosophy of Jacques Rancière and the Design Art of Andrea Zittel. Studies in Material Thinking*, 1(2), 1-17.
- San, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Teymur, N. (2001). *Disiplinlerin Aralığında (ki) Mekan. Sosyal Bilimleri Yeniden Düşünmek, Sempozyum Bildirileri Defter ve Toplum ve Bilim Dergileri Ortak Çalışma Grubu (s. 269-280). içinde İstanbul: Metis Yayınları*.
- Tunalı, İ. (2004). *Tasarım Felsefesine Giriş (2. b.)*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yıldırım, A. (1999). *Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi*. Web sayfası: <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/issue/view/106> (Erişim Tarihi: 01.11.2021).

İnternet Kaynakları

- <http 1. https://www.wbur.org/news/2013/04/08/andrea-zittel> (Erişim Tarihi: 12.12.2021).
- <http 2. https://thegentlewoman.co.uk/library/andrea-zittel> (Erişim Tarihi:12.12.2021).
- <http 3. https://ateliervanlieshoutshop.com/atelier-van-lieshout-about/> (Erişim Tarihi:20.03.2022).
- http 4. https://stringfixer.com/tr/Joep_van_Lieshout (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- <http 5. https://web.archive.org/web/20110127053738/http://www.friedmanbenda.com/artists/atelier-van-lieshout/bio/> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- <http 6. https://travesiacuatro.com/eng/artista/jorge-pardo-2/> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- <http 7. https://www.artforum.com/print/199809/home-work-jorge-pardo-32418> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.vogue.com/article/a-z-west-andrea-zittel-wonder-valley> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 2. <https://www.zittel.org/projects/a-z-dishless-dining-table/> (Erişim Tarihi: 02.09.2021).
- Görsel 3. <https://www.iceditions.com/artists/andrea-zittel> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 4. <https://www.zittel.org/projects/a-z-body-processing-unit/> (Erişim Tarihi: 02.09.2021).

- Görsel 5. <https://www.zittel.org/projects/food-group-prep-unit/> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 6. <https://www.frieze.com/article/dont-fence-me> (Erişim Tarihi: 29.08.2021).
- Görsel 7. <https://www.albrightknox.org/artworks/200715-z-1994-living-unit-ii> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 8-9-10. <https://www.zittel.org/az-west/images> (Erişim Tarihi: 02.09.2021).
- Görsel 11. <https://news.artnet.com/art-world/joep-van-lieshout-1477138> (Erişim Tarihi: 22.03.2021).
- Görsel 12. https://www.ateliervanlieshout.com/wp-content/uploads/2015/12/Atelier_Van_Lieshout.pdf (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 13. <https://www.ateliervanlieshout.com/wp-content/uploads/2017/08/DasHaus-2017.pdf> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 14. <https://www.ateliervanlieshout.com/works/> (Erişim Tarihi: 12.01.2022).
- Görsel 15. <https://www.wright20.com/auctions/2007/12/important-design-session-1/106> (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- Görsel 16. <https://thedesignedit.com/joep-van-lieshout/> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 17. <https://www.ateliervanlieshout.com/works/> (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- Görsel 18. <https://www.ateliervanlieshout.com/about/at-work/> (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- Görsel 19. <https://www.brabantcultureel.nl/2016/04/29/kunst-mag-schuren-vindt-joep-van-lieshout/> (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- Görsel 20-21-22-23. <https://www.ateliervanlieshout.com/wp-content/uploads/2017/08/DasHaus-2017.pdf> (Erişim Tarihi: 23.03.2022).
- Görsel 24. <https://www.macfound.org/fellows/class-of-2010/jorge-pardo> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 25. <http://contemporaneities.com/jorge-pardo-at-victoria-miro-london/> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 26-27-28. <https://www.victoria-miro.com/exhibitions/518/> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 29. <https://travesiacuatro.com/eng/artista/jorge-pardo-2/> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 30-31. <http://artobserved.com/2010/08/go-see-beverly-hills-jorge-pardo-at-gagosian-gallery-through-september-11-2010/> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 32. <https://whitehotmagazine.com/articles/2010-jorge-pardo-gagosian-gallery/2127> (Erişim Tarihi: 26.03.2022).
- Görsel 33-34-35-36-37-38-39. <https://www.architecturaldigest.com/story/artist-jorge-pardo-transforms-his-bushwick-carriage-house-into-a-livable-piece-of-art> (Erişim Tarihi: 29.03.2022).

DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ VE MODA ENDÜSTRİSİNE ETKİLERİ*

Öğr. Gör. Mine YILDIRAN**

Özet: Endüstri devriminin başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyıldan günümüze bilim ve teknolojideki gelişmeler endüstrileşme sürecini oluşturmuş ve bu süreç belirli dönemlere ayrılmıştır. 20. yüzyıl sonlarından itibaren bilim ve teknolojideki ilerlemelerle endüstride ortaya çıkan gelişmeler Dördüncü Endüstri Devrimi olarak tanımlanmaktadır. Dördüncü Endüstri Devrimi robotik, yapay zekâ, özerk taşıtlar, nesnelerin interneti, üç boyutlu yazıcılar, nano-teknoloji, biyo-teknoloji, malzeme bilimi gibi çok çeşitli alanlarda yenilikçi teknolojik atılımları kapsamaktadır. Yeniliklerin çok daha hızlı bir biçimde dünyayı şekillendirdiği 21. yüzyılda moda endüstrisi de değişimlerden etkilenmektedir. Çalışma bu süreçte moda endüstrisinde meydana gelen değişimleri ürün tasarımı, üretimi, satış ve dağıtım başlıkları çerçevesinde incelemektedir. Süreçte ortaya çıkan durumun betimlenmesi, moda tasarımcıları ve üreticileri için oluşturacağı fırsat ve güçlüklerin açıklanması amaçlanmaktadır. Araştırma süreçte ortaya çıkan bu yenilikleri sınıflandırarak, daha sonra ortaya çıkabilecek yenilikleri takip etmek isteyen tasarımcı ve araştırmacılar için bir yol haritası geliştirilmesi hedeflemektedir. Çalışmada Dördüncü Endüstri Devrimi kapsamında genel eğilimlerin moda endüstrisine yansımaları olarak ortaya çıkan yeni uygulamalar açıklanarak, metin betimleyici örneklerle zenginleştirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dördüncü endüstri devrimi, Moda endüstrisi, Mega trendler.

Geliş Tarihi: 10.02.2022

Kabul Tarihi: 24.05.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Çalışma, "4. Uluslararası Akdeniz Sanatı Sempozyumu"nda sunulmuş sözlü bildirinin genişletilmiş halidir.

**Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Moda Tasarım Anasanat Dalı, mineyildiran@akdeniz.edu.tr
ORCID: 0000-0002-4690-2398

THE FOURTH INDUSTRIAL REVOLUTION AND EFFECTS ON THE FASHION INDUSTRY*

Lec. Mine YILDIRAN**

Abstract: Since the 18th century, the beginning of the industrial revolution to the present, developments in science and technology have formed the industrialization process and this process is divided into certain periods. The developments that have emerged in industry with the advances in science and technology since the end of the 21st century are defined as the Fourth Industrial Revolution. Fourth industrial revolution is a term that covers robotics, artificial intelligence, autonomous vehicles, internet of things, 3D printers, nano-technology, bio-technology, which are innovative in a variety of fields such as materials science and technological advances. In the 21st century, where innovations shape the world much faster, the fashion industry is also affected by the changes. The study examines the changes in the fashion industry in this process within the framework of product design, production, sales and distribution and aims to describe the situation that emerged in the process and to explain the opportunities and difficulties it will create for fashion designers and manufacturers. By classifying these innovations that occur in the process, it aims to develop a roadmap for designers and researchers who want to follow the innovations that may occur later. In the study, new applications that emerged as a reflection of general trends in the fashion industry within the scope of the Fourth Industrial Revolution are explained and enriched with descriptive examples.

Keywords: Fourth industrial revolution, Fashion industry, Mega trends.

Received Date: 10.02.2022

Accepted Date: 24.05.2022

Article Types: Review Article

*The study is an expanded version of the oral presentation presented at the "4th International Mediterranean Art Symposium."

**Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Textile and Fashion Design Department, Fashion Design Department, mineyildiran@akdeniz.edu.tr
ORCID: 0000-0002-4690-2398

1. GİRİŞ

Endüstrileşme etkisiyle giysilerin üretildiği süreçler de değişmiştir. Modanın temel göstergelerinden biri olan giysi, endüstri devrimi öncesinde ısmarlama olarak zanaatkarlar tarafından üretilirken, endüstrileşme sürecinde bir endüstri ürünü haline gelmiş, giysilerde kullanılan malzemeler, üretim teknolojileri, tasarım süreçleri de bu gelişmelerden etkilenmiştir. Bu sürecin devamı olarak 21. yüzyılda bütün endüstriyel alanlarda olduğu gibi moda endüstrisinde de, hem ürün bazında hem de üretim ve tasarım süreçlerinde dijital bir geçiş gerçekleşmektedir. Bertola ve Teunissen (2018: 5) moda endüstrisini, bu geçişi karşılamak için diğer endüstri dallarına göre daha hazır olarak görmekte ve bu durumu pek çok örnekle pekiştirmektedir. Özünde değişimi barındıran modanın 21. yüzyılda endüstrideki gelişmelerden nasıl etkilendiği araştırmanın temel sorusunu oluşturmaktadır.

Bu noktada çalışma 20. yüzyıl sonu ve 21. yüzyıla odaklanmaktadır. Bu zaman dilimi farklı şekillerde tanımlanabilmektedir. Post endüstriyel çağ, geç kapitalizm çağı, postmodern çağ, enformasyon çağı, teknoloji çağı, dijital çağ gibi birçok tanımlama atfedilen bu döneme yönelik tüm değerlendirmelerin ana düşüncesi ise neredeyse her gün kendini yenileyecek kadar hızlı gerçekleşen, sadece endüstriyel değil toplumsal hayatı da etkileyen bir dönüşüme neden olabilecek teknolojik gelişmelerdir (Kaplan ve Ertürk, 2002: 7). Bu süreç ile ilgili tanımlamalardan bir diğeri de Dördüncü Endüstri Devrimidir. Ele alınan bu dönem farklı isimlerle anılsa da araştırma kapsamında Dördüncü Endüstri Devrimi tanımı kullanılmaktadır. Araştırmanın kapsamı Dördüncü Endüstri Devrimi başlığı altında ortaya çıkan uygulama, süreç ve eğilimlerin moda endüstrisi üzerinde nasıl etkili olduğu incelenerek bir taksonomi içerisinde açıklanması

temeline oturmaktadır. Oluşturulan taksonomi araştırmanın genel çerçevesini belirlemektedir. Araştırmada Dördüncü Endüstri Devrimi kapsamında ortaya çıkan eğilimler saptanmakta, modada meydana gelmekte olan değişimler ve modayı oluşturan çeşitli düzeyler üzerindeki etkileri örneklendirilmektedir.

Araştırmanın amacı Dördüncü Endüstri Devrimi ile ortaya çıkan bu yenilikleri bir taksonomi çerçevesinde ele alarak daha sonra ortaya çıkabilecek yenilikleri takip etmek isteyen tasarımcı, üretici ve araştırmacılar için bir yol haritası/ bir öneri geliştirilmesidir. Modayı yaratan tasarımcılar ve üreticiler için dönüşüm süreci içerisinde ortaya çıkan fırsat ve sınırlılıkların açıklanması amaçlanmaktadır.

Araştırmanın yöntemi literatür tarama ve internet tabanlı araştırma ile elde edilen bulguların yorumlanmasına dayanmaktadır. Araştırmada Dördüncü Endüstri Devrimi kapsamında genel eğilimlerin moda endüstrisine yansımaları olarak ortaya çıkan yeni uygulamalar incelenerek betimleyici örneklerle zenginleştirilmektedir.

2. DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ KAVRAMI VE KAPSAMI

Endüstri devrimi kavramı, dönemlere ayrılması, kendi içindeki dönemlerin başlama ve bitiş tarihlerinin belirlenmesi, devrimlerin belirleyici olaylarının belirlenmesi ve icatları, sanayileşmenin başladığı temel sektör, endüstrileşmeye yol açan büyüme aşamaları ve devrimin zirveye ulaştığı ülke/ yer gibi konularla ilgili farklı bakış açıları bulunmakta (Akt. Küçükcalay, 1997: 53) hatta endüstri devriminin dönemlere ayrılmasını reddeden görüşler de bulunmaktadır. Ancak endüstri devriminin başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyıldan günümüze bilim ve teknolojiye gelişmelerde yaşanan bazı kırılma noktalarının dönemeç olarak kabul eden ve süreci dönemlere ayıran görüş çalışmada temel alınmıştır.

Tablo 1. Endüstrileşme safhaları (Schwab, K., 2017).

	Başlangıç	Temel Özelliği ve Teknolojileri
Birinci Endüstri Devrimi	1784	Buhar, Su, Mekanik Üretim
İkinci Endüstri Devrimi	1870	İş bölümü, Elektrik, Kitleleşme üretimi
Üçüncü Endüstri Devrimi	1969	Elektronik Sistemler, Bilgi İletişim Teknolojileri, Otomatik Üretim
Dördüncü Endüstri Devrimi	?	Siber-Fiziksel Sistemler

Çalışma bu dönemlerin sonuncusu olarak kabul edilen Dördüncü Endüstri Devrimi dönemine odaklanmaktadır. Endüstrileşme sürecinde dönemler çok net tarihlerle birbirinden ayrılmaz, ancak çalışmanın yoğunlaştığı Dördüncü Endüstri Devrimi kapsamını tanımlamak açısından önceki devrimler ve kapsamlarına genel olarak bakmakta fayda vardır. Kumar'a göre birinci devrim buhar gücüne, ikinci devrim elektriğe dayalı enerji devrimleriyken, üçüncü devrimin bir bilgi devrimi olduğu yaygın olarak kabul edilmektedir (Akt. Kumar, 2013: 21). 20. yüzyıl sonu ve 21. yüzyılda ortaya çıkan gelişmeler ise Dördüncü Endüstri Devrimi (Endüstri 4.0) olarak tanımlanmaktadır (Tablo 1).

Dördüncü Endüstri Devrimi terimi ilk olarak 2011 yılında Almanya'da Hannover Fuarı'nda kullanılmıştır. 2012 yılında Almanya'da Endüstri 4.0 Çalışma Grubu oluşturulmuş ve grubun 2013 yılında hazırladığı sonuç raporu ile kapsam ve detaylar açıklanmıştır (Kagermann, Wahlster, Helbig, 2013: 1-77). Sayar ve Yüksel (2018: 88) Endüstri 4.0 bileşenlerini otonom robotlar, simülasyon, yatay ve dikey sistem entegrasyonu, siber güvenlik, bulut bilişim, eklemeli üretim (üç boyutlu yazıcılar) başlıkları ile tanımlamaktadır.

3. DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ KAPSAMINDA MODA ENDÜSTRİSİNDE MEYDANA GELEN DEĞİŞİMLER

Endüstri 4.0 dönüşmekte, gelişmekte olan içinde olduğumuz süreci kapsamaktadır. Endüstri devrimlerinin başlangıç tarihinin net olarak belirlenememesi gibi kapsamı da

değişkenlik göstermektedir. Schwab (2017: 23) Endüstri 4.0'ın teknolojik içeriğinin sayılı örneklerle sınırlandırılmayacağına değinmekte ve değişimin gerçekleştiği kapsamı belli başlı başlıklarla çerçevlendirmektedir. Çalışmada moda endüstrisinde ortaya çıkan yeni gelişmeler Schwab'ın (2017) çizdiği temel çerçeve kapsamında ele alınmaktadır. Schwab Endüstri 4.0'ın kilit teknolojilerini Dünya Ekonomik Forumu'nun çalışmalarına dayandırarak megatrendler başlığı altında Fiziksel, Dijital, Biyolojik alanlar olmak üzere üç temel başlık altında toplamaktadır (Schwab, 2017: 23).

1. Fiziksel megatrendler:

- Özerk taşıtlar
- Üç boyutlu (3B) yazıcılar
- İleri robotik
- Yeni malzemeler

2. Dijital megatrendler:

- Nesnelerin interneti
- Sensörler
- Sanal para

3. Biyolojik megatrendler:

- Genetik
- Doku onarımı ve rejenerasyonu
- Nöroteknoloji

Endüstri 4.0'ın moda alanına etkileri ile ilgili çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. "Fashion 4.0. Innovating Fashion Industry Through Digital Transformation" (Bertola ve Teunissen, 2018), "Türkiye'de Hazır Giyim ve Konfeksiyon

Sektörü İçin Endüstri 4.0 Dönüşümü” (Camcı vd. 2018: 41), “Endüstri 4.0 ve Moda Sektöründeki Uygulamaları” (Şen vd. 2020: 53-65) özellikle moda alanına yönelmiş araştırmalara örnek gösterilebilir. Bu çalışmalar incelendiğinde, içerik olarak daha çok ürün ve üretim sistemleri boyutuna yoğunlaştığı görülmektedir. Araştırmada Endüstri 4.0 kapsamında sadece üretim boyutu değil, moda sisteminin işlemlerini sağlayan farklı boyutlar da ele alınmaktadır. Bertola ve Teunissen (2018: 356-358) endüstri devriminin sunduğu potansiyeli “akıllı fabrikalar, akıllı ağlar, akıllı ürünler” den oluşan üçlü yapıya dayandırarak, moda endüstrisini karakterize eden süreçlerle, iş birimleri ve bileşenleri olarak bir şekil üzerinde açıklamaktadır. Bu modeli müşterek çalışma/ birlikte kullanılabilirlik (interoperability), sanallaştırma (virtualization), yerinden yönetim (decentralization), birimsellik (modularity), hizmet yönelimi (service orientation) ve gerçek zamanlı kapasite (real-time capability) ilkeleriyle bütünleştirerek Moda 4.0 başlığı ile açıklamaktadır. Bertola ve Teunissen’in modelinde yerinden yönetim ve akıllı ağlar başlığı altında- iletişim, perakendecilik, tedarik zinciri yönetimi bileşenleri ile dijital üretim, sosyal medya, mobil araçlar/ uygulamalar- gibi erişilebilir teknolojiler ilişkilendirilmektedir. Birlikte kullanılabilirlik ve akıllı fabrikalar başlığı altında prototip ve örneklendirme süreçleri, üretim ve lojistik süreçleri başlıklarına yer vererek dijital üretim ve operasyonel teknoloji ile bağlantı kurmaktadır. Bertola ve Teunissen (2018) Endüstri 4.0’ın sanallaştırma ve “akıllı ürünler” başlığı altında ambalajlama, ürünleri, stok fazlası bileşenleri ile mobil araç ve uygulamaları, QR kod teknolojileri ile ilişkilendirmektedir. Ek olarak birimsellik, hizmet yönelimi ve gerçek zamanlı kapasite ilkeleriyle nesnelerin interneti, giriş çıkış işlemcisi (Input Output Processor-IOP), 5G, artırılmış gerçeklik (AR), RFID, teknolojileri ile kesiştiğini belirtmiş, en merkeze de bütün bileşenlerle bağlantılı

olarak araştırma, tasarım ve ürün geliştirme başlıkları altında büyük veri, bulut teknolojisi, ürün yaşam döngüsü yönetimi (PLM- Product Lifecycle Management) ile ilişkilendirmektedir. Son olarak yapay zekâ ile de bütün bu bileşenleri ilişkilendirdiği bir model oluşturmaktadır. Çalışmalar incelendiğinde, Bertola ve Teunissen’in (2018) araştırmasında daha geniş bir çerçeve çizildiği görülmekte ancak yine incelemelerin temel olarak “akıllı fabrikalar, akıllı ağlar, akıllı ürünlere” yoğunlaştığı görülmektedir.

Moda endüstrisi en basit ifadeyle, giysi ve aksesuar üretimine dayalı endüstri alanı olarak tanımlanabilir. Ancak bu tanım, moda ile giysi arasındaki önemli bir ayrımı göz ardı eder. Giysinin moda olma sürecinde tek etken tasarımı da içine alan üretim ve endüstriyel süreç değildir. Tanıtım ve satış gibi unsurlar da giysinin moda olma sürecini etkilemektedir. Hammaddenin oluşumundan, giysi üretimine, üretimden giysilerin dağıtımına ve tüketimine kadar bir tedarik zinciri olarak tanımlanabilecek moda endüstrisi üretim, tasarım, yönetim ve iletişim sistemleri aracılığı ile var olur (Akt. Kıpöz, 2013: 39). Moda endüstrisi üretime dayalı diğer endüstrilerden farklı olarak, tasarımcılar, mağazalar, fabrika işçileri, terziler, el işi ustaları, basın, reklamcılık, toptancı ve perakendeciler, pazarlama ve tanıtım, fit modeller, defileler, tekstil üreticileri, modelistler, desinatörler ve hatta içerisine tüketicinin de dahil olduğu çok daha karmaşık bileşenlerden oluşan dinamik bir sistem meydana getirmektedir (http 1). Dolayısıyla giysinin tasarımı, üretimi ve moda olma süreci böyle bir sistemin içerisinde yer almaktadır. Bu durumda moda tasarımcısının rolü sadece giysi tasarımı ile sınırlı kalmamakta tasarımlarını ve tasarım sürecini yeni gelişen durumlara adapte edebilme kabiliyeti de gerektirmektedir.

Bu doğrultuda araştırmada Endüstri 4.0 ile moda sisteminde meydana gelen gelişmeler/ değişimler Stone’un taksonomisi çerçevesinde ele

Tablo 2. Endüstri 4.0 etkisinde moda sisteminde farklı düzeylerde değişimler (Schwab'ın belirttiği megatrendlere ilaveler yapılarak hazırlanmıştır.).

	Endüstri 4.0 Yenilikçi Teknolojileri	Hammadde Üretimi	Giysi Tasarımı ve Üretimi	Perakendecilik (Satış ve Dağıtım)	Yardımcı Düzey (Satış ve Tanıtım)
Fiziksel megatrendler	3B yazıcılar	Kumaş yerine geçebilecek tekstil yüzeyleri üretimi	Giysi, ayakkabı ve aksesuar üretimi	Kişiselleştirilmiş giysi, ayakkabı aksesuar üretimi.	
	İleri robotik	-Jakarlı dokuma makineleri -Fully fashion örne makineleri -çözgütlü örne makineleri	-Dikim robotları (tişört, ayakkabı, bez çanta...) -Dikişsiz(seamless) örne giysiler	Üretim merkezlerinin az gelişmiş ucuz işgücüne sahip ülkelerden teknolojik zemine sahip daha gelişmiş ülkelere kayma ihtimali	
	Yenilikçi malzemeler	Grafen, iletken duoskin, enerji üretebilen lifler,	Giylebilir teknoloji kapsamına giren ürünler		
Dijital megatrendler	Nesnelerin interneti	İnternet sağlayabilen lif ve iplikler...	- Giylebilir internet sağlayıcıları - Veri paylaşan giysiler (sağlık, spor alanında nabız, vücut sıcaklığı gibi bilgilerin ölçüp paylaşabilen iplik ve ürünler)		
	Sensörler		Sensörlerle donatılmış hasta bakım ve takip giysileri, askeri giysiler		-Sanal ortamda daha yoğun vakit geçiren Z kuşağı beklenti ve yönelimlerinin öneminin artması -Sanal karakterlerle yapılan defileler -Sanal sosyal medya karakterleri
	Sanal (kripto) para			-Sanal para ile çevrimiçi alışveriş	
	Artırılmış gerçeklik (AR- Augmented Reality)		- AR ile desteklenmiş sanal giysi tasarımı - Çevrimiçi alışverişte giysinin sanal olarak provası - Mağaza içinde giysinin sanal olarak provası		
Biyolojik megatrendler		Sürdürülebilir moda kapsamında çevre dostu yeni materyaller	Yeni nesil biyolojik materyallerden üretilen lif ve kumaşlar kullanılarak üretilen giysiler		Çevre bilinci ve sorumluluğuna sahip yeni nesil tüketici kitlesi
Yapay Zekâ (YZ)			-Modacı olarak üretken modeller, YZ ile moda tasarımı	-Sınır ağları ve görsel arama -Giysileri insan görüntüleri üzerine eşleme prova etme -Dijital kişiselleştirme -Konuşmalı e-ticaret	-Sanal sitil asistanı -Sınır ağları ile görsel tanıma ve görsel arama
Büyük veri (Big data)			-Trend tahmini için verilerin doğru kullanımı ile etkili giysi tasarımı, stok kontrolü ve perakendecilik	-Sosyal medya veri madenciliği -Veri ve abonelik (marka, hedef kitle, kullanıcı seçimi, tüketim malzemesi, kiralama, abonelikler)	-Sosyal medya veri madenciliği -Veri ve abonelik (marka, hedef kitle, kullanıcı seçimi, tüketim malzemesi, kiralama, abonelikler)
Metaverse		-Sanal ürünler	- Kişiselleştirilmiş sanal biricik/tek eser ve ürünler (NFT- Non-fungible token)) -Sanal ikinci hayatta kullanılacak avatar ve avatarın kişiselleştirilmesi için gerekli sanal giysi ve aksesuarların tasarlanması/ sanal üretim	-Sanal ortamı deneyimleme olanağı tanıyan interaktif yeni sanal satış platformları - Çevrimiçi sanal giysi ve aksesuar satışı	-Yeni sanal oyun, konser ve eğlenceler gibi içeriklere göre şekillenen yeni tanıtım şekillerinin ortaya çıkışı

almaktadır. Elaine Stone'a göre moda sistemi dört temel düzeye açıklanmaktadır. "temel pazarlar, ikincil pazarlar; dağıtım ve yardımcı düzey" (akt. Kipöz, 2013: 39). Bunlardan ilk düzey olan temel pazarlar hammadde endüstrisini yani lif, iplik ve kumaş üretimi ve süreçlerini kapsar. İkinci düzey tasarım, koleksiyon geliştirme, giysinin üretimi ve dağıtım süreçlerini içerir. Butikler, mağazalar, bayiler, e-mağazalar gibi çeşitleri bulunan perakendeciliği ve toptan satışı içeren alanlar üçüncü düzeyi meydana getirir. Sonuncusu ise yardımcı düzey olarak tanımlanır ve giysinin moda olma sürecinde etkili olan organizasyonlar ve diğer pazarlar, destekçi servisler olarak yer alırken, bu servisler tüketicinin moda ürünlerinden haberdar olması için medya, danışmalık sistemleri, gibi modanın iletişim ile ilgili olan servislerini kullanırlar (Kipöz, 2013: 39). Bütün bu bileşenlerden oluşan moda sistemi bu bileşenlerin sadece birine bağımlı değildir. Giysinin moda olma sürecinde bu bileşenlerin sinerjisi söz konusudur. Diğer bir etken de teknolojinin moda ürünlerini tüketiciye ulaştırmasında yaşanan değişimdir. Örneğin günümüzde çevrim içi alışveriş yapma olanakları 24 saate yayılmış, sanal pazarlama yöntemleri artırılmış gerçeklik uygulamaları giysi pazarlama ile ilgili durumu daha da kolaylaştırmıştır. Bu düzeylerde meydana gelen değişimler Schwab'ın belirttiği megatrend başlıkları üzerinden incelenmekte ve eklemeler yapılarak Tablo 2'de gösterilmektedir.

3.1. Fiziksel Megatrendler ve Moda Endüstrisi

Tablo 3'te moda sisteminde Endüstri 4.0 etkisi ile moda endüstrisinde farklı düzeylerde meydana gelen değişimlere Schwab'ın değindiği megatrendler üzerinden bir çerçeve çizilmektedir. Bu kapsam dâhilinde ilk olarak fiziksel megatrendler ele alınmaktadır. Grafen yeni nesil malzemelere örnek gösterilebilir (Schwab, 2017: 20). Grafen günümüzde birçok alanda dünyanın

en gözde ve pahalı materyallerinden biridir, çelikten 200 kat daha güçlü insan saçından bir milyon kez daha ince ve hafif bir liftir. Günümüzde çok pahalı malzemeler sınıfında olan grafen şimdilik endüstriyel tekstiller alanında kullanılmakta iken, yüksek fiyatına rağmen moda tasarımcılarının da ilgisini çekmeye başlamıştır. Manchester'daki Trafford Centre'da dünyanın ilk grafen içeren elbisesi (hafif siyah elbise-Light Black Dress- LBD-) yapılmıştır (Görsel 1). Elbise, kullanıcının nefes alışışı ile uyumlu olarak renk değiştirmektedir. Bu mekanizma led ışıkları ve grafen ile sağlanmaktadır (http 2).



Görsel 1. Hafif Siyah Elbise, 2017, Grafen kullanarak üretilen interaktif elbise, Trafford Centre Manchester.

Grafen çok yönlülüğü sayesinde spor giyim markalarının da ilgisini çekmektedir, Colmar ve Eurojersey's geliştirdikleri vücut ısısını koruyan özellikte kayak giysileri (Görsel 2) 2018 yılından itibaren satışa sunulmuş, atlet ve binici/ sürücüler için de performans artırıcı projeler yürütülmektedir (http 2). Takip eden süreçte Prada ve AspenX ortaklığında grafenle desteklenmiş kayak kıyafetleri, Reebok marka outdoor giysileri de üretildiği görülmektedir.

Fiziksel megatrendler arasında yer alan başlıklardan bir diğeri olan 3B yazıcılar Endüstri 4.0 sürecinde moda endüstrisinde kendini göstermeye başlamıştır. Moda endüstrisinin başlıca ürünleri arasında olan giysi, ayakkabı ve aksesuarların üretimi genellikle yoğun



Görsel 2. Colmar, Graphene Plus (G+) SKI Jacke kayak ceketini (sol), Graphene plus materyal içeren eurojersey's sensitive kumaş (sağ).



Görsel 4. Adidas, 3B yazıcı kullanılarak üretilmiş ayakkabı, 2018 (sol), Shapeways 3B yazıcı ile üretilmiş yüzük (sağ).

işçiliğe (emek-yoğun) dayalıdır. 3B yazıcılarla moda ürünleri üretimi; tasarımın tamamen bilgisayarda yapıldığı, üretimin el emeği olmadan gerçekleştirilebildiği süreçlerle, mevcut emek yoğun üretim süreçlerine alternatif olmaktadır. Bu ürünlerin henüz sadece plastikten üretilmesi bir dezavantaj olarak karşımıza çıksa da 2000'de ilk kez Freedom of Creativity bünyesinde tasarlanmış ve 3B yazıcı ile üretilmiş ilk elbiseden (Yap vd., 2014: 196) bugüne 3B yazıcılarla üretilen giysilerin Iris Van Herpen, Dior, Chanel (Görsel 3) gibi dünyaca ünlü modacıların koleksiyonlarında yer almaya başladığı görülmektedir (Yıldırım, 2017: 31-32).



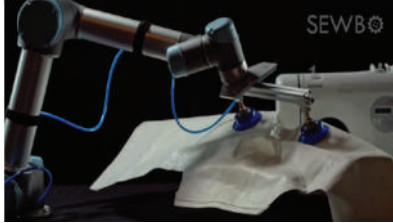
Görsel 3. Chanel, Haute Couture FW-2016 (sol), Iris Van Herpen SS-2019 (sağ).

3B yazıcılarla üretilen giysiler henüz geniş kitlelere ulaşmamıştır, ancak bu teknoloji takı ve aksesuar üretiminde perakende sektöründe ve ayakkabıda kullanılmaktadır.

Endüstri 4.0 kapsamında Fiziksel megatrendlerde yer alan diğer bir başlık "ileri robotik" konusudur. Uluslararası Robotik Federasyonunun

(International Federation of Robotics) istatistiklerine göre 2010 yılında 121.000 endüstriyel robot sipariş edilmişken, 2013'te bu rakam 178.000, 2014 yılında ise %29 artışla 229.000'e yükselmiştir (Akt. Özdoğan, 2018: 34). Robotlar endüstriyel süreçlerde dayanıklı tüketim malları gurubunda yer alan otomotiv, beyaz eşya gibi sektörlerde hali hazırda kullanılmakta iken moda endüstrisinde el emeğinin yoğun olduğu sektörlerde bir ürünün baştan sona robotik süreçlerde insan eli değmeden üretildiği süreçler bulunmamaktaydı. Bununla birlikte Endüstri 4.0 sürecinde, moda endüstrisi için de robotik çözümler geliştirilmeye başladığı görülmektedir. SoftWear Automation parçaları dikiş makinesinde doğru bir şekilde yönlendiren, maliyetleri azaltan ve süreci hızlandıran robot kollar ve vakumlu kıskaçlarla donatılmış dikiş robotları "Sewbots" geliştirmiştir. ABD'de bulunan Softwear Automation 22 dakikada tişört üretim sürecini tamamlayan robot tasarlamayı başarmıştır (http 3) (Görsel 5).

İşçilik maliyetini tamamen ortadan kaldıran robotların yayılması durumunda yakın gelecekte hazır giyim üretiminin Çin gibi ucuz işçiliğe sahip ülkelere yeniden teknolojik altyapıları yüksek ülkelere yer değiştirebileceği, bu değişimin moda sistemi için dağıtım süreçlerini etkileyebileceği öngörülmektedir. Price, Armani Adidas, Reebok gibi markalara yılda 10 milyon civarında giysi üreten Çinli üretici Tianyuan Garments Co. son yatırımlarını ABD Arkansas Bölgesi'ne yaptığını belirtmektedir (http 4).



Görsel 5. Softwear, Sewbots, Tişört dikim robotu, 2016, ABD.

3.2. Dijital Megatrendler ve Moda Endüstrisi

Schwab'ın (2017) Endüstri 4.0 kapsamında yer verdiği “dijital megatrendler”den “nesnelerin interneti” ve “sensörler” moda endüstrisinde görünür hale gelen gelişmeler arasındadır. Giyilebilir teknolojiler moda tasarımında yeni gündemlerden biridir. Akıllı giysi veya giyilebilir teknoloji kavram olarak kullanım alanı ve hedef kitle göz önüne alınarak giyinme ihtiyacı dışında yeni işlevler eklenmiş sensörler, dokunmaya, basınca veya ısıya duyarlı iletken kumaşlarla donatılmış giysi ve aksesuarları akla getirmektedir (Tarakçioğlu, 2002: 276). Bu alanda yapılmış pek çok tasarım bulunmaktadır. Örneğin Google ve Levi's (2014) ortak yürüttüğü projede “Levi's Commuter Trucker Jacket” 2016'da ilk kez kamuya tanıtılmış Eylül 2017'den itibaren satışa sunulmuştur(Görsel 6). Normal bir Levi's ceket görünümüne sahip akıllı ceket, projede geliştirilen iletken kumaştan üretilmiştir (http 5). Ceketin kol/ manşet bölgesinden kullanıcının telefon, müzik çalar ve harita uygulamaları yönetilebilmesi sağlanmıştır (http 6).

Bu alanda güncel gelişmelerden biri de Facebook ve Rayban ortaklığı ile geliştirilen akıllı gözlüktür (Görsel 7). 2021 yılında satışa



Görsel 6. Levi's ve Google ortaklığı ile geliştirilmiş commuter ceket, 2016.

sunulan gözlük video ve fotoğraf çekilebilmekte, müzik dinlemeye ve telefona gelen çağrılarını cevaplayabilme olanakları sunmaktadır (http 7).

Bir giysi veya aksesuarın moda olduğu süreç sadece tasarım, malzeme ya da üretimini kapsamaz; tanıtım ve ticaret faaliyetleri de



Görsel 7. Rayban ve Facebook işbirliği ile geliştirilmiş kamera gözlük, 2016.

giysiyi moda yapan sürecin parçalarıdır. Endüstri 4.0 kapsamında dijital megatrendler ürün tasarımında etkili olduğu gibi satış ve tanıtım kanalları üzerinde de etkili olmaktadır. Günümüzde e-ticaretin ortaya çıkardığı koşullar sonucunda köklü bir yapıya dayanan perakende zincirine sahip ünlü markalar bile bu yeni tanıtım ve dağıtım kanallarına yatırım yapmaya başlamışlar ve e-ticaret siteleri kurmuşlardır. Tanıtım kanallarında ise yeni medya kanallarının (Facebook, Instagram, Youtube... gibi çevrim içi sosyal medya mecraları) giderek daha etkili olduğu görülmektedir. Bu yeni nesil tanıtım süreçlerinin tasarımcı-üretici-kullanıcı (tüketici) etkileşimine de olanak tanıdığı görülmektedir. Tasarımcının tasarladığı ürünün kullanıcısıyla doğrudan etkileşim kurmasını diğer bir faydası; geri bildirim almaktır. Böylece tasarımcı/ üretici bu geri bildirimleri ürün geliştirme ile ilgili eşsiz fırsatlara dönüştürülebilir, alınan geri bildirimler tasarımcı açısından yeni tasarımlarını geliştirme ve revize etme de bir imkân olarak görülebilir.

Tanıtım alanında dijitalleşme kapsamında ele alınabilecek çeşitli değişiklikler görülmektedir, örneğin Polo Ralph Lauren Corp. 2015 yaz sezonu ürünlerini New York Central Park'ta açık havada 4D holografik moda gösterisi olarak sergilemiştir (Görsel 8). Podyum defilelerine oranla çok daha geniş bir kitleye ulaşmış ve büyük bir ilgiyle izlenmiştir.



Görsel 8. Polo Ralph Lauren, Holografik Moda Gösterisi, 2015 Yaz Sezonu.

Dijital megatrendlerde Schwab'ın (2017) başlıklarına ek olarak, sanal gerçeklik ve üç boyutlu (3B) tasarım ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile ilgili yapılan çalışmalara da değinmek gerekir. Tasarımda 3B tasarım/ simülasyon teknolojileri endüstriyel tasarım, mimari, otomotiv gibi alanlarda 1990'lardan bu yana kullanılmasına rağmen, moda endüstrisinde kullanımı yeni ortaya çıkan gelişmelerdendir (Andia, 2002; Siersema, 2015: 2). Bu gelişmenin hem tasarım hem de tanıtım kanallarında fark oluşturmaya başladığı görülmektedir. Sanal moda tasarım programlarından biri olan CLO 3D, moda endüstrisinde tasarım departmanlarında kullanımı yaygınlaşmaya başlayan yazılımlardan biridir. Programın ilk sürümü 2010 yılında piyasaya çıkmıştır (http 8). Bu programlar üç boyutlu giysi tasarımı için kullanılmakta ve iki boyutlu bilgisayarlı tasarım araçlarına göre giysi simülasyonu, kalıp provası ön arka ve her açıdan giysiyi inceleyebilme gibi pek çok olanak sunmaktadır. Ayrıca tasarlanan giysilerle sanal defileler de oluşturulabilmektedir. McQuillan (2020: 92) araştırmasında Balmain'in ilk kez CLO 3D ile oluşturulmuş, sanal süper model kullanarak sunduğu Sonbahar 2018 koleksiyonuna yer vermektedir (Görsel 9). Bu uygulama 3B sanal tasarımın tanıtım boyutunda kullanımına örnek teşkil etmektedir.



Görsel 9. Balmain 55-18 koleksiyonunda yer alan avatarlar, 2018.

Ayrıca bu programlarla sanal moda ürünleri de geliştirilmekte ve bu sanal ürünler satışa sunulmaktadır (Görsel 10). FabricAnt ticari amaçlar için sanal giysiler geliştiren yeni nesil

tasarımcılık örneklerinden biridir (http 9). Popüler moda markalarından Gucci 2021 yılında sanal ayakkabıları satışa sunmuştur. Bu sanal giysiler, sanal dünya olarak da tanımlanan VRChat, çok oyunculu dijital oyunlar, farklı sosyal medya platformları... gibi yalnızca dijital ortamlarda sanal olarak kullanılmaya uygun olarak geliştirilmektedir (http 10).



Görsel 10. FabricAnt Sanal Giysi, 2019 (sol), Gucci Sanal Ayakkabılar, 2021 (sağ).

3.3. Biyolojik Megatrendler ve Moda Endüstrisi

Biyolojik megatrendler başlığı kapsamında biyoloji alanında yapılan çalışmalarla ortaya çıkan malzeme ve yöntemler incelenmektedir. Bu çalışmalar özellikle sürdürülebilirlik anlamında da katkı sağlamaktadır. The Bussines of Fashion ve The McKinsey şirketinin yayınladığı 2020 raporunun “Malzeme Devrimi” (Materials Revolution) başlıklı bölümünde, moda markalarının yakın zamanda keşfedilen veya yeniden tasarlanan (re-engineered) ürünlerin yanı sıra, estetik ve işlev sunan yüksek teknoloji malzemelerle birlikte daha sürdürülebilir malzemelere odaklandığına değinilmektedir. “Moda’nın Biyolojik Devrimi” (Fashion’s Biological Revolution) başlıklı alt bölümde ise, moda ve güzellik endüstrisinde toplum ve değer zincirlerini değiştirebilecek, çevre üzerindeki baskıyı potansiyel olarak azaltabilecek biyolojik bir devrimden söz edilmektedir” (Akt. Baydemir ve Er Bıyıklı, 2021: 609).

Bolt Threads firması tarafından bakteriyel bir koloninin oluşturduğu bir mantar türü olarak adlandırılan miselyum ile üretilen MYLO, biyo-birleştirilmiş malzeme sınıfına örnek olarak gösterilebilir (Baydemir ve Er Bıyıklı, 2021: 609). Bu malzeme hayvansal ve sentetik bazı malzemeler yerine, sonsuz yenilenebilir miselyum ile sürdürülebilir çözümler sunmakta ve moda tasarımcıları tarafından tercih edilmeye başlandığı görülmektedir (Görsel 11). Stella McCartney 2018 yılından bu yana vegan deri olarak tanımladığı bu malzemeye tasarımlarında yer vermektedir.

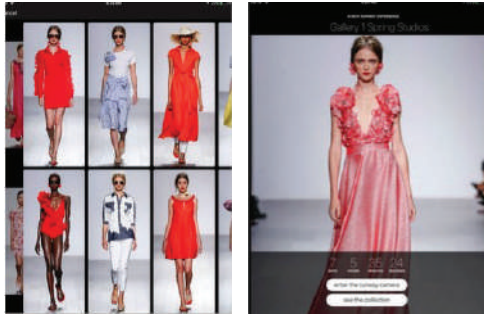


Görsel 11. Yeni nesil vegan deri MYLO (sol)/ Stella McCartney, Vegan deri ile üretilmiş giysi örneği, 2018 (sağ).

3.4. Yapay Zekâ ve Moda Endüstrisi

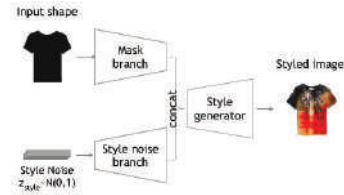
Schwab’a göre yapay zekâ, sürücüsüz otomobiller ve dronlardan, sanal asistanlara ve çeviri yazılımları gibi hayatlarımızı dönüştüren birçok şeyle bizi sarmalamaktadır. Bu dönüşümler yapay zekâ bilgi işlem gücündeki üstel artışların ve yeni ilaçların keşfinde kullanılan yazılımlardan, “kültürel ilgilerimizi” tahmin eden algoritmalara kadar çok geniş veri erişilebilirliğinin getirdiği ivme ile etkileyici bir şekilde ilerlemekte olduğunu belirtmektedir (Schwab, 2017: 20). Yapay zekânın gelecekte ne gibi değişimlere yol açacağı günümüzün önemli gündemlerinden birisidir. Luce (2018) ‘Artificial Intelligence for Fashion’ isimli kitabında moda sisteminde yapay zekânın da içerisinde yer aldığı farklı uygulamaları incelemektedir. Kitapta yapay zekâ uygulamaları alışveriş ve ürün keşfetme, satış, tasarım ve tedarik zinciri başlıkları altında

incelenmektedir. Luce'in tedarik zinciri başlığı altında örneklerinden biri talep tahmini ile ilgili olarak Badgley-Mischka markasının mobil uygulamasıdır. Şubat 2018'de New York Moda Haftası (NYFW)'nda Badgley-Mischka markanın, moda şovlarında, izleyicilerin ilk kez gördükleri koleksiyonla etkileşime girmelerini sağlayacak olan yalnızca iPhone ve iPad'de kullanılacak özel bir uygulama yazılımı yaptırıldıkları belirtilmektedir (http 11) (Görsel 12). Bu uygulamayla katılımcılar, podyumdaki kıyafetlere, uygulamadaki "beğendim (like)" ve "sevdim (love)" düğmelerini kullanarak yanıt verebilmektedir. Uygulama ile markanın gelecekteki tasarım ve üretim kararları için kullanabileceği gerçek zamanlı veriler sağlanmaktadır. Böylece üretim sayılarıyla ilgili planlama çalışmalarının daha gerçekçi verilerle yönetilmesini sağlayarak gereksiz stoklar önlenmesi gibi önemli bir avantaj sağlamaktadır. Bu tür uygulamalar eğilimleri görme (trend tahmini), stok yönetiminde mali fayda ve aşırı üretimi önleme yönünden sürdürülebilirlik bağlamında da fayda yaratabilecektir.



Görsel 12. Badgley-Mischka, ve SAP, Badgley Mischka Runway Mobile App, 2018, New York.

Günümüzde bir yandan 'yapay zekâ sanat yapabilir mi' tartışmaları devam ederken, diğer yandan yapay zekâ ile resim yapabilen algoritmaların ortaya çıktığı görülmektedir. Görsel sanatlar alanında geliştirilen yazılımlardan AARON, Google Deep Dream, GauGAN buna örnek gösterilebilir. Sanat alanında bu gelişmelerle birlikte 'yapay zekâ tasarım yapabilir mi' sorusu tasarım için de gündeme gelmiştir. Yapay zekâ tasarım yapabilir mi sorusu da gündeme geldiği görülmektedir. Moda tasarım alanında Othman Sbai bununla ilgili GAN (Generative Adversarial Network) kullanarak "DesIGN" adlı bir yazılım geliştirmiştir (Luce, 2018: 117). Bu yazılım hazır giysi silüetlerini bir maske gibi farklı doku ve desenlerle birleştirerek yeni giysi tasarımları üretmeyi başarmıştır (Görsel 13) (Sbai vd., 2018: 33).



Görsel 13. Othman Sbai, "DesIGN" yapay zekâ ile geliştirilmiş tasarım uygulaması, 2018.

Yapay zekâ ve tasarım ile ilgili diğer bir çalışma sanatçı ve yapay zekâ araştırmacısı Robbie Barrat'ın çalışmasıdır. Sanatçı uygulama sürecinde, hareketli görüntü üzerinde yapay zekânın bir defile yaratıp yaratamayacağını denemeyi amaçlamaktadır. Balenciaga'nın beş farklı moda şovundan elde ettiği görsel verilerle, kendi kendine öğrenen algoritmalarla (sinir ağları) bir proje yapmıştır. Projede amaç yapay zekânın Balenciaga'nın stilini öğrenerek yeni bir moda şovu üretmesidir. Sonuç olarak giysiler form ve doku olarak tam anlamıyla dönüştürülemezdir. Ancak, yapay zekânın

kombinasyonlar yaratabildiği, insan gözünün başa çıkamayacağı kadar detaylı şekiller ve dokular oluşturduğu da görülmektedir podyumda yürüyen modeller üzerinde yapay zeka ile sanal moda gösterisi yapılmıştır (Görsel 14) (http 12).



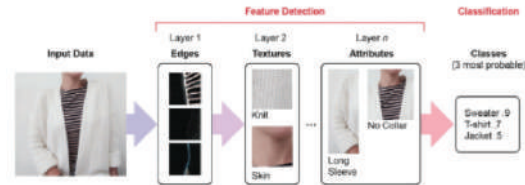
Görsel 14. Robbie Barrat, Yapay zeka ile geliştirilmiş bilgisayar ortamında defile uygulaması, 2016.

3.5. Büyük Veri ve Moda Endüstrisi

Büyük veri en basit şekliyle; toplumsal medya paylaşımları, ağ günlükleri, bloglar, fotoğraf, video, dosya uzantıları (log dosyaları) gibi değişik kaynaklardan toparlanan tüm verinin, anlamlı ve işlenebilir biçime dönüştürülmüş hali olarak tanımlanabilir (http 13).

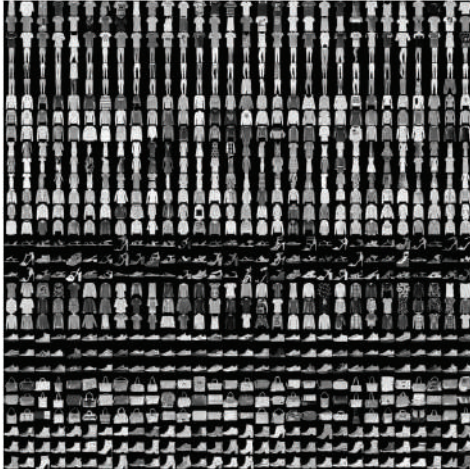
Moda sisteminde, özellikle tanıtım ayağında çok önemli bir enstrüman olan moda görsellerinin yayılmasında ve insanlar tarafından görülmesinde yapay zekâ çok önemli avantajlar sağlamaktadır. Yapay zekâ sinir ağları ile görsel tanıma (bilgisayar görmesi) ve görsel arama ile; ürün fotoğrafları, moda fotoğrafları, katalogları, sosyal medya fotoğrafları, tasarım aşaması görselleri ve çizimleri (malzeme kataloğu, teknik çizimler, giysi konstrüksiyon çizimleri, ürün föyleri) gibi görsellerden oluşan çok büyük hacimlerde görsel veri havuzlarında görseller ile renk, biçim özellikleri, filtreleme, giysi

özelliklerini çıkarma ve sınıflandırma işlemlerini yapabilmektedir (Görsel 15). Yapay zekâ ayrıca bilgisayar görmesi (computer vision) ile görsel arama ve işleme anlamında çok büyük olanaklar sunmaktadır bu olanaklar e-ticaretin giderek yaygınlaşmasında zemin hazırlamakta önemli bir köprü görevi görmektedir. Ayrıca tasarımcı ve üretici açısından ürün tanıtımı ve tüketici açısından ise ürün bulma için önemli imkânlar sunar. Moda alanında faaliyet gösteren e-ticaret platformlarını sayısı giderek artmaktadır. Bunun yanında içerdikleri ürün ve marka sayıları da artmakta böyle bir ortamda tüketicinin istediği nitelikte ürünü bulması zorlaşmaktadır. Bu noktada yapay zekâ uygulamaları ile geliştirilen yazılımlarla çözümler üretilmektedir.



Görsel 15. E-ticaret için giysi görsellerinin bilgisayar yazılımları ile tanımlanması (Luce, 2018).

Bu işlemleri yapmak önemli bir veri işleme altyapısı gerektirmektedir. Moda alanında faaliyet gösteren işletmeler ve tasarımcıların büyük çoğunluğu günümüzde on-line ticaret yöntemlerini kullanmaktadır. 2019 yılından bu yana yaşanan pandemi süreci bu durumu daha da hızlandırmıştır. Bu durum aynı zamanda hem çevrimiçi ticaret kanallarını kullanan kuruluşların hem de alışveriş yapan alıcıların sayısını artırmıştır. On binlerce çeşit ürünün sisteme yüklendiği ve milyonlarca kişinin ürün aradığı bu sanal okyanusta ürün bulma/keşfetme temel sorunlardan biridir. Bu alanda değinilmesi gereken örneklerden biri Zalando çevrimiçi alışveriş platformudur. Zalando diğer uygulamalardan farklı olarak görsel tabanlı bir veri seti (Fashion MNIST-Modified National Institute of Standards and Technology)



Görsel 16. Zalando moda veri setinden bir örnek (Fashion MNIST).

oluşturmuştur (Görsel 16).

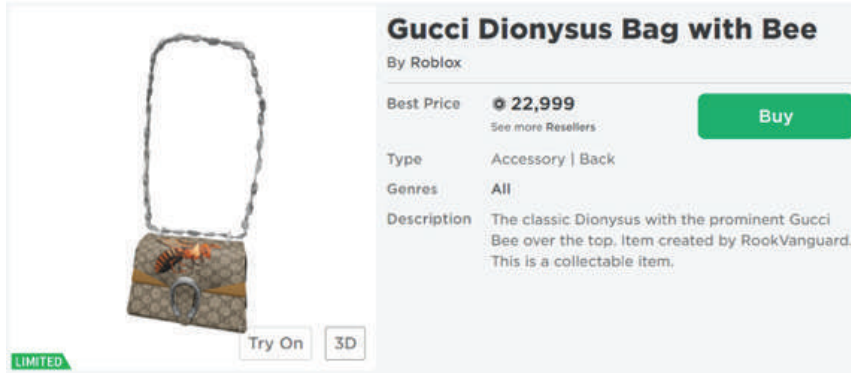
Bu sistemde el yazısının elektronik olarak tanınmasını sağlayan yapay zekâ öğrenme modeli temel alınmış ve makine öğrenmesini de teşvik eden 70.000 parça görselden oluşan moda veri setini oluşturmuştur. Bu veri seti bilgisayar görmesi ile giysilerin stil, renk, biçim, model vs. özelliklerinin ayrıştırılabilmesini mümkün kılmaktadır (Luca, 2018: 50-64).

3.6. Metaverse ve Moda Endüstrisi

Metaverse, ilk olarak yazar Neal Stephenson'ın 1992'de yayınlanan "Kar Kazası (Snow Crash)" adlı romanda bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Metaverse, içinde gerçek dünyanın fiziksel sınırlamaları olmadan insanların birbiriyle ve onların çevreleri ile etkileşime girdiği üç boyutlu sanal dünyalar olarak tanımlanmaktadır (Narin, 2021: 17). 2000'li yılların başında, şimdi metaverse olarak adlandırılan kavramın öncüleri popülerlik kazanmaya başlamıştır. Second Life (2003) ve çok oyunculu çevrimiçi oyun World of Warcraft (2004) gibi çevrimiçi dünyalar, milyonlarca insan için canlı bir sosyal çıkış noktası haline gelmiş ve devamında benzer topluluklar gelişmeye devam etmektedir. Bugün Fortnite ve Roblox gibi çevrimiçi oyunlar bu trendi

sürdürmektedir (Wiederhold, 2022: 1). Ortaya çıkmakta olan bu sanal dünya; sanal ikinci hayat ve burada ortaya çıkacak yeni oluşumları da gündeme getirmektedir. 2019 yılında başlayan pandemi karantina süreçlerini de beraberinde getirmiştir. Eğitim, iş toplantıları, sanatsal ve akademik etkinlikler, eğlence gibi birçok alanda insanların sanal dünya üzerinden etkinliklerini yürütmeye başlamasına sebep olmuştur. Bu durum metaverse gündemine ivme kazandırmıştır. Bununla birlikte halihazırda manşetlerde görülmekte olan NFT (Non-Fungible Token-Takas edilemez jeton/ para) ve kripto para birimlerinin de ve güven kazanması ile dijital mülkiyete olan ilgi çarpıcı bir şekilde artmıştır. Facebook ve Microsoft'un çevrimiçi işbirliği yapmanın yeni yollarını duyurmasıyla birlikte sanal üretkenlik platformlarında genişlemeyi tetiklemekte, özellikle sanal ortamlarda kişilerin bir avatarla temsil edilmesi bu avatarların görünüm giyimi ve kullandıkları aksesuarlar sanal moda tasarımı açısından yeni bir açılım ortaya çıkarmaktadır (http 14). Sanal moda doğrudan bir avatar üzerinde görüntülenebilmekte veya artırılmış gerçeklik kullanılarak giyilebilmektedir. Ayrıca (Facebook, Instagram...) sosyal medya uygulamalarında dijital/sanal moda uygulamaları ile sanal giysiler kullanılabilir. Fabricant, DressX, Carlings gibi dijital tasarım markaları sadece dijital olarak giyilebilen sanal moda tasarımı yapan platformlara örnek gösterilebilir (Yılmaz Ünlü, 2022: 22).

Yükselen bir trend olarak metaverse tanınmış moda markalarının da ilgi alanına girmiştir. Örneğin 2019'da Louis Vuitton, League Of Legends Dünya Şampiyonası için Riot Games işbirliği ile çeşitli dijital varlıklar ve Summoner's Cup kupası için ısmarlama bir seyahat çantası yapmıştır. Ek olarak Balenciaga Epic Games ve kitlesel popüler Fortnite, Gucci Roblox işbirliği ile oyunculara sanal moda ürünleri (Görsel 17)



Görsel 17. Gucci Roblox işbirliği ile çevrimiçi satışı yapılan sanal çanta (Gucci,2022).

sunduğu görülmektedir (http 15). Sanal gerçeklik platformu Decentraland, The Fabricant gibi markaların Mart 2022'de metaverse'de yeni giyim koleksiyonlarını sergilediği dijital moda haftası olan ilk Metaverse Moda Haftasını (MVFW) başlatmıştır (http 16). Ortaya çıkan çevrimiçi oyun, konser ve eğlenceler gibi içeriklere göre şekillenen sanal giysi ve aksesuarların sanal ikinci hayatta kullanılacak avatar ve avatarların kişiselleştirilmesi için gerekli sanal giysi ve aksesuarların tasarlanmaya başladığı görülmektedir.



Görsel 18. Decentraland sanal gerçeklik platformunda düzenlenen metaverse moda haftası (Dezeen,2022).

4. DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ VE MODA TASARIMCISININ ROLÜ

İçinde bulunduğumuz 21. Yüzyılda teknolojik gelişmelerin yakın geçmişle bile kıyaslandığında daha büyük bir ivmeyle hızlandığı

görülmektedir. Yenilikler hızla hayatımıza girerken bu durumun moda endüstrisinde farklı boyutlarda değişim meydana getirdiği yapılan incelemelerde görülebilmektedir. Endüstri 4.0'ın moda sisteminde yaratmakta olduğu değişim/ dönüşümün moda sisteminde üretici ve kullanıcıyı etkilediği gibi tasarımcıyı da etkilemektedir. Bu etkiyi iki boyutta açıklamak mümkündür. İlk olarak moda ürünleri, tasarım ve üretim süreçleri değişmektedir ve bu sistemin içerisinde yer alan tasarımcılar ve üreticilerin değişime uyum sağlamak durumunda kalması durumu; dönüşümde itici etkenler olarak tanımlanabilir. İkinci olarak da toplumda gerçekleşen değişimlerin, yeniliklerin meydana getirdiği cazibe ile toplumun bir bireyi olarak tasarımcı, üretici ve kullanıcıyla benzer bir şekilde yeniliğe ilgi duyduğu, dolayısıyla isteyerek değişimin içinde yer aldığı düşüncesi de çekici etkenleri oluşturmaktadır (Tablo 3).

SONUÇ

Sonuç olarak tespit edilen durum ve örneklerden yola çıkarak temel dinamiği değişim olan moda dünyayı dönüştüren Endüstri 4.0 sürecinden etkilendiği, Endüstri 4.0 ile ortaya çıkan gelişmelerin moda endüstrisinde gözle görülür bir etki oluşturduğu söylenebilir. Moda endüstrisinde meydana gelen değişim sadece üretim ve ürün kapsamıyla sınırlı kalmamaktadır. Sadece giysi üzerinde değil giysin moda olarak

Tablo 3. Endüstri 4.0 kapsamında moda sisteminde meydana gelen değişimlerin tasarımcı, üretici ve kullanıcı üzerindeki etkileri.

Dönüşümün İtici Kuvvetleri	<ul style="list-style-type: none"> • Üretim boyutunda değişen endüstriyel süreçler, post-fordist üretim süreçlerine örnek verilebilecek olan 3D yazıcılar, montaj hattı yerine robotların yer aldığı süreçler... • Değişen satış platformları: E-ticaret, büyük veri ile hedef kitle analizi... • Değişen tanıtım kanalları: yeni medya, artırılmış gerçeklik, sanal defile... • Tasarım boyutunda üç boyutlu tasarımın ortaya çıkardığı yeni olanaklar, sanal ürün tasarımı, NPT tasarımlar... • 21. Yüzyılda toplumsal anlayışta değişim; hız ve hareket temelli yaşam biçimi, teknolojiyi daha aktif kullanma, sanal ikinci dünya (metaverse) ile toplumda oluşan geleceğe ütopyik anlayış ya da beklentiler...
Dönüşümün Çekici Kuvvetleri	<ul style="list-style-type: none"> • Yenilikçi ürünler; yeni malzeme ve yöntemlerin kullanılması, yenilikçi ürünler yönünde tasarım faaliyetleri yürüterek tasarım yelpazesini genişletmek. • Yapay zekâ, metaverse, artırılmış gerçeklik... gibi hızla gelişmekte olan çığır açıcı teknolojilerle desteklenen e-ticaret platformları ile ortaya çıkacak yeniliklerle (ürün bulma, sanal prova/defile...) geliştirilecek tasarımcı/girişimci modeline dayanan yeni nesil modeller oluşturma fırsatları. • Toplumun yeni eğilimleri üzerinde yeni internet tabanlı tanıtım kanalları, sosyal medyanın daha etkili bir duruma gelmesi, yeni neslin fiziksel dünyaya alternatif olarak sanal bir dünyada da var olması, aslında tasarımcının ve üreticinin birey olarak da içinde yer aldığı toplumun yeni eğilimlerine kendiliğinden yönelmesi, çekici unsurlar olarak görülmektedir.

anımlamasını etkileyen süreçlerde de değişim meydana gelmektedir. Giysinin görünümünde asıl belirleyici olan tasarım, malzeme ve üretim özelliklerinin yanında giysiyi moda yapan dağıtım ve satış/pazarlama süreçlerinde meydana gelen değişimlerin de göz ardı edilemez. Bu etkiler moda endüstrisinde çığır açıcı bir kırılma ya da devrim niteliğinde değildir ancak temel malzemeden ürüne, tanıtım ve satışa, çevrimiçi ortamların hayatımıza girmesiyle ortaya çıkan yeni hibrit yaşantıya; moda endüstrisinde dönüşüm niteliğinde bir yönelim olduğu görülmektedir. Özetle dördüncü endüstri devrimi ile moda endüstrisinde ortaya çıkan etkiler; malzeme, tasarım, üretim, dağıtım ve satış/pazarlama kanallarında olmak üzere birden fazla boyutta meydana gelmektedir. Bu etkiler özellikle tasarım ve üretim boyutunu doğrudan ve dolaylı olarak değiştirmektedir. İlk olarak endüstriyel süreçte üretilen moda ürünleri ve bu ürünlerin değişen endüstriye göre tasarımı ve üretimi, zorlayıcı (itici etken) olarak materyalist boyut ile bu dönüşümün içinde yer almaktadır. Kullanılan malzemeler, malzemelerin işlendiği süreçlerde teknolojik gelişmeler sonucu değişim meydana gelmekte ve tasarımcı da bu sürece dâhil olmaktadır. İkinci olarak değişime dayalı moda

alanının özünde yer alan yenilik arayışıyla yeni süreçler, malzemeler, sanal ikinci dünya olarak da anılan metaverse, tasarımı moda haline getiren tanıtım ve satış kanalları modayı yaratanlar için cazibe oluşturmakta; bu yönüyle dönüşümün insanların düşünüş anlayış biçimi ile ilgili olan zamanın ruhu boyutu ile istenen/ isteğe bağlı (çekici) tarafını temsil etmektedir.

Endüstri 4.0 sürecinde dönüşümün itici/ çekici kuvvetleri bağlamında tasarımcının rolü de değişmektedir. Moda tasarımcısının sanatsal ve yaratıcı yeteneklerinin yanında bu dönüşüme ayak uydurabilmeli, toplumun yeni ihtiyaç ve taleplerine uyum sağlayabilmelidir. Bu çerçevede moda tasarımcısı; değişen endüstriyel süreçleri kendi farkını gösterebileceği şekilde yorumlayabilme, yeni durumlara uyum sağlayabilme, giysi tasarımının yanında yeni sisteme entegre etmeye yönelik düşünce geliştirebilme durumuyla karşı karşıya kalmaktadır. Bu noktada moda tasarımcısının rolü ile ilgili olarak mevcut tasarım odaklı üretim yapısından, "tasarımcı girişimci" odaklı daha bütünlüklük bir yapıya doğru dönüşüm olduğu sonucuna ulaşılabilir.

KAYNAKLAR

- Andia, A. (2002). *Reconstructing the Effects of Computers on Practice and Education During the Past Three Decades. Journal of Architectural Education*, 56(2), 7-13.
- Baydemir, A., Bıyıklı, N. E. (2021) *Biyotekstillerin Yenilikçi Malzeme Olarak Kullanımı. Art-e Sanat Dergisi*, 14(27), 606-631.
- Bertola, P., & Teunissen, J. (2018). *Fashion 4.0. Innovating Fashion Industry Through Digital Transformation. Research Journal of Textile and Apparel*, 22(4), 352-369.
- Camcı, A., Temur, G. T., Beşkese, A., Çorum, A., Sivri, Ç., Cevahiroğlu, H. (2018). *Türkiye’de Hazır Giyim ve Konfeksiyon Sektörü İçin Endüstri 4.0 Dönüşümü. Bildiriler Kitabı*, 41.
- Kagermann, H., Wahlster, W., Helbig J. (2013). *Industrie 4.0 Working Group, 2013. Final Report of the Industrie 4.0 Working Group. Frankfurt.*
- Kaplan, K. ve Ertürk, E., (2012). *Dijital Çağ ve Bireyin İdeolojik Aygıtları. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC. October 2012 2-4*
- Kipöz, Ş. (2013). *Moda Tasarım (Edt. F. Curaoğlu). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3014*
- Kumar, K. (2013). *Sanayi Sonrası Toplumdan Post-Modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları. 4. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi.*
- Küçükkalay, M. (1997). *Endüstri Devrimi ve Ekonomik Sonuçlarının Analizi. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi 2.2*
- Luce, L. (2018). *Artificial Intelligence for Fashion: How AI Is Revolutionizing The Fashion Industry. Apress.*
- McQuillan, H. (2020). *Digital 3D Design as a Tool for Augmenting Zero-Waste Fashion Design Practice. International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 13(1).
- Narin, N. G. (2021). *A Content Analysis of the Metaverse Articles. Journal of Metaverse*, 1(1), 17-24.)
- Özdoğan, O. (2017). *Endüstri 4.0: Dördüncü Sanayi Devrimi ve Endüstriyel Dönüşümün Anahtarları. İstanbul: Pusula Yayıncılık.*
- Sayar, M., Yüksel, H. (2018). *Endüstri 4.0 ve Türkiye Kamu Sektöründe Endüstri 4.0 Dönüşümü. Hukuk ve İktisat Araştırmaları Dergisi*, 10(2).
- Sbai, O., Elhoseiny, M., Bordes, A., LeCun, Y., Couprie, C. (2018). *Design: Design Inspiration from Generative Networks. In Proceedings of the European Conference on Computer Vision (ECCV).*
- Schwab, K. (2017). *Dördüncü Sanayi Devrimi. Optimist. İstanbul.*
- Siersema, I. (2015). *The Influence of 3D Simulation Technology on The Fashion Design Process and The Consequences For Higher Education. In Digital Fashion Conference 2015, 28 November 2015, Seoul, Korea (pp. 9-13).*
- Şen, C., Kılıç, A., & Öndoğan, Z. (2020). *Endüstri 4.0 ve Moda Sektöründeki Uygulamaları. Turkish Journal of Fashion Design and Management*. 2(2)
- Tarakçıoğlu, I. (2002). *Türk ve Dünya Tekstili. Tekstil İşveren Dergisi*, 276 <http://www.tekstilisveren.org.tr/dergi/2002/ara-lik/34.html>
- Wiederhold, B. K. (2022). *Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(1), 1-2.)
- Yap, Y. L ve diğ., (2014). *Additive Manufacture of Fashion and Jewellery Products: A Mini Review: This Paper Provides an Insight into the Future of 3D Printing Industries for Fashion and Jewellery Products, Virtual and Physical Prototyping, Vol. 9, No. 3*
- Yıldran, M. (2017). *Üç Boyutlu Yazıcılar ile Moda Ürünlerine Yönelik Yüze Tasarımları. Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.*
- Yılmaz Ünlü, Z. (2022). *Analysis of Online and In-Store Clothes Shopping Experiences Taking a User Journey Approach (Master’s thesis, Middle East Technical University).*

İnternet Kaynakları

- [http 1. www.encyclopedia.com/fashion](http://1.www.encyclopedia.com/fashion) (Erişim Tarihi: 12.11.2021).
- [http 2. https://www.textiletoday.com.bd/graphene-make-revolutionary-changes-smart-clothing-technology/](https://www.textiletoday.com.bd/graphene-make-revolutionary-changes-smart-clothing-technology/) (Erişim Tarihi: 02.10.2019).

- *http 3. T-Shirt Autonomous Tech Pack*,(2018), http://softwearautomation.com/digital-t-shirt-workline/#form_bottom (Erişim Tarihi: 16.04.2019).
- *http 4. Price C., 2018, Automated Couture: Using Robots to Make Clothing.* <https://amppob.com/automated-couture-robots/Arkansas Money and Politics Digital Magazine> (Erişim Tarihi: 21.04.2019).
- *http 5. Rachel, A., 2016.* <https://www.forbes.com/sites/rachelarthur/2016/05/20/exclusive-levis-and-googles-project-jacquard-launch-wearable-tech-jacket-for-urban-cyclists/?sh=fb7ed4a50c71> (Erişim Tarihi: 21.04.2019).
- *http 6. About Jacquard: Our Story.* 2019 <https://atap.google.com/jacquard/about/> (Erişim Tarihi: 17.04.2019).
- *http 7.* <https://www.ntv.com.tr/video/teknoloji/video-ve-fotograf-cek-en-gozluk-satista,EUDPQFtjT0yQD5pUJq0YSw> (Erişim Tarihi: 03.04.2021).
- *http 8.* <https://www.clovirtualfashion.com/story> (Erişim Tarihi: 01.12.2021).
- *http 9. Roberts-Islam, B. (2021). World's First Digital Only Blockchain Clothing Sells For \$9,500.* <https://www.forbes.com/sites/brookeroberthislam/2019/05/14/worlds-first-digital-only-blockchain-clothing-sells-for-9500/?sh=4f3d6d7517> (Erişim Tarihi: 11.04.2019).
- *http 10.* <https://www.theguardian.com/fashion/2021/mar/19/a-virtual-steal-the-gucci-sneakers-for-sale-at-1799> (Erişim Tarihi: 12.04.2019).
- *http 11. SAP and Badgley Mischka Introduce the Badgley Mischka Runway Mobile App by SAP for New York Fashion Week: The Shows.* 2018. (Erişim Tarihi: 10.05.2019).
- <https://news.sap.com/2018/02/badgley-mischka-runway-mobile-app-by-sap-new-york-fashion-week-the-shows/> (Erişim Tarihi: 10.04.2019).
- *http 12. Can an AI Do Balenciaga Better Than Balenciaga?, Fashionrobot Blog, 2016,* <https://thefashionrobot.com/blog/ai-balenciaga>. (Erişim Tarihi: 21.04.2019).
- *http 13.* https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C3%BCy%C3%BCk_veri (Erişim Tarihi: 17.11.2021).
- *http 14.* <https://time.com/6116826/what-is-the-metaverse/> (Erişim Tarihi: 27.04.2022).
- *http 15.* <https://www.makeuseof.com/digital-fashion-metaverse-explained/> (Erişim Tarihi: 02.05.2022).
- *http 16.* <https://www.dezeen.com/2022/03/21/decentraland-metaverse-fashion-week-2022/> (Erişim Tarihi: 02.05.2022).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.textiletoday.com.bd/graphene-make-revolutionary-changes-smart-clothing-technology/>
- Görsel 2. <https://www.wtin.com/article/2018/march/260318/the-power-of-graphene-in-sportswear/>
- Görsel 3. https://www.irenebrination.com/irenebrination_notes_on_a/2019/02/karl-lagerfeld-obituary.html , <https://uk.fashionnetwork.com/news/Iris-Van-Herpen-s-haute-couture-collection-floats-between-earth-and-sky,1059323.html>
- Görsel 4. <https://www.forbes.com/sites/andriacheng/2018/05/22/with-adidas-3d-printing-may-finally-see-its-mass-retail-potential/#300cf7704a60> , <https://www.shapeways.com/create/jewelry>
- Görsel 5. <https://sourcingjournal.com/topics/fashion-trends/softwear-automation-debuts-footwear-upper-workline-78114/> <http://www.indiantextilejournal.com/News.aspx?nId=Gsf1mvkiurtSe7sRwXceUw==&NewsType=Era-of-automated-sewing-dawns-India-Sector>
- Görsel 6. <https://atap.google.com/jacquard/about/> Erişim Tarihi: 17.04.2019
- Görsel 7. kaynak: <https://www.theverge.com/2021/9/9/22662809/facebook-ray-ban-stories-camera-smart-glasses-hands-on> , <https://tech.fb.com/ray-ban-and-facebook-introduce-ray-ban-stories-first-generation-smart-glasses/>
- Görsel 8. <https://www.designboom.com/technology/ralph-lauren-4d-holographic-09-12-2014/>
- Görsel 9. <https://www.balmain.com/tw/balmain/balmains-new-virtual-army>
- Görsel 10. <https://www.forbes.com/sites/brookeroberthislam/2019/05/14/worlds-first-digital-only-blockchain-clothing-sells-for-9500/?sh=541ac7a5179c> , <https://www.theguardian.com/fashion/2021/mar/19/a-virtual-steal-the-gucci-sneakers-for-sale-at-1799>
- Görsel 11. <https://www.mylo-unleather.com/> , <https://www.stellamccartney.com/gb/en/stellas-world/the-worlds-first-mylo-garments-created-from-vegan-mushroom-leather.html>
- Görsel 12. <https://www.retaildive.com/news/badgley-mischka-debuts-interactive-runway-app-for-nyfw/516892/>

- Görsel 13. Luce, L. (2018). *Artificial intelligence for fashion: How AI is revolutionizing the fashion industry*. Apress.
- Görsel 14. <https://thefashionrobot.com/blog/ai-balenciaga>.
- Görsel 15-16. Luce, L. (2018). *Artificial intelligence for fashion: How AI is revolutionizing the fashion industry*. Apress.
- Görsel 17. <https://www.roblox.com/catalog/6807137300/Gucci-Dionysus-Bag-with-Bee>
- Görsel 18. <https://www.dezeen.com/2022/03/21/decentraland-metaverse-fashion-week-2022/>

BİREYLERİN RETRO MOBİLYA TERCİHİNİN KUŞAKLARARASI ANALİZİ

Doç. Dr. Bilge YARAREL DOĞAN*
Arş. Gör. Kübra ARSLAN**
Arş. Gör. Gökçe Saadet ARPACI***

Özet: İnsanın doğasında var olan geçmişe bağlı olma durumu, kişilerin alt belleğine inen duyumsamalarla var olmaktadır. Bireyler bu noktada geçmişten izler taşıyan somut bir nesne ile bağ kurma eğilimindedir. Retro mobilyalar da bu bağın kurulmasından önemli bir aracı görevi görmektedir. Retro mobilya farkındalık ve eğilim düzeyinin yaş ve cinsiyet değişkenleri açısından araştırılmasının amaçlandığı çalışma 251 katılımcı ile yürütülmüş olup, verilerin işlenmesi sırasında 11 anket formunun uygun doldurulmadığı tespit edilerek kapsam dışı bırakılmış ve 240 adet anket formu üzerinden analizler yapılmıştır. Belirlenen ana kütle Türkiye’de retro mobilya faaliyetleriyle etkileşimde olabilecek ve X, Y, Z kuşağını tanımlayan 18-60 yaş arası katılımcılar, yansız örneklem yöntemi ile çalışmaya dahil edilmiştir. Çalışmada yer alan ifadeler retro mobilya farkındalığı ve retro mobilya eğilimi olarak iki boyutta toplanmıştır. Her iki boyuta ait bazı betimleyici istatistiksel değerlerde anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Katılımcılara ait cinsiyet değişkeni ile retro mobilya farkındalığı arasında anlamlı farklılıklar saptanmıştır ancak retro mobilya eğilimi arasında anlamlı farklılık saptanamamıştır. Bu bulgunun, retro mobilyaların tanıtım sürecinde hedeflenen kitlenin belirlenmesinde kaynak olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Kuşak tanımlarıyla X, Y ve Z olarak ifade edilen yaş gruplarına uygulanan analizlerde, yaş değişkeni ile retro mobilya eğilimleri arasında anlamlı farklılıklar saptanırken, retro mobilya farkındalığı arasında anlamlı fark olmadığı görülmüştür. Bu bulgular ışığında yaş değişkeninin retro mobilyalara ilişkin eğilimleri etkilediği ancak farkındalık düzeyini etkilemediği yorumu yapılabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Retro mobilya, Retro farkındalığı, Retro eğilimi, Kuşak, Nostalji.

Geliş Tarihi: 18.02.2022

Kabul Tarihi: 16.05.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*İstinye Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, bilge.yararel@istinye.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6448-3660

**Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, kubraarslan3438@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2803-7185

***İstinye Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, gokce.arpaci@istinye.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8974-4361

INTERGENERATIONAL ANALYSIS OF INDIVIDUALS' PREFERENCE ON RETRO FURNITURE

Assoc. Prof. Bilge YARAREL DOĞAN*
Res. Assist. Kübra ARSLAN**
Res. Assist. Gökçe Saadet ARPACI***

Abstract: The state of being attached to the past, which is in the nature of man, exists with the sensations descending into the lower memory of the people. At this point, individuals tend to connect with a concrete object bearing traces of the past. Retro furniture also serves as an important tool in establishing this bond. The study, which was intended to investigate the level of retro furniture awareness and trend in terms of age and gender variables, was conducted with 251 participants and found that 11 survey forms were not properly filled out during the processing of the data and analyses were conducted on 240 survey forms. The determined main mass consists of participants between the ages of 18-60, defined as the X, Y, Z generations, and can interact with retro furniture activities in Turkey. The study was carried out with unbiased sampling method. Statements in the study have been gathered in two dimensions: retro furniture awareness and retro furniture trend. It was observed that there are significant differences in some descriptive statistical values of both dimensions. There were significant differences between the gender variable of the participants and the awareness of retro furniture, but no significant difference was found between the tendency of retro furniture. It is thought that this finding can be considered as a source in determining the targeted audience in the promotion process of retro furniture. In the analyses applied to the age groups expressed as X, Y and Z for generation definitions, significant differences were found between the age variable and retro furniture trends. However, it was observed that there was no significant difference between the age variable and the awareness of retro furniture. In the light of these findings, it can be interpreted that the age variable affects the trends regarding retro furniture, but not the awareness level itself.

Keywords: Retro furniture, Retro awareness, Retro tendency, Generation, Nostalgia.

Received Date: 18.02.2022

Accepted Date: 16.05.2022

Article Types: Research Article

*İstinye University Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Enviromental Design, bilge.yararel@istinye.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6448-3660

**Marmara University Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture, kubraarslan3438@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2803-7185

***İstinye University Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Enviromental Design, gokce.arpaci@istinye.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8974-4361

1. GİRİŞ

Dünya üzerinde küreselleşme, hız, teknoloji gibi faktörlerin etkisinde yaşanan değişim insan yaşamını, yaşam koşullarını ve alışkanlıkları değiştirmektedir. Değişen yaşam koşulları karşısında pazarlama yöntemleri de dinamik bir tepki göstermiş ve bu değişimlere uyum sağlayarak modern stratejiler çerçevesinde çeşitlenmiştir. Günümüzde pek çok alanda tüketiciler tarafından tercih edilen retro ürünler de tüketiciye geçmişi sunma noktasında bir pazarlama aracı olarak kendisine yer bulmaktadır. Bu kapsamda ortaya çıkan retro pazarlama yöntemi geçmişe atıf yaparak, geçmişte var olandan beslenmektedir. Bu yöntem kullanılarak tüketicinin hafızasında zaten var olan marka ve ürünün tüketicinin zihnine ve duygularına ulaşarak yeniden canlandırılması amaçlanmaktadır. Bu aşamada retro markaların tüketiciler açısından farkındalığı ve tüketicilerin bu markalara ilişkin güven duyguları önemli bir konu haline gelmektedir (Şahin ve Kaya, 2019, s. 228). Çünkü hızla artan rekabet ortamında firmalar tüketici zihninde sağlam bir marka güven duygusu oluşturarak tüketicilerin satın alma niyetini etkileyebilir, marka değerlerini artırabilir ve buna paralel olarak kâr marjlarını, gelecek hedeflerini ve vizyonlarını geliştirebilmektedir (Delgado ve Munuera, 2005, s. 187). Özetle, firmalar tarafından pazarlama stratejisi geliştirilirken tüketici zihninde marka güveni oluşturularak satın alma sürecini etkilemesi, olumlu bir marka imajı açısından önemlidir. Aynı zamanda tüketicilerin satın alma sürecini etkileyen bir diğer önemli unsur da marka farkındalığıdır. Marka farkındalığı, tüketicinin o markayı yalnızca görmesi ve adını bilmesi değil, markaya ait ad, logo, renk gibi çağrışımları zihninde birleştirmesi demektir (Ayas, 2012, s. 169). Bu çağrışımlar, tüketicinin algısında diğer markalarla karşılaştırma yapmasını sağlayarak satın alma

sürecini etkileyen önemli bir unsurdur. Bu konuda yapılan araştırmalar tüketici hafızasında yer edinmiş markaların, satın alma sürecinde daha fazla tercih edildiğini göstermiştir (Aktepe ve Baş, 2008: 84; Loureiro vd., 2014, s. 4). Marka kimliği ve imajının oluşumunda önemli bir rol oynayan marka mirası, (Gökaliiler & Aslan, 2015, s. 258) tüketici üzerinde güven duygusu oluşturarak rakiplerinden ayrılması konusunda avantaj sağlamaktadır. Firmaların, nostalji temelli iletişim araçlarını kullanarak farklılaşma hedefleri retro pazarlama akımını doğurmuştur. Retro pazarlama, nostalji kavramıyla ilişkili; nostalji kavramı da güven duygusuyla ilişkilidir. Belk (1990) tarafından üst-gerçeklik (hyperreality) olarak tanımlanan nostalji kavramı, belirsizlik ve güvensizlik duygularının yoğun olduğu bir günümüz ortamında güvenli bir liman olarak algılanmakta ve "... bir obje, sahne, koku veya müzik tarafından harekete geçirilen özlemler bir duygu durumu" olarak açıklanmaktadır (Belk, 1990, s. 670). Günümüz gerçekliğinden uzaklaşarak korunaklı bir adres ya da günümüz yaşam koşullarının sunduğu dijital dünyanın getirdiği sanal ilişkilerden uzaklaşmak isteyen bireyler için retro markalar alternatif ve güvenli bir yol olarak görülmektedir (Davis, 1979). Bu kapsamda duygulara ve zihne hitap etmeye yönelik yürütülen pazarlama projelerinde, geçmiş günlerin sıcaklığı ve huzuru ile bağ kurulan reklam, ses, koku, slogan, renk, ürün, marka ve mobilya gibi imgeler kullanılarak bireyler üzerinde retro marka, ürün ve hizmetlere karşı güven duygusu aşılandığı söylenebilmektedir.

Yapılan araştırma sonucunda retro markalama ve retro pazarlama stratejileri üzerine birçok çalışma yapıldığı görülmüştür. Bu çalışmaların retro ürün pazarında oldukça geniş bir hacme sahip olan retro mobilyalara ilişkin kısıtlı kaynak sunması çalışmanın araştırma sorusunu oluşturmaktadır. Bu çerçevede, retro ürünlerin hitap edeceği tüketici kitlesinin analiz edilmesi, bu kitlenin

ihtiyaçlarına yönelik ürün geliştirilmesi ve tüketiciye sunulması aşamasında uygulanacak stratejilerin belirlenmesine yardımcı olabilecek verilerin elde edilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda yansız örneklem seçimiyle oluşturulan ana kütle üzerinde retro mobilya farkındalığı ve retro mobilya eğilimi analiz edilecektir. Elde edilen bilgilerin, retro mobilya tasarım ve üretim aşamalarında aktif rol alan kişileri, belirlenen tüketici kitlesi ve ihtiyaçlarına göre yönlendirmesi; pazarlama aşamasında uygulanacak yöntemin belirlenmesi konusunda yardımcı bir kaynak sunacağı düşünülmektedir.

1.1. Retro Kavramı

Retro, İngilizce kökenli bir kelime olup “geri, geriye, tersine” gibi anlamlar barındırmaktadır. Bu kavram, retroperspektif sözcüğünden türetilmiştir ve geçmişe dönük olma anlamını içermektedir. Bu çerçevede retro kavramı, geçmişte var olan veya geçmişe ait öğeler barındıran bir ürünün/ markanın günümüz koşullarında yeniden uygulanması, unutulmuş ürünlerin/ markaların yeniden canlandırılması gibi anlamları kapsamaktadır (Keskin ve Memiş, 2011, s. 192; Tekeoğlu ve Tıgılı, 2016, s. 280, Gökaliiler ve Arslan, 2015, s. 244). Brown (1999) bu kavramı üç temel alt başlıkta açıklamaktadır. Bunlar; repro, retro ve repro-retrodur.

Repro sözcüğü, geçmişte tüketici tarafından çok beğenilen bir ürünün işlev ve biçim özelliklerinin korunarak günümüz koşullarında yeniden üretilmesi anlamına gelmektedir. Geçtiğimiz yıllarda Marilyn Monroe'nun giydiği efsane ceket ve kot pantolonun tekrar üretilerek satışa sunulması bir Repro pazarlama örneğidir.

Retro, geçmişte var olan bir ürün ile günümüzdeki bir yeniliği birleştirerek yeni bir ürün ortaya koymak demektir. Retro-Nova ismi ile de bilinmektedir. Ünlü otomotiv şirketi Volkswagen'in geçtiğimiz yıllarda tasarladığı Beetle modeli, 1960'lı yıllarda üretilen ve uzun süre rağbet gören ve ülkemizde Vosvos/

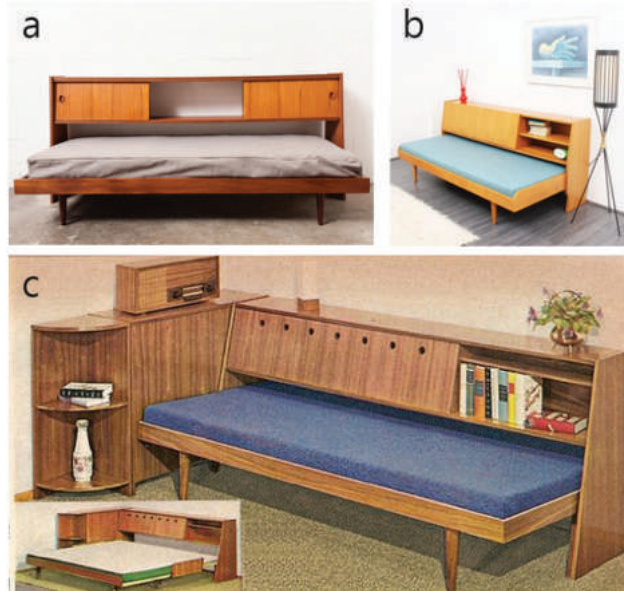
Kaplumbağa isimleri ile anılan Bug modelini günümüz teknoloji ile çağdaştırılarak yeniden üretilmesi retro örneği olarak gösterilebilir. Retro, kısaca geçmişle günümüzü birleştirmek olarak tanımlanabilir ve tüketici tarafından en fazla ilgi gören uygulama şeklidir (Demir, 2011, s. 36).

Repro-Retro ise nostaljiden günümüze kadar olan süreci ifade etmek için kullanılmaktadır (Brown, 1999, s. 366). En az rastlanılan uygulama şeklidir. Bu üretim stratejisi, özellikle dönemsel mimari biçimlenişlerin günümüz yapılarında kullanılmasıyla uygulama alanı bulmaktadır. Örneğin, WOW Otelleri Osmanlı dönemi saray yapılarının mimari tarzını yansıtan otel konsepti oluşturarak müşteri kitlesine nostaljik deneyimler sunmaktadır.

1.2. Mobilyada Geçmişe Yönelme Eğilimi

Teknolojinin hızla ilerlediği, mesafe algısının kısaldığı ve zamanın çok daha hızlı aktığı günümüz toplumunda, bireylerin geçmişe olan özlemi artmaktadır. Bu özlem duygusu, geleceğin yarattığı bilinmezliğe karşı duyulan stres ve kaygıdan da kaynaklanmaktadır (Yararel Doğan ve Söğüt, 2022, s. 240). Kişinin bu noktada geçmişe dönme, geçmişteki güzel ve huzurlu anılarını hatırlama, geçmiş hakkında konuşma ve geçmişi anma eğilimleri geçmişe ait olan bir ürün ya da marka ile bağ kurarak içselleştirdiği duygular nesnelleşerek somut bir yapıya dönüşmektedir. Geçmişle ilişki bazen bir reklam, vitrin, kıyafet, koku, slogan ya da mobilya ile kurulabilmektedir.

Değişen yaşam koşullarıyla birlikte pazarlama stratejileri de farklılaşmış ve tüketiciye odaklanan, tüketicinin ihtiyaçlarını takip eden ve onların duygularına hitap eden ürünler tasarlanarak müşteri memnuniyeti sağlanmaya çalışılmıştır (Brown, 2001a, s. 83). İnsanoğlunun geçmişini hatırlama eğiliminde olması tüketicinin duygularına ulaşmayı hedefleyen pazarlamacılar ve dolaylı olarak ürün tasarımcıları tarafından güçlü bir araç olarak görülmüştür. Geçmişte var



Şekil 1. 1940'larda üretilen ve üretildiği dönemde oldukça popüler olan mobilya grubunun geçmiş (c) ve günümüz kullanımları (a, b).

olan bir ürün yanlış pazarlama stratejisi, ürünün yeterince talep görmemesi, ekonomik durum ve ürünün çağın gerektirdiği değişiklikleri benimseyememesi gibi sebeplerden dolayı günümüze dek varlığını sürdürememiştir. Bu noktada devreye giren retro pazarlama stratejisi ile kişilerin duygularına seslenerek geçmişle bağ kurması amaçlanmakta ve günümüz tüketicisinin geçmişe duyduğu özlem ile bugünü yaşama isteği retro ürünlerin ortaya çıkmasında etkili olmuştur (Güzel ve Yolbulan, 2026, s. 138). “Retro Pazarlama” kavramı, ilk olarak Stephen Brown tarafından ortaya atılmıştır. Brown (2001b) Retro pazarlamayı, “Bir önceki tarihsel döneme ait ürün veya hizmetin canlanması veya yeniden başlatılmasıdır” olarak tanımlamaktadır (Brown, 2001b, 6).

Retro mobilyalar ve imgeler, kişilerin zihninde olumlu yansımalar yaratmakta ve geçmişle kurulan duygusal yakınlığın somut birer yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. 1950-1965 yılları arasında üretilen ve günümüzde X kuşağı olarak bilinen kesimin tanık olduğu ve üretildiği dönemde yoğun talep gören

mobilyalar günümüze çeşitli sebeplerle ulaşmamıştır. Bu kuşağın deneyimlediği geçmişe ait güzel ve huzurlu anıları yeniden yaşama isteği ve bu duyguların kuşaklar boyunca aktarılması geçmişteki mobilyaların yeniden canlandırılmasının kapısını aralamıştır. Retro olarak ifade edilen bu mobilyalar ile tüketicinin zihnine ve duygularına ulaşmaktadır (Batı, 2009).

1940'larda oldukça popüler olan ve birden çok işlevi barındıran bir mobilya günümüzde de çağdaşlaşarak yeniden üretilmeye başlanmıştır (Şekil 1).

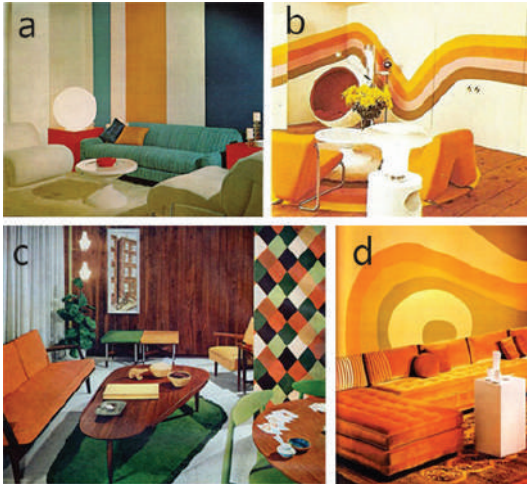
Bu mobilya II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ekonomik zorlukların getirdiği ihtiyaçlara hitap eden çok işlevli bir tasarımdır. Oturma, yatak ve depolama işlevleri tek bir mobilya grubu içinde çözülmüştür. Bu mobilya, günümüzde de aynı işlevlere sahip olarak ancak daha yalın haliyle üretilmektedir. Yine üretildiği dönemlerde oldukça popüler olan oturma elemanları da günümüzde yeniden yorumlanarak üretilmektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Geçmişte oldukça popüler olan oturma elemanının geçmiş (a) ve günümüz kullanımları (b).

Soldaki ürün eskiye ait olan, sağdaki ise günümüzdeki yorumudur. Birebir aynı hatlara sahip olan mobilya geçmişte olduğu gibi bugün de tüketici tarafından talep görmektedir.

Dönemsel olarak bakıldığında, 1940 sonrasının Art Deco etkisinde olduğu ve üretilen mobilya, duvar kâğıdı ve tekstilde doymuş ve canlı renk kullanımının olduğu görülmektedir (Yararel Doğan ve Söğüt, 2022, s. 241). Bu renkler iç mekânda duvar, tavan ve zemin gibi yapısal elemanlarda ve mobilyalarda devamlılık gösteren geometrik öğeler olarak kullanılmıştır (Şekil 3).



Şekil 3. Duvarlarda geometrik form ve canlı renklerin hâkim olduğu geçmiş kullanım (a, b, c) ve günümüz örneği (d).

Geçmişte popülerlik kazanan mobilyalar ile günümüz yorumları karşılaştırıldığında; günümüz mobilyalarında doymamış renklerin kullanıldığı ve daha yalın bir dilin hâkim olduğu

yorumu yapılabilmektedir.

2. KUŞAK TANIMLARI

Sosyolojik kuramda güçlü temellere sahip olan kuşak kavramının geçmişten günümüze dek literatürde birçok tanımı yapılmıştır. Ryder'e (1965) kuşak kavramını "aynı olayları aynı zaman aralığında yaşayan insan toplulukları" olarak; Smith ve Clurman (1997) "tipik olarak dünya olayları, doğal afetler, politika, ekonomik koşullar ve pop kültür gibi ortak yaşam deneyimlerini paylaşan bir grup kişi" olarak; Zemke, Raines ve Filipczak (2000) kuşak kavramını "belirli bir zaman aralığında doğup büyümeleri ve yaşamlarını sürdürmüş olmaları nedeniyle, söz konusu dönemin hâkim olaylarından etkilendiklerine ve ortak bakış açılarına sahip olduklarına inanılan insan grupları" olarak tanımlamaktadır. TDK ise kuşak kavramını "yaklaşık olarak aynı yıllarda doğmuş, aynı dönemin şartlarını, dolayısıyla birbirleri ile benzer sıkıntıları, kaderleri paylaşmış, benzer görevlerle yükümlü olmuş kişilerin oluşturduğu topluluk" olarak ifade etmektedir (TDK, 2022).

Birbirleri ile yaklaşık olarak aynı dönemlerde doğmuş olan bireyler hayatları boyunca benzer toplumsal olaylara tanıklık eder ve benzer özellikler sergilerler. Kuşaklara ilişkin sınıflandırma yapma gereği teknolojik, kültürel, toplumsal, siyasi ve ekonomik şartlarda meydana gelen değişimlerin farklı yaş gruplarındaki etkilerini analiz edebilmek amacıyla ortaya çıkmıştır (Kazkondu, 2020, s. 16). Genel anlamda, kuşak sınıflandırması; yaş ve toplumda etkili olan olaylar çerçevesinde yeni sosyo-kültürel kalıpların ortaya çıkışı ve buna paralel olarak ortaya çıkan taleplerin karşılanması amacıyla bunlarla uyumlu olarak geliştirilmiş olan davranış özellikleri nedeniyle oluşturulmuştur (Lyons, 2003, s. 19).

Literatürde kuşak sınıflandırılması yapılırken dikkate alınan yaş aralıkları ve kuşakların adlandırılması konusunda ülkeler ve toplumlar

arasında farklılıklar olduğu görülmüştür (Chen ve Choi, 2008). Çalışma kapsamında ele alınan X, Y ve Z kuşakları için kabul edilen kuşak sınıflandırmasına göre yaş aralıkları Türkiye’de kuşak çalışmaları ile ilgili yapılan araştırmalardaki sınıflandırma yaş aralığına uygun olan Twenge, Twenge, Campbell, Hoffman ve Lance’in (2010) çalışmalarına göre yapılmıştır. Kabul edilen bu kuşak sınıflandırmasında;

- 1965-1979 yılları arası doğumlular için X kuşağı,
- 1980-1999 yılları arası doğumlular için Y kuşağı,
- 2000 yılı ve sonrası doğumlular da Z kuşağı olarak ayrılmaktadır (Ayhün, 2013, s. 96; Seçkin, 2000, s. 23; Şenbir, 2004, s. 47-49; Kazkondu, 2020, s. 17).

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Retro mobilya kavramı günümüzde popüleritesi hız kazanan bir konudur. Ancak bu konu, bilimsel olarak kısıtlı bir kaynak sağlamakta; yapılan yazın taramasında çoğunlukla retro pazarlama stratejileri ve retro marka imajı çerçevesinde irdelendiği görülmüştür.

Rousseau ve Venter (1999) tarafından yapılan çalışmada nostalji kavramının tüketici tercihleri üzerindeki etkisi analiz edilmiştir. Bu amaca yönelik olarak araştırma farklı sosyokültürel altyapıya sahip tüketiciler üzerinde yürütülmüştür. Araştırma sonucunda tüketicilerin demografik özellikleri ile nostalji eğilimleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Hemetsberger, Kittinger-Rosanelli ve Mueller’in (2012) tarafından farklı yaş grupları üzerinde yapılan araştırmada geçmişle bağ kuramamış olan genç nesillerin de nostalji eğilimi olduğu sonucuna varılmıştır.

Sarıççek, Çopuroğlu ve Korkmaz (2017)

tarafından retro pazarlama hedefiyle oluşturulan marka imajı ve marka kimliğinin tüketicilerin gözünden nostalji ve marka ilişkisinin incelenmesi amacıyla yapılan çalışmanın örneklem alanını akademik personelden oluşan katılımcılar oluşturmaktadır. Yapılan analizler sonucunda yaş ve unvan arttıkça retro pazarlamaya karşı gelişen tutumun arttığı görülmüştür.

Sunay ve Tabanlı (2018) tarafından yapılan çalışmada Y kuşağının retro ürünlere ilişkin algıları demografik değişkenler açısından ele alınmıştır. Yapılan analiz sonucunda cinsiyet, medeni durum, gelir durumu ve eğitim durumu gibi demografik değişkenler ile retro algısı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Şahin ve Kaya (2019) tarafından yapılan çalışmada tüketicilerin retro marka güveni ve farkındalığı konusu demografik değişkenler üzerinden analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda erkeklerin retro marka eğiliminin kadın bireylerden daha düşük olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda medeni durum ve yaş değişkeninin bireylerin retro markalara ilişkin güven ve farkındalığını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan bu çalışma ile retro mobilya konusunda alan yazında var olan boşluğu dolduracağı ve devamında yapılacak olan benzer çalışmalara yol gösterici olması öngörülmektedir.

Bu amaçla ele alınan çalışma, bireylerin retro mobilyalara ilişkin farkındalık düzeylerinin ölçülmesini ve bu tarz mobilyalara ilişkin eğilimlerinin kuşak bazında analiz edilmesini hedeflemektedir. Bu bağlamda ortaya atılan hipotezler aşağıdaki gibidir:

H1: Kuşaklar geçmişe tanıklık etmeseler de retro mobilyalara ilgi duymaktadır.

H2: Yaş değişkeni ile retro mobilya eğilimleri arasında anlamlı farklılıklar vardır.

H3: Özellikle geçmişle bağı daha güçlü olduğu düşünülen X kuşağının retro mobilya farkındalığı diğer kuşaklardan baskındır.

H4: Cinsiyet değişkeni ile retro mobilya farkındalığı arasında anlamlı farklılıklar vardır.

Bu hipotezlerin doğruluğunun kanıtlanması amacıyla, nicel araştırma yöntemlerinden tarama (betimsel) deseni kullanılacaktır. Çalışmadan elde edilecek veriler değerlendirilerek; retro ürün ve mobilya tasarımlarının geliştirilmesine, bu alanda çalışan tasarımcılar ile üretim ve pazarlama alanında aktif olan firmalar tarafından hitap ettiği tüketici kitlesinin belirlenmesi ve bu kitleye yönelik tasarım, üretim ve pazarlama faaliyetlerinin daha etkin şekilde yönetilmesi açısından önemli bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

3.2. Araştırmanın Örnekleme

Araştırmanın amacına yönelik olarak, belirlenen ana kütle Türkiye’de retro mobilya faaliyetleriyle etkileşimde olabilecek ve X, Y, Z kuşağını tanımlayan 18-60 yaş arası ve çeşitli demografik özelliklere sahip katılımcılar yansız örneklem yöntemi ile çalışmaya dahil edilmiştir. Yansız örneklem seçimi, bir çalışmada bütünü anlamak için evrenden seçilen bir grubu tanımlamaktadır. Bir çalışmada bütünü anlamak için bütünden seçilen araştırma tekniklerinin uygulanacağı grup. Gönüllülük esasına dayalı olarak yürütülen çalışmada, araştırmaya dahil olan bireylere öncelikle retro kavramı ve retro mobilyalar hakkında bilgi verilmiştir. Çalışma 251 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir ancak incelenen anket verileri sonucunda 11 anket formu uygun olmadığı görüşüyle çalışma kapsamına dahil edilmemiştir. Son durumda toplam 240 ankete ait veriler araştırma kapsamında değerlendirilmiştir.

3.3. Veri Toplama Aracı

Detaylı bir literatür taramasının ardından üç bölümden oluşan anket formu oluşturulmuştur.

Veriler dijital ortamda Google Forms yazılımı kullanılarak oluşturulan anket yardımı ile toplanmıştır. Anketin birinci bölümünde katılımcılara, yaş ve cinsiyet değişkenine ait 2 soru yöneltilmiştir. İkinci bölümde, retro mobilya farkındalığını ölçmeye ilişkin Yoo vd.,nin (2000) “An Examination of Selected Marketing Mix Elements and Brand Equity” adlı makalesinde kullanmış, geçerliliği ve güvenilirliği doğrulanmış olan “Retro Marka Farkındalığı Ölçeği” kullanılmıştır. Aynı zamanda bu bölümde katılımcıların retro mobilyalara ilişkin farkındalık düzeyini ölçmek için retro olan ve olmayan mobilya görselleri yöneltilerek retro olanı seçmeleri istenmiştir. Üçüncü ve son bölümde ise katılımcıların retro mobilya eğilimlerini ölçmek amacıyla daha önce Gökali ve Arslan’ın (2015) tarafından “Geçmişle Bağ Kuran Bir Pazarlama Yaklaşımı: Retro Pazarlama Perspektifinden Tüketicilerin Marka Kimliği ve Marka İmajına Bakış Açuları Üzerine Bir Araştırma” adlı makalesinde kullanılmış, geçerliliği ve güvenilirliği doğrulanmış olan “Retro Marka Eğilimi Ölçeği” kullanılmıştır. Her iki ölçekteki ifadelerle yönelik 5’li likert tipte (1-Kesinlikle Katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Kesinlikle Katılıyorum) değerlendirme skalası kullanılmıştır.

3.4. Veri Analizi

Anket yardımı ile toplanan verilerin analizi nicel araştırma yöntemlerinde sıkça kullanılan SPSS yazılımı üzerinden yapılmış, elde edilen bulgulara ilişkin değerler tablolar ve grafik gösterimlerle ifade edilmiştir. Çalışma kapsamında bu yazılım ile aşağıdaki analizler yapılmıştır.

- Kullanılan ölçeklerin geçerliliğini ve güvenilirliğini kanıtlamak, ayrıca verilerin dağılımı üzerine kontrol amaçlı analizler yapılmıştır.
- Katılımcıların retro mobilya farkındalığı ve eğilim düzeylerini ölçmek için verilen ifadelerle ilişkin aritmetik ortalama, standart sapma ve frekans değerleri hesaplanmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların yaşlarına göre kuşak dağılımları.

Yaş	Kuşak	N	%
43-60	X	80	33,3
23-42	Y	80	33,3
18-22	Z	80	33,3

• Retro mobilya farkındalığı ve eğilimine yönelik ortalamaların cinsiyet değişkenleri arasındaki ilişkiyi analiz etmek amacıyla bağımsız t-testi uygulanmıştır. Bağımsız t-testi, iki bağımsız grup -kadın ve erkek- arasındaki ortalamalara bakarak istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek için kullanılmaktadır.

• Retro mobilya farkındalığı ve eğilimine yönelik ifadelerin kuşak grupları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını tespit etmek amacıyla tek yönlü ANOVA testi uygulanmıştır. Bu test, normal dağılımlı bir seride üç ve daha fazla bağımsız değişken arasındaki farkın ilişkisinin hesaplanmasında kullanılmaktadır.

Araştırmada elde edilen anket verileri SPSS26for Windows -Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket-programı kullanılarak analiz edilmiş ve sonuç bu değerlere göre yorumlanmıştır.

Araştırmada retro mobilya farkındalığı ve retro mobilya eğilimi adlı iki farklı ölçek kullanılmıştır. Kullanılan her iki ölçek için güvenilirlik analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda Retro Mobilya Farkındalığı Ölçeği için Cronbach's Alpha değeri = ,855; Retro Eğilimi Ölçeği için ise Cronbach's Alpha değeri = ,858'lik bir değer elde edilerek anketin güvenilir olduğu kanıtlanmıştır.

Araştırmaya uygulanacak olan analizlerin belirlenebilmesi için her iki ölçek için normallik testi yapılması gerekmektedir. Veriye özgü çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin hesaplanması verilerin normal dağıldığına dair bilgiler sağlamak birlikte özellikle çarpıklık değeri faydalı bir parametredir (Coşkun vd., 2015: 165). Verilerin doğru dağılım

göstermesi için Kurtosis ve Skewness değerleri -1.5 ile +1.5 olması önerilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Retro mobilya farkındalığında yer alan ifadeler için yapılan analiz sonucunda çarpıklık (skewness) değerinin = ,20 ve basıklık (kurtosis) değerinin = -,343 çıkması; retro mobilya eğilimine ilişkin çarpıklık (skewness) değerinin = -,446 ve basıklık (kurtosis) değerinin = -,820 çıkması verilere parametrik testler uygulanabilmesine olanak tanımıştır.

4. BULGULAR

4.1. Örneklem Grubuna İlişkin Bulgular

Anket çalışmasının ilk bölümünde katılımcılara cinsiyet ve yaşları ile ilgili toplamda iki soru yöneltilmiştir. İlk soru, katılımcıları X, Y ve Z kuşağı olarak gruplandırabilmek için üç seçenek sunulmuştur. Bu seçenekler, çalışmanın yapıldığı yıl olan 2022'deki yaş baz alınarak belirlenmiştir. Katılımcıların yaş değişkenine bağlı olarak oluşan kuşak dağılımı Tablo 1'de gösterilmiştir.

Çalışma kapsamında kuşaklararası karşılaştırmalı bir analiz yapılacağı için katılımcılara ait yaş değişkeninin homojen dağılmasına özen gösterilmiştir.

İlk bölümün ikinci ifadesinde katılımcılardan cinsiyet bilgisi istenmektedir. Bu soruda katılımcılara üç seçenek sunulmuştur. Katılımcıların cinsiyet dağılımı Tablo 2'de gösterilmiştir.

4.2. Retro Mobilya Farkındalığı ve Eğilimine İlişkin Bulgular

Anketin ikinci bölümünde X, Y ve Z kuşağının retro mobilyalara ilişkin farkındalıklarının

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyete göre dağılımı.

Cinsiyet	N	%
Kadın	128	53,3
Erkek	108	45,0
Cinsiyet belirtmek istemeyenler	4	1,7

Tablo 3. Katılımcıların retro mobilya farkındalık düzeylerine ilişkin betimleyici istatistiksel analizler.

Retro Mobilya Farkındalık Ölçeği			1- Kesinlikle katılmıyorum 2- Katılmıyorum 3- Kararsızım 4- Katılıyorum 5- Kesinlikle katılıyorum									
			1		2		3		4		5	
İfadeler	A. O.	S. S.	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
İfade-1	2,48	1,175	56	23,3	77	32,1	60	25,0	31	12,9	16	6,7
İfade-2	3,17	1,186	27	11,3	40	16,7	68	28,3	75	31,3	30	12,5
İfade-3	3,22	1,198	26	10,8	38	15,8	68	28,3	73	30,4	35	14,6
İfade-4	2,22	1,266	92	38,3	64	26,7	41	17,1	25	10,4	18	7,5



Şekil 4. Anketin ikinci bölümünde kullanılan görsel içerikli ifadeler.

ölçülmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda 4 adet likert skala tipinde soru sorulmuş ve 3 adet görsel gösterilerek retro olanı seçmeleri istenmiştir. Bu bağlamda retro mobilyalara ilişkin farkındalık düzeyleri, ölçekte yer alan likert tipteki her bir ifadenin betimleyici istatistiksel analizleri yapılarak için Tablo 3'te detaylı olarak gösterilmiştir.

Katılımcıların retro mobilya farkındalık düzeyinin ölçülmesi için aynı zamanda dört seçenekli üç adet görsel soru yönelmiş ve retro olan mobilyayı seçmeleri istenmiştir (Şekil 4).

Bu bölümde yer alan soruların doğru cevabı sırasıyla B, C ve A olmalıdır. Katılımcıların bu sorulara verdikleri cevaplar ise Tablo 4'te gösterilmiştir.

Retro mobilya farkındalığını ölçmeye ilişkin yöneltilen ifadelerde aritmetik ortalama değerler; İfade-1 (Retro markaları biliyorum) = 2,48, İfade-2 (Retro mobilyaları biliyorum) = 3,17, İfade-3 (Mobilyalar arasında retro mobilyaları tanıyabilirim) = 3,22 ve İfade-4 (Retro mobilya üretimi yapan firmaların farkındayım) = 2,22

Tablo 4. Görsel destekli sorulara ait doğru ve yanlış cevap dağılımları.

Soru	Doğru		Yanlış	
	F	%	F	%
1	171	71,3	69	28,7
2	49	20,4	191	79,6
3	110	45,8	130	54,2

Tablo 5. Katılımcıların retro mobilya eğilimlerine ilişkin betimsel analizler.

Retro Mobilya Eğilim Ölçeği			1- Kesinlikle katılmıyorum 2- Katılmıyorum 3- Kararsızım 4- Katılıyorum 5- Kesinlikle katılıyorum									
			1		2		3		4		5	
İfadeler	A. O.	S. S.	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
İfade-1	3,40	1,134	16	6,7	35	14,6	69	28,7	78	32,5	42	17,5
İfade-2	3,93	1,028	7	2,9	16	6,7	46	19,2	90	37,5	81	33,8
İfade-3	3,37	1,164	16	6,7	33	13,8	90	37,5	48	20,0	53	22,1
İfade-4	3,37	1,030	6	2,5	41	17,1	92	38,3	61	25,4	40	16,7
İfade-5	3,45	1,046	5	2,1	42	17,5	76	31,7	73	30,4	44	18,3
İfade-6	3,38	1,211	19	7,9	44	18,3	50	20,8	81	33,8	46	19,2
İfade-7	3,58	1,201	16	6,7	32	13,3	52	21,7	77	32,1	63	26,3
İfade-8	3,81	1,155	10	4,2	30	12,5	36	15,0	83	34,6	81	33,8
İfade-9	3,68	1,168	11	4,6	28	11,7	64	26,7	61	25,4	76	31,7

olarak saptanmıştır. Bu oranlar likert skalada yer alan ifadeler arasında 2 (Katılmıyorum) ve 3'e (Kararsızım) yakın olduğu sonucuna varılmıştır. Buradan hareketle katılımcıların retro mobilyaya ilişkin farkındalık düzeylerinin oldukça düşük olduğu yorumu yapılabilmektedir. Aynı zamanda görsel olarak sunulan sorulara verdikleri doğru cevaplar da bu yorumu destekler niteliktedir. Bu kapsamda retro olan mobilyanın seçiminin istendiği ifadelerde yalnızca ilk soruda katılımcıların yarısından fazlası doğru cevabı işaretlemiş; diğer soruların doğru cevabı ise ortalamanın altında kalmıştır.

Anketin üçüncü bölümünde X, Y ve Z kuşağının retro mobilyalar ilişkin eğilimlerine ilişkin ölçümler yapılmıştır. Bu kapsamda 9

adet likert skala tipinde soru sorulmuştur. Bu bağlamda retro mobilyalara ilişkin eğilimleri, bu bölümde yer alan ifadelerin betimsel istatistik analizleri yapılarak için Tablo 5'te detaylı olarak gösterilmiştir.

Bu tablodan hareketle İfade-2 (Retro mobilyalar beni etkiler), 7 (Retro mobilyalar eski güzel günlerle ilgili hayal kurmamı sağlar), 8 (Geçmişte kullanmış olduğum mobilyaları yeniden görmek beni mutlu eder) ve 9'un (Kendim görmemiş ve kullanmamış olsam da büyüklerimin geçmişte kullanmış olduğu mobilyaları şimdi kullanmak beni mutlu eder) aritmetik ortalama değerinin 4 (Katılıyorum) ifadesine oldukça yakın olduğu görülmektedir. Buradan, katılımcıların retro mobilyalar ile ilgili bilgi düzeyleri düşük olsa

Tablo 6. Farklı cinsiyetlere sahip bireylerin retro mobilya farkındalığı ve eğilimlerine ilişkin t testi sonuçları.

Boyut	Değişken	A. Ortalama	t değeri	Anlamlılık (p)
Retro Mobilya Farkındalık Ölçeği	Kadın	2,968	3,314	0,001
	Erkek	2,546		
Retro Eğilim Ölçeği	Kadın	3,593	1,110	0,268
	Erkek	3,493		

Tablo 7. Farklı kuşak gruplarında yer alan bireylerin retro mobilya farkındalığı ve eğilimlerine ilişkin anova testi sonuçları.

Boyut	Değişken	A. Ortalama	F	Anlamlılık (p)
Retro Mobilya Farkındalık Ölçeği	X Kuşağı	2,865	0,570	0,566
	Y Kuşağı	2,746		
	Z Kuşağı	2,703		
Retro Eğilim Ölçeği	X Kuşağı	3,780	7,071	0,001
	Y Kuşağı	3,419		
	Z Kuşağı	3,454		

da bu ürünlere karşı eğilimleri olduğu, bunları kullanmaktan ve çevresinde görmekten mutlu olacağı yorumu yapılabilir.

Retro mobilya farkındalığına ve eğilimine yönelik ortalamaların cinsiyet değişkenleri arasındaki ilişkiyi analiz etmek amacıyla bağımsız t-testi uygulanmış ve bulunan sonuçlar Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6'da da görüldüğü üzere Retro Mobilya Farkındalık Ölçeği için anlamlılık değeri ($p:0,001$) $< 0,05$ olduğundan değişkenler arasında anlamlı fark görülmektedir. Retro Eğilim Ölçeğinde anlamlılık değeri ($p:0,268$) $> 0,05$ olduğundan değişkenler arasında anlamlı bir fark saptanamamıştır. Bu sonuçlar ışığında araştırma kapsamında oluşturulan "H₄: Cinsiyet değişkeni ile retro mobilya farkındalığı arasında anlamlı farklılıklar vardır" ölçeği doğrulanmıştır.

Retro mobilya farkındalığına ve eğilimine yönelik ifadelerin kuşak grupları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını tespit etmek amacıyla ANOVA testi uygulanmış ve bulunan sonuçlar

Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7'de de görüldüğü üzere Retro Mobilya Farkındalık Ölçeği için anlamlılık değeri ($p:0,566$) $> 0,05$ olduğundan yaş değişkeni ile anlamlı bir fark görülmemektedir. Ancak Retro Eğilim Ölçeği için anlamlılık değeri ($p:0,001$) $< 0,05$ olduğundan anlamlı bir fark görülmektedir. Oluşturulan "H₂: Yaş değişkeni ile retro mobilya eğilimleri arasında anlamlı farklılıklar vardır" ve "H₁: Kuşaklar geçmişe tanıklık etmeseler de retro mobilyalara ilgi duymaktadır" hipotezi doğrulanmıştır. Buradan hareketle yaş değişkenine bağlı olarak bireylerin retro mobilyalara ilişkin bilgi düzeyleri değişmemekte ancak bu mobilyalara duyulan ilginin farklılaştığı sonucu çıkarılabilir. Ancak oluşturulan "H₃: Özellikle geçmişle bağlı daha güçlü olduğu düşünülen X kuşağının retro mobilya farkındalığı diğer kuşaklardan baskındır" hipotezi doğrulanamamıştır.

SONUÇ

Konuyla ilgili yapılan araştırmada retro pazarlamanın, nostalji kavramıyla; nostalji kavramının da güven duygusuyla ilişkili olduğu görülmüştür. Çünkü nostalgik imgeler, geçmişe özlem duyan günümüz toplumu için sığınacak sakin ve huzurlu bir liman olarak görülmektedir. Geçmişte üretilmiş olan bir mobilyanın günümüzde tekrar üretilmeye başlaması veya geçmişe dair izler barındıran bir tasarımın bugün yeniden hayat bulması, günümüzün hızla akan dünyasında geçmişe özlem duyan postmodern bireyin duygusal boşluğunu doldurmaktadır. İnsanlar, anı ve özlemlerine ilişkin duyguları geçmişte var olan bir nesneyi belleklerinde somut birer temsile dönüştürme eğiliminde olmuş ve bu sebeple son yıllarda geçmişe dair izler taşıyan ürünler tüketiciler tarafından ilgi görmüş ve piyasada yeniden yer almaya başlamıştır. Tüketiciler tarafından talep görmek aynı zamanda güçlü bir marka imajının getirisiidir. Güçlü bir marka imajı yaratmanın yolu da tüketici zihninde güçlü bir marka güveni oluşturmaktan geçmektedir. Retro mobilya üretimi yapan firma ve tasarımcılar da geçmişe ait imgeleri kullanarak tüketicinin zihninde güven duygusu oluşturmaktadır. Geçmişe ait imgelerin kullanıldığı mobilyaları kullanan bireyler, geçmişe ait özlemlerini bu şekilde giderebilmektedir.

Araştırma kapsamında X, Y ve Z kuşağı grubunda yer alan toplamda 240 katılımcıya Retro Mobilya Farkındalığı Ölçeği ve Retro Mobilya Eğilimi Ölçeği kullanılarak oluşturulan anket çalışması uygulanmıştır. Bu kapsamda cinsiyet ve yaş değişkenine bağlı olarak katılımcıların retro mobilyalara ilişkin farkındalığı ve eğilimleri analiz edilmiştir. Yapılan normallik testinde ifadelerin normal dağıldığı görülmüştür. Buna dayanarak yapılan t testinde cinsiyet değişkeninin katılımcıların retro mobilyalara ilişkin farkındalık düzeylerini

etkilediği ancak retro mobilya eğilimlerini etkilemediği saptanmıştır. Diğer bir demografik değişken olan yaş değişkeni çalışma kapsamında X, Y ve Z kuşağı gruplarına ayrılarak analiz edilmiştir. Buna yönelik yapılan ANOVA testinde yaş değişkeninin retro mobilyalara ilişkin eğilimleri etkilediği ancak farkındalık düzeyini etkilemediği saptanmıştır. Bu bilgiler ışığında, retro mobilya sunan markalar ve retro pazarlama yöntemi üzerinde çalışan uzmanlar hitap edeceği tüketici kitlesini belirleyebilecektir. Retro bir mobilya ürünü pazarlanırken, erkek tüketicilerin bu ürünlere ilişkin farkındalık düzeyinin kadın tüketicilere göre daha düşük olduğu bilgisi kullanılarak bu kitleye yönelik farklı bir strateji geliştirilebilir ve retro mobilyaların erkek tüketiciler için de daha görünür kılınması için çalışmalar yapılabilir. Uygulanacak başarılı pazarlama ve reklam yöntemleriyle ürün ve marka daha görünür kılınarak tüketici talebi artış gösterebilir. Aynı zamanda yaş değişkeni de firmalar için pazarda kendine yer bulabilme açısından önemli bilgiler sunmaktadır. Geçmişe bağ kurmamış kuşakların da retro mobilyalara ilişkin farkındalık düzeyinin olduğu sonucu, geçmişte kullanılan ürünlere yönelik imgeler kullanılarak yapılan günümüz reklam ve pazarlama yöntemlerinin başarılı olduğu çıkarımı yapılabilir.

Dikkat çeken diğer bir bulgu da farklı yaş grubunda olan katılımcıların retro mobilyaları tanıyamadıkları ancak buna karşın retro mobilyalara ilgisi olduğudur. Bu bulgular genel olarak değerlendirildiğinde insanların cinsiyet ve yaş değişkeninden bağımsız olarak yapısı gereği geçmişe özlem duyduğu yorumu yapılabilmektedir. Elde edilen bulgular, retro mobilya üretimi yapan markalar tarafından dikkat çekici bir pazarlama unsuru olarak kullanılabilir. Bu bağlamda, markaların kuşak sınıflandırmasını göz önünde bulundurarak tüketicilerin duygularına ve zihinlerine hitap

eden tanıtım çalışmaları ile ürüne dair bilinirlik düzeyi artırabilir.

Retro markalama ve retro pazarlama stratejileri ile ilgili literatürde birçok kaynak bulunmasına ilişkin retro mobilya konusu kısıtlı kaynak sunmaktadır. Bu çalışmanın bu anlamda literatüre katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Aynı zamanda gelecekte yapılacak olan çalışmaların retro mobilya satın alma niyeti üzerine kurgulanması ve benzer bir çalışmanın eğitim düzeyi ve şehirlere göre bölgesel farklılık olup olmadığının araştırılması da başka bir araştırma konusu olarak önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Aktepe, C. ve Baş, M. (2008). Marka Bilgisi Sürecinde Marka Farkındalığı ve Algılanan Kalite (Beklenti) İlişkisi ve GSM Sektörüne Yönelik Bir Analiz. *Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 10 (1), 81-96.
- Ayas, N. (2012). Marka Değeri Algılamalarının Tüketici Satın Alma Davranışı Üzerine Etkisi. *Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi*, 7 (1), 163-183.
- Ayhün, S. E. (2013). Kuşaklar Arasındaki Farklılıklar ve Örgütsel Yansımaları. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*. 2 (1), 93-112.
- Belk, R. W. (1990). *The Role of Possessions in Constructing and Maintaining a Sense of Past*. *Advances in Consumer Research*, 17, 669-676.
- Brown, S. (2001a). *Torment Your Customers (They'll Love It)*. *Harvard Business Review*, 79 (9), s. 82-88.
- Brown, S. (2001b). *Marketing: The Retro Revolution*. Jordanstown: Sage Publications.
- Brown, S. (1999). *Retro-Marketing: Yesterday's Tomorrows, Today!*. *Marketing Intelligence & Planning*, 17 (7), 363-376.
- Chen, P. & Choi, Y. (2008). *Generational Differences in Work Values: A Study of Hospitality Management*. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 20 (6), 595-615.
- Coşkun, R., Altunışık, R. ve Yıldırım, E. (2019). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Sakarya Yayıncılık.
- Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. New York: The Free Press.
- Delgado, E. B. ve Munuera, A. J. L. (2005). *Does Brand Trust Matter to Brand Equity?*. *Journal of Product & Brand Management*, 14 (3), 187-196.
- Demir O. F. (2008). *Pazarlamanın Nostaljik Oyunu: Retro Markalama*. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 33, 29-41.
- Doğan, B. Y. ve Söğüt, M. A. (2022). *Geçmişle Kurulan Bağ: Retro Mobilya*. *Online Journal of Art and Design*, 10 (1), 239-244.
- Sarıçiçek, R., Çopuroğlu, F. Ç., and Korkmaz, İ. H. (2017). *Retro Pazarlama Bağlamında Tüketicilerin Marka Kimliği ve Marka İmajına Bakış Açılırları: Gaziantep Üniversitesi Akademisyenleri Üzerine Bir Araştırma*. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 16(2), 345-358.
- Gökaliiler, E. ve Aslan, Z. (2015). *Geçmişle Bağ Kurulan Bir Pazarlama Yaklaşımı: Retro Pazarlama Perspektifinden Tüketicilerin Marka Kimliği ve Marka İmajına Bakış Açılırları Üzerine Bir Araştırma*. *Global Media Journal*, 6 (11) Fall, 240- 260.
- Hemetsberger, A., Kittinger-Rosanelli, C., and Mueller, B. (2012). *Grandma's Fridge Is Cool: The Meaning of Retro Brands for Young Customers*. *Advances in Consumer Research*, 38, 242-248.
- Kazkondur, İ. (2020). *Türkiye'de Yeme İçme Alışkanlıklarının Kuşaklara Göre Değişimi*. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Keskin, H. D. ve Memiş, S. (2011). *Retro Pazarlama ve Pazarlamada Uygulanmasına Yönelik Bazı Örnekler*. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 16 (3), 191-202.
- Lyons, S. (2003). *An Exploration of Generational Values in Life and at Work*. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Ottawa: Carleton University.
- Rousseau, G. G. ve Venter, D. J. L. (1999). *The Influence of Nostalgia on Consumer Preference*. *SA Journal of Industrial Psychology*, 25 (1), 36-42.
- Ryder, N. B. (1965). *The Cohort as a Concept in the Study of Social Change*. *American Sociological Review*, 30 (6), 843-861.
- Seçkin, F. S. (2000). *Türkiye'nin Kuşak Profili*. *Capital Dergisi*, 12, 100.
- Smith, J. W. ve Clurman, A. (1997). *Rocking the Ages: The Yankelovich Report on Generational Marketing*. New York: Harper Collins.
- Sunay, M. M. ve Tabanlı S. M. (2018). *Y Kuşağı Tüketicilerinin Retro Ürün Algularının Demografik Değişkenler Açısından Araştırılması*. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 25(5), 2055-2064.
- Şahin, E. ve Kaya, F. (2019). *Retro Pazarlama Kapsamında Tüketicilerin Retro Marka Eğilimlerinin Retro Marka Farkındalığına ve Retro Marka Güvenine Etkisi: Konya İlinde Bir Araştırma*. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 29 (1), 227-248.
- Şenbir, H. (2004). *Z Son İnsan Mı? Z Kuşağı ve Sonrasına Dair Düşünceler*. İstanbul: O Kitaplar.

- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. Boston.
- Tekeoğlu, N. T. ve Tığlı, M. (2016). Retro Pazarlama Açısından Halen Var Olmayan Eski Markaların Tüketiciler Tarafından Anımsanması ve Tanınması Üzerine Bir Pilot Çalışma. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12 (2), 278-290.
- Twenge, J. M. (2009). *Ben Nesli*. (Çev. Esra Öztürk), 4. Basım, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Twenge, M. J., Campbell, S. M., Hoffman, B. J., and Lance, C. E. (2010). Generational Differences in Work Values: Leisure and Extrinsic Work Values Increasing, Social and Intrinsic Values Decreasing. *Journal of Management*, 36 (5), 1117-1142.
- Yücenur, G. N., Demirel, N. Ç., Ceylan C. and Demirel, T. (2011). Hizmet Değerinin Müşterilerin Davranışsal Niyetleri Üzerindeki Etkisinin Yapısal Eşitlik Modeli ile Ölçülmesi. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 12 (1), 156-168.
- Zemke, R., Raines, C., and Filipczak, R. (2000). *Generations at Work: Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers and Nexters in Your Workplace*. New York: Amacom.

İnternet Kaynakları

- Batı, U. (2019). Bir Marka Nostalji Üzerinden de Markalaşabilir, <https://www.halkbankkobigelisim.com.tr/Makaleler/bir-marka-nostalji-uzerinden-de-markalasabilir-2762.html> (Erişim Tarihi: 07.04.2022)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. a- <http://www.amsterdammodern.com/categories/15-ARCHIVE/35870-mid-century-teak-daybed-with-headboard-storage> (Erişim tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 10.26) b- <https://bit.ly/3Ho0x8o> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 11.01) c- <https://www.flickr.com/photos/diepuppenstubensammlerin/5080774278/sizes/l> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 11.21)
- Görsel 2. a- <https://bit.ly/3L9Lyl0> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 10.45) b- <https://www.roseandgrey.co.uk/news/story-behind-mid-century-chairs/> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 13.32)
- Görsel 3. Sol üst- <https://bit.ly/3seK3ch> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 15.11) Sağ üst- <https://bit.ly/3saX2vL> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 15.20) Sol alt- <https://bit.ly/3Hs01WZ> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 17.44) Sağ alt- <https://bit.ly/3seLLEo> (Erişim Tarihi: 27.01.2022, Erişim Saati: 18.20)
- Görsel 4. 1A- <https://bit.ly/3sbtvSA> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 09.18) 1B- <https://bit.ly/3Ho0x8o> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 11.01) 1C- <https://bit.ly/3J2laau> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 09.18) 1D- <https://bit.ly/3HsA5ug> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 11.15) 2A- <https://www.stua.com/design/libera/> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 11.15) 2B- <https://www.cfw.co.nz/2019> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 09.43) 2C- <https://bit.ly/3s6sOtC> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 10.15) 2D- <https://bit.ly/34empVt> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 17.19) 3A- <https://bit.ly/3HkBOlo> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 14.16) 3B- <https://bit.ly/3Gs0kQe> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 14.21) 3C- <https://bit.ly/3IYv119> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 18.10) 3D- <https://bit.ly/3oHxaa3> (Erişim Tarihi: 13.12.2021, Erişim Saati: 18.23)

TASARIM TESCİLİNDE İÇ MEKAN TASARIMLARINA İLİŞKİN GÖRSEL ANLATIMLARA YÖNELİK BİR ANALİZ

Arş. Gör. İsmail BEZCİ*

Özet: İç mekan tasarımları diğer tasarımlar gibi 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu kapsamında tasarım tesciliyle korumadan faydalanabilmektedir. Söz konusu tasarımın koruma kapsamını belirleyen en önemli unsur ise tescil başvurusunda sunulan görsel anlatımlardır. Görsel anlatımların eksik, yetersiz ve problemlili olması durumunda tescil süreçlerinde hak kayıpları yaşanabilmektedir. İç mekan tasarımlarının, içinde yaşanabilen tasarlanmış bir ürün olduğu gözetildiğinde görsel anlatımlarında çeşitli problemlerin olması yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmada bu gerçekten yola çıkarak, Türk Patent ve Marka Kurumu (TÜRKPATENT) tarafından her ay yayınlanan Resmi Tasarımlar Bültenlerindeki iç mekan tasarımlarına ait görsel anlatımlar analiz edilmiştir. Yapılan analiz için araştırma deseni olarak durum çalışması, yöntem olarak ise durum çalışması türlerinden biri olan doküman analizi kullanılmıştır. Analiz sonuçları; fotoğraflarla elde edilmiş görsel anlatımlarda tespit edilen problemlerin aksine dijital görselleştirmelerle elde edilen görsel anlatımların kılavuzda belirtilen standartlara daha uygun olduğunu göstermiştir. Ancak her iki görsel anlatım biçiminde de eksik, hatalı veya yetersiz sayıda sunulan görsel anlatımlar nedeniyle iç mekan tasarımlarının bütününe tam olarak ifade edilemediği tespit edilmiştir. Literatürde az sayıda çalışma bulunan bu alanda hem yetkili otorite TÜRKPATENT için önerilere hem de başvuru sahipleri için dikkat edilmesi gereken noktalara yer verilmiş, ayrıca gelecek çalışmalar için de önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: İç mekan tasarımı, Görsel anlatımlar, 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu, Tasarım tescili, Türk Patent ve Marka Kurumu.

AN ANALYSIS OF VISUAL REPRESENTATIONS REGARDING INTERIOR DESIGNS IN DESIGN REGISTRATION

Res. Assist. İsmail BEZCİ*

Abstract: Interior designs, like other designs, can benefit from protection by design registration within the scope of the Law Number 6769 on Industrial Property. The most important element that determines the scope of protection of the design in question is the visual representations presented in the registration application. In case the visual representations are incomplete, insufficient and problematic, loss of rights may occur in the registration processes. Considering that interior designs are designed products that can be lived in, it is an undeniable fact that there are various problems in their visual representations. Based on this fact in the study, the visual expressions of interior designs in the Official Designs Bulletin published every month by the Turkish Patent and Trademark Office (TÜRKPATENT) were analyzed. For the analysis, case study was used as a research design and document analysis, which is one of the case study types, was used as a method. The results of the analysis showed that contrary to the problems detected in the visual representations obtained with photographs, the visual representations obtained with digital visualizations are more in line with the standards specified in the guide. However, it has been determined that the entire interior design cannot be fully expressed due to missing, incorrect or insufficient number of visual representations in both visual representations. In this field, where there are few studies in the literature, both recommendations for the competent authority TÜRKPATENT and points to be considered for applicants are included, and suggestions for future studies are also made.

Keywords: Interior design, Visual representations, Law Number 6769 on Industrial Property, Design registration, Turkish Patent and Trademark Office.

Received Date: 03.03.2022

Accepted Date: 09.08.2022

Article Types: Research Article

*Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Interior Architecture and Environmental Design Department, ibezci@icloud.com,
ORCID: 0000 0001 6259 0577

1. GİRİŞ

Küreselleşme ve artan rekabet ortamında yaşanan gelişmelerle birlikte tasarım, üstünlüğü sağlayan stratejik bir basamak olarak görülmektedir. Ortaya çıkan bu rekabet ortamı, üreticiyi ürünlerini daha geniş kitlelere ulaştırabilmek için yeni yollar bulmaya yönlendirmiştir. Şüphesiz ürünlerin rekabet ortamında tercih edilebilir olması için işlevsel özelliklerinde ortaya konulan yeniliklerin yanı sıra; dikkat çekici fiziksel özellikleri barındırması da tüketici için önem kazanmaya başlamıştır. Böylelikle tasarıma verilen önem de giderek artmıştır. Mekan tıpkı diğer tüm tasarım nesnelere gibi, salt işleviyle değil sahip olduğu form, detay, ölçü- oran ve malzeme vb. tüm fiziksel nitelikleriyle birlikte, aynı rekabetçi sistem içinde kopyalanmaya elverişli bir ürün konumundadır. Tasarımın bu rekabetçi sistem içindeki önemi ve rolü göz önüne alındığında; kişinin teşvik edilmesi, tasarımın korunması ve geliştirmeye yönelik sürdürülebilirliği için hukuki boyuttaki koruma

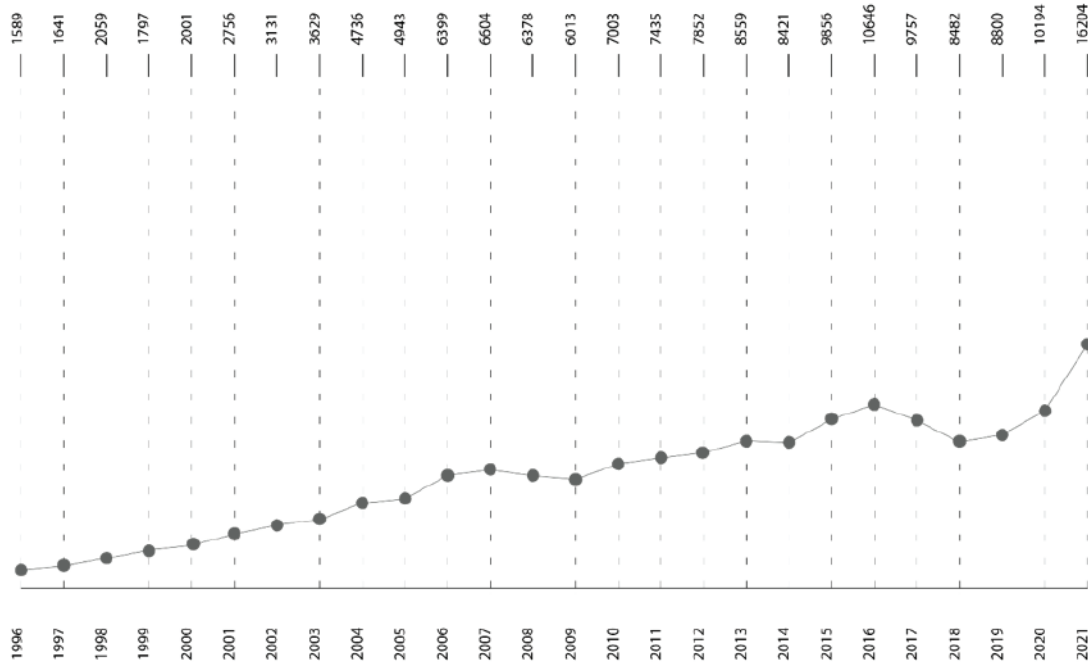
önlemleri bir gereklilik haline gelmektedir.

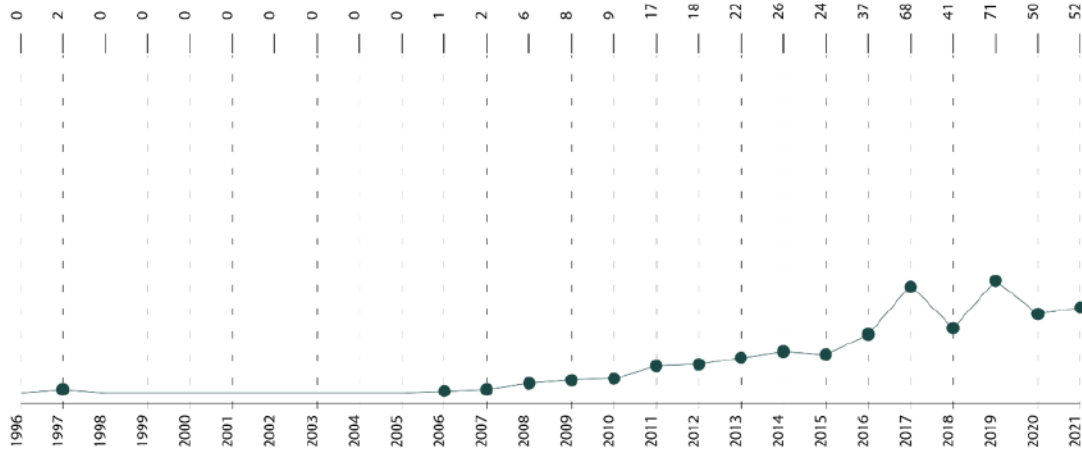
Ülkemizde bu gereklilik fikri ve sınai haklar kapsamında yapılan düzenlemelerle birlikte karşılanmaya çalışılmaktadır. TÜRKPATENT tarafından Mayıs 1996– Aralık 2021 dahil olmak üzere yayınlanmış 379 adet Resmi Tasarım Bülteninden alınan verilerle oluşturulan Tablo 1'deki grafikte, tasarım tesciliyle ilgili korumaya karşı talepte bir artış olduğu açıkça görülmektedir.

Tablo 1'i oluşturmak için kullanılan verilerden yararlanılarak oluşturulan Tablo 2 incelendiğinde iç mekan tasarımlarını korumaya ilişkin girişimlerin varlığı da gözlemlenebilmektedir (Tablo 2).

Bu bağlamda yukarıdaki veriler gerek tasarım alanında gerekse iç mekan tasarımı özelinde geçmişten bugüne rekabet ortamında ortaya çıkan sorunlar ve bu ortamda tasarımları geliştirmeye yönelik hedeflerin artan önemine ilişkin somut göstergelerdir.

Tablo 1. Yıllara göre tasarım tescili başvuru sayısına ilişkin grafik (<http> 1).



Tablo 2. Yıllara göre iç mekan tasarımları alanında tasarım tescili başvuru sayısına ilişkin grafik (http 1).

1.1. Türkiye’de Sınai Haklar ve Mevcut Durumu

Ülkemizde Sınai Mülkiyet Kanunu Tasarısı kapsamında 1995 yılında yürürlüğe giren; 551, 554, 555 ve 556 Sayılı Kanun Hükmünde Kararnemelerle (KHK) birlikte sınai mülkiyet haklarına ilişkin düzenlemeler yapılmıştır. Bu KHK’lardan çalışma kapsamında ele alınan iç mekan tasarımlarını da kapsayan “Endüstriyel Tasarımların Korunması Hakkında 554 Sayılı Kanun Hükmünde Kararname” tasarımların korunmasıyla ilişkilidir. Daha sonra bu dört KHK tek bir çatı altında toplanmış; yeni bir düzenlemeyle 2017 yılında yürürlüğe giren ve mevcut sistemde halen yürürlükte olan 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunuyla (SMK) birlikte söz konusu KHK’lar yürürlükten kaldırılmıştır.

Sınai Haklar kapsamında yapılan bu düzenlemelerin amacı SMK 1. Maddede “Marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün adlarına ilişkin hakların korunması ve bu suretle teknolojik, ekonomik ve sosyal ilerlemenin gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktır.” şeklinde açıklanmıştır (http 2). Bu amaçlara yönelik sınai yollarla üretilebilecek ürünlere yönelik tasarımlar, buluşlar ve benzeri haklar çeşitli belgeler verilip koruma kapsamına

alınarak sağlanmaktadır (Elibol, 2013, s. 3).

Mevcut düzende SMK sınai hakların kapsamını belirlerken, kanunun işleyiş biçimini Sınai Mülkiyet Kanununun Uygulanmasına Dair Yönetmelik, sınai hakların tescil işlemleri ise yerel bir otorite olan TÜRK PATENT tarafından gerçekleştirilmektedir. Ortaya çıkan uyuşmazlıklara ise özel mahkemelerden biri olan Fikri ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemeleri bakmaktadır.

1.2. Tasarım, Ürün ve Tasarım Tescili

Literatürde “Tasarım” farklı kapsamlarda çeşitli şekillerde açıklanmaktadır. Bu çalışma için mevcut literatürde yapılmış olan kavramsal açıklamalardan ziyade, SMK’da yapılmış tasarım tanımının dikkate alınması elzemdir. Çünkü kanunda yapılan tasarım tanımı koruma kapsamının çerçevesini çizmektedir. Kanunda tasarım “Ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümüdür.” şeklinde tanımlanmaktadır (http 2). Tasarım tanımı içerisinde geçen “ürün” ifadesinin tanımına ise; “Bilgisayar programları hariç olmak üzere, endüstriyel yolla veya elle üretilen herhangi bir nesnenin yanı sıra birleşik bir ürün veya bu

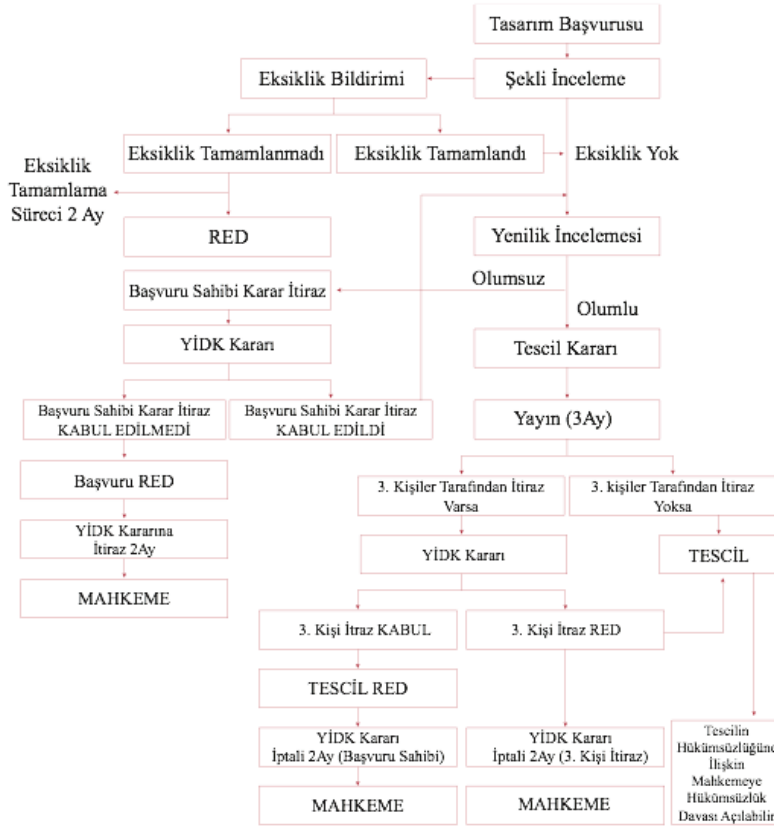
ürünü oluşturan parçaları, ambalaj gibi nesnelere, birden çok nesnenin bir arada algılanan sunumlarını, grafik sembollerini ve tipografik karakterleri ifade eder.” şeklinde yer verilmiştir (http 2).

Yapılan ürün tanımına bakıldığında; tasarımların uygulandığı ürünlerin çeşitliliğinin oldukça fazla olduğu söylenebilir. Bu çeşitliliğin beraberinde getireceği karışıklıkların ortadan kaldırılması, veri tabanlarının sistematik bir biçimde oluşturulması, tasarımın endüstrinin hangi alan/larında yoğun olarak kullanıldığının tespiti ve çeşitli istatistiklerin düzenlenmesi bir gereklilik haline gelmiştir. Bu amaçla 1968 yılında uluslararası Locarno Anlaşması kapsamında oluşturulan Locarno Sınıflandırması kullanılmaktadır. Toplamda 32 Sınıf ve 237 alt sınıfın (http 3) bulunduğu bu sınıflandırmayla

ilgili düzenleme ve güncellemeler Dünya Fikri Mülkiyet Teşkilatı Uzmanları tarafından yapılmaktadır. Türkiye ise 1998 yılında bu sisteme dahil olmuştur.

Tasarım tescil işlemlerinde, 2017 yılı itibariyle geçerli olan incelemeli tescil sistemi Tablo 3’te gösterilmektedir. Buna göre, bir tasarım için tescil belgesi almak amacıyla TÜRKPATENT’e başvuru yapıldığında, başvuru konusu olan tasarıma yenilik incelemesi yapılmaktadır. İnceleme sonucu olumlu olduğunda tasarıma TÜRKPATENT tarafından her ay yayınlanan Resmi Endüstriyel Tasarımlar Bülteni’nde yer verilmektedir. İlgili bültende yayınlandığı an itibariyle 3 ay içerisinde tasarımın koruma koşullarını sağlamadığı gibi gerekçelerle itiraz olmaz ise tasarım tescili belgesi alınmaktadır.

Tablo 3. Tasarım tescili başvuru süreci (http 4).



Tasarım tescili başvurularında tüm başvurular elektronik başvuru sistemi üzerinden alınmaktadır ve yapılan başvurularda ilgili başlık, sınıf ve alt sınıf belirtilmektedir. Ayrıca başvuru için; başvuru formu, isteğe bağlı tarifname, görsel anlatım, ücret, rüçhan talebi varsa; rüçhan belgesi ve Türkçe Tercümesi evrakları gerekmektedir (http 5).

1.3. Tasarım Tescilinde Görsel Anlatım ve Önemi

SMK'da yapılan tasarım ve ürün tanımına bakıldığında; koruma kapsamında tasarımın uygulandığı ürüne dair görünümün işaret edildiği açıkça anlaşılmalıdır. Çalışmada ele alınan konuyla ilişkili olarak iç mekan tasarımında görünümün neye karşılık geldiğine açıklık getirmek adına hazırlanan örnek Görsel 1'de verilmiştir.



Görsel 1. Koruma kapsamına giren uygun görsel anlatım temsili.

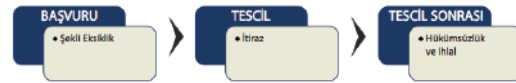
Örnekteki koruma kapsamına alınacak tasarım; görsel anlatımda sunulan konser salonunun görselin solunda yer alan genel görünümüdür. Dolayısıyla görselin sağında yer alan ve konser salonunu bir araya getiren bileşenler (konferans koltuğu) tasarım tescili korumasından iç mekan tasarımı olarak faydalanamaz. Bileşenler türüne göre ilgili kategorilerden koruma kapsamından faydalanır.

Sınai Mülkiyet Kanununun Uygulanmasına Dair Yönetmelik md. 48/2b tasarım tescili için yapılacak başvuru ve başvuruda yer alacak unsurlardan biri olarak görsel anlatımlar zorunlu bir unsur olarak işaret edilmiş ve görsel anlatım olarak sunulabilecek dokümanların biçiminin

neler olabileceği açıklanmıştır (http 6). Aynı yönetmeliğin md.50 tasarım tescili için sunulacak görsel anlatımlarla ilgili kurallar genel olarak verilmiştir. TÜRKPATENT'in 2020 yılında yayınladığı Tasarım Başvuru Kılavuzunda "... ürünlerin görünüm özellikleri korunduğu için ürünlere ait teknik ve fonksiyonel özellikler ile üretim yöntemlerini belirten ifadeler tarifnamede yer verilmemelidir." ifadesi yer almaktadır (http 5). Yine TÜRKPATENT'in yayınladığı Tasarım İnceleme Kılavuzunda ise görsel anlatımların nasıl olması gerektiği kapsamlı şekilde açıklanmıştır (http 4).

Yukarıda yer alan tanım ve açıklamalardan yola çıkılarak, tasarımın uygulandığı ürünün görünümü önemli bir nokta olmakla beraber, fonksiyonel özellikler ve üretim yöntemlerinin kapsam ve koruma dışı olduğu görülmektedir. Kısaca tasarım tescilinde koruma kapsamında dikkate alınan unsur sadece görsel anlatımlar olmaktadır.

Yalçın ve Korkut "Endüstriyel Tasarım Tescil Başvurusunda Görsel Anlatımın Hazırlanmasına Yönelik Ulusal Bir Kılavuz Önerisi" başlıklı çalışmalarında, görsel anlatımların etkin rol oynadığı aşamaları ifade etmek için, Tablo 3'te detayları verilen tescil süreçlerini üç ana bölümde özetlemiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Tasarım tescilinin aşamaları ve bu aşamalarda görsel anlatımın etkin rol oynadığı konular (Yalçın ve Korkut, 2014, s. 36).

2017 yılında yürürlüğe giren 6769 sayılı SMK ile, uygulanmaya başlayan incelemeli sistemle birlikte yukarıdaki süreç tekrar değerlendirildiğinde; görsel anlatımlarla ilişkili olan "yenilik incelemesi" Görsel 2'de gösterilen sürecin "başvuru" kısmına eklenebilir. Böylelikle tasarım tescil süreçlerinde sunulan görsel anlatımların öneminin arttığı söylenebilir.

Başvuru aşamasında yapılan yenilik incelemesi; tasarımın başvuru görseli internet arama motorlarından: Google, Yandex ve EUIPO Designview Tasarım Veri Tabanı'na yüklenerek benzer görsellerin araştırılması yoluyla yapılır.

Tescil aşamasında, TÜRKPATENT tarafından yayımlanan bültenlerde tasarımın koruma şartlarını karşılamadığı gerekçesiyle TÜRKPATENT içerisinde Yeniden İnceleme ve Değerlendirme Kurulu (YİDK) tarafından yapılan yenilik ve ayırt edici nitelik değerlendirmesinde söz konusu tasarımın görsel anlatımı ve itiraz kapsamında sunulan görseller-bilgiler karşılaştırmalı olarak değerlendirilir.

Tescil sonrası süreçlerde tasarımın hükümsüzlüğüne ilişkin değerlendirmelerde benzer şekilde söz konusu tasarım, tescilli tasarımın görsel anlatımları ve itiraz kapsamında sunulan veriler kıyaslanır. Elibol; burada sunulmuş olan görsellerin eksik, yetersiz ya da problemliliğinin “yenilik” ve “ayırt edici nitelik” değerlendirmesinde sorunlara yol açabileceğini, hatta bu değerlendirmenin tatmin edici bir düzeyde yapılmasının önünde engel olacağını ifade etmektedir (2011, s. 137-139). Kısacası tasarımın tescil süreçlerinde sunulan görsel anlatım veya anlatımların da görünenin korumaya dahil olabileceği ve görünmeyen (sunulmayan) kısımların koruma kapsamına dahil olamayacağı söylenebilir. Bu durumda tasarım tescil başvurusu ve sonraki süreçlerde verilmiş olan görsel anlatımların problemliliği ya da eksik olması koruma kapsamını doğrudan etkileyip hak kayıplarına yol açabilmektedir.

1.4. İç Mekan Tasarımı ve Görsel Anlatımları

Pragmatik olarak mekan kavramı tarih öncesi dönemlerde barınaklara dayanmakta, 17. yüzyıl sonları ve 18. yüzyılda teknolojinin gelişimiyle yaşam alanlarına tasarım kavramı yansımaya başlamaktadır (Özsavaş, 2011, s.

5). 19. yüzyılda birçok disiplinde meydana gelen uzmanlaşmalarla birlikte, mekana ilişkin disiplinlerden biri olan iç mimarlık, bir meslek ve eğitim alanı olarak ortaya çıkmıştır (Buldaç ve Kaptan, 2020, s. 286). 21. yüzyılda mekan deneyimlerinin ve ihtiyaçların çoğalmasıyla günlük yaşamın büyük bir bölümünün geçtiği ofis, ev, okul vb. mekanlar, mekanla ilişkili her özne açısından, tasarımın önemini daha da artırmıştır.

İç mimarlık, kullanıcı ya da kullanıcı profiline yaşam tarzına, gereksinimlerine, istek ve beğenilerine göre tasarlanmış mekanlar yaratmayı hedeflemektedir. Bunun yanı sıra mekansal hacimlerin manipülasyonu, belli öge ve mobilyaların yerleşimi ve yüzeylerle ilgilenen disiplinlerarası bir alan olarak tanımlanmaktadır. İç mekan tasarımının asıl hammaddesi; yapı bileşenleriyle (döşemeler, duvarlar, tavanlar, çatılar) çevrelenerek sınırlanan iç mekanlardır (Dodsworth ve Anderson, 2015, s. 53) ve tasarlanan her mekanda malzeme, renk, ışık, tekstil, doku, donatı gibi mekansal öğelerin kullanılması, mesleğin en temel gerekleri arasındadır (Buldaç ve Kaptan, 2020, s. 286), (Coates, Stone ve Brooker, 2011, s. 10). Mevcut bir yapının ya da onun bir kesitinin döşenmesi, donatılması, bezenmesi, süslenmesi vb. için yapılan çalışmaların tümü yapısal iç mekanın örgütlenip düzenlenmesi eylemi olarak tanımlanmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 110).

İç mekan tasarımı özelinde literatürde yapılmış olan bu tanımlamalardan, bir iç mekanın tasarımının da diğer tasarımlar gibi birden fazla bileşeni olduğu anlaşılmaktadır. Mekan kavramı; yukarıda söz edilen bileşenlerle birlikte örgütlenen, içinde yaşanabilir bir hacmi tanımlamaktadır. Dolayısıyla bir tasarım ürünü olarak mekan; onu oluşturan bileşenlerin örgütlenmesiyle ortaya çıkan üç boyutlu bir görsel kompozisyonu tarif etmekte; başka bir

deyişle tasarlanmış bir çıktı olmaktadır. Bu çıktıların tescil başvurularında korunmasında da benzer şekilde görsel anlatımlar devreye girmektedir.

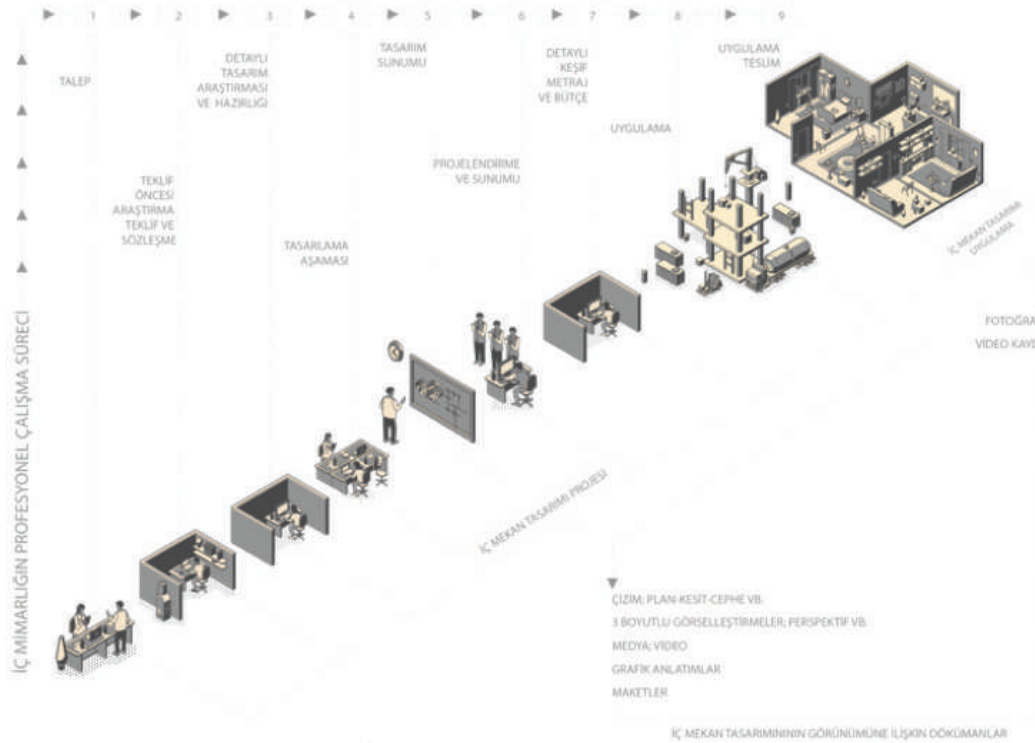
İç mimarlık meslek pratiği sürecinde tasarım fikri temelde iki aşamada somutlaşarak ürüne yansımaktadır. Tasarımın ürüne yansıdığı ilk aşama üretim öncesi dijital tasarımlarla üretim simülasyonlarının hazırlanışı, ikinci aşama ise bu simülasyonlarda verilen kararların gerçek bir mekanda uygulanışında gerçekleşmektedir. Bu bağlamda iç mekan tasarımı tescillerinde koruma kapsamına sunulabilecek görsel anlatımlar Görsel 3'te gösterilen üretim öncesi tasarlama aşamasındaki tüm temsillerle uygulandıktan sonraki görüntülerinden elde edilmektedir.

Uygulama öncesi temsiller için dijital görselleştirmeler (3Ds Max, Revit, Sketchup, Autocad vb.) ve/ veya manuel olarak hazırlanmış teknik çizimler, perspektifler, maketler, çeşitli

grafik anlatımlar kullanılırken; uygulama sonrası temsiller için genel olarak fotoğraflamalar ve video kayıtlarıyla belgeleme sağlanmaktadır. Mesleki pratikte genel olarak tasarımın bütününi aktarmada tek bir görsel anlatım biçimi yetersiz kalmakta hem profesyonel süreçte hem de eğitim sürecinde yeterli sayıda görsel anlatım biçimi kullanımı tercih edilmektedir.

2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Tasarım tesciliyle iç mekan tasarımlarının korunması kapsamında yapılan bu analiz çalışması nitel bir araştırmaya dayanmaktadır. Araştırmanın deseni sosyal bilimlerle ilişkili literatürde geçen sistematik desen türlerinden (Aytaçlı, 2012, s. 3) biri olarak görülen durum çalışmasıdır. Bogdan ve Biklen'in açıklamış olduğu 8 farklı durum çalışması türü bulunmaktadır (1998, s. 54). Bu çalışma için uygun tür olan "belgeler" kullanılmıştır. Bowen'a göre dokümanlardan sağlanan bilgiler, bir veri



Görsel 3. İç mimarlık meslek pratiğinin süreçleri.

tabanında bulunabilmektedir. Böylece araştırma sürecinin bir parçası olan araştırmacı; analiz edilecek dokümanlar için arşivleri tarayarak, görünmeyeni açık hale getirebilmektedir (2009, s. 30).

Bunun yanı sıra Kırıl; periyodik ve nihai raporların bir kuruluşun veya programın zaman içinde nasıl çalıştığının net bir resmini elde etmek için kullanılabileceğini belirtmektedir (2020, s. 177). Bu açıklamalar doğrultusunda çalışma için uygun desen ve yöntem bu şekilde tespit edilmiştir.

Çalışmada kullanılan dokümanlar Geray'ın yapmış olduğu sınıflandırma çerçevesinde niteliklerine göre; görüntü temelli ve yazı temelli dokümanlardır, ayrıca buldukları ortama göre veri tabanları şeklindedir (2016, s. 183). Balcı'nın ortaya koyduğu doküman türlerinden (2006, s. 180) yola çıkılarak, bilgi kaynağına göre çalışmada kullanılan Tasarım İnceleme Kılavuzu birincil kaynak; resmi tasarımlar bültenlerinde yayınlanan dosyalardaki görseller ise ikincil kaynak olarak değerlendirilmiştir.

Corbetta'nın sınıflandırmasına göre ise araştırma kapsamında kullanılan dokümanlar kurumsal dokümanlara girmektedir (2003, s. 296). Dokümanların analiz süreci Altheide'nin tanımlamasında olduğu şekilde yapılmıştır. Bu tanımlama; araştırmaya dahil edilecek doküman ve verileri toplama, temel analiz alanlarını belirleme, kodlama- kategorilerin belirlenmesi ve dokümanın analiz edilmesi şeklindedir (1996, s. 29).

Her çalışmada olduğu gibi bu çalışma kapsamında tercih edilen araştırma deseni ve yönteminin de bazı sınırlıkları ve zorlukları bulunmaktadır. Özellikle doküman analizinde literatürde bazı araştırmacılar yetersiz ayrıntı (Bowen, 2009, s. 31), eksiklik (Yıldırım & Şimşek 2013, s. 222), tarafılık/yanlılık ve sınırlılık (Bailey 1982, s. 485-486) olabileceğine değinmiştir.

Bu bağlamda çalışma kapsamında kullanılan birincil kaynak olan Tasarım İnceleme Kılavuzu içerisinde verilen örnekler, kurallar ve öneriler bir ölçek gibi kullanılmaya çalışılmıştır. Yetersiz ayrıntı, eksiklik ve sınırlılıkların olduğu ve bunlara bağlı olarak çalışmanın bilimsel alt yapısını zayıflatacağı düşünülen noktalar kapsam dışı bırakılmıştır.

Altheide'nin tanımlamasına uygun şekilde TÜRKPATENT veri tabanı üzerinden tasarım tescili ve iç mekan tasarımlarıyla ilgili doküman ve veriler toplanmıştır. Çalışmanın amacıyla paralel olarak; tasarım tesciline ilişkin görsel anlatımlar, iç mekan tasarımları ve iç mekan tasarımlarının görsel anlatımlarının kesişimi temel analiz alanları olarak belirlenmiştir. Çalışmanın birincil kaynağı olan Tasarım İnceleme Kılavuzu bu kesişimin ekseninde yüzeysel olarak taranmıştır. Yapılan tarama sonucunda kapsamı oldukça geniş olan kılavuzun temel analiz alanlarına yönelik olan sayfaları ayrıştırılmıştır (Görsel 4 sol). Kapsam dışı olanlar ise çıkarılmıştır. Tasarım İnceleme Kılavuzundan ayrıştırılan sayfalar derinlemesine tekrar incelenmiş ve temel analiz alanlarıyla doğrudan ilişkili olan kısımlar Görsel 4'te sol tarafta görüldüğü şekilde işaretlenmiştir. İşaretlenen alanlarda herhangi bir eksiltme yapılmadan Görsel 4'te sağ kısımda maddeler halinde listelenmiştir.

Kodlar ve kategoriler oluşturulurken işaretlenen alandan elde edilen listenin genel anlamda görsel anlatımların "nicelik ve biçim" ve "nitelik ve buna bağlı olarak algılanabilirliğine" ilişkin açıklamaları içeren bir yapıya sahip olduğu anlaşılmış ve bu kapsamda iki kategori oluşturulmuştur. Aynı listeden (Görsel 4 sağ ve Görsel 5 sol) sadece iç mekan tasarımına ilişkin görsel anlatımlarla ilgili ve belirlenen kategorilere uygun, veri sağlayabilecek ve analize yardımcı olacak kodlar tespit edilmiştir. Kodlamalar yapılırken tekrar eden benzer

TÜRKPATENT TASARIM İNCELEME KILAVUZU ÜZERİNDEN GÖRSEL ANLATIMLARA, İÇ MEKAN TASARIMLARINA VE İÇ MEKAN TASARIMINDA GÖRSEL ANLATIMLARA İLİŞKİN KODLARIN TESPİT EDİLMESİ					
GÖRSEL ANLATIMLARLA İLGİLİ GENEL AÇIKLAMALAR					
1. GÖRSEL ANLATIM					
1.1 GÖRÜNÜMLERİN BOYUTLARI					
1.2 GÖRSEL ANLATIM BİÇİMİ					
1.2.1 Fotoğraf					
1.2.2 Çizim					
1.3 ÜRÜNÜN BİR PARÇASINA İLİŞKİN TASARIM KORUMASI TALEP EDİLMESİ					
1.3.1 Genel Çizimler					
1.3.2 Yerel Gözlemler ve Bilanşlaştırma					
1.3.3 Çizim Gösterimleri					
1.4 EK GÖRSEL ANLATIMLAR					
1.4.1 Genel Açıklama Görünümü					
1.4.2 Teknik Çizimler					
1.4.3 Genel Görünüm					
1.4.4 Tasarımın Farklı Perspektifleri/Alternatif Görünümler					
1.4.5 Perspektif Görünümü					
1.4.6 Genel Görünüm					
1.4.7 Tasarımın Kullanım Özelliklerini Yansıtan Görünümler					
1.4.8 Genel Görünüm					
1.4.9 Diğer					
1.4.10 Ek Görsel Anlatım Kullanılabilecek Diğer Durumlar					
1.5 FARKLI GÖRSEL ANLATIM BİÇİMLERİNİN BİR ARADA KULLANILMASI					
1.6 GÖRSEL ANLATIMLARIN SUNULMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR					
1.6.1 Renk					
1.6.2 Akıllı Akıllı					
1.6.3 Kontrast					
1.6.4 Göze ve Farklılar					
1.6.5 Tasarımın Ürün Üzerine Kullanılması					
1.6.6 Aynı Görsel Anlatımda Birden Fazla Görünümün Yer Verilmesi					
1.6.7 Görsel Anlatım Sayısı					
1.6.8 Görsel Anlatımın Uygun Boyutta Sunulması					
1.6.9 Görsel Anlatımın Farklı Perspektifleri/Alternatif Görünümü					
1.7 FARKLI RENK KOMBİNASYONLARI					
1.8 GÖRSEL ANLATIMIN YAZILI BAŞLIĞI İÇERİMESİ					
1.9 TASARIMLARA ŞEFFAF GÖRÜNÜMLERİNİN					
SEKTOREL ANLAMDA GÖRSEL ANLATIMLARDA İÇ MEKAN TASARIMLARI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR					
1.10 İÇ MEKAN YERİŞİM BAŞLIĞI					
1.11 GÖRSEL ANLATIMIN BOYUTLARI					
1.11.1 Görsel Anlatımın Geniş Açık ve Yerleşimi En İyi Anlatıcı Şekilde Sunulması					
1.11.2 Uygun Boyutta Sunulması					
1.12 EK GÖRSEL ANLATIMLAR					
1.12.1 Aynı Ortamın Özelliklerini Yansıtmama					
1.12.2 Ortak Özellikleri Yansıtan Görsel Anlatımların Ek Olarak Sunulması					
1.12.3 İki İki Çizim Aracık Ortak Görsel Özellikleri Farklı Çizimlerin Ek Olarak Sunulması					

Görsel 4. Tasarım inceleme kılavuzunda temel analiz alanları ile ilgili kısımların tespit edilmesi ve liste oluşturulması.

maddeler tekilleştirilmiş, çalışmaya analiz sonrası veri sağlamayacağı düşünülen ya da çalışmanın yöntemi nedeniyle değerlendirme ve yorum yapmanın mümkün olmadığı kodlar ise listeden çıkarılmıştır (Görsel 5 orta). Yapılan sadeleştirme sonrası kategorilerin altına kodlar özetlenmiştir (Görsel 5 sağ). Daha sonra çalışmanın ikincil kaynağı olan iç mekan tasarımına ilişkin görsel anlatımlar bu kategoriler ve altında yer alan kodlar üzerinden analiz edilmiştir.

3. ANALİZ VE BULGULAR

Analizlerde birinci kategori olan görsel anlatımların nicelik ve biçimlerine ilişkin analizlere öncelik verilmiştir. İlk olarak TÜRKPATENT'in veri tabanında bulunan resmi tasarım bültenlerindeki tasarım tesciline ilişkin dosya sayıları, dosyalarda yer alan görsel

anlatımların sayıları ortaya çıkartılmıştır. Daha sonra her bir dosyadaki görsel anlatımların biçimlerine odaklanılmıştır. Tasarım inceleme kılavuzu tarandığında iki tür görsel anlatım biçimi bulunduğu anlaşılmaktadır. Bunlardan birincisi dijital görselleştirmelerle (3Ds Max, Revit, Sketchup, Autocad gibi yazılımlar vasıtasıyla oluşturulan) elde edilen; diğer ise fiziksel olarak uygulanmış iç mekan tasarımlarının üzerinden çekilmiş fotoğraflarla elde edilen görsel anlatımlardır. Bu aşamada yapılan bu analizle evrenin örnekleme ilişkin bir çerçeve çizilmiş ve analiz edilecek görsel anlatımların biçimlerine ilişkin temel bilgiler verilmiştir.

İkinci kategoride ise örneklem grubuna dahil olan görsel anlatımların nitelik ve algılanabilirliklerine ilişkin analizler ilgili

GÖRSEL ANLATIMLARLA İLGİLİ GENEL AÇIKLAMALAR	GÖRSEL ANLATIMLARA İLİŞKİN KODLARIN ÇALIŞMA KAPSAMINA YÖNELİK OLARAK SADELEŞTİRİLMESİ	KODLARA BAĞLI OLARAK ANALİZ İÇİN OLUŞTURULAN KATEGORİLER
1. GÖRSEL ANLATIM	1. GÖRSEL ANLATIM	
1.1 GÖRÜNÜMLERİN BOYUTLARI	1.1 GÖRSEL ANLATIM BOYUTLARI	
1.2 GÖRSEL ANLATIM BİÇİMİ	1.2 GÖRSEL ANLATIM BİÇİMİ	
1.2.1 Fotoğraf	1.2.1 Fotoğraf	
1.2.2 Çizim	1.2.2 Çizim	
1.3 ÜRÜNÜN BİR PARÇASINA İLİŞKİN TASARIM KURUMASI TALEP EDİLMESİ	1.3 ÜRÜNÜN BİR PARÇASINA İLİŞKİN TASARIM KURUMASI TALEP EDİLMESİ	
1.3.1 Kesikli Çizimler	1.3.1 Kesikli Çizimler	
1.3.2 Renkli Gölgelendirme ve İllüstrasyon	1.3.2 Renkli Gölgelendirme ve İllüstrasyon	
1.3.3 Çizim Servisleri	1.3.3 Çizim Servisleri	
1.4 EK GÖRSEL ANLATIMLAR	1.4 EK GÖRSEL ANLATIMLAR	
1.4.1 Farklı Açık/Cephe Görünümleri	1.4.1 Farklı Açık/Cephe Görünümleri	
1.4.2 Yakın Görünümler	1.4.2 Yakın Görünümler	
1.4.3 Kesik Görünümler	1.4.3 Kesik Görünümler	
1.4.4 Tasarım Farklı Perspektiften Alınmış Görünümler	1.4.4 Tasarım Farklı Perspektiften Alınmış Görünümler	
1.4.5 Perspektif Görünümler	1.4.5 Perspektif Görünümler	
1.4.6 Kesik Görünümler	1.4.6 Kesik Görünümler	
1.4.7 Tasarım Kullanım Özelliklerini Yansıtan Görünümler	1.4.7 Tasarım Kullanım Özelliklerini Yansıtan Görünümler	
1.4.8 Arka Görünümler	1.4.8 Arka Görünümler	
1.4.9 Setler	1.4.9 Setler	
1.4.10 Ek Görsel Anlatım Kullanılacak Diğer Durumlar	1.4.10 Ek Görsel Anlatım Kullanılacak Diğer Durumlar	
1.5 FARKLI GÖRSEL ANLATIM BİÇİMLERİNİN BİR ARADA KULLANILMASI	1.5 FARKLI GÖRSEL ANLATIM BİÇİMLERİNİN BİR ARADA KULLANILMASI	
1.6 GÖRSEL ANLATIMLARIN SUNULMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR	1.6 GÖRSEL ANLATIMLARIN SUNULMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR	
1.6.1 Nötr Arka Plan	1.6.1 Nötr Arka Plan	
1.6.1.1 Renk	1.6.1.1 Renk	
1.6.1.2 Kontrast	1.6.1.2 Kontrast	
1.6.1.3 Gölgelendirme ve Yansıtmalar	1.6.1.3 Gölgelendirme ve Yansıtmalar	
1.6.2 Tasarım Dışı Unsurların Kullanılması	1.6.2 Tasarım Dışı Unsurların Kullanılması	
1.6.3 Açıklayıcı Yazı, Ölçü Vb. Kullanılması	1.6.3 Açıklayıcı Yazı, Ölçü Vb. Kullanılması	
1.6.4 Aynı Görsel Anlatımda Birden Fazla Görünüme Yer Verilmesi	1.6.4 Aynı Görsel Anlatımda Birden Fazla Görünüme Yer Verilmesi	
1.6.5 Çözünürlük	1.6.5 Çözünürlük	
1.6.6 Görsel Anlatım Sayısı	1.6.6 Görsel Anlatım Sayısı	
1.6.7 Görsel Anlatımın Uygun Boyutta Sunulması	1.6.7 Görsel Anlatımın Uygun Boyutta Sunulması	
1.6.8 Demonte veya Tamamlanmamış Görünümler	1.6.8 Demonte veya Tamamlanmamış Görünümler	
1.7 FARKLI RENK KOMBİNASYONLARI	1.7 FARKLI RENK KOMBİNASYONLARI	
1.8 GÖRSEL ANLATIMIN YAZILIBARE İÇTİREMESİ	1.8 GÖRSEL ANLATIMIN YAZILIBARE İÇTİREMESİ	
1.9 TASARIMLARA ŞEFFAF GÖRÜNÜM VERİLMESİ	1.9 TASARIMLARA ŞEFFAF GÖRÜNÜM VERİLMESİ	
SEKTÖREL ANLAMDA GÖRSEL ANLATIMLARDA İÇ MEKAN TASARIMLARI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR	SEKTÖREL ANLAMDA GÖRSEL ANLATIMLARDA İÇ MEKAN TASARIMLARI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR	
1.10 İÇ MEKAN TASARIM BAŞVURULARI	1.10 İÇ MEKAN TASARIM BAŞVURULARI	
1.11 GÖRSEL ANLATIMIN BOYUTLARI	1.11 GÖRSEL ANLATIMIN BOYUTLARI	
1.11.1 Görsel Anlatımın Geniş Açılı ve Yerleşimi En İyi Anlatılacak Şekilde Sunulması	1.11.1 Görsel Anlatımın Geniş Açılı ve Yerleşimi En İyi Anlatılacak Şekilde Sunulması	
1.11.2 Uygun Boyutta Sunulması	1.11.2 Uygun Boyutta Sunulması	
1.12 EK GÖRSEL ANLATIMLAR	1.12 EK GÖRSEL ANLATIMLAR	
1.12.1 Aynı Ortam/Çevre/Alanın Tasarım	1.12.1 Aynı Ortam/Çevre/Alanın Tasarım	
1.12.2 Ortak Özellikler/Alanın Görsel Anlatımın Ek Olarak Sunulması	1.12.2 Ortak Özellikler/Alanın Görsel Anlatımın Ek Olarak Sunulması	
1.12.3 İlişkili Olan Ancak Ortak Görsel Özellikler Farklı Olan Tasarımların Ek Tasarım Olarak Sunulması	1.12.3 İlişkili Olan Ancak Ortak Görsel Özellikler Farklı Olan Tasarımların Ek Tasarım Olarak Sunulması	
		1. GÖRSEL ANLATIMLARIN NİCELİK VE BİÇİMLERİNE İLİŞKİN ANALİZLER
		1.1 TASARIM BAŞVURULARI
		1.1.1 İç Mekan Tasarım Başvuruları
		1.2 GÖRSEL ANLATIM BİÇİMİ
		1.2.1 Fotoğraf
		1.2.2 Dijital Görselleştirmeler
		1.3 GÖRSEL ANLATIM SAYISI
		2. GÖRSEL ANLATIMLARIN NİTELİK VE ALGILANİRLİKLERİNE İLİŞKİN ANALİZLER
		2.1 Görsel Anlatımın Çeşitliliği (Plan, Kesit, Cephe, Öze Perspektifler vb.)
		2.2 Renk, Kontrast, Gölgelendirme ve Yansıtmalar
		2.3 Görsel Anlatımın Uygun Boyutta Sunulması
		2.4 Çözünürlük
		2.5 Tasarım Dışı Unsurların Kullanılması
		2.6 Açıklayıcı Yazı, Ölçü Vb. Kullanılması
		2.7 Aynı Görsel Anlatımda Birden Fazla Görünüme Yer Verilmesi

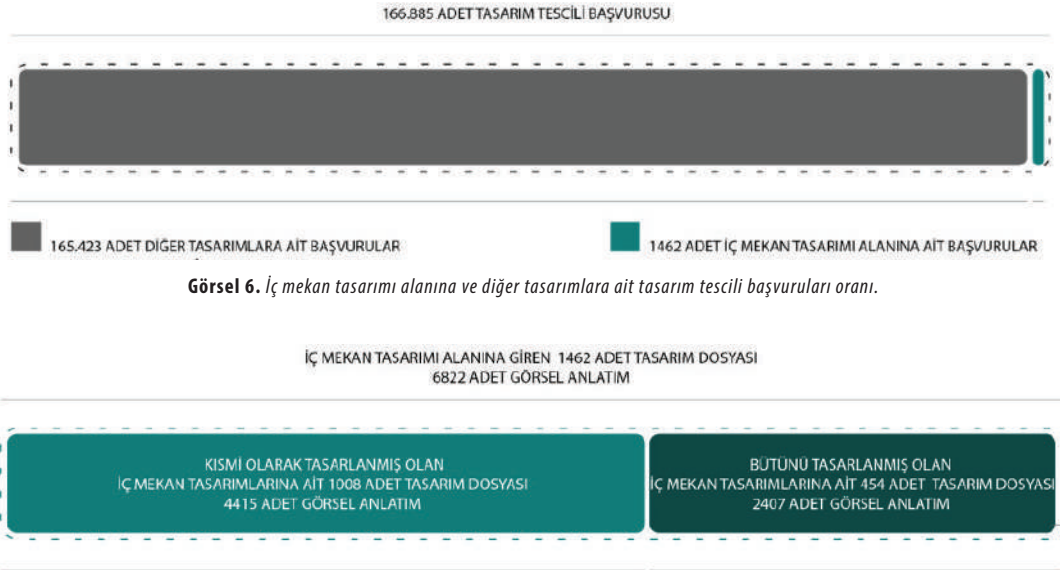
Görsel 5. İkinci kaynak olan iç mekan tasarımlarının görsel anlatımlarının analizi için kategoriler ve kodların belirlenmesi ve özetlenmesi.

kategori altında yer alan her kod üzerinden tekrar tekrar incelenmiştir. Bu kodlar; “görsel anlatımların çeşitliliği”, “renk, kontrast, gölge ve yansımalar”, “görsel anlatımların uygun boyutta sunulması”, “çözünürlük”, “tasarım dışı unsurların kullanılması”, “açıklayıcı yazı, ölçü vb. kullanılması” ve “aynı görsel anlatımda birden fazla görünüme yer verilmesi” olmak üzere toplam yedi tanedir. Birinci kategoriden farklı olarak ikinci kategoride görsel anlatımların nitelikleri üzerinden algılanabilirliklerine yönelik analizler üzerinde durulmuştur. Kodlara ilişkin standartlar ve açıklamalar Tasarım İnceleme Kılavuzundan bakılmıştır. Standartlara uygun olan ve olmayan görsel anlatımlar şeklinde ayrıştırılmıştır. Standartlara uymayan görsel anlatımlarda yer alan problemlerin başlıca nedenleri araştırmacının temel fotoğrafçılık ve yazılım bilgileri kapsamında olasılıklar bağlamında değerlendirilmiştir. Bu tespitlere ise

analiz ve bulgular başlığı altında yer verilmiştir.

3.1. Görsel Anlatımların Nicelik ve Biçimlerine Yönelik Analizler

TÜRK PATENT 1995 yılından itibaren tasarım tescili başvurularını almaya başlamıştır. Mayıs 1996 yılından başlayarak resmi internet sitesi üzerinden tasarım tescili başvurularının ilk bülteni yayınlamış ve günümüzde de halen düzenli olarak aylık bültenler şeklinde yayınlanmaya devam etmektedir. Çalışma kapsamında Mayıs 1996– Aralık 2021 tarihi dahil olmak üzere yayınlamış olan 379 adet bülten detaylıca incelenmiştir. Bültenlerde yayınlanan tasarım tescili başvurusu 166.885 adet olarak saptanmış ve toplam tasarım ve iç mimarlık konularına giren mekansal anlamdaki tasarımların tasarım tescili sayısının oranı Görsel 6’da gösterilmiştir. Bu çalışma kapsamında ise sadece iç mekan tasarımları ele alınmıştır.



Görsel 7. “Kısmi olarak tasarlanmış olan” ve “bütünü tasarlanmış olan” iç mekan tasarım dosyaslarında görsel anlatım oranları.

İç mekan tasarımları için tescil başvuruları Locarno sınıflandırmasında “Sınıf 32” de yer alan 32-00 alt sınıfındaki sunum (get-up) başlığı altında yapılmaktadır. Ancak Resmi Tasarımlar Bültenleri üzerinden yapılan genel incelemede, 32-00 alt sınıfı içerisinde yer alması gereken bazı iç mekan tasarımlarının, farklı “Sınıf”larda yer alan 25-03, 20-02 ve 19-08 alt sınıfları içerisinde de bulunduğu tespit edilmiş ve birlikte incelenmiştir.

Tüm bu alt sınıflardan iç mekan tasarımı alanına giren toplam 1462 adet dosya bulunmaktadır. Ancak bu dosyalar içinden sadece 454 adeti “bütünü tasarlanmış olan” iç mekan tasarımları başvurularından oluşmakta, geri kalanın ise “kısmi olarak tasarlanmış olan” iç mekan tasarımlarına ait başvurular içermektedir. İç mekan tasarımı alanına giren tüm dosyalardan elde edilen toplam görsel sayısı 6822 adettir ve bunlardan 2407 adeti bütünü tasarlanmış olan iç mekan tasarımlarına ait olan görsel anlatımlardır (Görsel 7).

Tasarım İnceleme Kılavuzu’ndan (Görsel 4-5) çıkarılan analiz kategorilerine göre 454 adet

“bütünü tasarlanmış olan” iç mekan tasarımı dosyası analiz edilerek aşağıdaki çıkarımlar yapılmıştır:

Toplamda 454 adet dosyadan 199 adeti içerisinde 3dsmax, revit, sketchup, autocad gibi yazılımlardan elde edilen görsel anlatımlar bulunmaktadır (Görsel 8 sağ). 244 adet dosyanın görsel anlatımlarının ise fotoğraf makinesi gibi cihazlarla yapılmış olan çekimlerden elde edilen görsellerden oluştuğu tespit edilmiştir (Görsel 8 sol). Geriye kalan 11 adet dosyadaki görsel anlatımlarda ise dijital görselleştirmelerin ve fotoğrafların birlikte sunulduğu gözlemlenmiştir.



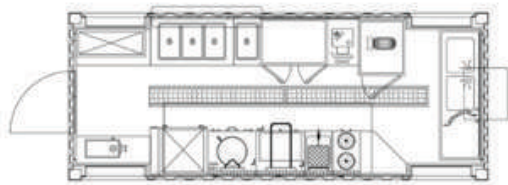
Görsel 8. Sol tarafta yer alan görsel anlatım fotoğraflanarak, sağ tarafta yer alan görsel anlatım ise yazılımlar yardımıyla elde edilmiştir.

Koruma kapsamına alınmak istenilen tasarıma ilişkin görsel anlatım sayısı söz konusu tasarımın görünümünün tam olarak anlaşılabilmesi için önemlidir. Tasarım inceleme kılavuzunda

görsel anlatım sayısı ile ilgili herhangi bir kısıtlama bulunmamasına rağmen kılavuzdaki açıklamalarda tek bir görsel anlatımın özellikle üç boyutlu tasarımlar için yetersiz olabileceği anlaşılmaktadır. Özellikle iç mekan tasarımının üç boyutlu ve çok katmanlı yapısı düşünüldüğünde tek bir görsel anlatımın tasarımın bütününe ifade etmede yetersiz kalacağı söylenebilir. Bu kapsamda dosyalar incelendiğinde; dosyalardan 35 tanesinde bir adet, 40 tanesinde iki adet görsel anlatım bulunurken, 379 adet dosyada ise üç veya üçten fazla görsel anlatım kullanılmıştır. Yapılan kıyaslamalar sonucunda görsel anlatım sayısının bir adet olduğu dosyaların tasarımın görünümüne ilişkin ifadesinin yetersiz kaldığı, diğer yandan görsel anlatım sayısının fazla olduğu dosyalardaki tasarımların daha iyi algılanabildiği söylenebilir (Görsel 9 ve Görsel 10).



Görsel 9. Görsel anlatım olarak standart perspektiflerin yanı sıra; cephe görünüşü ve aksonometrik perspektif gibi özel perspektiflerin birlikte sunulduğu tasarım tescili başvurusu.



Görsel 10. Sadece tek bir planın görsel anlatım olarak sunulduğu ve başka bir görsel anlatımın bulunmamasından dolayı tasarımın ifadesinin yetersiz kaldığı tasarım tescili başvurusu.

3.2. Görsel Anlatımların Nitelik ve Algılanabilirliklerine İlişkin Analizler

454 adet dosyadan 70'inde standart perspektiflerin (tek ve çift kaçıslı) yanı sıra; plan, cephe ve kesit görünüşleri, aksonometrik perspektif gibi özel perspektiflere yer verilmiştir. Bu şekilde çeşitli görsel anlatımların bir arada kullanılmasının görünümün bütününe ilişkin daha çok bilgi verdiği gözlenmiştir (Görsel 9). Ancak kısıtlı mekansal boyutlar (dar ya da geniş olması) ve çekim tekniği sebebiyle, görsel anlatım biçimi olarak sadece fotoğraf sunulan bazı dosyalarda ve görsel anlatım biçimi olarak sadece plan, cephe ve kesit görünüşleri veya aksonometrik perspektifler sunulan dosyalarda, tasarımın bütünlüğü anlaşılmadığından görünümün ifadesinin yetersiz kaldığı gözlenmiştir (Görsel 10 ve Görsel 11). İç mekan tasarımının üçüncü boyutta algılanabilen ve çok katmanlı; renk, doku, form ve malzeme gibi farklı bileşene sahip olmasından dolayı yetersiz sayıda görsel anlatım ya da sadece plan ve kesit gibi teknik görsel anlatımlar tasarımın görünümünü tam olarak ya da hiç yansıtmayabilir.



Görsel 11. Görsel anlatım biçimi olarak sadece fotoğrafların sunulduğu ancak çekim tekniği sebebiyle koruma konusu olan tasarımın görünümünün ifadesinin yetersiz kaldığı ve bütününe anlaşılmadığı tasarım tescili başvurusu.

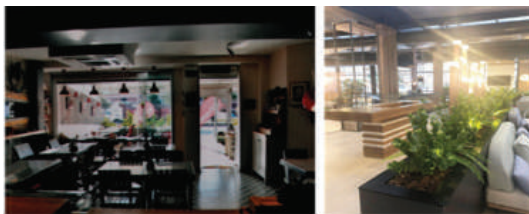
Fotoğrafların görsel anlatım olarak sunulduğu 244 adet dosyanın 123'ü söz konusu olan iç mekanın çekim hataları nedeniyle algılanabilir olmadığı, 121'inin ise algılanabilirliğiyle ilgili bir sorun olmadığı gözlenmiştir. Görsel 12'de farklı zamanlarda tasarım tescili almış; farklı kişiler ve işletmelere ait olan iki tasarım bulunmaktadır. Sol tarafta yer alan görsel anlatım düşük pozlama ve ışığın yetersiz olduğu durumlarda flaş kullanılmaması gibi çekim hatalarına bağlı olarak

karanlık çıkmıştır, bu nedenle görsel anlatımın kontrast, renk vb. nitelikleri tasarımın genel görünümünün ve detaylarının algılanabilirliğini etkilemiştir. Sağ tarafta yer alan görsel anlatımın aydınlık düzeyi ise tasarımın genel görünümünün ve detaylarının soldakine göre daha algılanabilir olmasını sağlamıştır.



Görsel 12. Çekim hataları nedeniyle net olarak algılanmayan görsel anlatım (sol)– çekimi soldaki görsel anlatıma göre daha doğru ve daha algılanabilir olan görsel anlatım (sağ).

Genel olarak fotoğraf çekimiyle elde edilmiş görsel anlatımlarda yukarıdaki problemlerin yanı sıra yine çekim hatalarından kaynaklı; ters ışık, iç mekanda bulunan yapay aydınlatmaların çok fazla olması nedeniyle oluşan ışık patlaması gibi problemler gözlenmiştir. Olumsuz olarak değerlendirilebilecek bu durumlar görsel anlatımların niteliğini etkilemiştir. Görsel 13'te verilen örnekler bu problemlerle ilgili olup analiz edilen dosyalardan alınmıştır. Sol tarafta yer alan görsel anlatımda çekim ışık kaynağının karşısından yapılmış, bu yüzden ters ışık oluşmuş ve fotoğraf karanlık çıkmıştır. Sağ tarafta yer alan görsele bakıldığında ise yapay ışık kaynağının fazla ya da açık olmasından kaynaklı ışık patlaması olmuş, bu yüzden de söz konusu tasarımların görünümünün ve bütünü oluşturulan bileşenlerin algılanabilirliği olumsuz yönde etkilenmiştir.



Görsel 13. Çekim hatası ters ışık (sol) ve ışık patlaması (sağ).

Görsel anlatım biçimi olarak fotoğraf sunulan dosyalarda görülen diğer bir problemin ise iç mekan tasarımında kullanılan bileşenlerin yansıtıcı yüzeylerinden kaynaklı yansımalar olduğu gözlenmiştir. Görsel 14'te sağda yer alan görsele bakıldığında yansıtıcı yüzeye sahip bir donatı bulunmaktadır. Bu donatı çevresinde bulunan bileşenlerin özelliklerine sahipmiş gibi görüldüğü için mermer gibi algılanmaktadır. Bu durum iç mekan tasarımının görünümünü etkilemiştir. Sol ve ortada yer alan görsele bakıldığında ise aynadan mekânın kendisi yansımış ve mekân daha büyümüş gibi algılanmasına neden olmaktadır. Bu tip yansıtıcı yüzeylerin bulanıklaştırılması gerekmektedir.



Görsel 14. Yansımaların olduğu örnekler.

Dijital görselleştirmelerle elde edilmiş görsel anlatımların bulunduğu toplam 199 adet dosyanın 162'sinde herhangi bir problem olmadığı (Görsel 16), 37'sinin görsellerinin oluşturulması sırasında yapılan teknik hatalardan dolayı problemlerin olduğu tespit edilmiştir (Görsel 15 orta ve sağ).

Görsel 16'da üç farklı dosyadan alınmış görsel anlatımlar bulunmaktadır. Sol tarafta yer alan görsele bakıldığında herhangi bir problem olmadığı söylenebilir. Tasarım net bir şekilde algılanabilir niteliktedir. Ancak orta ve sağda yer alan görsel anlatımların oluşturulma süreçlerinde kullanılan yazılımlarda yanlış parametre girişleri gibi nedenlerden dolayı karanlık ve algılanmayacak düzeyde parlak olup kontrast



Görsel 15. Dijital görselleştirmeyle elde edilmiş görsel anlatım biçimi.



Görsel 16. Orta ve sağda yer alan görsel anlatıma göre daha net algılanabilir (sol), teknik hatalardan dolayı karanlık (orta) ve parlak (sağ) olmasından dolayı net değildir.

sorununun olduğu açık şekilde görülmektedir.

Ayrıca dijital görselleştirmelerle elde edilen görsel anlatımları içeren bazı dosyalarda renk, doku ve malzeme gibi bileşenlerin gösterilmediği gözlenmiştir. Görsel 17'e bakıldığında tasarımın oluşturulduğu yazılımda modelleme aşamasında malzeme, renk ve doku gibi bileşenlerin atamaları yapılmadığı, hazırlık aşamasında alınan ekran görüntülerinin sunulduğu görülmektedir. İç mekan tasarımının bileşenleri düşünüldüğünde örnekte verilen görsel anlatımların tasarımın görünümünü tam olarak yansıtmadığı söylenebilir.



Görsel 17. Dijital görselleştirmelerle elde edilmiş görsel anlatımlarda yaşanan diğer bir teknik problem.

Hem fotoğrafların hem de dijital görselleştirmelerle elde edilen görsel anlatımları içeren 11 adet dosyada da benzer problemler gözlenmiştir.

Tasarım İnceleme Kılavuzu'nda iç mekan

tasarımlarının görsel anlatımları için verilen boyut olan 16 x 16 cm (2048x2048 piksel) ölçülerine uyan toplam 355 adet dosya tespit edilmiştir. 97 adet dosyanın daha küçük boyutlarda görsel anlatımlar sunduğu saptanmıştır. 2 adet dosyanın görsel anlatım boyutlarıyla ilgili ise herhangi bir veriye ulaşamamıştır. Uygun boyutta verilen görsel anlatımlarda tasarımların daha anlaşılır olduğu, küçük boyutlarda ise okunurluğun zorlaştığı saptanmıştır (Görsel 18). Görsel anlatımların boyutlarına dair bilgiler, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak tespit edilmiştir.



Görsel 18. Sol tarafta yer alan görsel anlatım 2048x2048 piksel aralığındaki sınırlar yakın olup, sağ tarafta yer alan görsel anlatım ise 1024x1024 piksel aralığındaki sınırlara yakındır.

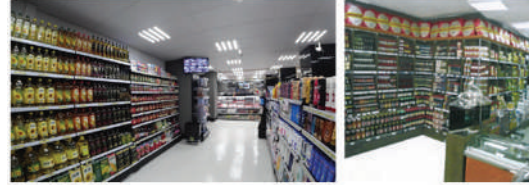
Görsel anlatım biçimi olarak fotoğraf kullanılan 244 dosyanın 79'unda ve dijital görselleştirmeler kullanılan 199 dosyanın 24'ünde düşük çözünürlüklü görsel anlatımların bulunduğu saptanmıştır. Görsel 19'a bakıldığında iki farklı dosyadan alınmış görsel anlatım bulunmaktadır. İki görsel anlatım üzerinde aynı boyutta alınan kadrarlar kıyaslandığında sağdakinin çözünürlüğünün soldakine göre daha iyi olduğu açıkça görülmektedir. Sağdaki görsel anlatımda detaylar daha belirgin olmakla beraber tasarımın görünümü daha algılanabilir durumdadır. Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak verilerin görsel bilgilerine bakılmış ve daha sonra aynı boyutta kadrarlar alınıp kıyaslamalar yapılarak çözünürlük bilgileri tespit edilmiştir.



Görsel 19. İki farklı dosyadan alınmış görsel anlatımların çözünürlüklerinin kıyaslanması.

Tasarım İnceleme Kılavuzu'nda kullanılan görsel anlatımlarda tasarım dışı unsurların bulanıklaştırılması gerektiği belirtilmektedir. Bu bağlamda incelendiğinde tüm dosyaların 147'sinde sunulan görsel anlatımlarda tasarım dışı unsurların yer aldığı (Görsel 20); 14'ünde ise tasarım dışı unsurların kılavuzda belirttiği şekilde bulanıklaştırıldığı tespit edilmiştir (Görsel 21). 147 adet dosyanın 115'ini fotoğraflanarak elde edilen görsel anlatımlar oluşturmaktadır. Fotoğraflarda genel olarak tasarım dışı unsurların kullanıldığı ve bu

durumun tasarımın algılanabilirliğini önemli ölçüde etkilediği saptanmıştır. Görsel 20'ye bakıldığında bir marketin iç mekan tasarımına dair görsel anlatımlarında teşhir/satış ürünlerin yerleştirilmiş hali bulunmaktadır. Bu sebeple market iç mekanını tanımlayan ana tasarım öğelerinin (raflar, banko, donatı ve donatının renk vb.) algılanabilirliği azalmıştır.



Görsel 20. Tasarım dışı unsurların kullanıldığı görsel anlatımlar.



Görsel 21. Kapı ve camlardan tasarım dışı unsur olarak görünen dış mekanın (sol), tasarım dışı unsur olarak teşhir edilen ürünlerin ve mekan içerisinde fotoğraf çekimi sırasında yer alan insanların bulanıklaştırmayla uygun görsel anlatım haline getirilmesi (sağ).

Tasarım dışı unsurların yoğun olarak bulunduğu market vb. iç mekan tasarımlarında tasarım dışı unsurların bulanıklaştırılmasının da tasarımı etkileyeceği gerçeğiyle tasarım dışı unsurların bulanıklaştırılması yerine kullanılmaması daha uygun olacaktır (Görsel 22).

Toplamda 11 adet dosyada, kılavuza göre görsel anlatımlarda sunulmaması gereken, açıklayıcı yazı, ölçü vb. simgenin (mimari insan figürü vb.) bulunduğu tespit edilmiştir (Görsel 23). Görsel anlatımlarda bu tip ifadeler tasarımın görünümünün bir parçası şeklinde algılanabilir. Bu yüzden bu tip açıklayıcı yazı, ölçü vb. simgenin kullanılmaması gerekmektedir.

Aynı görsel anlatımda birden fazla görünüme yer verilen görsel anlatımın sunulduğu sadece 1 adet dosya tespit edilmiştir. Görsel 24'te sunulan



Görsel 22. Fotoğraf (sol) ve dijital görselleştirmelerle elde edilen (orta ve sağ) tasarım dışı unsurların yer almadığı, iç mekan tasarımlarının tam olarak algılandığı görsel anlatımlar.



Görsel 23. İnsan figürü (sol), mahal isimlerinin yazılması (orta) ve merdiven çıkış hattı ifadesi (sağ) gibi açıklayıcı yazı, ölçü vb. ifadelerin kullanıldığı uygun olmayan görsel anlatımlar.

görsel anlatım (üst) aynı iç mekan tasarımının iki farklı görünümünü içermektedir. Bu noktada görünümler bir bütün gibi algılanmakta iç mekan tasarımının genel görünümünü yanlış ifade etmektedir. Görünümlerin Görsel 24'te altta gösterildiği şekilde ayrı ayrı sunulması gerekmektedir.



Görsel 24. Aynı görsel anlatımda birden fazla görünüme yer verilen örnek (üst) ve aynı görselin yazar tarafından kılavuza uygun şekilde düzenlenmiş hali (alt).

SONUÇ, DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER

Bilindiği üzere tasarım tescilinde koruma kapsamını belirleyen en önemli unsur görsel anlatımlardır. Tasarım tesciliyle koruma kapsamından faydalanmak için; mevcut sistemde yayım yoluyla çoğaltılmaya elverişli görsel anlatımlar sunulmaktadır. Yapılan çalışmadaki analizler iç mekan tasarımlarının ölçek olarak farklı olmasından dolayı tescil başvurusunda sunulan görsel anlatımların eksik, yetersiz veya problemlili olduğunu göstermektedir.

Görsel anlatımlarda; renk, kontrast, gölge ve yansımalar, çözünürlüğün düşük olması, tasarım dışı unsurların kullanılması, uygun olmayan boyut kullanımı, açıklayıcı yazı, ölçü vb. simgelere yer verilmesi ve aynı görsel anlatımda birden fazla görsel anlatıma yer verilmesi, görsel anlatımların çeşit ve sayısının az olması gibi nicelik ve niteliğine bağlı olarak tasarımın görünümünün algılanabilirliğine etki edecek problemler tespit edilmiştir. Bu problemlerden dolayı başvuru aşamasında yapılan yenilik incelemesinde; tasarımın başvuru görseli

internet arama motorlarından: Google, Yandex ve EUIPO Designview Tasarım Veri Tabanı'na yüklendiğinde benzer görsellerin bulunmasında güçlük çıkabilir, benzer görseller bu veri tabanlarında olsa bile bulunamayabilir. Görsel ne kadar net ve algılanabilir, çeşitli ve sayıca fazla ise veri tabanlarında yapılan aramalarda eşleşmelerin bulunması o kadar kolay olacaktır. Ayrıca tescil sonrası süreçlerde tasarımın hükümsüzlüğüne ilişkin değerlendirmelerde; söz konusu tasarım, tescilli tasarımın görsel anlatımları ve itiraz kapsamında sunulan veriler kıyaslandığından, bu değerlendirmelerin sağlıklı yapılabilmesini güçleştireceği gibi hak kayıplarının da yaşanması kaçınılmaz olacaktır.

Dosyalarda sunulan görsel anlatımlar; “renk, kontrast, gölge ve yansımalar”, “görsel anlatımların uygun boyutta sunulması”, “çözünürlük” ve “tasarım dışı unsur kullanımı” kodları bağlamında incelendiğinde tespit edilen problemlerin çoğunlukla fotoğraf kullanılan görsel anlatımlarda olduğu tespit edilmiştir.

Başvuru sahiplerinin özellikle görsel anlatım biçimi olarak fotoğraf sunacağı durumlarda profesyonel destek almaları tasarımın görünümünün ifadesini doğru şekilde aktarmada yardımcı olacaktır. Benzer şekilde yazılımlarla elde edilmiş dijital görselleştirmelerin sunulduğu görsel anlatımlarda da profesyonel destek alınması sağlıklı ve algılanabilir görsel anlatımlara ulaşma da yardımcı olacaktır.

Dosyalarda genel olarak sunulan görsel anlatım sayısı fazla olsa da iç mekan tasarımının bütününe ifadesinde mevcut tescil başvuru sisteminde kullanılan statik görsellerin (JPEG uzantılı resimler) iç mekanın algılanabilirliği için yeterli olmadığı söylenebilir. Çünkü iç mekan tasarımları ambalaj, koltuk, vb. diğer tasarımlardan farklı olarak içine girilebilen, daha farklı bir ölçekte algılanabilen ve çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Değerlendirme süreçlerinde sunulan çok sayıda görsel anlatımın bir araya

getirilip iç mekan tasarımının bütününe algılanması diğer tasarımlara göre daha zordur.

Bu noktalardan hareketle TÜRKPATENT'in tasarım inceleme kılavuzunun iç mekan tasarımları özelinde yapılan açıklamalar için görsel anlatımlarına yönelik kapsamı görsel niteliğine ilişkin açıklamalarla genişletmesi faydalı olacaktır. Bunun yanı sıra kontrol mekanizmalarının geliştirilmesi, niteliği yüksek görsel anlatımların veri tabanına kaydedilmesini sağlayabileceği gibi yaşanabilecek hak kayıplarını da azaltabilir.

Dijital görselleştirmelerin kullanımının iç mekan tasarım tescil süreçleri için daha elverişli bir zemin hazırladığı düşünülmektedir. Gelişen teknoloji değerlendirildiğinde, mevcut sistemin önerdiği görsel anlatım biçimleri dışında, yeni medyaların sunduğu olanaklar olan VR, AR vb. dinamik içerikli görsel anlatım yöntemlerinin kullanılmasının ve bu sayede iç mekan tasarımının bütününe gösterebilecek görsel anlatım biçimlerinin geliştirilmesinin ileriye yönelik yapılacak çalışmalar için önemli bir araştırma alanı olacağı öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

- Altheide D, L. (1996). *Process of Document Analysis*. D. L. Altheide (Ed.). *Qualitative Media Analysis İçinde* (s. 29). New York: Sage Publishing.
- Aytaçlı, B. (2012). *Durum Çalışmasına Ayrıntılı Bir Bakış*. Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 3 (1), 1-9.
- Balcı, A. (2006). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bailey, K. D. (1982). *Methods of Social Research*. (2. Baskı). New York: Free Press.
- Bogdan, R. ve Biklen, S. K. (1998). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Londra: Pearson.
- Bowen, G. (2009). *Document Analysis as a Qualitative Research Method*. *Qualitative Research Journal*, 9 (2), 27-40.
- Buldaç, M. ve Kaptan, B. B. (2020). *İç Mimarlık 'da "Eser" ve Fikrin Korunması*. TROYACADEMY Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 5 (1), 285-305.
- Coates, M., Stone, S. ve Brooker, G. (2011). *Görsel İç Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Kitabevi.
- Corbetta, P. (2003). *Social Research: Theory, Methods and Techniques*. New York: Sage Publishing.
- Dodsworth, S. ve Anderson, S. (2015). *İç Mekan Tasarımının Temelleri*. İstanbul: Literatür Kitabevi.
- Elibol, G. C. (2011). *Assesment of Novelty and Distinctive Character in Industrial Design Protection in Turkey*. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Elibol, G. C. (2013). *Mobilya Endüstrisinde Tasarımların Hukuki Yollarla Korunması*. 2. Ulusal Mobilya Kongresi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi, 11-13 Nisan 2013, s. 2-8. ISBN: 978-605-344-050-5. V. Kalınkara, K. Özkaya, T. Dizel ve İ. Sarı (Haz.).
- Geray, H. (2016). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kıral, B. (2020). *Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi*. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (15), 170-189.
- Özsavaş, N. (2011). *Türkiye'deki İç Mimarlık Eğitimi: Eğitim Süreci, Farklı Eğitim Programları ve Uluslararası İç Mimarlık Ölçütlerine Göre Programların Değerlendirilmesi*. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yalçın, I. ve Korkut, F. (2014). *Endüstriyel Tasarım Tescili Başvurusunda Görsel Anlatımın Hazırlanmasına Yönelik Ulusal Bir Kılavuz Önerisi*. UTAK Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı, Ankara, 10-12 Eylül 2014, s. 35-51. ISBN: 978-975-429-337-1. P. Kaygan ve H. Kaygan (Der.), (s. 35-51), Ankara.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://bulten.turkpatent.gov.tr/bulten/bulletinList/> (Erişim Tarihi: 10.06.2021)
- http 2. <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/01/20170110-9.htm> (Erişim tarihi: ????)
- http 3. <https://www.wipo.int/classifications/locarno/en/preface.html> (Erişim Tarihi: 10.06.2021)
- http 4. <https://www.turkpatent.gov.tr/TURKPATENT/resources/temp/C87B16A4-A331-43BF-A21D-08867EB09FB5.pdf> (Erişim Tarihi: 10.06. 2021)
- http 5. <https://www.turkpatent.gov.tr/TURKPATENT/resources/temp/4617A4A1-D2E1-4220-AB41-878D1F9F410A.pdf> (Erişim Tarihi: 10.06. 2021)
- http 6. <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/04/20170424-5.htm> (Erişim Tarihi: 10.06. 2021)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1 (sol). <https://www.turkpatent.gov.tr/tasarim-bilgilendirme> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 1(sağ). <https://turkish.alibaba.com/product-detail/Factory-Price-Blue-Plain-Cloth-Audience-1600332557010.html> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 2. Yalçın, I. ve Korkut, F. (2014). *Endüstriyel tasarım tescili başvurusunda görsel anlatımın hazırlanmasına yönelik ulusal bir kılavuz önerisi*. UTAK Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı, Ankara, 10-12 Eylül 2014, s. 35-51. ISBN: 978-

975-429-337-1. P. Kaygan ve H. Kaygan (Der.), (s. 35-51), Ankara.

- Görsel 3. Hakan Ertek'in 2015 yılında Hacettepe Üniversitesinde vermiş olduğu İç Mekanda Çağdaş Tasarım Yöntemleri Dersi ders notlarından uyarlanarak yazar tarafından hazırlanmıştır.
- Görsel 4. Yazar tarafından hazırlanmıştır.
- Görsel 5. Yazar tarafından hazırlanmıştır.
- Görsel 6. TÜRKPATENT tarafından Mayıs 1996-Aralık 2021 dahil olmak üzere yayımlanmış 379 adet Resmi Tasarım Bülteninden çıkarılmıştır. <https://bulten.turkpatent.gov.tr/bulten/bulletinList/>> Erişim Tarihi 10.06.2021
- Görsel 7. TÜRKPATENT tarafından Mayıs 1996-Aralık 2021 dahil olmak üzere yayımlanmış 379 adet Resmi Tasarım Bülteninden çıkarılmıştır. <https://bulten.turkpatent.gov.tr/bulten/bulletinList/>> Erişim Tarihi 10.06.2021
- Görsel 8. 2012 06436 ve 2017 08366(sağ)tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 9. 2017 05410 tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 10. 2017 08297 tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 11. 2016 08357 ve 2017 06414 (orta ve sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 12. 2014 00029(sol) ve 2019 07134(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 13. 2019 01565(sol) ve 2011 02940(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 14. 2019 01565(sol), 2020 01740(orta) ve , 2011 02940(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 15. 2020 01468(sol), 2019 04936(orta) ve 2015 00820(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 16. 2019 07002(sol), 2019 01792(orta) ve 2007 01080(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 17. 2012 00057 tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 18. 2017 04119(sol) ve 2016 04040(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 19. 2005 05021(sol) ve 2019 07002(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 20. 2012 04878(sol) ve görsele 2017 06451(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 21. 2019 08074(sol) ve 2017 05729(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 22. 2019 08074(sol) ve 2016 01452(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022

- Görsel 23. 2018 03368(sol), 2013 05860(orta) ve 2010 00395(sağ) tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022
- Görsel 24. 2014 05562 tasarım tescil numarasıyla TÜRKPATENT tasarım araştırma veri tabanından ulaşılmıştır. <https://www.turkpatent.gov.tr/arastirma-yap?form=design¶ms=%257B%257D&run=true> Erişim Tarihi: 19.06.2022

EFFECTS OF RETAIL LIGHTING ON PRODUCT COLOR PERCEPTION AND USER SATISFACTION

Özge DİLGEN*
Prof. Dr. Deniz HASIRCI**

Abstract: Light source color properties in retail applications are among the most important factors affecting the user satisfaction in shopping places. A lighting design with a low color rendering value and an unsuitable color temperature can create a difference in the color perception of the product which may affect customers purchase decision or cause dissatisfaction resulting in the return of the product. In this study, it is aimed to evaluate the effects of lighting on product color perception and customer's feedback on the color difference. In order to fulfill this aim, the color differences of the chosen products are examined in three different key areas of a chain clothing store in Izmir, Turkey and compared with the color under daylight. Moreover, the user feedback is taken via a questionnaire to discuss the relationship between color display and user satisfaction/dissatisfaction. The collected data shows that although people do not realize the color differences inside the store, if they experience it after their purchase it may result in the return of the product. As a result of the study, it is suggested that retail store designers and lighting engineers should collaborate to ensure that the consumer perceives what the product designer intended as accurately as possible.

Keywords: Retail lighting, Color rendering index, Color temperature, Color perception, User satisfaction.

Received Date: 14.03.2022

Accepted Date: 23.06.2022

Article Types: Research Article

*Izmir University of Economics, Graduate School, ozge.dilgen@std.izmirekonomi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0045-2069

**Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design, Dept. Interior Architecture and Environmental Design, deniz.hasirci@ieu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9928-6077

ALİŞVERİŞ MEKANLARINDA AYDINLATMANIN ÜRÜN RENK ALGISI VE KULLANICI MEMNUNİYETİ ÜZERİNE ETKİLERİ

Özge DİLGEN*
Prof. Dr. Deniz HASIRCI**

Özet: Alışveriş mekani aydınlatma uygulamalarında ışık kaynağının renk özellikleri, kullanıcı memnuniyetini etkileyen en önemli faktörlerin başında gelmektedir. Düşük renksel geriverim değerine sahip bir aydınlatma tasarımı ve uygun olmayan bir renk sıcaklığı, ürünün renk algısında farklılık yaratarak müşterilerin satın alma kararını etkileyebilir veya ürünün iade edilmesi ile sonuçlanan memnuniyetsizliğe neden olabilir. Bu çalışmada, aydınlatmanın ürün renk algısı üzerindeki etkisi ve bu duruma bağlı müşteri memnuniyeti/memnuniyetsizliğinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, İzmir, Türkiye’de bulunan zincir bir perakende mağazasında seçilen ürünlerin renkleri mağazanın üç farklı kilit alanında incelenmiş ve gün ışığındaki renkleri ile karşılaştırılmıştır. Ayrıca, sergilenen ürünün renk algısındaki farklılıklar ile kullanıcı memnuniyeti arasındaki ilişkiyi tartışmak için müşterilere bir anket uygulanmıştır. Toplanan veriler, müşterilerin mağaza içerisindeyken renk farklılıklarını fark etmeseler de, satın aldıktan sonra böyle bir deneyim yaşamaları durumunda ürünün iade edilmesiyle sonuçlanabileceğini göstermektedir. Çalışmanın sonucunda, kullanıcıların ürünü tasarımcının amaçladığı renge olabildiğince yakın algılamasını sağlamak için perakende mağaza tasarımcıları ve aydınlatma mühendislerinin işbirliği yapması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Alışveriş mekanı aydınlatması, Renksel geri verim, Renk sıcaklığı, Renk algısı, Kullanıcı memnuniyeti.

Geliş Tarihi: 14.03.2022

Kabul Tarihi: 23.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*İzmir Ekonomi Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, ozge.dilgen@std.izmir ekonomi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0045-2069

**İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, deniz.hasirci@ieu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9928-6077

1. INTRODUCTION

In today's world where consumption is increasing day by day, shopping areas has gained importance, and various design criteria have been determined in order to attract users to the store and to ensure that they have a good store experience. One of the most important elements of shopping area atmosphere is lighting. Many studies in the past have shown that the impact of lighting design on quality perception and user behavior in retail spaces is undeniable and with the right lighting design, it is possible to attract the customer to the store and to spend more time in there. According to Custers et al. (2010), lighting has an important role on store atmosphere and user behaviors. Quartier et. al. (2014) claim that color and light are the key factors on store design that affect space perception and emotion. Lighting can change the store atmosphere and has an effect on store experience. Summers and Hebert (2001) show that accent lighting was found to be more time spending. Research of Baumstarck and Park (2010), Custers et. al. (2010) and Durak et al. (2007) suggest that lighting levels have an effect on customer's perception and response. Similarly, Quartier (2011) studied the influence of lighting on space perception and showed a significant relationship. Kan Kilic and Hasirci (2011) have studied lighting and its effects on the psychological condition, perceived and visual comfort, and satisfaction. According to Brengman and Willems (2009) and Schielke and Leudesdorff (2015) lighting design in retails can affect brand image, quality perception and price levels. There are also researches that examined the effect on lighting color, color rendering index and color temperature which showed that warm lighting exposes more positive perception compared to cool lighting (Hidayetoglu et al., 2012; Knez, 2001; Park and Farr, 2007). However, when the literature is examined about the effect

of lighting on product display, it is seen that the focus is more on highlighting the product and increasing customer's attention and not many studies were found on the effect of lighting on the color display of the products and its effects on the user.

The lighting decisions in retails are generally based on emotional responses from consumers or aiming to reduce energy consumption. However, the aim of the lighting in retails is not only to draw customer's attention but also allow them to browse and to render the product features as closest to the targetted. According to a research done within the National Lighting Product Information Program, light source color properties in retail applications are considered more important than any other light source criterion, including energy efficiency. Because one of the most important factors affecting the purchasing decision in shopping places is the product itself.

A successful design that takes into account not only consumer desires but also product requirements and limits can result in considerable improvements in a product's production, handling, and retail marketing (Sanger, 2007). For this reason, it is necessary to display the product correctly for the sales activity. Color of a product is one of the most important factors when it comes to evaluate a product. The textile and garment business significantly rely on color because it must produce rapidly shifting seasonal trends and because people use clothing color to convey their internal states (Chae & Lee, 2021). Despite a high level of color and lighting control during the design and production of the product, variability in store lighting may cause the color of a product in a store to be seen drastically differently than that intended by the designer (Cardenas et.al, 2009). Store lighting should display the texture, color and quality of the product in accordance with the product

designer's original design.

The lack of studies on the relationship between lighting and textiles and not giving enough importance to this factor on store lighting design increases the possibility of encountering consumer dissatisfaction. The color of the product that the user decides to buy under store lighting may differ from the color intended by the designer and the manufacturer, and moreover, the color difference encountered under different lighting conditions may result in dissatisfaction of the customer and accordingly product return (Hinks et al., 2000). According to Berns (2000) and Collishaw (2004) an illuminant metamerism occurs because an object has a different color when viewed under different illuminators. Illuminant metamerism in textiles has been the subject of a small number of studies. Jeong and Lee (2010) used red, yellow, green, blue, and purple lights to photograph seven different colored materials with two distinct reflective characteristics. The images were then printed, and the fabric colors were measured to see how each hue of light affected them. Choi et al. (2007) exposed five different colored materials to lights with correlated color temperatures (CCT) of 2800, 4200, and 6500 K in another investigation. Participants ranked how comparable the colors of materials were under the experimental lighting settings compared to natural light. Studies have looked into the impact of light sources on the color of specific fabrics, as well as how the light sources interacted with the textiles' reflecting characteristics. However, none of these research provided explicit, defined numbers for evaluating the degree of these effects to indicate how color appearance changes under various lighting situations, such as CIELAB RGB and HSL (Chae & Lee, 2021).

In this study, it is aimed to evaluate the effects of lighting on color perception of the products and to determine the effects on customer satisfaction.

In order to fulfill this aim, the colors of the products are examined in three key areas of a retail store (displays, fitting rooms, purchase counters) via Color Grab color detection tool. The illuminant metamerism is intended to determine through RGB data provided by the Color Grab tool and the results are compared with the color values under daylight which has a CRI value of 100, being the best color rendering value. Also, the user ideas on color perception differences of the products are taken through a questionnaire to discuss the relationship between color display and user satisfaction/dissatisfaction.

2. LIGHT AND COLOR

There are many definitions of color and light on the literature. The most common definition is light being a kind of energy and color being an impression on human brain as a result of seeing function under a light source. Berns (2000) define the color as "a certain kind of light, its effect on the human eye, or the result of this effect in the mind of the viewer" There are three main elements essential to color perception; an object, a light source and an observer (Berns, 2000; Harold, 2005). The perceived color of an object could be described as the spectrum of light that is reflected or transmitted from an object to the observer's eye and interpreted by the human brain (Rea, 2000). "In general, the eye sees light that reflects from the surfaces of an object. As such, the color appearance of any object will be the same as the spectrum of the light source, minus whatever wavelengths of light are absorbed by the object (Laski et al., 2000)." As a result of color being perceived under a light source, color perception of an object will differ under different lighting conditions. The color perceived will change if the light source is changed. There might be conditions which humans perceive the color different than targeted. Perceiving the wrong color is called illuminant metamerism (Yaoyuneyong, 2007).

The lighting industry primarily uses two metrics to define light source color properties that affect the color perception: correlated color temperature (CCT), which is commonly used to indicate the apparent “warmth” or “coolness” of the light emitted by a source, and color rendering index (CRI), which is used to determine a light source’s ability to make illuminated objects appear natural (IESNA 9th Edition). According to Mukthy, Vik, and Vikova (2022), there are studies that found that the intensity of lighting also has an effect on color perception. Lights reflected from surfaces and the environment in the background of the product can also affect color perception (Hinks & Shamey, 2011).

2.1. Color Temperature

The color of the light emitted by a light source is expressed by its color temperature. The unit of color temperature is Kelvin. Light sources with a low color temperature, such as incandescent lamps, are described as ‘warm’ and have a yellowish appearance. Light sources with a high color temperature, such as some types of fluorescents are defined as ‘cold’ and have a bluish appearance (Custers, 2008). It is mentioned in the study of Epps and Moore (1989) that the change in color temperature affect the color difference.

The color temperature also affects the perception of store image. As the store profile progressed from low budget to exclusive, it is typical to see that the color temperature of the light source in retails change from cool to warm (Ticleanu, et.al. 2013). In retail stores with low volume, the color temperature is between 3500-5000 K, neutral and cool. Metal-halide and fluorescent lamps are used in these places (Table 1). Medium category stores also prefer lighting with a neutral color temperature. In select stores with a high volume of goods, incandescent and fluorescent lighting between 2700-3000 K and with a warm color appearance are used (IESNA 9th Edition, 2000).

Table 1. Color temperature values of different light sources.

Light source	CCT
High pressure sodium	2100 K
Mercury vapor	6410 K
Fluorescent	2940-4230 K
Metal halide	5400 K
Halogen	3200 K
Daylight	4500-6500 K

2.2. Color Rendering Index

Color rendering is a measure of how sensitive the color perception is under artificial light, depending on the place of use and the purpose of view. It was created by the International Commission in 1970. Color rendering value of 100 means perfect perception, while a color rendering over 80 causes colors to be more saturated and brighter to be perceived. Lightings with a color rendering value below 60 cause a dull skin color and a non-white light perception. will tend to create (Custers, 2008). The CRI values of different light sources are shown in Table 2.

Table 2. Color rendering values of different light sources.

Light source	CRI
High pressure sodium	24
Mercury vapor	17-49
Warm white fluorescent	51-73
Cold white fluorescent	64-89
Metal halide	85-96
Halogen	100
Daylight	100

One of the most important elements in retail lighting design is color rendering. Since the product is sold, the product should be displayed

as closely as possible to its real color. Color rendering value varies according to the store concept and target market. However, the unchanging element is that the display and dressing cabinet areas should be the spaces with the highest color rendering value (IESNA 9th Edition). According to Judd and Wyszecki (1975), a critical evaluation of colored objects requires a very high general color rendering index.

3. EFFECTS OF COLOR PERCEPTION ON USER BEHAVIOR

A good lighting design in retail areas provide many advantages. Attracting the attention of the customer, displaying the product correctly, creating the desired image in the store, highlighting the elements such as security and cleanliness and providing visual comfort conditions for users and employees are among these advantages.

To achieve a visually comfortable environment, create user satisfaction and for the purchase to take place, it is important to have a lighting design strategy at the early design stage of retail environments (Boyce & Raynham, 2009). A guideline on lighting design is created by the Illuminating Engineering Society of North America (IESNA, 2001) Merchandizing Lighting Committee which can serve as an indicator on retail lighting design.

In retail stores, the first thing that catch the attention of the customer to a product is the color (Azoulay, 2005; Rea, 2000). Thus, perceiving the product color correctly is one of the most important key factors in retail lighting design in the textiles and apparel industries. Many retailers have their own color quality control department or outsource it to a third party. They want the most accurate and best-looking color for their products. They all have a color matching system, a color measurement instrument, trained observers, a color scale, and a color perception

system, for example. They compare the color of their standard with the color of their product to arrive at the color that their designers envision. Unfortunately, it is not taken into consideration that the illuminants used in the retail store are not the same as the illuminants used in the quality control process (Yaoyuneyong, 2007). The fact that each different product reacts differently with light indicates that the product needs different lighting properties.

Retail lighting has three aims, according to the Illuminating Engineering Society of North America (IESNA, 2001) Lighting Handbook (Rea, 2000): to attract customers, to allow customer to evaluate items and to simplify the sale. However, the color perception difference caused by lighting in the retail areas may have a negative effect on the customer since it effects the product evaluation and purchase decision.

3.1. Getting To Know The Product

Lighting should enable the consumer to evaluate the product. Consumer; should be able to perceive the quality, color and texture of the product, and be able to read the labels on the product. In order for the product to be evaluated correctly, the illumination of the cabinet area as well as the display and sales area is very important (IESNA 9th Edition, 2000).

Changing cabinets should be well lit and the lighting should resemble daylight. If lamps with high color rendering value are not used; The color of the product will differ outdoors and this may cause the customer to be dissatisfied with the product later (Arslan, 2004).

For this reason, lamps with high color rendering value should be used in shopping areas, which will enable customers to see the product in the most accurate color (Kucukikiz, 2007).

3.2. Purchase Decision

Purchasing behavior is the most widely studied

Table 3. Store lighting properties.

	Lamp Type	Color Temp.	CRI	Luminous Flux	Surface Color
Display	Halogen QR-111 Metal Halide CDM-R111	2900K 3000 K	100 84	650 Lumen 2500 Lumen	Light beige-satin paint
Fitting Room	Halogen bulb QR-111	2900 K	100	650 Lumen	Beige-textured wall paper
Cash Desk	Metal Halide CDM-R111	3000 K	84	2500 Lumen	Light beige-satin paint

finding in the literature on customer reactions to atmospheric effects (Turley and Milliman, 2000). Lighting has a significant role on consumers purchase decision at a retail store. Studies show that it is possible to create a positive impact and make a product more attractive and appealing to the customer with a well-designed lighting implementation in retails (Smith, 1989). A more visually appealing environment, motivate the shoppers to stay longer and potentially buy more. In general, the positive emotional response is beneficial in encouraging purchase decision (Erdil, 2015).

The effect of lighting on the color of a textile product is an integral part of retail design and visual merchandising. For textile products such as clothing and furniture, product color is one of the most important attributes that influence consumer's purchasing decisions. In order to realize one of the most basic functions of the shopping venue, the purchase decision, one of the most basic tasks of lighting is to perform the product presentation correctly and efficiently, to attract the user's attention and to increase the time spent in the store. The importance of lighting in affecting consumer purchase behavior, color appearance of textile products is very important in retails, including dressing areas, fitting rooms, general displays, and store windows. The differences in lighting might create a color difference problem when customers inspect the color of the apparel products in different locations. This may result

with a customer dissatisfaction and the customer returning the merchandise. This problem might be solved by measuring color instrumentally under different standard illuminants including the illuminants used in the retail store (Quartier et.al, 2014).

4. CASE STUDY: A CHAIN CLOTHING STORE IN İZMİR /TURKEY

In order to determine the effects of retail lighting on product color perception and user satisfaction, a high-end chain clothing store in Izmir Turkey is chosen as a case study. In the 350 m2 area, different products from clothes to shoes, bags and accessories are offered to both men and women.

4.1. Store Lighting Properties

In the general lighting of the store, spots have been used. In these spotlights, halogen bulb QR-111 and metal Halide bulb CDM-R111 are mixed in order to bring the light color to the closest level to daylight and to break the whiteness of the metal Halide bulb. All surfaces in the store are arranged in light colors in order to reflect light (Table 3).

4.2. User Group Properties

The user group consisted of customers of the selected store who purchased a product. There are no specific age, gender and education level conditions in the user group. The only factor in determining the user group was that the user did not have an eye defect that may affect the color perception. Self-reports of the sample group

regarding eye defect were taken as basis.

4.3. Research Questions and Hypothesis

The purpose of this study is to evaluate the effects of lighting on color of products and to determine customers feedback on this issue. The research questions sought to be answered in this study are as follows:

1. How does lighting effects color perception of products in retail areas?
2. Is there difference in the color perception of products in different key areas?
3. What are the opinions of users on the difference of color perception in retails?

4.4. Methods and Tools

This study is a research based on literature review, observation and user opinions. In the study, the effects of lighting on the color perception of the product are examined through a Color Determination Application Tool downloaded to smart devices which enables to compare color properties such as RGB and HSL. Photos of the chosen products in a variety of colors are taken via Color Grab Application Tool in 3 different areas; display, fitting room, cash desk and the perceived color properties are compared to the 'real' color properties under the daylight which has a CRI of 100. While choosing the products to be tested, the purchasing preferences of the customers and the participation of different color tones in the study were prioritized. And the photos under daylight are taken at afternoon, clear sky conditions.

To evaluate the user opinion about color change, a questionnaire is applied to the customers of the store. The questionnaire consists of demographic questions and questions that will try to define user's opinion on color change, their satisfaction/dissatisfaction of store lighting and color rendering and effect of color on their purchase decision.

4.4.1. Color Grab tool

Color Grab is a color detection tool that can be downloaded to smart devices and generally used by designers, artists, professionals, developers, scientists and color-blinds.

By pointing the camera of the smart device, it enables to capture and recognize the colors of the desired product/area. Some of the key features related to this study are;

- color metering
- color recognition (color-2-name)
- Supports most-common color models (RGB, HEX, HSV, LAB)

4.4.2. Questionnaire

In this research, a questionnaire is done to a user group of 12 customers in order to get user opinions on color perception difference in retails and to determine customer satisfaction/dissatisfaction on the issue. The questionnaire consisted of demographic questions, 5-point likert scale and open-ended questions. The questionnaire was done after the shop experience and the purchasing act was finished. The users were asked to rate the importance of the product color on their purchasing decision, to score the store lighting in terms of evaluating the product, if they had realized any color difference of the same product in different key areas of the store and if they experienced a color difference under different lighting conditions after purchasing the product, would they keep the product or return it.

5. DATA AND ANALYSIS

The photos of the products chosen in different colors are taken at different key points in the store and under daylight and the color data provided by Color Grab Application are as follows;

The data collected via Color Grab App. show that the perceived colors of the chosen products are

different under different lighting conditions. As shown in the Figure 1 and Table 3, the yellow-colored part of the 1st product is more brownish in the display and fitting areas, more orangish on the cash desk and more yellowish under daylight. While the black part is a bluish black under the daylight, it is perceived dark grey on the cash desk. And the grey part is bluish light grey under daylight however it is a reddish light grey on the cash desk and light brown under the display lighting.

The second product which is originally perceived blue under daylight, is also perceived blue in fitting rooms and on the cash desk (Figure 2, Table 5). However, it is perceived dark blue in display areas. According to Figure 3 and Table 6, the 3rd product which is light brown is perceived the same color in all key points although there is a lightness difference in between the colors. The 4th product is a multi-colored product which consist of red, white, dark pink and light pink (Figure 4). The red part is perceived red under daylight and on cash desk while it is perceived a brownish red in display area and fitting rooms. The white part is only perceived an orangish white in fitting rooms and white on the rest of the areas. Dark pink is perceived a pinkish violet in fitting rooms but a reddish pink in other areas. The light pink part is a reddish light pink under daylight and a reddish pink in fitting rooms however a pinkish light violet on cash desk (Table 7).

When the RGB data are analyzed, it can be observed that achromatic colors such as black and white are the least effected colors from the change in the lighting, the gray and light brown products in which the RGB values are evenly distributed show little color change, but the yellow and pink colors, where the R value is dominant, show the most significant change.

Based on this data, it can be argued that the “R” value, that stands for the redness in the color,

may have caused the prominent color difference.

In order to investigate the user opinion on the change of the perceived color, a questionnaire was applied to 12 customers who purchased a product from the store. The user group was all women, from different age groups and different professions. On the 5-degree Likert question about the importance of color on the purchasing decision, 5 out of 12 people stated that it was very important and 7 people find it important. 10/12 people have found the display lighting very good at enabling the evaluation of the product. 2 people found it good. For the same question for fitting rooms, 8/12 people found it very good, 3/12 good and 1 person found it average mentioning that the lighting in the fitting rooms felt a bit darker. 8/12 people said the lighting on the cash desk area was very good to evaluate the product and 4 said it was good. Only one of the users which have also mentioned fitting rooms being darker perceived a color difference in the fitting rooms. The rest of the people did not realize a color difference on the products at any key points in the store. 2 of the people purchased a product in black, 2 in white, 2 brown, 2 red, 1 beige, 1 pink, 1 blue and 1 multi-colored consist of yellow & black. On the question of what if they realized the color of the product was different outside the store, 7/12 people said they would still keep it, 4/12 would return it and 1 person said it depends on how much she liked the style. 9/12 of the user group have experienced a similar scenario before and only 3 of them ended up with returning the product.

When the overall data taken from the color determination tool and the users are examined, it can be said that although some color differences are detected at different points in the store, the users did not generally realize the difference on their color perception. This output can be defined as an example of ‘color constancy’ which is the human capacity to perceive colors as relatively

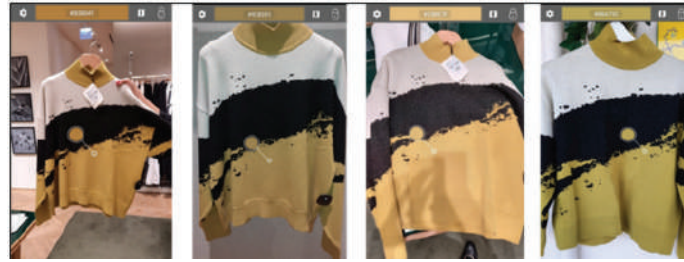


Figure 1. Product 1 under display, Fitting room, Cash desk lighting and under daylight.

Table 4. Color data for product 1 provided by Color Grab App.

Color	Area	Perceived Color	Color Name	Hex	RGB	HSL
Color 1	Display		Brown:Orange	#B38041	R:170 G:128 B:65	H:33° S:47% L:48%
	Fitting Room		Brown:Orange	#9C8351	R:156 G:131 B:81	H:40° S:32% L:46%
	Cash Desk		Orange:Yellow	#E3BE7F	R:227 G:190 B:127	H:38° S:64% L:69%
	Daylight		Yellow:Orange	#BCA75C	R:188 G:107 B:92	H:47° S:42% L:55%
Color 2	Display		Black	#110D0E	R:17 G:13 B:24	H:345° S:13% L:6%
	Fitting Room		Black	#0C1013	R:12 G:16 B:19	H:206° S:23% L:6%
	Cash Desk		Dark Grey	#373338	R:55 G:51 B:56	H:288° S:5% L:21%
	Daylight		Black:Blue	#10131D	R:16 G:19 B:29	H:226° S:29% L:9%
Color 3	Display		Light Faded Brown:Red	#CDB5B1	R:205 G:181 B:177	H:0° S:22% L:75%
	Fitting Room		Light Grey	#C0C1C1	R:192 G:193 B:193	H:180° S:1% L:75%
	Cash Desk		Light Grey:Red	#D2C5C4	R:210 G:197 B:196	H:4° S:13% L:80%
	Daylight		Light Grey:Blue	#CFD3D9	R:207 G:211 B:217	H:216° S:12% L:83%



Figure 2. Product 2 under display, Fitting room, Cash desk lighting and under daylight.

Table 5. Color data for product 2 provided by Color Grab App.

Area	Perceived Color	Color Name	Hex	RGB	HSL
Display		Dark Blue	#203D8F	R:32 G:61 B:143	H:224° S:63% L:34%
Fitting Room		Blue	#3456AC	R:52 G:86 B:172	H:223° S:54% L:44%
Cash Desk		Blue	#2249AE	R:34 G:73 B:174	H:223° S:67% L:41%
Daylight		Blue	#193FAF	R:25 G:62 B:175	H:225° S:75% L:39%

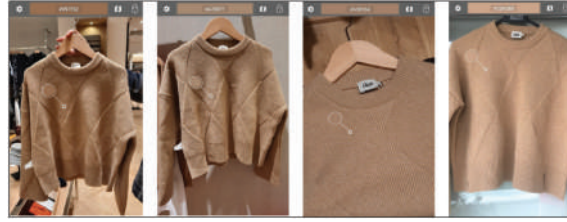


Figure 3. Product 3 under display, Fitting room, Cash Desk lighting and under daylight.

Table 6. Color data for product 3 provided by Color Grab App.

Area	Perceived Color	Color Name	Hex	RGB	HSL
Display		Brown:Orange	#997152	R:153 G:113 B:82	H:26° S:30% L:46%
Fitting Room		Brown:Orange	#A78871	R:167 G:136 B:113	H:26° S:23% L:55%
Cash Desk		Brown:Orange	#A3816A	R:163 G:129 B:106	H:24° S:24% L:53%
Daylight		Brown:Orange	#CDA58B	R:205 G:165 B:139	H:24° S:40% L:67%

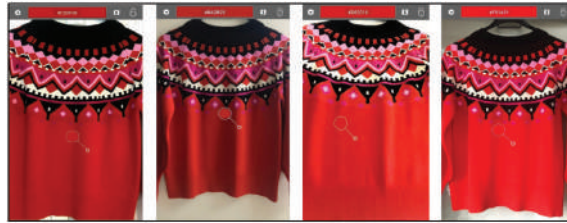


Figure 4. Product 4 under display, Fitting room, Cash desk lighting and under daylight.

Table 7. Color data for product 4 provided by Color Grab App.

Color	Area	Perceived Color	Color Name	Hex	RGB	HSL
Color 1	Display		Brown:Red	#C00F00	R:192 G:15 B:0	H:5° S:100% L:38%
	Fitting Room		Brown:Red	#BA2B25	R:186 G:43 B:37	H:2° S:67% L:44%
	Cash Desk		Red	#D82016	R:216 G:32 B:22	H:3° S:82% L:47%
	Daylight		Red	#CDA58B	R:249 G:20 B:33	H:37° S:99% L:53%
Color 2	Display		White	#FEFEE2	R:254 G:254 B:226	H:60° S:0% L:94%
	Fitting Room		White:Orange:Yellow	#EEE8DA	R:238 G:233 B:218	H:45° S:37% L:89%
	Cash Desk		White	#FDFDF6	R:255 G:253 B:246	H:60° S:0% L:98%
	Daylight		White	#FCFBF0	R:252 G:251 B:240	H:55° S:0% L:90%
Color 3	Display		Pink:Red	#AE173F	R:174 G:23 B:63	H:344° S:77% L:30%
	Fitting Room		Violet:Pink	#B82D6B	R:185 G:45 B:107	H:333° S:61% L:45%
	Cash Desk		Pink:Red	#EB3C7A	R:235 G:60 B:122	H:339° S:81% L:58%
	Daylight		Pink:Red	#DA0D55	R:218 G:13 B:85	H:339° S:89% L:45%
Color 4	Display		Light Pink:Red	#F78FB2	R:247 G:143 B:178	H:340° S:87% L:76%
	Fitting Room		Pink:Red	#C3688B	R:195 G:104 B:139	H:337° S:43% L:59%
	Cash Desk		Very Light Violet:Pink	#FEB5DE	R:254 G:181 B:222	H:326° S:97% L:85%
	Daylight		Light Pink:Red	#FA8BB9	R:250 G:139 B:185	H:335° S:92% L:76%

constant under different illuminations. Although the customers did not realize a color difference specifically in this store, most of them still mentioned that they experienced a situation like this before and some of them ended up with the return of the product.

CONCLUSION

In this study it was aimed to determine the effects of lighting in the retail business on the color perception of the products and to investigate its effects on user satisfaction/ dissatisfaction. In order to fulfill this aim, a case study was done in a chain clothing store located in a shopping mall in İzmir, Turkey. Using a color determination called Color Grab, photos of different colored products are taken under different lighting conditions of key point areas which are display areas, fitting rooms and cash points. The data provided by the application is compared to the color data taken under daylight which shows the real color having the color rendering index of 100. Based on the collected data, it can be discussed that achromatic colors such as black and white are the least effected colors from the change in the lighting, while yellow and pink colors, where the R value is dominant, show the most significant change. In order to evaluate the effects of differences in color perception on user's satisfaction/ dissatisfaction, a questionnaire was done to 12 customers who have purchased a product in this store. The survey data show that even most of the users don't realize the color differences in the store related to color constancy, when they experience a different color outside the store, it may result with product return.

To sum up, because of the variety of settings under which consumers will use acquired products, using only one illuminant for instrumental color measurement during the supply chain management process can lead to customer dissatisfaction. It is advised that the lighting used in the color quality control

procedure be taken into account in retail businesses to avoid consumer dissatisfaction and other unwanted outcomes. It is critical that the illuminants employed in color measurement during production match the illumination that retailers expose their textile items to, both in shop displays and in real-world situations. In terms of supply chain management, the illuminants utilized for quality control and supply chain management must be properly selected.

As a result of this research; it is suggested that to address light quality challenges for retail displays, lamp manufacturers, color measurement vendors, retail lighting designers, and store designers should collaborate. Lighting uniformity, outstanding consumer experiences, and ultimately continuing store success will be ensured by early and ongoing partnership. Comparative research may further this study with larger samples and varying products. New technologies may help expand and enrich the understanding of the relationship between retail lighting, product color perception, and satisfaction.

REFERENCES

- Arslan, F.M. (2004). *Mağazacılıkta Atmosfer*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Azoulay, J.F. (2005). *Color, Light and Getting It Right*. AATCC Review 2005, 5: 41–45.
- Baumstarck, A. and Park, N. (2010). *The Effects of Dressing Room Lighting on Customers' Perceptions of Self and Environment*. *Journal of Interior Design*, 35(2), 37-49.
- Berns, S.R. (2000). *Billmeyer and Saltzman's Principles of Color Technology (3rd ed.)*. New York: A Wiley-Interscience.
- Boyce, P., Raynham, P. (2009). *The SLL Lighting Handbook*. London: CIBSE-Chartered Institution of Building Services Engineers.
- Brengman, M. and Willems, K. (2009). *Determinants of Fashion Store Personality: A Consumer Perspective*. *Journal of Product & Brand Management* 18(5): 346–355.
- Cardenas, L.M., Shamey, R. and Hinks, D. (2009). *Key Variables in the Control of Color in the Textile Supply Chain*. *International Journal of Clothing Science and Technology* Vol. 21 No. 5, 2009 pp. 256-269.
- Chae, Y. and Lee, E. (2021). *Color Inconstancy of Chromatic and Achromatic Textile Fabrics with Changes in the Correlated Color Temperature and Luminance of the Light Source*. *Fibers and Polymers* 2021, Vol.22, No.10, 2762-2772.
- Choi, N.Y., Lee, J.S. and Yang, L.N. (2007). *The Influence of Luminous Source Affecting on the Perception of Textile Color*. *Res. J. Costume*. 15, 214–220.
- Collishaw, P.S., Weide, S., Schamberger, R., Bradbury, M.J. (2004). *Color (In)Constancy: What Is Achievable on Retailer Standards?* AATCC Review. 4(9): 16-18.
- Custers, P.J.M. (2008). *The Effects of Retail Lighting on Atmosphere Perception*. Eindhoven University of Technology.
- Custers, P.J.M., de Kort, Y.W.A., IJsselsteijn, W.A. and de Kruiff, M.E. (2010). *Lighting in Retail Environments: Atmosphere Perception in the Real World*. *Lighting Research and Technology*, 42, 331-343.
- Durak, A., Olguntürk, N.C., Yener, C., Güvenç, D. and Gürçinar, Y. (2007). *Impact of Lighting Arrangements and Illuminances on Different Impressions of A Room*. *Building and Environment*, 42(10), 3476-3482.
- Epps, H.H. and Moore, M.A. (1989). *Effect of Sample Conditioning on Color Measurement*. *American Association of Textiles Chemists Colorist Book of Paper*, pp. 218-220.
- Erdil, T.S. (2015). *Effects of Customer Brand Perceptions on Store Image and Purchase Intention: An Application in Apparel Clothing*. *Procedia e Social and Behavioral Sciences*, 207, 196-205.
- Harold, R.W. (2005). *Textiles: Appearance Analysis and Shade Sorting*. *Color Measurement Principles and the Textile Industry Workshop*, pp. 1-21.
- Hidayetoglu, M.L., Yildirim, K. and Akalin, A. (2012). *The Effects of Color and Light on Indoor Wayfinding and the Evaluation of the Perceived Environment*. *Journal of Environmental Psychology*, 32, 50-58.
- Hinks, D. and Shamey, R. (2011). *Review of Retail Store Lighting: Implications for Colour Control of Products*. *Coloration Technology Special Issue: Quality of Light Sources, Volume 127 Issue 2*.
- Hinks, D., Draper, S., Che, Q., Nakpathom, M., El-Shafel and Connelly, A. (2000). *Assessment of the Effect of Lighting Variability on Color Difference*. AATCC Review, 32(6), 16-20.
- IESNA Merchandising Lighting Committee, (2000). *The IESNA Lighting Handbook Reference and Applications, 9th Edition*. M. S. Rea, Ed. New York: The Illuminating Engineering Society of North America.
- IESNA Merchandising Lighting Committee, (2001). *Recommended Practice for Lighting Merchandise Areas (A store light guide)*. New York: The Illuminating Engineering Society of North America.
- Jeong, J.Y. and Lee, E.K. (2010). *The Influence of Luminous Source on Fabric Chromatic Change Effects*. *J. Korean Home Econ. Assoc.* 48, 17–24.
- Judd, D.B., and Wyszecki, G. (1975). *Color in Business, Science and Industry (3rd ed.)*. New York: John Wiley & Sons.
- Kan Kilic, D. and Hasirci, D. (2011) *Daylighting Concepts for University Libraries and Their Influences on Users' Satisfaction*. *The Journal of Academic Librarianship*, 37(6), 471-479.
- Knez, I. (2001). *Effects of Color of Light on Nonvisual Psychological Processes*. *Journal of Environmental Psychology*, 21, 201-208.
- Kucukikiz, E. (2007). *Hazır Giyim Ürünlerini Satın Almada Müşterilerin Mağaza Vitrinlerinden Etkilenme Durumları*. Gazi

Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.

- Li, W.M., Lee, S.C. and Chan, L.Y. (2001). *Indoor Air Quality at Nine Shopping Malls in Hong Kong. The Science of the Total Environment* Vol. 273 pp. 27-40.
- Laski, J., Brunault, C.A., Schmidt, R. and Ryu, S.C. (2000). *An Exploratory Study of Retail Lighting with Continuous Modulation of Color Rendering Properties to Influence Shoppers' spatial Range of Browsing. Journal of Business Research* 111 (2020) 148–162.
- Mukthy, A.A., Vik, M. and Vikova, M. (2022). *Color Perception Estimations of Metameric Pairs Under Different Illuminance Levels. Fibres and Textiles* 29(1), 2022.
- Park, N.K. and Farr, C.A. (2007). *The Effects of Lighting on Consumers' Emotions and Behavioral Intentions in a Retail Environment: A Cross Cultural Comparison. Journal of Interior Design*, 33(1), 17-32.
- Quartier, K., Vanrie, J. and Van Cleempoel, K. (2014). *As Real as It Gets: What Role Does Lighting Have on Consumer's Perception of Atmosphere, Emotions and Behavior? Journal of Environmental Psychology*, 39, 32-39.
- Rea, M.S. (2000). *The IESNA Lighting Handbook: Reference & Application*. New York: Illuminating Engineering Society of North America.
- Sanger, A. (2007), "Creativity: Getting Color Right", Paper Presented at the Color Management Workshop, Raleigh, NC.
- Schielke, T. and Leudesdorff, M. (2015). *Impact of Lighting Design on Brand Image for Fashion Retail Stores. Lighting Research and Technology*, 47, 672-692.
- Smith, W. (1989). *Trends in Retail Lighting: An Intelligent Design Approach. Retail and Distribution Management* 17 (5): 30–32.
- Summers, T.A. and Hebert, P.R. (2001). *Shedding Some Light on Store Atmospherics: Influence of Illumination on Consumer Behavior. Journal of Business Research*, 54(2), 145-150.
- Ticleanu, C., Littlefair, P.J. and Howlett, G. (2013). *The Essential Guide to Retail Lighting*. IHS BRE Press: ISBN: 978-1-84806-322-8.
- Turley, L.W. and Milliman, R.E. (2000). *Atmospheric Effects on Shopping Behavior: A Review of the Experimental Evidence. Journal of Business Research*, 49(2), 193-211.
- Yaoyuneyong, G. (2007). *Effects of Illuminants and Retail Environments on Color of Textiles Fabric. PhD thesis, Florida State University, USA.*

SANATIN SONU, NFT VE ROTHKO'NUN RUHU ÜZERİNE

Doç. Zafer KALFA*

Özet: Nedense teknolojinin, insan yaşamını olumlu yönde geliştirdiği yönündeki iddialar gibi o iddialara gösterilen ilgi de her geçen gün kuvvet kazanıyor. Ortada henüz, bir kapsam olarak teknolojinin insanı daha mutlu, daha sağlıklı, ya da başarılı yaptığına inanmamızı gerektirecek bir süreklilik hali yok. Dahası, aksi yönde emareler görmek de hiç zor değil. Buna rağmen hemen her sahada etkin ve nihayet sanata da doğrudan müdahale aşamasına varmış bir teknoloji gerçeği ile burun burunayız. NFT ve metaverse gibi ne olduğu, nereye varacağı halâ kestirilemeyen ama bugünlerde adeta bir tabu halinde benimsenip pek çok mecrada boy gösteren uygulamaların sanatı (ve aslında bilim ve teknolojiyi de) yeniden tanımlanmaya muhtaç ettiği görülüyor. Bu esnada, sanatın tinsel yönü ve sanat eserinin biricikliğine ilişkin tartışmaların bir kez daha ihtiyaç haline geldiği de eldeki bulgulardan anlaşılabilir. Tüm bu sebepler ile güncel teknolojinin sanat üzerindeki tahakkümünü, NFT ve kripto kavramlarını inceleyerek sorguluyoruz.

Anahtar Kelimeler: Biriciklik, Sanat ve tin, Bilim, Rothko, Sanatın sonu.

ON THE END OF ART, NFT AND ROTHKO'S SOUL

Asst. Prof. Zafer KALFA*

Abstract: For some reason, like claims that technology improves human life in favourable way, the interest taken on those claims have been gaining strength day by day. There is no yet a state of continuity that would require us to believe that technology makes people happier, healthier, or more successful as a whole. Moreover, it is not difficult to see signs to the contrary. Nevertheless, we are face to face with a technology actuality that is effective in almost every field and has finally reached the stage of direct intervention in art. It is seen that practices such as NFT and the metaverse, which are still unpredictable in terms of what it is or where it will go, but have been adopted as a taboo and appear in many media these days, require art (and indeed science and technology) to be redefined. Meanwhile, with the data available at present, it can be seen that the discussions about spiritual aspect of art and the uniqueness of the art-work have become a necessity once again. For all these reasons, we question the dominance of current technology on art by examining the concepts of NFT and crypto.

Keywords: Uniqueness, Art and spirit, Science, Rothko, End of art.

1. GİRİŞ

Adeta toplumsal ve kültürel kalkınmışlığın bir göstergesi gibi kabul edilen teknoloji, son yıllarda neredeyse her tartışmanın ana ekseninde yer alıyor. Bu sırada dikkat çekici bir yanlış anlaşılma sonucu, ne yazık ki bilimsel akıl ile de eş tutulduğu anlaşılıyor teknolojinin. Tabii olarak, manevî ya da mali herhangi bir sorunda ilk müracaat merciinin teknoloji olması gerektiğine inanılıyor. Weinberg'in 1966 tarihli bir metninde¹ belirttiği gibi bu "karmaşık bir döngü". "Her teknoloji, kendinden önceki teknolojinin yarattığı sorunları" çözümlüyor aslında (akt. Özkalp, 1992, s. 388). Buna rağmen hemen her temel alana zorla sokuşturulmaya çalışılan bir teknoloji ve teknoloji tutkusu var. Futbol maçlarında artık video assistant referee (VAR) uygulaması, temel eğitimde tabletler ve çevrimiçi bazı uygulamalar kullanılıyor. Toplum hayatının güvenliği ise büyük oranda (Mobesse) Mobil Elektronik Sistem Entegrasyonu'na bağlı. Yapay zekâ konusu artık sadece Massachusetts'te tartışılmıyor; dünyanın pek çok yerinde kabul gördü ve bazı üniversitelerde bu alanı kapsayan lisansüstü bölümler açıldı. Bu sırada eskiye özlem duyanların *çağdışı* olarak yaftalanmasına neden olabilecek türden aşırı bir sahiplenme duygusu (belki de tabusu) ile savunulan teknolojiadaki gelişmelerin hızı, bir ahlaki dizginlemeyi zorunlu kılıyor hiç şüphesiz. Zira bilim ve teknolojinin -tarihte pek çok örneği görülebileceği haliyle- narsistik bir güç sorunsalına neden olabileceği her zaman akılda tutuluyor. Kasım 2021 toplantısının ardından United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)'ın yayınladığı yirmi altı sayfalık metinde yer alan Yapay Zekâ Ahlakı Üzerine Öneri Taslağı (Draft Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence) bilim ve teknolojinin sahip olduğu söz konusu riskli potansiyelin bir tehdit olarak kullanılabilirdiğinden halâ ve haklı olarak

endişe edildiğinin delili. Verilerin korunması, çevre duyarlılığı, insan haysiyetine saygı ve toplu gözetimin önlenmesi gibi alt başlıklara oturtulmuş öneriler taslağı, Genel Direktör Audrey Azoulay'ın yaptığı açıklamaya göre tüm üye ülke temsilcilerince onaylandı (Azoulay, 2021). Uluslararası pek çok anlaşmanın, baskın odaklarca görmezden gelindiği gerçeği UNESCO'nun bu hassas çağrısının da kulak ardı edilebileceğini düşündürse de böyle kapsamlı bir uyarının ne denli yerinde olduğunu kabul etmek için aşırı şüpheli olmaya da gerek yok.

Az önce değinildiği gibi, büyük bir yanlış sonucunda bilimsel aklın yerine geçirilen teknolojinin şimdilerde sanat sahasında da otoriter bir kimlik kazandığı anlaşılıyor. NFT (non-fungible token) ve metaverse/ sanal evren olarak adlandırılan gelişmiş dijital uygulamalar aracılığıyla başta sinema ve resmi kapsayacak şekilde bilinen sanat türlerinde köklü bir değişim göze çarpıyor. Teknolojinin bir disiplin olan sanatta giderek çok daha fazla etkiye sahip olmak gibi bir iddia taşıdığına şüphe yok.

Teknoloji destekli sanat yeni bir olgu değil aslında. Harold Cohen isimli İngiliz sanatçının 70'li yılların başlarındaki iddialı denemesi (AARON)², teknolojinin fizik güç gerektiren işler ile sınırlı bırakılmayacağı ve giderek, bütünüyle insana has bir sahaya hâkim kılınabileceği fikrini doğurmuştu. Cohen'inki bayağı bir denemeden ibaret olamazdı zira döneminin en çok konuşulan adamı Andy Warhol, daha 1963 yılında, herkesi (kendisini de) bir makineye benzetmiş ve şöyle bir söz etmişti: "Çünkü her gün, tekrar tekrar aynı şeyleri yapıyorlar..." (akt. Sichel, 2018, s.67). Warhol'unki kötümser bir eleştiri değildi; aksine o, bir makine gibi üretmekten açıkça zevk alıyordu. Dolayısıyla ironi ile gerçeklik arasında gidip gelen bir benzetme yapmıştı; yabana atılamazdı. Modern Sanat'ı kaleme alırken Michel Ragon ise makinelerin yapabildiği ve sanatçıya gereksinim duyulmayan bir sanat ihtimaline

¹Weinberg, A.M. (1966). Can technology Replace Social Engineering? USA: University of Chicago Magazine, vol.59.

²Sanat eseri üretebilmesi için üretilmiş ve de 1973'te bu amaçla denenmiş bir bilgisayar programı.

tümüyle kayıtsız kalmadığını, Balzac üslubunda yazabilen ve Bach üslubunda beste yapabilen makinelerin mümkün olduğundan söz ederek “ama” demişti, “bunun için önce bir Balzac ve Bach gerekir” (1987, s. 132).

Ragon’un teknolojiye makul bakan ama nihayetinde insanı önceleyen yaklaşımı aslında sanatın/ sanatsal yaratıcılığın özüne ilişkin kavrayışlara göndermede bulunur. Tasarımın bir beden yetisi veya otomasyon değil ama önünde ya da sonunda ilksel (a priori) bir insanî hüviyet olduğunun ilanıdır bu. Yirmi yıllık zaman aralığında teknoloji, Ragon’u haksız çıkartmak istercesine, kinetik ile yapay zekâ bileşimi bir *mucize* yaratmayı denemişe de sanatın özü konusunda yükselen itiraz bugün de aynıdır: “Yapay zekâ yapabilirsiniz ama yapay sezgi yapamazsınız” (Behramoğlu, 2021).

Türk şair Ataol Behramoğlu’nun Murakabe Günler Söyleşileri’nde sarf ettiği bu söz, insanı öncelik olarak kabul eden kavrayışın henüz son bulmadığını gösterirken çok daha yeni bir teknoloji, orta yolun bulunmasını sağlamış ama öte yandan da sanatın evrensel değer ve ilkelerini kökten sarsmış gibi duruyor. Teknolojinin yine fazlasıyla devrede olduğu ama otomasyondan ziyade insanın erek ve komutlarına bağlı kullanıldığı bir deneyim olarak NFT, makineleşmenin önüne bir nebze de olsa geçilebilmesini sağlıyor. Nihayetinde bir robotun değil insanın zekâ ve yeteneğiyle ortaya çıkarılan dijital tasarımlar üretilebiliyor burada. Öte yandan, NFT kullanımıyla üretilen sanatın, sanat izleyicisi veya eleştirmeninden tam bir onay almaya gereksinim duymadan ansızın bir sanat piyasası yaratma teşebbüsünde kullanıldığı da dikkatlerden kaçmıyor. Çok ilginç bir denklem ile karşı karşıyayız bugünlerde: modern/ çağdaş/ güncel kavramlarının arasındaki farkın retorikten öte sahici bir anlama denk gelip gelmediğinden dahi emin değilken teknoloji-sanat ilişkisinde son raddeye erişmiş bir hareket, bu sorunun uzağında

ve bambaşka bir evrende yer edinmeye hazır. Üstelik NFT, gerçekten bir teknolojik hareket mi ve sanatın gelişkin şekilde evrimine katkı mı sağlıyor, bu sorulara da net cevaplar vermek zor.

Her yeni sanat hareketinin, bir öncekinin toptan inkârı değilse de onun mümkün seviye uzağında konumlandığı ve ancak bu sayede sanat-toplum-birey arasındaki hayati bağın devam etme olanağı bulabildiği gerçeğini akılda tutacak olursak dijital sanatın, zincirdeki yeni bir halka vazifesi görebileceği anlaşılacaktır pek tabi. Bununla birlikte, kripto hareketi sözü geçen teknolojik/ dijital bağlama oturtmak da kolay değil. Öyle ki NFT’nin tek başına bir dijital sanat türü olmadığına dair emareler var. Tarihin belki de en kısa zamanda *piyasa* başarısı gösterebilmiş akımı olması kuvvetle muhtemel ama ortada; dijital, kripto ya da sanal; ne dersek diyelim, gerçek manada bir sanat olup olmadığı belirsiz. Dolayısıyla, o sarsıcı soru ile yeniden karşı karşıyayız: Sanatın gerçekten sonu mu geldi?

2. ANDY WARHOL’UN MİRASI

1964 yılında Arthur Coleman Danto, deterjan kutularının üst üste yığılmasından ibaret bir Andy Warhol sergisini gezdiğinde sanatın sonuna gelindiğini düşünür. 1984’te bu düşüncesini ilan eder ve bugüne dek süren bir tartışmayı başlatmış olur. Kendi ifadesiyle, “Batı’da muhtemelen altı yüzyıl sürmüş olan çarpıcı bir yaratıcılık çağının” sonuna ulaşılmıştır. O andan itibaren nasıl bir sanat üretilirse üretilsin, ayırt edici özelliği tarih *sonrası*’lık olacaktır (2020, s. 43).

Dikkatlerden kaçmıştır ama buna yakın bir tartışma, hem de aynı yıl, Venedik Bienali’nin Büyük Ödül’üne Robert Rauschenberg’in layık görülmesiyle yaşanmıştır. Rauschenberg, ipek baskı tekniğini bir sanat eseri olan resmin içinde kullanarak teknik/ teknolojik bir yeniden değerlendirme yapmıştı ve bugün için pek de şaşırtıcı olmayan girişiminin o günlerde, sanatın saflığına bir darbe olarak algılanması

muhtemeldi. Yüzünden eksik etmediği hoş tebessümü ve New York Okulu ressamlarına gösterdiği hürmet olmasaydı bu genç Teksaslı'nın da bir gelenek düşmanı gibi yaftalanması kaçınılmaz olurdu. Rauschenberg belki de bu yüzden, Willem de Kooning'in bir desenini sildiğinde onu uzun süre herkesten gizlemişti.³ Venedik'te karşılaştığı tepki ise hepsinden ilerideydi; güncel ve sıradan meseleleri sanatın konusu haline getirmesi Avrupa eleştirmenlerince hiç hoş karşılanmamıştı.⁴ Fransız eleştirmen Pierre Cabanne, uluslararası sanat kamuoyunda büyük tartışma yaratan bienalin ardından pop sorununu irdeleyen şu soruyu sormuştu: "İyi de jüri tacı kimin başına koydu? Bir ressam ise tamam, şüphe edilemez. Yoksa bir pop sanatçısı mı?" (akt. Dossin, 2017, s. 65). Yani pop ile sanat arasında bir ayırım olduğuna kesin gözüyle bakılıyordu. Buna rağmen ödülün, popüler imgeleri resmine katmış birine verilmesi sanatın artık sonuna geldiğini düşündürmemişti. Büyük ihtimalle bunun nedeni Rauschenberg'in çalışmalarında -az önce değinilen-, insana has yaklaşımın toptan imha edilmemiş olmasıdır. Doğrusunu söylemek gerekirse ne Venedik'te tepki çeken resimleri (*Express, Studio Painting, Tree Frog*) ne de -onlardan daha yıkıcı bir hamle olmasına rağmen- *Erased de Kooning*, Arthur Danto'yu şaşkına çeviren *Brillo Kutuları* kadar tarafsız (nötr) değildir. Onlar halâ ressamca bir kavrayışın ürünü; üstelik de Picasso elinden çıkmış bir *Las Meninas* kadar heyecan vericidirler.

Andy Warhol'un *Brillo Kutuları* ile süpermarketteki Brillo kutuları arasında bir fark olmadığını gördüğünde o can alıcı soruyu

Arthur Danto soracaktır: sanat sayılma serbestisi tanınmış herhangi bir nesnenin sanat yapıtı olabildiği yerde ben neden sanat yapayım? (2020, s. 37-38).⁵ Dolayısıyla "sanatın sonu" artık sanat eseri üretilmeyeceği anlamına gelmez tabi ki ama modern ile güncel arasındaki ayırmada bile göremeyeceğimiz bir sonlanma hissi yaratır. Bu da bizleri, *The Perfect Crime* adlı eserinde, Warhol'un "hepimizi sanattan ve sanatın eleştirel ütopyasından kurtardığını" yazan Jean Baudrillard'ın düşüncelerine sürükler. Modern sanat, yapı-bozum⁶ konusunda bir hayli yol kat etmiştir Baudrillard'a göre ama "sanatsal yaratıcılık ve sanatçının yok edilmesinde en ileriye giden kişi" Warhol'dur (1996, s. 77). Rauschenberg'ün tümünden yok edemediği (ya da yok etmek istemediği) ve nihayetinde onu, Danto'nun söz ettiği altı yüz yıllık zaman diliminin bir parçası yapan yaratıcı iştah Warhol'de mümkün olduğunca bastırılmıştır. Danto, Alman filozof Georg Friedrich Hegel'e de atıfta bulunarak bahsettiği tinselliğin *Birillo Kutuları*'nda kasıtlı şekilde eksik bırakıldığını fark eder.

Sanattaki her devrimin, sonrası henüz gerçekleşmemiş bir zaman aralığına göre değer taşıdığı gerçeğini kabul ediyorsak eğer Warhol'deki tarafsızlık bahsinin ki bir bakıma Danto'yu sarsan olayın da özüdür, şimdilerde yapılacak bir kıyaslama ile yeniden anlam kazanabileceğine de ihtimal vermemiz gerekir. Warhol gerçekten tarafsız mıdır? Eğer öyle ise, bu yönü onu sanatın sonunu getiren kişi olarak göstermeye yeter mi?

Kaldı ki bu soruya alışılanın dışında cevap vermek için Warhol'u bugünün sanal-dijital

³Erased de Kooning; desenin silinmesi 1953 yılında gerçekleşti ama Rauschenberg bunu uzun süre Jasper Johns hariç kimseye göstermedi.

⁴Tartışmaların bir başka boyutu da Amerikan salonunu yöneten Alan Solomon'un jüri üzerinde baskı kurduğunun iddia edilmesidir. 1964 Bienali her yönüyle tartışmaya açık olmakla birlikte Rauschenberg ve sanatının başarısı kanımca Solomon hakkındaki iddialardan ayrı ele alınmalıdır.

⁵Arthur C. Danto, sanatın doğasına ilişkin felsefi sorunun, sorulması mümkün hale gelinceye, Brillo Kutusu gibi yapıtların var olması tarihsel açıdan mümkün oluncaya dek sorulmamasına hayret eder ama Lev Tolstoy bu soruyu çok önce Sanat Nedir'de sormamış mıydı? Kuşkusuz başka, belki çok daha ahlakî bir gönderme içeriyordu onunki ama nihayetinde sanatın ne olduğu, ne olması gerektiği veya gelecekte ne olacağına yönelik tespitleri ve sert çıkışlarıyla eğer istersek Brillo Kutuları'na dönük anlamlandırma çabamızı destekleyecek ilk kişi Tolstoy değil midir? O zamana dek başka kim, Beethoven'ın 9. Senfoni'sini "tartışılmaz biçimde kötü" bir eser olarak yargılayabilmiştir? (Danto'nun ilgili ifadesi için bkz: age, s.61. Tolstoy'un ilgili ifadesi için bkz: age, s.326).

⁶Asıl metinde: deconstruction

sanatıyla kıyaslamaya ihtiyaç duymamış olanlar da var. İlginç şekilde Robert Rosenblum, ilk olarak 1989 yılında yayınlanmış bir makalesinde, yüksek - aşağı sanat karşıtlığında Warhol'un her iki tarafta da bulunabildiğini yazarken onun, Ad Reinhardt'taki (yani bir *yüksek* sanatkârdaki) siyah tekrarlara duyduğu ilgiyi hatırlatır. Warhol'un sanatı hem ticarî hem de felsefî tarafta durabilmektedir gerçekten de ve bu yüzden onu, bir pop sanatçısı olsa da yüksek sanat saflarından tamamen uzaklaştırmadan evvel durup düşünmenin katkı sağlayıcılığı konusunda Rosenblum ile hemfikir olmamak olanaksız. Rosenblum'un sunduğu sav ile savına gösterdiği neden arasında örtüşmeyen yanlar yok değil; dümdüz bir siyah boyaması nedeniyle Reinhardt'ta, dolayısıyla yüksek sanatta da pop'a uygun yönler olduğunu ima eder Rosenblum ve hatta Mark Rothko'nun dahi, "Warhol'un yapıtlarının ellili yıllardan gelen bir öncüsü" olabileceğini öne sürer (2001, s. 14). Örtüşmeyen kısım burasıdır; böylesine yüzeysel/ biçimsel bir denklik, Warhol'un, ne Reinhardt ne de ondan daha güçlü bir ruhanilik vurgusu yapan Rothko ile ilişkilendirilebilmesine dayanak olmamalı. Warhol en nihayetinde, -esasen Rosenblum'un da fark ettiği gibi- sanatta bir ulvî beyan olduğu yönündeki önyargılara meydan okuyan insandır (2001, s. 17). Aksi halde, sırf görsel benzerlikleri nedeniyle, Berger'in "imal edilmiş nesnenin değerini kutsamak ister gibiydiler" diyerek andığı kübistleri de Warhol ile aynı kefeye koymak gerekebilirdi (Berger, 2017, s. 71). Kübizmi, Pop Sanat öncülü gibi değerlendirmek mecazen hata sayılmaz (hatta Rothko'nun soyut sanatına göre daha olasıdır bu)⁷ ama görsel dile bu kadar itibar edilirse Joan Mitchell'i sırf tuval üzerindeki fırça izleri Cloude Monet'yi andırdığı gerekçesiyle bir tür izlenimci ressam olarak tanımlamak gerekirdi. Jackson Pollock'u da aynı sebeple bir ebru sanatçısı olarak tarif etmek hiç zor olmazdı. Dolayısıyla ne Rothko'yu ne de Reinhardt'ı, Warhol'un sanatına ışık tutmuş gibi tartışmak

bu göstergelere itibar edilerek mümkün değildir ama Rosenblum'un yorumundan sonra, Andy Warhol'u, sanatın sonunu getiren adam olarak tanımlamak da bir hayli güçleşir.

Hatta daha da geriye gidebilir ve sarsıcılık konusunda Rauschenberg'ten de önce gelen bir ismin; Marcel Duchamp'ın dahi sonlanma hissi/ fikri ya da endişesi yaratmadığını anlayabiliriz. Barbara Rose, 1965 yılında kaleme aldığı makalesi ABC Art'ta, Duchamp'ın yüzyılın henüz başında attığı önemli bir adım ile sanat tarihinin seyrini nasıl değiştirdiğinden bahsederken sanatçının- kimilerince- kayıtsız (cool), hatta ahmakça görülen denemelerindeki "tarafsız ve mekanik" duruma dikkat çeker. Duchamp'ın henüz 1910'larda sergilediği soğukkanlı tavır, bir süre sonra modern sanatın merkez kuvveti olarak kabul edilecek olan romantik/ biyografik soyut dışavurumculuğun tamamen zıt kutbunda (Rose, 1965, s. 58-69).⁸ Henüz 1915'te, Duchamp'ın girişimi gerçekten rahatsız edicidir; bir bisiklet tekerleği, kürek ve nihayet bir pisuar. Fakat sanat tarihi, Duchamp üzerinden de bir sonlanma iddiasına tanık olmamıştır. Andy Warhol ise, üstelik Rosenblum'un çok da yabana atılmayacak anlamlandırma çabasına rağmen oyunu bitiren adamdır; neden?

Bugünün sanatındaki aşırı dijitalleşme ve anlamsızlaşmaya razı gelmektense Warhol'de (Rosenblum'un da yaptığı gibi) insanî bir taraf arayıp bulmak zorunda kalışımız, Danto'nun modern dönem sanatçıları için kullandığı tabiriyle, tarihin bizi sınırlandırmasından ya da NFT'nin, Warhol'un soğukkanlılığını bile ezip geçen, ürkütücü bir makineleşmenin tecellisi gibi görünmesinden kaynaklanıyor olabilir. Daha açık söylemek gerekirse; soyut dışavurumcu sanatın tabutuna hiç tereddüt etmeden çivi çakabilen Warhol, eğer halen aramızda olsaydı kripto sanata alkış mı tutardı yoksa tepkisi, kendisinin de artık bir muhafazakar konumuna düştüğünü gösterecek denli sert mi olurdu, kestirmek zor.

⁷Bu konudaki bir makale için bkz: Kalfa, Zafer. (2019). Pop Art'ın Müjdecisi Olarak Kübizm. Akademik Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Cilt 4, Sayı 8, 172 - 183.

⁸Aynı makalede Rose, Kazimir Maleviç'i de örnek göstermiştir.

Rosenblum açısından düşünürsek her ikisini de yapabiliirdi ve bu tam da ona has bir tavır olurdu ama bir sonlandırıcı olarak Warhol'un esas niteliğini şimdi yeniden belirlemek durumundayız. Andy Warhol, sanatta popülerliği neredeyse kutsarcasına meşrulaştırması nedeniyle değil, tarafsızlık gibi algılanan bu popülerlik ile sanatı bir malî kazanç vasıtası haline getirmesi nedeniyle sonlandırıcıdır. Sanatçının para kazanması- basit tabir ile- ayıp olmaktan Warhol'un umursamazlığı ile çıkmıştır. İngiliz bir sanatçı Damien Hirst'ın kısa süre önce sarf ettiği sözler dikkat çekici: "Andy Warhol sayesinde sanatla para kazanılabileceğini gördüm. Bazı soru işaretleri vardı ama bu korkulacak bir şey değildi"(akt. Stone, 2019). Sanatın köklerine arsızlık tohumu eken Warhol'un yaydığı mesajı bundan daha iyi özetleyebilen çok az örnek olmalı. Daha önemlisi bu sözler, bugünlerde sıkça tekrar edilen ve az sonra birkaçını burada okuyacağınız NFT söylemleriyle neredeyse bire bir aynı mahiyette.

Warhol bahsinde, açıkça *yok etmekten* söz eden Baudrillard'a atıfta bulunan Ali Artun'un da -Hegel'deki sanat ve tin denklemini aşarak-, sanatın metalaşması ve sermayeye dönüşümü üzerine bir yorum geliştirdiği görülüyor (Artun, 2013). Bu tip eleştiriler hiçbir zaman umurunda olmamıştı ama Warhol'deki asıl vasfın; güncel ve popüler olanı sanatlaştırmamasından ziyade sanatı güncel ve popüler hale taşımak olduğunun Artun tarafından da saptandığı anlaşılabilir. Danto'nun öne sürdüğü gibi Warhol, herhangi bir şey ile sanat arasındaki farkı ortadan kaldırmaya teşebbüs etti ve bu gerçekten de üzerine kitap yazılacak kadar büyük bir yarılmaydı ama sonlanma, neresinden bakılırsa bakılsın, ticaret ve sanat arasında bir yakın temas kurulması ile başlamıştır. Warhol'de doruğa ulaşan popüler sanatın, "kitlesele iletişim tekniklerinden yararlanarak kültür ve sanat tüketicisine sanat ürünü yetiştirmek" gibi bir

amacı vardı (Turani, 2011, s.193). Warhol bu yüzden çalışma alanına 'fabrika' denilmesini istiyordu. Üstelik sanat eseri kelimesinin İngilizce karşılığı olan 'work of art' teriminde kısaltmaya giderek çalışmalarını yalnızca 'work' kelimesiyle tanımlayan ilk kişi de Warhol'den başkası değildi. Adnan Turani'nin özenle seçtiği "yetiştirmek" ifadesi ile sanat eserinin yalnızca bir iş (work) terimine indirgenmesi arasında -sanata has- ilhamın ötelendiği ve -ticarete has- imal edişin öncelendiği bir bağlam var. NFT, tereddüt etmeden içine gömüldüğü bu bağlam aracılığıyla Warhol'un mirasını sırtlamaktadır. Bu neden ile Warhol'deki ayırt edici yönü, şirinleştirilmiş bir sıradanlık/ popülerlik ile sınırlı tutmamak; onu, bugünün dijital/ kripto sanatındaki kapitalist iyimserliğe istikamet göstermesi nedeniyle bir sonlandırıcı olarak tanımlamak daha makul.

3. NFT'NİN SANATIN SONU'NDAKİ YERİ

NFT'nin iki önemli ayrıcalığı var. Birincisi tamamen dijital araç-gereç ile üretilmesi. Yani teknik yönden, kendisinden önceki bütün sanatlardan (hatta bilinen dijital sanattan da) ayrılmış durumda NFT. Bu öncelikli ayrıcalığına, yani içinde bulunulan çağın yeni araçlarına/ teknolojisine bir an dahi beklemeden sarılımış olmasına, sıkça yaşanan ve sanatçının teknik donanım kullanımının hangi dereceye kadar mubah kabul edilebileceğini sorgulayan tartışma çerçevesinde bakmaya gerek dahi yok aslında. Yine de, bir anda akla gelivermiş örnek olarak, Barnett Newman'ın resimlerini yaparken cetvel kullanmaya hakkı olup olmadığının sorgulanması gibi bir saflık tartışması başlatacak olsak, artık hepimiz hemfikiriz ki bir sanatçı için el becerisi ya da beceriksizliği bir anlam ifade etmiyor. Düzgün şeritler oluşturabilmek için cetvel kullanması Newman'ın bir *kurnazlık* yaptığı anlamına gelmezdi bu yüzden. Newman tuvalindeki şekillerin kusursuzluğundan değil onlardaki sadeliğin gücünden etkilenmemizi

beklemişti. Düzgün bir şerit boyayabilmek için cetvel ya da bant kullanmışsa bu pekâlâ mubah sayılırdı.

Eğer izleyiciye sunulmak istenen içerik, sanatçının el becerisinin ötesinde bir teknikten/teknolojiden faydalanmayı gerektiriyorsa ve daha önemlisi bu teknik, çağın kaçınılmaz bir kullanımı haline gelmiş bir teknoloji ise kendini ıssız ormanlara saklayan bir derviş gibi davranmak kimseyi diğerlerinden daha erdemli bir sanatçı yapmayacaktır. Aksine onu, mesela Rauschenberg'ün yakaladığı haklı başarıdan alıkoymasına daha yüksek bir ihtimaldir. Fakat buradaki hassas ayırım, Rauschenberg'ün de yaptığı gibi, sanatı en derindeki kaynağından koparmadan evrimleştirmektir. Öyle ki güncel bir teknik (ve hatta tarz da olabilir bu) kullanmak da başlı başına marifet değildir; nihayetinde Hermann Hesse'nin dediği gibi, "sanatta güncelliğin değil zamansızlığın sözü geçer" (1999, s. 189).

NFT'nin işte bu evrimleşme kapsamında ele alınıp alınamayacağına gelecek olursak, çağa ayak uydurma bahsine bir kere daha dönmek faydalı olabilir. Michel Ragon, kitabının ilgili kısmını bu yönde bir uyarıda bulunarak tamamlar: sanatçıyı, "taksicilerin geleceğine inanmak istememiş faytoncuların başına gelenleri yaşamak istemiyorsa eğer" yeni tekniklere açık ve hazır olmaya davet eder (1987, s. 132). Rauschenberg'ün tavrı bu yüzden, teknoloji ve sanat bütünleşmesini daha çok bir evrimleşme olarak gördüğü anlaşılan Ragon'ın, yeni üretim şekillerini benimseme zorunluluğu üzerinde dururken yaptığı uyarıyı dikkate alabilmiş yeni kuşaklar açısından cezbedicidir. Faytoncuların başına gelen açıkça, yeni teknikleri ve teknolojiyi kabullenmeyip tıkanmayı bir şekilde meşru gösterecek yollar aramak zorunda kalışlarıdır. Diğer taraftan Baudrillard, Warhol'un sanatsal yaratıcılık meselesine son noktayı çoktan

koyduğunu yazarken teknolojiye, araç ve gerece değinmez bile. Çünkü ipek baskı (serigrafi), az önce değinildiği üzere, sanattaki saflığı sözüm ona kirleten bir teknoloji olmaktan çok öte anlamlar barındırmaktadır Warhol'de. NFT de tıpkı Warhol'un sanatındaki gibi, Ragon'ın taksiciler - faytoncular benzetmesinin çok ilerisinde bir tartışmaya denk gelir. Sanatta dijitalleşme olgusuna karşı çıkmak gibi beylik bir kuşak çatışmasının kavramlarıyla açıklanamayacak bir tartışmadır bu. Burada, teknoloji ve sanat birlikteliği/ ilişkisi/ ilişkisizliğinden kurtulan bir bağlam ortaya çıkar ve örneğin *Edmond de Belamy'nin Portresi*⁹ üzerine olumlu ya da olumsuz bir yargıda bulunulması da durumu değiştirmez. Açıkça belirtmek gerekir ki, Warhol'un uyandırdığı nefret salt ipek baskı tekniğine bunca bel bağlamasıyla ilgili olsaydı Danto'nun kararı henüz Rauschenberg'ü gördüğünde netleşebilirdi. Aynen bu şekilde NFT'nin de tehdit içeren yanı, tekniği ve teknolojiyi sonuna kadar benimsemiş olması değildir. Aksi halde, bir sonlanmadan değil ama yeni bir modernleşme halinden veya örneğin dijital sanatın evrimleşmesinden söz edebilirdik. Zira ne kadar kafa karıştırıcı olsa da teknik hiç bir ayrışma, NFT'yi (ya da başka bir sanatı) bir sonlanma tescili konumuna taşımaz ama olsa olsa, Hans Belting'in (2020, s. 21) ifade ettiği; bin bir biçime bürünebilen modernliğin o biçimlerde hala yaşıyor olabileceği fikrine ulaştırır bizi.¹⁰ Ne var ki NFT'yi o bin bir biçimden biri olarak değerlendirmek de modernin, sanat tarihinde bir kavram olarak ilerleme, öncekinden ayrılma ya da sıra dışı olma gibi anlamlarda ele alınmasındaki gibi bir hataya düşülmesine yol açabilir. Modern sanatın "zamansal bir kavram" olmadığını belirten Danto'nun isabetli uyarısındaki gibi, her farklılığın modern sanılması büyük bir yanılgıdır ve modern sanatın ayrı bir felsefesi en önemlisi de sınırı olduğu unutulmamalıdır (2020, s. 32-33). Modern sanatçının, sanata

⁹Yapay zekâ programı ile yapılan ilk sanat eseri olma özelliğine sahip portre. 2018 yılında Obvious isimli dijital sanatçılar topluluğunca üretilmiş ve aynı yıl Christie's'in düzenlediği bir açık artırmada satıldı.

¹⁰Belting, bir ikazı da es geçmez ve öyle olsa bile, "bu, bizim halâ, klasik modernliğin bir zamanlar tutkun olduğu eski görev ve olanaklarla yaşadığımız anlamına gelmiyor" diye ekler.

yeni bir amaç kazandırma vaktinin geldiğine yüreklile inanması ve kendinden önceki beş asırlık Batı biçim, teknik veya kafa yapısında bu amacı karşılayacak özellikler bulunmadığını fark etmesi, en basitinden bir Afrika ilkelinin ya da Kızılderili kabilesinin anlatımcılığına geri dönüş tekabül etmişti. Yani sanatı başka bir rotaya sokmak istemiş, bunu da başarmıştı modern sanatçı. Andy Warhol'e gelince; doğrudan anlatımcılığın/ dışavurumculuğun kendisini hedef almış ama yine de bir *sanatçı* olmaktan kurtulamamış, hatta öyle anlaşılıyor ki kurtulmak istememişti. Warhol, her işini ipek baskıya (ve onları kendisi için pozlayıp basıma hazır hale getiren yardımcılara) yüklemişse de Ragon'un bahsettiği Bach ve Balzac olarak kalmayı yeğlemiştir. 1963 yılında Amerikan şair John Giorno ile konuşurken, "sanat öldü" demişti; "İmgelem bitti artık". Dört yıl sonra ise "herkes için sanat" fikrini dillendirerek halâ sanatın içinde gezindiğini açıkça vurgulamış olmuyor muydu? (akt. Buchloh, 2001, s. 5).

Bu yüzden, bırakalım Hegel'i, Danto'nun dahi yargıya varmakta erken davrandığı söylenebilir. Zira yaşanan gelişmeler, sanatın sonuna geldiğini yaklaşık altmış yıl evvel düşündüren Andy Warhol'u pek masum göstermektedir. O kadar ki, "herhangi bir şey" olarak sergilenen *Brillo Kutuları*'nın -karşıt da olsa- bir felsefe ve hatta bir inanç taşıdığını göz ardı etmek pek de mümkün değildir. Yıkıcılık bir karşıt felsefedir; NFT yıkıcı değil, tam aksine uysaldır ve Warhol gibi bir sanatçı da dahi toptan inkâr edilememiş tözü hiçe sayarak onu aşmaktadır. Ayırt edici tarafı budur. NFT, çağdaş'ın modern'den ayrılması ya da onu geçmesi cinsinden bir yol izlemiyor. Onun, sanattaki materyalist dönüşüme itiraz edenlere karşı bir haykırışmış gibi gösterilmesi de anlamsızdır bu yüzden. Bir çağdaş olarak Warhol, kendi yarattığı felsefeyi satmıştı; en azından *Ölüm Serisi*'nde açık bir taraf olmuş, medyanın sert bir yergisini yapmıştı. Metaya dönüştürdüğü sanat

eserinin içine son anda biraz anlam serpiştirmeyi ihmal etmiyor, düşündürüyordu. Warhol sanatın sonunu başlatmıştı. NFT sanatın sonlandığını tescilliyor; Warhol'e razı ediyor bizi. Estetik ya da politik bir felsefesi olmayışıyla yani uysallığıyla Warhol'e açık ara fark atıyor.

Dijital teknolojinin sanata son ve en derin müdahalesi olan NFT (Non-fungible token)'i savunanların dikkate alınabilecek savları var kuşkusuz. Bunların en başında sanatçının, galeri ve galerici boyunduruğundan kurtulduğu iddiası geliyor. The Guardian'da, kısa bir süre önce konunun bu boyutuna da değinen bir yazı yayınlandı (McLaughlin, 2021). Yaşadığı bazı talihsizliklerin ardından otuz yaşında sanata ilgi duymaya başlayan ve bugün oldukça yüksek rakamlara NFT eserler satabilen Trevor Jones'un görüşleri detaylıca okunabilir orada. Jones'un gerekçesi de farklı değil: "Ticarî bir galeri benim için ne yapabilir ki?" diye soran Jones, şöyle anlatıyor:

*Bir yıl boyunca resim yapmaya çalışıyordum. Bu sırada atölyenin genel masrafları ve resimlerin çerçevesi için de para çıkardıktan sonra galerinin bu eserleri satın satamayacağı da belli değildi. Satarsa da %55'e varabilen komisyon alacak ve benim paramı da belki altı hafta, belki iki ay sonra ödeyecekti. Ama şimdi, herhangi bir şeyi satıyorum ve dijital cüzdanım üç dakika sonra para doluyor.*¹¹

NFT sayesinde sanatçının da alıcının da artık galeriye gereksinim duymaması ve dolayısıyla bir galeri komisyonu ödemek zorunda kalmaması yabana atılır bir gerekçe değil ama şu durumda, NFT ve türevlerinin, sanat felsefesi/ mantığı dâhilinde sorgulanır olmasının yalnızca modern (Danto'yu hatırlayarak, çağdaş'ı da katabiliriz) sanat biçim ve yöntemleriyle ilgisiz olmalarından kaynaklanmadığı da açıklık kazanır. Diğer pek çok NFT sanatçısı ya da savunucusu gibi Trevor Jones'un da vardığı nihai nokta aynı;

¹¹McLaughlin, a.g.y.

NFT'nin nihayetinde yeni bir estetik, yeni bir felsefe ya da mesela İtalyan gelecekçilerde -hatta esasen Warhol'de bile- bulunan entelektüel bir manifesto barındırmadığının ama yalnızca yeni bir ticaret modelinden (kendi ifadesiyle; cüzdanı hızlıca doldurma¹² becerisinden) ibaret olduğunun itirafı. Bu yüzden olsa gerek Jones, NFT taraftarlarının¹³ bu sanat türünün gelecekteki zaferine olan inançlarını örneklendirmek için ancak ünlü şarkıcı Paris Hilton örneğini verebilmektedir. Hâlbuki mevcut bir ticarileşmeye meydan okuma iddiasının ardına yerleştirilmiş bireysel özgürlük ilkesi ile dünyaca ünlü yıldızların müşteri olarak seçildiği bir sahaya dâhil olunması fikri pek uyumlu görünmemektedir. Kaldı ki, tüm modernist ütopyayı bir kenara koyup sanat ve ticarî gelir arasında ahlak sınırlarını zorlamayan bir bağ kurmanın sağlıklı bir önerme olmayacağını -tıpkı Warhol kuşağının genç temsilcileri gibi- kabul etsek dahi sanatçının bu pazar içindeki kâr oranının hangi seviyede kalacağı da henüz müphem.

Öncelikle NFT, aracıyı tam olarak ortadan kaldırmıyor ve bunca yüksek meblağların rahatça el değiştirebildiği bir ortamda bu pek mümkün de görünmüyor. Tarık Tolunay'ın yine de "güzel" ve "adil" bulduğu önermenin, aracılar kalan komisyonu %15'e kadar düşürmekten ibaret olduğu anlaşılınca, sanat ve kapitalizm arasındaki yakın ilişkide sanatçıya öncekinden pek farklı olmayan bir rol verileceğini tahmin etmek hiç zor değil (akt. Elden, 2021). Şu halde sanatçıya eski sistemde olduğundan fazla yüzde kalması sistemin daha "adil" olduğu anlamına da gelmiyor. Nakliye, fizikî alan tahsisi (bunun için belki kira) ve bu sırada örneğin ışıklandırma için harcanan elektrik ya da konuklar için kokteyl türünden giderlerin ortadan kalkması, aracının (satış şirketinin) daha az masraf ile

aynı oranı kazabilmesini ve haliyle sanatçıdan daha az kesinti yapmakta -şimdilik- bir mahsur görmemesini sağlıyor. NFT aslında, yukarıda özetlenen fizikî giderlerden kurtulmuş yeni bir tüccarlık yaratılmasına katkı sunuyor.¹⁴ Bu sırada dijital mecradaki sanatçı, bu yeni kripto-galericilik modeline ayak uyduruyor yani yıkıcılık vasfını terk edip uysallaşılıyor.

Dahası, sanat galerilerindeki kâr yüzdelерinin sanatçıyı mağdur ettiği yönündeki iddiaya dayalı olarak geliştirilen söylem, bir olgu olarak NFT'nin değil ama sanatı büsbütün araçsallaştırmayı olağan bulan bakış açısının ve sırtını yasladığı *büyük anlatı* karşıtlığının en sert şekilde yargılanmasına gerekçe de hazırlamaktadır. Sorun belki de NFT'nin para kazanmaya dönük salt bir uğraş halinde yaygınlık kazanmasından değil ama kripto para dünyasına hizmet eden bir yetenek olmasına rağmen bir sanat olarak anlamlandırılmaya/ takdim edilmeye çalışılmasından kaynaklanmaktadır. Bir dijital varlık yönetim şirketi olan CoinShares'ten Meltem Demirörs'ün tartışmaya işte şimdi dâhil olması bu yüzden şaşırtıcı değil. NFT karşıtı söylemleri aşırı duygusal ve popülist bulan Demirörs'ün, yağlıboya bir tabloya da milyon dolar harcanabildiğini söylemesi zaten tam da burada netleştirilmek istenen konuya dair bir açıklama (akt. Kılınç, 2021). Nihayetinde NFT'nin veya basit bir dijital görüntünün hayret uyandıran rakamlara satılabilmesinden ziyade satış sonrasında geriye, malî değer dışında bir tartışma konusu kalmıyor olmasından söz ediyoruz. NFT, para kazandırdığı için değil ama aslında ve bilhassa para kazandırmaya/ para akışına yönelik bir girişim olarak icat edildiği halde sanat sahasına dâhil edilmek istenmesi nedeniyle kaygı vericidir. Bir başka ifadeyle; sanat olduğu iddia edilen bir uygulama hakkında, mesela bir sanat eleştirmeninin değil ama şifreli

¹²Asıl metinde; "I sell something and three minutes later I've got the money in my digital wallet." (ZK.)

¹³Asıl metinde; "crypto faithful" ifadesi geçiyor. Supporter ya da follower yerine, aslında dini tarikat taraftarlığını tarif eden bu kelimenin tercih edilmesi de düşündürücü (ZK.)

¹⁴Yakın zamanlı bir örnek olarak Amrit Pal Singh'in kurduğu ve içinde hem kendine hem de başka NFT uygulayıcılarına ait dijitallerin sergilendiği galeriyi göstermek mümkün. Singh, en azından eserlerin nakliyesi gibi bir masraf için para harcamak zorunda değil.

para şirketinde yöneticilik yapan bir insanın söz söylemekteki hevesidir ilgi çekici olan. Bu tam da Belting'in izah ettiği bir değer iflasının kanıtı; "sanat yorumcusunun yerini yatırım danışmanı alıyor" ve "sanatın başarısı artık kimin sanat yaptığına değil, kimin koleksiyon yaptığına bağlı" olarak değişiyor (2020, s. 34).

Bu ısrarın sanat kavramlarında acımasız bir anlam kayması yaratabileceği aşikâr. Sanatın -her ne kadar 1960'lardan beridir tartışmaya açık olsa da, inkâr da edilemeyen- tinsel ve biricik yönünü bir zihin bulanıklığına kurban edebileceği dikkate alındığında, galeri tekeline kırma gücüne sahip olması dahi (ki bu da kesin değil henüz) NFT'nin kolayına savunulamayacağını gösterir. Zira bu sava güvenen kripto sanatçılar, kendi sınırlarının ötesinde bir alanın da artık denetimlerinde olduğunu kabul ettirmeye çalışıyor, yani sanat kavramının mazisindeki -Hegel'in sözünü ettiği- ruhsal muhtevayı buharlaştırmaya kalkışıyorlar. İşte sanattaki *sonlanmanın tamamlanması* böylece mümkün oluyor.

Bir diğer yandan ise sanatçı ontolojisinde ürkütücü bir değişim yaşanıyor. Dikkat edilirse, son birkaç yıldır¹⁵ gündemde olan NFT bahsi dâhilinde henüz satış rakamları dışında bir alt başlık açılabilmiş değil. Mad Dog Jones, Jose Delbo, Murat Pak veya diğerlerinin isimleri anılırken bu sanatçıların ne tür bir felsefeye dayalı çalıştıkları, dünyaya ne söyledikleri ya da siyasal/ duygusal/ ahlaki olsun hangi ana fikre sahip olduklarını bilmiyoruz. Warhol'de bile görülebilmemiş bir durum değil bu. Yakın zamanlı bir demecinde Zeynep Pakel¹⁶ de benzer bir serzenişte bulundu; kripto sanat nedeniyle sanat eserinde "alt metin, estetik, sanatsal özgünlük" gibi kavramların bir kenara bırakıldığını ve "hızlı rant sağlama amacı güden finansal başarının" vurgulandığını dile getirdi (akt. Dimili, 2021). Pakel aslında NFT karşıtı değil. Aksine,

blockchain teknolojisi kullanarak sanat satmanın geleneksel piyasanın tam olarak zıttı olduğunu düşünmediği gibi el ele verebilecekleri umudunu da taşıyor.¹⁷ Bu umuduna rağmen borsa dilinin hâkim olduğu bir sanat türünün ona da sıcak gelmediği anlaşılıyor. Ali Artun'un ifadesiyle, satın alınan eserin değil satın alma işleminin yarattığı bir değer var önümüzde (Artun, 2021). Bir yağlıboya tablonun açık artırmada satışa çıkarılabilmesi, hatta 1960'larda olduğu gibi, sanatçısı yaşarken bile büyük paralar ile satın alınabilmiş olması -Demirörs'ün sandığı gibi- NFT sanat pazarını masumlaştırabilecek bir karşı-örnek değil. Picasso'dan de Rauschenberg'e kadar her eserin bir fiyatı olduğu kadar anlaşılmayı bekleyen fikri de vardı. Bu sayede sanatçı ile eseri bütün olarak görülüyor yani sanatçıyı salt bir icracıdan ayıran bağlam doğuyordu. Bu yönüyle sanatçının, piyasayı değil ama esasen sanatsal ve toplumsal ortamı etkileme gücüne sahip bir insan olduğu unutulmamalı. NFT'de henüz buna rastlamıyoruz. Burada yalnızca, sanatçının daha çok özgürlük yerine daha çok kâr talep etmesi gereken bir aktör rolüne zorlanışına tanıklık ediyoruz. Bu da, Murat Yaygın'ın değindiği bir püf noktasına; iktidar hegemonyasının teknoloji ve sanattaki hükmüne işaret ediyor (Yaygın, 2010, s. 9).

4. PAZARDAN SONRAKİ PAZAR

Tüm dünyayı etkileyen Covid 19 salgını, sanat galerilerinin daha az gezilmesine (bazılarının kapanmasına), büyük fuarların ileri tarihlere ertelenmesine ve bunlarla orantılı olarak sanat eseri satışlarının azalmasına yol açtı. Sanal sergiler bu dönemin en başında zaten bir seçenek olarak devreye girmişti. Fakat tek duraksama sergi salonlarında yaşanmadı. Doğal olarak el değiştirmelerin mümkün kılınabileceği yeni yollar bulunmalıydı ve NFT'nin o yollardan biri olarak ilgi görmesi de kaçınılmazdı. NFT ve genel

¹⁵NFT'nin, 2014 yılında, Anil Dash ve Kevin McCoy'un girişimiyle başladığı biliniyor.

¹⁶Zeynep Pakel; Galeri X-İst yöneticisi.

¹⁷Bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=4QuDH1keC6I> Pikel Talks at House of Brothers | Zeynep Pakel, 3.00'dan itibaren.

olarak dijital yeni işleyişler, yirmi birinci asrın ilk on yılını doldurmamızın ardından sınırlı olanaklar nedeniyle kendine farklı mecralar aramaya yönelmiş ileri kapitalizmin de saygısını kazandı bu sayede. Avrupa Birliği ülkelerindeki -belki Almanya hariç- ekonomik gereksinimlerin ciddi şekilde arttığı¹⁸, ABD'nin ise en büyük rakip olarak gördüğü Çin'e karşı eli kolu bağlı beklediği ve dünyadaki doğal zenginliklerin büyük oranda tüketilmesi nedeniyle dev sermayedarların para akışkanlığını sağlayabilecek yeni kanallara ihtiyaç duyduğu böylesi bir dönemde paranın da dijital bir kimliğe bürünmesi anlaşılabilir.¹⁹ Nihayetinde büyük birikimler için bundan böyle dijital bir geçişkenlik gerekmektedir ve kripto para gibi kripto sanat da bu ihtiyacı karşılayan kanal olarak değerlendirilmek istenmiş olabilir. Yaykın'ın vurguladığı şekliyle; teknolojinin, gerekçeler yaratılarak kullanıma sokulması hadisesine tanıklık ediyoruz bu noktada (2010, s. 36).

Dijital teknolojinin ele geçirdiği atmosferde, korunmaya çalışan kurumların bu şekilde çehre değiştirmeleri makul karşılanabilir. Mart ayında katıldığı bir TV yayınında, meşhur sanat galerisi ve müzayede evi Sotheby's yöneticisi Charles Stewart da bir süredir takip ettikleri NFT sahasına dâhil olma kararı aldıklarını belirtti. Stewart, NFT sayesinde "fiziksel sanat dünyasının birçok geleneksel beklencisini ve inceleme sürecini atlama potansiyeli oluştuğunu" söyledi (akt. Stankiewicz, 2021). Elbette yeni bir ticaret sahasına yatırım yapmaya hazırlanan sektör temsilcisinin o sahaya dair olumsuz ifadeler tercih etmesi beklenemezdi. Bununla birlikte, Stewart'ın bahsettiği türden bir "geleneksel beklenci" artık olmayacaksa iki yüz yetmiş yedi yaşındaki Sotheby's hangi rolü üstlenecek?

NFT hakkında her geçen gün çoğalan haberlere bakıldığında oldukça sığ bir çağrışımın içine gömülü vaziyette bulabiliyoruz bu sorunun

yanıtını: "Ay sonunu zor getiriyordum" ya da "Tamamen batmışım, birden 250 bin dolarım oldu" gibi, ikinci sınıf web sitelerinin sürekli araya sızan reklamlarındaki o ucuz ama tahrik edici çağrılarını andıran ifadeler sayısız NFT haberine alt başlık oluyor. Onlardan birinde, Alana Edgington'un "NFT dünyasını keşfetmeden önce borç içinde yaşadığından" bahsedilmesi "daha adil" bir sanat sistemine değil ama yalnızca daha kurnaz olanların para kazanabileceği bir post-kapitalist dünyaya doğru yol alındığını düşündürmekle kalmıyor, Charles Stewart'ın o yeni rolü hakkında da kanaat sahibi yapıyor bizleri (akt. Thorn, 2021). Bu da, NFT'nin galeri ve komisyon karşıtlığının, samimi bir demokratikleşmeye değil, pazara karşı daha kârlı, daha güncel bir başka pazar yaratma endişesine denk gelmektedir: "Geleneksel beklenci", geleneksel olmayan bir beklencidir artık. Bu sırada altı devamlı çizilen *benzersizlik* kavramı ise ürütücü dijitalleşmenin sanattaki biricikliği tümünden yok etmesinden kaygı duyanları rahatlatmaya ve sözüm-ona bir önlem alındığı hissini uyandırmaya yönelik yine kapitalist pazar/ pazarlama mantığında sıkça rastlanılan bir güvence modeli gibi sunulur. Zira benzersizlik arayışı, diğerlerinden farklı olarak yalnızca sanat pazarına hastır. "Sanat eserinin pazara getirilmesiyle onun özgünlüğü ve özgün olmayışı da gündeme gelmektedir. Dolayısıyla özgün olmayan ürün piyasadan silinecektir" (Turani, 2011, s. 174). Benzersizlik iddiası NFT'nin sanattan rol çalmasıdır.

Dijitalleşmeyi ve beraberinde NFT'yi post-modern politikanın içinde ele almak ilk anda mübalağa gibi görünebilir. Fakat hatırlatmakta fayda var; post-modernite de "kimlik, farklılık, melezlik, sınırların aşılması gibi temalar etrafında" örgütlenmişti ve bu ilk başta liberal bir ideoloji umuduna yol açmıştı. Kısa süre içerisinde, bu hoş kavramlara büründürülmüş

¹⁸Avrupa İstatistik Ofisi'nin 2021 verilerine göre; İspanya %14, İtalya %9 ve Fransa %8 işsizlik oranına sahip.

¹⁹Farklı düşünceler de yok değil. Kuntay Gücüm, Aydınlik Gazetesi'ndeki bir yazısında, dijital teknolojilerin halklar arasındaki uçurumu kaldırdığını ve bir distopya olarak sunulan makineleşmenin aslında klasik emperyalist kümeleri korkuttuğunu öne sürdü. Bu görüşüne delil olarak da Dünya Bankası'nın yayınladığı bazı sayısal verileri örnek gösterip şu sonuca vardı: "dijital teknolojiler dünyayı daha eşitsiz bir yer haline getirmiyor". Bkz: <https://aydinlik.com.tr/haber/hollywood-yapay-zekadan-korkmali-270253-1#3>

yeni sanatın Julian Stallabrass'ın ifadesiyle “yeni-dünya düzeninin gösterilerinden biri” olduğu anlaşılıyordu (akt. Yaygın, 2010, s. 89). Genç teknoloji girişimcisi ve NFT'nin de öncülerinden Anil Dash'ın, Nisan 2021'de The Atlantic için kaleme aldığı yazıdaki çarpıcı ifadelerle bu aşamada yer vermek, kripto sanatı da post-modern politika dahilinde ele almanın büyük bir hata olmayacağını daha iyi gösterebilir. Dash, “ilk baştaki tek isteklerinin sanatçıları korumak ve onların biraz para kazanmalarını sağlamak” olduğunu “fakat tekno-dünya fırsatçılığının yeniden saldırıya geçtiğini” ve “kendisindeki iyimserliğin de bu fırsatçı zihniyet nedeniyle alt üst olduğunu” açıkça itiraf ediyor. Benzer şekilde MP3 teknolojisinin de müzisyenlere doğrudan satış olanağı sağlayacağına inanılarak üretildiğini hatırlatan Dash, “Hayalimiz gerçekleşmedi; ticarî aldatmacalara ram oldu” diyerek aslında esas kaygıyı ve tabii bir bakıma teknoloji kapitalizminin değişmeyen iç yüzünü özetlemiş oluyor (Dash, 2021).

Elbette bugün için NFT sanatı karşı konulamaz bir yükseliştedir ve Mike Winkelmann (Beeple)'in dediği gibi, “bir balon” olsa dahi ilgili mecralardaki yerini çoktan almıştır (akt. Kay, 2021). Fakat bundan sonrasında, sanatçının aracından yani bir satış şirketinden bağımsız hareket edebilmesi oldukça güçtür zira NFT, esasen kripto para tüccarlarının körüklediği bir yangınmış gibi durmaktadır. NFT sanatçıları (icracıları) da isteyerek ya da gönülsüzce, dijital bir çeşit kara para aklyıcılığına hizmet etme noktasına gelebilirler. Unutulmamalı ki, sanatın demokratikleşmesi, modernizmi öteleyen post-modernistlerin de en cazip retoriğiydi yakın zamana kadar.

5. ROTHKO'NUN DİRİLİŞİ

Sanatın sonu tartışması bir yönüyle de tuval resminin ve ayrıca modernizmin zirvesi kabul edilen soyut resmin sorgulandığı bir ortam yaratmıştı. Bu sırada, pek çok farklı tezi kapsayan yakıcı tartışmalar yapılmış ama en azından bir modernizm temsili olarak soyut resmin (ve de tuvalin) bir daha eski gücüne erişemeyeceği sonucuna varılmıştı. Güncel sanat ortamlarında tuval resminin seyrek yer bulması ya da modernist anlatıcılığı kabul etmeyen biçimci/temsili boyamaların gözle görülür derecede artmış olması bu kanıyı daha da güçlendirdi. Hasan Bülent Kahraman, 2021 Contemporary İstanbul'da modern sanatın ruhuna Fatih'a bile okudu!²⁰

Modernistlerin ise o kadar da çabuk teslim olmayacakları anlaşılıyor. Altı yıl önce yayınlanan mütevazı yazısında Lorenzo Pereira, soyut resmin öldüğü yönündeki iddianın büyük bir hata olacağını savunurken şu ifadeleri kullanıyordu: “Altın çağı sona erdi belki ama şimdi büyük bir geri dönüş gerçekleşiyor ve bunun ilk işareti sanat piyasasındaki yeni yönelim sayesinde görülebilir”. Pek çok sanat taciri, yatırımlarının büyük kısmını güncel-soyut sanata ayırıyorlardı. Üstelik yalnızca önceki asrın ünlü isimleri değil yeni dönemin soyut ressamı da aynı ilgiyi görmeyi başlıyordu. Pereira, bu isimlere Christian Rosa'yı örnek veriyor ve açıkça, soyut sanat ölmedi, diyordu (Pereira, 2015).

New York Okulu'nun melankolik adamı Mark Rothko'ya ait 1951 tarihli bir yağlı boya eserin (No 7), 2021 yılının Kasım ayında, \$82 milyon'a alıcı bulması²¹ Pereira'nın bir hayalperest olmadığını kanıtladı belki de. Bu büyük satış, soyut-tuval resmi ile her fırsatta ilişkilendirilmesi

²⁰Kahraman, Piramid Sanat salonunda sergilenen ve taşında “Modern Sanat, 1880-1970” yazan temsili mezarın önünde dua edermiş gibi poz vermişti.

²¹<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2021/the-macklowe-collection/no-7?locale=en>

²²Ayrıca NFT ve ileri boyuttaki benzer dijital denemeler, gelişimlerini borçlu oldukları teknik nedeniyle aynı zamanda sınırlı ve sorunlu da bir icraya dönüşmektedir. Andy Warhol'e ait bazı dijital resimlerin NFT haline getirilip satışa sunulması denendiğinde bu resimlerin asıllarını görmüş olan Golan Levin, piksel sorunu nedeniyle bu girişimin bir başarısızlığa karşılık geldiğini ve Warhol'e hakaret olduğunu düşünmüştür. Bir ressamın tuvalinde kazara bıraktığı iz daima değerlidir ama dijital teknolojinin piksel ve benzeri sorunlarından kaynaklı pürüzler her zaman sorundur. Bu biraz da teknolojiye yüklenen aşırı ve gereksiz değerden kaynaklı, kaçınılmaz bir hoşnutsuzluktur. (Golan Levin için bkz: <https://news.artnet.com/market/andy-warhol-nft-christies-1971474>).

nedeniyle modern sanatın halâ çok etkin olduğu anlamına gelmez elbette ama teknolojinin her türlü kopyalamayı mümkün kıldığı ve hatta *Next Rembrandt* örneğindeki gibi, asıl eserlerin dahi üzerine dadandığı bir noktada,²² *değiştirilemez* denilen NFT ürünlerdeki şifrelerin de güvenilir olmadığını fark eden alıcı/ izleyicinin kendine güvenli liman olarak yine modernizmi seçtiğini gösterir. Zira ortaya çıkan çelişki, sanat alıcısı/ izleyicisi için de bunaltıcı bir kararsızlık nedeni; bir yandan modern sanat eserinin- kaba tabir ile- demode olmasından korkulmakta ama aynı zamanda önüne kattığı her şeyi kopyalama vasfı ile övünen dijitalleşmenin kendi malı olan NFT'deki benzersizlik ilkesine dahi saygı duymayacağından endişelenilmektedir.

Kendi nesli içinde Rothko, sanattaki tinselliği en çok önemseyen isimlerden biriydi. “Ressam oldum çünkü resmi, şiir ve müzik gibi dokunaklı bir makama yükseltmek istedim” demişti (akt. Breslin, 1993, s.224). Şu halde, merkezinde Hegelvari o ulvi tonu taşıyan ve bu yüzden anlamını yitirdiği düşünülen modern döneme ait soyut bir yağlı boya resim, *The First 5000 Days*'in \$69.3 milyonluk başarısını gölgede bırakmıştır. Bu yönüyle de No 7, adeta bir meydan okumadır. Şimdi, geleneksel galericiliğin, pazarı tutmak üzere olan kripto sanata karşı elde kalan son mermisini ateşlediğini düşünenler olabilir. Hiç kuşkusuz, çok-uluslu bir şirketin (Sotheby's) pazarın her iki yakasında da varlık gösterebilmek için didindiği iddia edilebilir. Öte yandan, sanal görüntülere dayalı bir uygulamanın sırtına bindirilen kurmaca (metaverse) dünyaya meydan okuma olarak da okunabilir bu olay. Sanatı, “bilinmeyen bir dünyaya yolculuk” olarak gören ve o dünyanın ancak “risk almaya istekli insanlarca”²³ keşfedilebileceğine inanmış bir sanatçının, dijitalleşmenin doruğunda olunan şu günlerde seçilmesi tümünden tesadüf olamaz (1943'ten akt. Remiro, 2006, s.36).

Konuyu ister istemez, Bedri Rahmi

Eyüboğlu'nun, teknolojiyi tuval ressamı için şans olarak değerlendirmesine benzer bir şekilde bağlamak icap ediyor. Ressamların, fotoğraf makinesinin icadına şükran duymaları gerektiğine inanan Eyüboğlu, resim sanatının “fotoğrafın bittiği yerde” başladığını düşünmüştü. “Fotoğrafçılığın ve sinemanın baş döndürücü ilerleyişi resim sanatını bir taklit sanatı olmaktan kurtarmış, ressamı yalnız gözüyle değil, kafası ve sınırlarıyla çalışmaya mecbur etmiştir” diye yazar (1986, s. 123-243). Gerçi burada, tekrara düşen resim sanatının önemli bir kaçış yolunu teknolojiye karşı giriştiği savaş sayesinde bulduğundan söz eder Eyüboğlu ve “Bundan elli yıl önce Chagall çapında bir ressamın dünya ölçüsünde yol alışı bir tesadüf değil, fotoğrafın tam tersine gidişiyle açıklanabilir” der (1986, s. 336). No 7 elbette yeni bir eşik değildir ama onun, kripto para ve sanat ilişkisine alkış tutulduğu bir ortamda yüksek bir fiyat ile satın alınması, sanatta dijitalleşmeden sakınanlara -Chagall örneğindeki gibi- yeni yollar bulmak için halâ zaman ve umut olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

SONUÇ

Teknolojinin sanatı etkisi altına aldığı ilk çağ değil bu. Monarşi dönemlerinde din ve dinî kurumların etkisi altında olan sanat, demokratik dönemde ise bilimsel dogmalar ve teknik yenilikler ile şekillenmiştir (Turani, 2011, s. 54). Éttiene-Jules Marey'in 1880'ler sonlarında geliştirdiği ve tek bir hareketin birden çok anını aynı kareye yaymasını sağlayan fotoğrafı tekniğinin Marcel Duchamp'ı ne kadar etkilediği anlamak için *Nude Descending a Staircase*'e bakmak yeterlidir. Bütün bunlar, sanat gibi teknolojinin de kendine daima yeni çıkış tünelleri aradığını ve kimi -hatta çoğu- zaman, estetik ortama karışma gereği hissettiğini gösteriyor.

Walter Benjamin, daha 1935 yılında Paul Valery'den çarpıcı bir alıntı yaparak teknoloji ve sanat üzerine yazmaya başlıyor, hepimizi

²³Sanatçının, Adolph Gottlieb ile birlikte kaleme aldığı 1943 tarihli manifestodan.

sanat eserinin biricikliğini (aura) korumaya çağırıyordu.²⁴ Pek tabidir ki yirminci yüzyılda, Benjamin'dekine benzer kaygıyı taşıyan çok sanatçı/ düşünür vardı ama hızlı gelen karşı hamle (Rothko ve Gottlieb örneğindeki gibi) biricikliğin yok olup gitmesini önlemişti. Daha da önemlisi, sanatçılar (mesela Rauschenberg) teknolojinin getirilerini bir işbirliğine dönüştürmekte ustaca davranmışlardı. Oysa bugün, benzeri örneklerdeki gibi ilerlemeci bir işbirliğinden söz etmek oldukça zor. Teknolojiden beslenmesi bir yana onun ve dolayısıyla kapitalizmin tahakkümü altında bir tür olma yolunda ilerlemektedir NFT. Hızla yaygınlaştığı da açıktır ancak bu hızın, bir anlaşılardan benimsenme haline tekabül ettiğini görmezden gelmek de doğru olmaz.

Önümüzde iki seçenek bulunmaktadır. Birincisi; NFT'nin, sanattan ziyade bir piyasa ve alış-veriş icrası olarak tarif edilmeye muhtaç halde olduğunun kabulüdür. Dolayısıyla sanal/ kripto sanat uygulayıcı ve savunucularının, sanatı felsefi yönden anlamlandırma çabası içinde bulunanların serzenişlerini hiçe sayarak attıkları her adım dikkatle takip edilmelidir. Bu esnada yaratılan süratli ticaret şekliyle kolayca etkilemeye hazır kitlenin de sorgulamaya hazır bir varlık teşkil ettiği unutulmamalıdır. Ankara Üniversitesi'nin, Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde NFT'ye Giriş dersi açtığını duyurması²⁵ bir eğitim kurumunun güncel gelişmelere uzak kalmaktan sakınması adına en doğrusu ama kabul edelim ki bu girişim, entelektüel (sanatsal) gayretin yeni nesiller için artık bir tatmin sağlamadığı gerçeği ile yüzleşmenin doğurduğu korkunun da sonucudur. Daha açık izah gerekirse; NFT'nin bir sanat fakültesinde müfredata girmesi, yeni bir sanatı keşfetme isteği ya da sorumluluğundan ziyade, ciddi derecede geçim ve gelecek kaygısı yaşayan gençlere farklı ve bilhassa da hızlı bir kazanç

kapısı yaratma fikriyle ilintilidir. Zira öğrencilerin de bu derse sanatsal değil ekonomik bir heves ile katılacağı kuvvetle muhtemeldir. Bu açıkça, yeni model (kripto, metaverse) ticaretin bir hız tuzağıdır ve haliyle NFT'yi sanat başlığı altında değerlendirmenin gereği de gerçekçi yanı da yoktur.

Geleceğin sanatını Tolstoy, herkesçe anlaşılabilen biçimlere, karmaşık değil kısa ve sade ifadelere sahip bir sanat olarak tarif etmişti (2000, s.360). Warhol'u akla getiriyor açıkçası. Garip olan ise bugün herkes için sanat iddiasında olanların anlaşılabilirliğe, seçkinciliğe ve tek hamlede ticari bir araca (ayrıca ciddi bir çevre tehlikesine)²⁶ dönüşme ihtimali gün gibi ortada duran uygulamayı sanat düzleminde sunmak için ısrar etmeleridir. Artisans Dergisi'nin geçtiğimiz yılın sonunda yayınladığı sayıda konuyu yine çok uluslu bir şirket ortağı olan Feride İkiz'e danışmak zorunda kalması bunun bir başka delilidir. Ekiz, "teknolojinin sanat tarihinde bir devir açtığına" şahit olduğunu söylerken elbette haklı ancak teknoloji aynı zamanda ticaret tarihinde de bir devir açmıştır ve belli ki bu koşullar altında ipler sanatçının elinde değildir. O kadar ki Ekiz, bir başka açıklamasında NFT'nin "sanat piyasaları için harika bir gelişme" olduğunu dile getirir (akt. Dimili, 2021). Fakat sanat için bir gelişmeden halâ söz edilememiştir.

İkinci ihtimal ki eğer bir sanat olarak anlamlandırılması mümkün ise tercih edilebilecek seçenektir; NFT'nin sanatta sonlanmayı tamamlamış bir akım/ hareket olarak varlık kazanabileceğidir. Bunu da, sanatın bugüne dek bilinen ve güdülen amaçlarıyla örtüşmeyen materyalist bir yol izleyerek gerçekleştirecektir. Sanatta asırlardır tartışılan bazı temel kavramlarda halâ nihaî kararlara varılamamış olmasının yarattığı bunalma halini, mevcut kargaşa ortamında bir fırsata çevirmek ve yeni kuşaklara, çözüm için bir

²⁴Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction).

²⁵<https://www.aydinlik.com.tr/haber/ankara-universitesi-nden-dijitallesme-adimi-nft-ders-olarak-eklendi-270021>

²⁶NFT'lerin -kripto para birimine dayalı olmaları sebebiyle- karbon ayak izi artırımını yaptığı ve dolayısıyla önü alınmadığı takdirde kötü sonuçlar verecek bir teknolojiye neden olduğu yönünde de ciddi savlar var.

çaba sarf etmeye artık gerek olmadığı yönünde cezbedici çağrılar yapmak hiç şüphe yok ki değer tanımaz teknolojinin benimseyebileceği en kolay yoldur. Aeondaki bir makalesinde Nigel Warburton'un, sanatın halâ "ilerleyebileceğine ve gelişebileceğine" inanıyorsak "yeni bir anlatı ve hedef" belirlememiz gerektiğinden söz ederken ne kadar umutsuz davrandığını hatırlayalım; "Sanat Yine mi Bitti?" diye sorarken, söz konusu "anlatı ve hedef" yoksunluğunun kendisi de farkındadır. Warburton, bir yandan da gelişme için şart koştuğu amaçların "tahmin edilemez biçimde değişmiş" olabileceği ihtimaline değinir (Warburton, 2017). İşte NFT, eğer bir sanat ise, bizler fark etmeden yarattığı anlatı ve hedef değişikliği ile -Warhol'un tohumunu ektiği- anlatı yoksunluğunu nihayete erdiren bir hedeften sapma hareketidir. Bu kolaycılık sayesinde bilim, teknoloji ve kapitalizm arasında edilgen bir köprü konumuna sokulurken sanat da aynı şekilde, üzerinde düşünülecek değil ama yalnızca kendisi aracılığıyla çıkar elde edilecek bir aygıt haline getirilmektedir.

Çok uzun bir zamandan beri ciddiye alınabilecek tek bir bilimsel keşif yapılamamış ama yeni asrın başından bu yana koca bir bilimsel pazar oluşmuştur. Covid 19 virüsünün içeriğine dair akla yatkın tek bir tespitte bulunulamamışken, hastalığın onlarca aşısının üretilmesi, satılması ve savunulması trajik bir olgudur. Aynı şekilde, yine uzun zamandan beri yeni bir akıma sahne olamayan sanat dünyasında, sadece son birkaç yılda pek çok dijital türevi kapsayan bir pazarın içinde milyon dolarları bulan hasılatlar oluşması ürkütücü bir diğer çelişkidir. Açıkçası felsefi derinliğe inilecek vakit yok ve bunun için kafa patlatmak yerine, süratle tükenen/ tüketilen yaşamların temsilcileri olarak insanların bir takım roller çalmaları yeterli olabilmektedir. İngiliz düşünür John Rajchman'ın sadece on yıl önce çağdaş sanat muhakemesi yaparken ardı ardına yönelttiği soruların şu an için

hangi oranda öneme sahip olduğuna dahi verebileceğimiz güçlü bir yanıt bulunmuyor ne yazık ki.²⁷ Zira yeni gelişmelerin yaydığı hava, çok daha ciddi bir başka konunun çözüme kavuşturulmasını zaruret haline getiriyor. Böyle bir tartışma içinde Rajchman'ın fikirlerini ancak, ortaya çıkan radikal kaymaların da kültür endüstrisinin içinde kolayca yer bulmasını bir çelişki olarak yorumlaması nedeniyle dikkate alabiliyoruz şu anda (Rajchman, 2017, s.19-37). NFT sanatının da, bir sanat olarak tüm radikalliğine rağmen aslında endüstri sürekliliği yaratmaktan öteye gidemeyeceğini; çünkü yola demokratiklik, bilimsellik ya da eşitlikçilik gibi başka niyetler ile çıkılmışsa da bir sermaye ortaklığında şimdiden saplanıp kalındığını söylemekte mahsur yok.

²⁷John Rajchman, 2011 tarihli Çağdaş Sanat Yeni Bir Fikir mi? başlıklı makalesinde, "çağdaş", "çağdaşlık" ve "küresel" kavramlarını sorgularken çağdaşın modern olandan farkını da tartışmaktadır.

KAYNAKLAR

- *Artisans*, (Kasım/ Aralık, 2021). *Feride İkiz Söyleşi*, Haz: Ceylan Atatunç, s.26-32.
- Artun, Ali. (Kasım, 2013). *Arthur Danto'nun Ölümü, Andy Warhol ve Sanatın Sonu, e-skop*, Erişim: 17.12.2021. <https://www.e-skop.com/skopbulten/arthur-dantonun-olumu-andy-warhol-ve-sanatin-sonu/1621>
- Artun, Ali. (Nisan, 2021). *Kripto Sanat, Kripto Para, e-skop*, Erişim: 16.12.2021. <https://www.e-skop.com/skopbulten/kripto-sanat-kripto-para/6130>
- Azoulay, Audrey. (November, 2021). *UNESCO member states adopt the first ever global agreement on the Ethics of Artificial Intelligence*, unesco.org, Erişim: 5.01.2022, <https://en.unesco.org/news/unesco-member-states-adopt-first-ever-global-agreement-ethics-artificial-intelligence?s=03>
- Baudrillard, Jean. (1996/ 2002). *The Perfect Crime*, Translated by Chris Turner, New York: Verso Books.
- Behramoğlu, Atao. (Haziran, 2021). *Alev Alatlı ile Murakabe Günleri: "Atao Behramoğlu"*, Kapadokya Üniversitesi, Erişim: 10.12.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=CeiNfSsdSrw> (54.40'tan itibaren).
- Belting, Hans. (2002/ 2020). *Sanat Tarihini Sonu*, (çev. Mustafa Tüzel), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berger, John. (1989/ 2017). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı*, çev. Yurdanur Salman, Müge G. Sökmen, İstanbul: Metis Yayınları.
- Breslin, E. James. (1993). *A Biography Mark Rothko*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Buchloh, Benjamin. (2001). *Andy Warhol's One Dimensional Art*, *October Files 2: Andy Warhol* (ed. Annette Michelson), Massachusetts: The MIT Press.
- Danto, C. Arthur. (1997/2020). *Sanatın Sonundan Sonra*, çev. Zeynep Demirsü, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dash, Anil. (April, 2021). *NFTs Weren't Supposed to End Like This*, *The Atlantic*, Erişim: 29. 12. 2021, <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2021/04/nfts-werent-supposed-end-like/618488/>
- Dimili, Burcu. (Aralık, 2021). *Kültürel Çarpışmalardan Doğan Bir NFT Sergisi*, *artdogistanbul.com*, Erişim: 10.12.2021, <https://artdogistanbul.com/konvansiyonel-sanat-piyasasi-ile-dijital-teknolojinin-carpismasindan-dogan-bir-nft-sergisi/>
- Dimili, Burcu. (Aralık, 2021). *NFT Özel Dosya: Kripto Sanat ve NFT Dünyasında Galerinin Rolü*, *artdogistanbul.com*, Erişim: 10.12.2021, <https://artdogistanbul.com/nft-ozel-dosya-kripto-sanat-ve-nft-dunyasinda-galerinin-rolu/>
- Dossin, Catherine. (2017). *Understanding France's Response to the 1964 Venice Biennale in Its Cultural and Curatorial Context*, Annika Öhrner (Ed.) *Art in Transfer in the Era of Pop*. Stockholm: Södertörn University.
- Elden, Neyran. (Mart, 2021). *NFT dünyasında bir Türk sanatçı: Tarık Tolunay*, *BBC News Türkçe*, Erişim: 2.12.2021, <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-56455110>
- Kay, Grace. (March, 2021). *Beeple, the third-most valuable artist alive, says investing in crypto art is risky as a lot of NFTs 'will absolutely go to zero'*, *Insider.com*, Erişim: 25.12.2021, <https://www.businessinsider.com/beeple-some-nft-investments-will-hit-zero-crypto-art-bubble-2021-3>
- Kılınç, Deniz. (Eylül, 2021), *Sanat dünyası, NFT'lerle Yeniden Şekilleniyor, Dünya.com*, Erişim: 19. 11.2021, <https://www.dunya.com/finans/kripto-para/sanat-dunyasi-nftlerle-yeniden-sekilleniyor-haberi-633420>
- McLaughlin, Rosanna. (November, 2021). *How NFTs Are Shaking up the Art World*, *The Guardian*, Erişim: 19.11.2021, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/nov/06/how-nfts-non-fungible-tokens-are-shaking-up-the-art-world>
- Özkalp, Enver. (1992). *Teknoloji ve Çevre*, *Anadolu Üniversitesi İktisadi ve İlimler Bilgisi Fakültesi Dergisi*, (1-2) 381-417.
- Pereira, Lorenzo. (August, 2015). *Contemporary Abstract Art – The Return of the Informal*, *widewalls.ch*, Erişim: 20.11.2021, <https://www.widewalls.ch/magazine/contemporary-abstract-art>
- Rajchman, John. (2011/ 2017). *Çağdaş: Yeni Bir Fikir mi?*, ed. Ali Artun, *Çağdaş Sanat Nedir?*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Remiro, L. Miguel. (2006). *Mark Rothko: Writings on Art*, New Haven & London: Yale University.
- Rose, Barbara. (October 1965), "ABC Art", *Art In America*, (p. 58-69).
- Rosenblum, Robert. (1989/ 2001). *Sanat Tarihi Olarak Warhol*, çev. Elçin Gen, ed. Esra Aliçavuşoğlu, *Sanatı ve Yaşamıyla Andy Warhol*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sichel, Jennifer. (March, 2018). 'What is Pop Art?' *A Revised Transcript of Gene Swenson's 1963 Interview with Andy Warhol*, *Oxford Art Journal*, Volume 41, Issue 1, (p. 59-83).

- Stankiewicz, Kevin. (March, 2021). Auction House Sotheby's Enters NFT World Through Collaboration with Digital Artist Pak, CNBC, Erişim: 5.12.2021. <https://www.cnbc.com/2021/03/16/sothebys-enters-nft-world-in-collaboration-with-digital-artist-pak.html>
- Stone, Mark. (August, 2019). Engaged in a Commercial Profession, Erişim: 30.11.2021. <https://henrimag.com/?p=11390>
- Thorn, Rebecca. (Mart, 2021). Hızla büyüyen Kripto Sanat Dünyası: Sanatçılar ve Koleksiyoncular Ne Diyor?, BBC News Türkçe, Erişim: 2.12.2021. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-56407936>
- Tolstoy, Lev. (1898/ 2000). Sanat Nedir? çev. Kâbil Demirkıran, İstanbul: Şule Yayınları.
- Turani, Adnan. (1974/ 2011). Çağdaş Sanat Tarihi, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Warburton, Nigel. (May, 2017). Has Art Ended Again?, aeon.co, Erişim: 2.12. 2021, <https://aeon.co/essays/even-if-the-story-of-art-has-died-does-art-still-live-on>
- Yaykın, Murat. (2010). Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

DRAMATİK ANLATININ KUANTUM MEKANIĞI KURALLARIYLA BİÇİMLENDİRİLMESİ VE ÇÖZÜMLENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Cem ÇEVİKAYAK*

Özet: Bilimsel düşüncenin ilk iki bin yıllık sürecinde kuramsal açıklamanın temeli basit deneylere ve sezgiye dayanmıştır. Teknolojik imkânlar geliştikçe ve gözlemleyebildiğimiz fenomenlerin alanları genişledikçe doğanın gündelik deneyimlerden ve dolayısıyla sezgilerimizden oldukça farklı işlediği anlaşılmıştır. Klasik bilimin dışında kalan, ancak kuantum fiziği ile açıklanabilen fenomenler, aynı zamanda dramatik sanatlarda olayların kurgulanması, biçimlendirilmesi ve çözümlenmesi üzerine de yeni yöntemler ve yaklaşımlar sunmuştur. Estetik ifade araçlarından biri olarak sahne sanatları da yer yer anlatım biçimlerini bu tür yenilikçi bakış açılarıyla şekillendirerek, yazan, okuyan ve oynayan insan için zamanı, uzayı, evreni gözlemleyebileceği ve anlayabileceği farklı kapılar aralamaktadır. Buradan yola çıkarak ilgili çalışmada, uluslararası tiyatro alanında başarı göstermiş, İskoç oyun yazarı David Greig’in 1999 yılında kaleme aldığı “Kozmonot’un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği’nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj” adlı oyun metninin kuantum fiziği yasaları üzerinden okunması ve ilgili alanla bağlantılarının saptanması üzerine odaklanılmıştır. Ele alınan bu oyun metninde olay dizisi ve oyun karakterleri üzerine yapılan çözümler, kuantum mekaniği kapsamında sunulan deneyler ve modellemeler ile bağdaştırılmıştır. Bu şekilde tiyatro sahnesinde canlandırılmak üzere kaleme alınan bir oyun metninin, alışlagelmiş insan algısı ölçeklerinden çıkıp zaman/mekân bağlantılarında kırılmalar yaratıp, olaylar zincirini üç boyutlu uzay çerçevesinde biçimlendirmesi gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kuantum, Fizik, Tiyatro, Görelilik, İletişim.

Geliş Tarihi: 15.03.2022

Kabul Tarihi: 10.05.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı, cemcev@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-0128-002X

MODELLING AND ANALYSIS OF DRAMATIC NARRATIVE WITH QUANTUM MECHANICS RULES

Assist. Prof. Cem ÇEVİKAYAK*

Abstract: In the first two thousand years of scientific thought, the basis of theoretical explanation was based on simple experiments and intuition. As technological possibilities develop and the fields of phenomena that we can observe expand, it has been understood that nature operates quite differently from our daily experiences and therefore from our intuitions. Phenomena that are outside of classical science but can be explained by quantum physics have also offered new methods and approaches on the editing, shaping and analysis of events in dramatic arts. As one of the means of aesthetic expression, the performing arts also form different ways of observing and understanding time, space and the universe for the person who writes, reads and plays by shaping the expression forms with such innovative perspectives from time to time. From this point of view, in this study, reading the text of the play titled “The Cosmonaut’s Last Message to the Woman He Once Loved in the Former Soviet Union”, written in 1999 by the Scottish playwright David Greig, who has been successful in the field of international theater, through the laws of quantum physics and focused on the determination of its connections with the relevant field. In this theater play, analysis on the storyline and game characters are associated with the experiments and models presented within the scope of quantum mechanics. In this way, it has been observed that the text of a play, which was written to be performed on stage, leaves the usual scales of human perception, creates breaks in time/space connections, and shapes the chain of events within the framework of three-dimensional space.

Keywords: Quantum, Physics, Theater, Relativity, Communication.

Received Date: 15.03.2022

Accepted Date: 10.05.2022

Article Types: Review Article

*Kafkas University, Faculty of Fine Arts, Department of Performing Arts, Department of Acting, cemcev@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0128-002X

1. GİRİŞ

Çağdaş bilimde doğa yasaları genellikle matematiksel olarak ifade edilmektedir. Kesin ya da yaklaşık olabilirler ama istisnasız hepsinin gözlemlenmiş olması gerekir. Geleneksel evren anlayışına göre, nesnelere iyi tanımlanmış yollar izler ve geçmişleri bellidir. Onların kesin yerlerini zamanın her anında belirleyebiliriz. Ancak kuantum kuramı ve özellikle “alternatif geçmişler” adlı kuantum kuramı yaklaşımı, evrenin tek bir varoluşunu kabul etmez. Tersine, kuantum süper konum denilen durumda evrenin olası bütün varyasyonları aynı anda mevcuttur. Kuantum fiziğinin ilkeleri 20. yüzyılın başlarında, doğanın atom ve atom altı düzeylerini, Newtoncu kuramın açıklamakta yetersiz kaldığı anlaşıldıktan sonra geliştirilmiştir. Buradan yola çıkarak mikrokozmostaki varlıkların davranışlarının günlük hayatta gözlemediğimiz cisimlerden farklı olduğu varsayılmaktadır. Böylece mikrokozmosa uygulanan doğa yasalarıyla, makrokozmosu değerlendirirken ortaya atılan doğa yasaları arasında ontolojik anlamda kopuş yaşanmaktadır. Dolayısıyla çevremizdeki olaylara tepki vermeye yönelik evrimleşen zihnimiz, atom altı dünyasının günlük hayatındaki olguları yorumlamakta yetersiz kalmaktadır (Hawking, 2017: 17-18). Ancak evrenin işleyişini algılama adına yeni ufuklar açan bu kuram, pek çok alanda etkisini gösterdiği gibi sanat alanına da yeni bakış açıları getirmiştir. Tiyatro sanatı açısından ise pek çok yazara ilham kaynağı olmuş kuantum fiziği deneyleri ve fikirleri, tiyatro metinlerini yeniden yorumlama ve çözümleme açısından farklı kapılar aralamıştır. İskoç yazar David Greig’in 1999 yılında kaleme aldığı “Kozmonot’un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği’nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj” adlı oyunu, içinde karmaşık ve ilginç karşılaşmalar, rastlantılar ağır barındırmakta ve temelinde insanlar arasındaki iletişimsizliği birbirinden farklı şekilleriyle konu edinmektedir.

İki perde ve kırk iki sahneden oluşan bu oyunda yazar, fiziki ve iletişimsel olarak birbirleriyle bağlantı kopuklukları yaşayan 11 farklı karakteri, 7 oyuncu canlandıracak şekildeki bir oyun kurgusu içerisinde yaratmıştır. Bu şekilde farklı karakterler arasındaki benzerlikler, aynı bedensel görünümde ve olay dizilerinde buluşturularak, farklı mekânlarda veya zaman dilimlerinde geçen hikâyeler arasında paralellikler kurulmuştur. Takip etmesi zorlayıcı zaman/mekân atlamaları, bir süre sonra karakterler arasındaki ilişkileri ve girift ağırları çözmeye adına hikâyeyi takip etmeye çalışan izleyici veya okuyucuyu bir tür dedektif konumuna getirmektedir. Ancak yazar oyun içindeki hikâyeleri tasarlarken, insan algısına hitap eden klasik fizik kurallarının ötesinde bir zaman ve mekân algısı yaratarak, olay kurgusunu zenginleştirmiştir. Mekân olarak uzayda bir modülde ve dünyanın farklı bölgelerinde geçen olaylar (Edinburg-İngiltere, Oslo-Norveç, Provans-Fransa, Londra-İngiltere, Highlands-İskoçya), bir şekilde birbirlerine temas eden hikâyeleri ve karakterleri barındırmaktadır.

2. “KOZMONOT’UN BİR ZAMANLAR ESKİ SOVYETLER BİRLİĞİ’NDE ÂŞIK OLDUĞU KADINA GÖNDERDİĞİ SON MESAJ” ADLI OYUN METNİNİN OLAY DİZİSİ VE DRAMATİK YAPISI

Soğuk savaş sonrası uzayda unutulmuş bir uzay kapsülünde mahsur kalan ve dünya ile iletişime geçemeyen iki kozmonotun olay örgüsü hikâyenin merkezinde bulunmaktadır. Bunun yanı sıra yeryüzünde farklı bölgelerde, farklı karakterler üzerinden görülen her olay da bir şekilde onlarla bağlantılı hale gelmektedir. Onlarca sene uzay boşluğunda, *Harmony 114* adlı modül içinde hapsolmuş Oleg ve Casimir, dünyanın yörüngesinde yıllarca dönmeye devam eder. Yeryüzüyle iletişimleri kesildiği için unutulduklarını düşünmektedirler. Bu geçen zamanda komünizm sistemi çökmüş, Casimir’in kızı artık genç bir kız olmuş, Oleg

ise bir zamanlar âşık olduğu kadının suretini unutmaya başlamıştır. Yirmili yaşlarında güzel ve hayat dolu olan Casimir'ın kızı Nastajya, Londra'da yaşamaktadır ve bir striptiz kulübünde dansçı olarak çalışmaktadır. Küçüklüğünden beri babasının tekrar dünyaya dönme umudunu kaybetmemiş, fakat hala yaşadığına inanarak gökyüzüne bakıp onunla konuşmaya çalışmaktadır. Nastajya'nın âşık olduğu Keith ise basit bir devlet memurudur ve evlidir. Nastajya ile yaşadığı yasak aşkı, karısı Vivienne'den gizlemektedir. Keith sadece Nastajya'yı görebilmek için hiç sevmediği Londra'ya iş gezisi bahanesiyle gidip gelmektedir. Ağırbaşlı, uysal bir kişiliği vardır. Hayatında mutluluğu bir türlü bulamayacağına inanmaktadır. Mutluluğun zor ulaşılır bir tarafı olduğuna inanır. O ve karısı Vivienne, İngiltere'nin kuzeyindeki Edinburg kentinde yaşamaktadır. Vivienne ise bir konuşma terapistidir. Buna rağmen kocası ile iletişimi pek de sağlıklı değildir. Aynı evde birbirine yabancı iki insan gibi yaşamaktadırlar. Yazar, yarattığı bu kurgusal oyun kişilerinin psikolojik özelliklerinin karşıtlıklarından yararlandığı kadar, günümüz dünyasında milletler arasında var olmuş çatışmalara da yer vermiştir. Rusya-Amerika veya İngiltere-İskoçya arasındaki tarihsel gerginlik ve milliyetçilik çatışmaları, hem oyun kişilerinin replikleri hem de milli kimlikleri ve dilleri üzerinden işlenmiştir.

Karakterlerin karşılaşmalarının gerçekleştiği isimsiz barlar, yeraltı kulüpleri ve havaalanları ise pek çok insanın normal hayatından kaçış için kullandığı kamusal alanlardır. Aynı zamanda bu tür mekânlar, antropolog Marc Augé'nin "Non-places" (Yok-yerler) adlı kitabında kavramsallaştırdığı, "yer"e atfedilen değerlerin bulunmadığı fiili durumları da karşılamaktadır. Auge, başta havalimanları, otoyollar, süpermarketler olmak üzere yer'i hacmen geniş ancak içerdiği deneyimlerin (gezegeni) daraltıcı özelliğiyle "yok-yer" adını verdiği bir aşırılık

alanları olarak tanımlamıştır (Auge, 2016: 95). Tarihi, kültürü olan "yer" ile tarihsiz, zamansız, yersiz, kimliksiz bir biçimde var olan yok-yer arasındaki ayrımı Augé şu şekilde belirtir: "Eğer bir yer, kimlikleyici, ilişkisel ve tarihsel olarak tanımlanabilirse, kimlikleyici olarak da, ilişkisel olarak da, tarihsel olarak da tanımlanamayan bir mekân, bir yok-yeri tanımlayacaktır" (Auge, 2016: 7). Yok-yerin fiziksel özelliklerinin mevcut olmasına rağmen geleneksel dünyaya ait antropolojik özellikleri yoktur. Oyun kişilerinin karşılaştığı bu tür mekânlar aslında bir yandan gündelik hayattaki kimliklerinden sıyrıldığı veya kendilerini daha özgürce ifade edebildikleri yerler olarak var olmaktadır. Bu sayede, farklı karakterler normal yaşamda hiç karşılaşmayacakları türden insanlarla iletişime geçerek, kendilerine yeni yollar çizmektedir.

Oyun bir uzay betimlemesiyle başlayarak, karanlığın ve yıldızların arasında süzülen uzay modülünde Casimir ve Oleg'in dünyayla iletişim kurma çabalarını sergiler. Casimir bir ihtimal iletişim cihazlarını çalışır hale getirdiği vakit, Oleg yanlış bir hareketle bağlantıyı koparır. Casimir ve Oleg arasında ciddi bir tartışmaya sebep olan bu olay sonrasında, iki kozmonot arasındaki diyalog sahnelerinde Casimir'ın daha umutlu, Oleg'in ise umutsuz tarafta bulunduğu görülür. Oleg artık dünyayla iletişim ihtimalinin kalmadığına ve yeryüzündekilerin onları tamamen unuttuklarına inanmaktadır. Casimir ise kızının suretini dahi anımsayamaz hale gelmiş ve böylece hem dilsel hem de duyuşsal olarak dünyayla olan bağlantılarını kaybetmeye başlamıştır. Bunun için iletişim kurmak ve dünyaya geri dönebilmek adına her türlü yolu deneyerek hayatını riske atmayı dahi göze alır ve kapsülün dışına kendisini atar. Oleg onu engellemeye çalışsa da başaramaz. *Harmony 114* adlı modül içinde tek başına kalan Oleg, artık kurtarılamayacaklarını kabullenerek arkasında bir iz bırakmak ister. Bir zamanlar sevdiği kadın

olan Adrianna'ya en derin hislerini ve duygularını söylemek için bir mesaj kaydetmeye çalışır, fakat bir türlü doğru bir şekilde kelimelere dökmeyi beceremez. Tüm umudunu yitirip seyir defterine son bir kayıt yaptıktan sonra mekiği patlatmaya karar verir.

Oyunun uzayda geçen bu bölümüne paralel olarak yeryüzünde yaşanan hikâyede ise Keith ve Vivienne evde oturmuş ve kopan televizyon yayınının geri gelmesini beklerken, aralarında sohbet oluşmaya başlamıştır. Televizyonun bozulmasıyla oluşan bu zoraki sohbet, içinde yine kopukluklar ve iletişimsizlikler barındırmaktadır. Ardından gelen sahnelerde Keith'in Londra havalimanında Nastajya ile buluşması görülür. Mutsuz evliliğinden bir kaçış olarak gördüğü bu ilişkide de eksiklikler hissetmeye başlayan Keith, Nastajya'nın tüm aşkına rağmen haber vermeksizin onu terk eder. Yanında sadece onun uyurken kayda aldığı nefes alış sesi vardır. Keith bu içindeki boşluğun sebebini ararken kimseye haber vermeden ortadan kaybolacaktır. Ancak evine dönerken havalimanında tanıştığı Eric'e Nastajya'dan bahseder. Eric onun için bir yabancı olmasına rağmen Nastajya ile tanışma hikâyesini tamamen ona anlatır ve Nastajya'nın iletişim bilgilerini kendisine bırakır. Ardından memleketine döndüğünde Edinburg'ta bir sahile bıraktığı arabasından çıkıp denize kendini bırakmıştır. Vivienne ise kocasının bu şüpheli kayboluşunu, aynı zamanda bir polis olan komşusu Claire'den öğrenecektir. Keith, ardında sadece üzerinde ressam Paul Cezanne'nın bir deseni olan kravatını bırakmıştır. Bu kravat ve üzerindeki "Mont Sainte-Victoire" resmi Vivienne için tek ipucudur. Keith'in ona gizli bir mesaj iletmediği düşünülmektedir. Bu nedenle Vivienne Fransa'nın Provans kasabasındaki bu resmedilen tepeye gider.

Vivienne'nin bu yolculuğu sırasında Eric, Nastajya'nın çalıştığı bara gitmiştir ve Keith ile Nastajya arasındaki tanışma anının aynısını

birebir yaşayarak, Nastajya ile tanışır. O da Nastajya'ya âşık olur ve onu bardaki işini bırakarak kendisiyle Oslo'ya gelmesine ikna eder. Eric, Dünya Bankası'nda çalışan zengin bir iş adamıdır. Çatışma içindeki farklı coğrafya toplulukları veya liderleri arasındaki iletişimi sağlamak için seyahatler yapmaktadır. Nastajya bir şartla Eric'le gelmeyi kabul eder. Arkadaşı Sylvia da onlarla gelecek ve Oslo'da birlikte yaşayacaklardır. Sylvia da bir dansçıdır fakat Nastajya'nın aksine erkeklerin çirkin bulduğu türden ve daha sert bir kadındır. Eric, Sylvia'yı ilk gördüğünden itibaren ondan hoşlanmaz ancak istemeyerek de olsa bu şartı kabul eder ve onu Oslo'daki eve Nastajya'nın hizmetçisi olarak getirir. Aynı zamanda Sylvia'yı, Nastajya'dan haberler almak için kullanır. Öyle ki Nastajya'ya her şeyiyle sahip olmak isteyecek kadar kontrol takıntısı olan Eric, Sylvia'ya Keith'te bulunan Nastajya'ya ait ses kaydından bahseder ve kaseti alması için onu görevlendirir. Nastajya ise hala babasıyla bir bağlantı kurma hayaliyle uzaya gözünü dikmektedir. Oslo'da bu amaçla çatıya çıktığı bir gün ise Oleg'in uzayda modülü patlattığı zamana denk gelir.

Vivienne ise Provans'ta Keith'i bulma hayaliyle gittiği Mont Sainte-Victoire tepesinde, bir UFO araştırmacısı olan Bernard'la karşılaşır. Vivienne, Bernard'a misafir olur ve orada kalmaya başlar. Biri Fransızca, biri İngilizce konuşmasına rağmen iletişim kurmaya ve az da olsa birbirlerini anlamaya çalışırlar. Bernard eski bir roket bilim adamıdır. Zamanında "Arienne" isimli bir roketin projesinde çalışmıştır. Ancak şimdi, geceleri durmadan bağlantı kurmaya çalıştığı, ara ara sinyaller aldığı ve gökyüzünde hareket ettiğini dahi gördüğü *Harmony 114* modülü ile iletişime geçmeye çalışmaktadır. Bernard, modülden gelen sinyallere ve seslere bir anlam verememektedir ve dolayısıyla ne türden bir cisimle karşı karşıya olduğu bilememektedir. Ancak Oleg modülü patlattığında, tüm hikâyeler

bir kesişim noktasında, bir zaman birliğinde karşılaşmış gibidir. O ana kadar zaman algısı olarak birbirleriyle tesadüfler ve benzerlikler aracılığıyla bağlantılar kuran farklı mekânlardaki karakterlerin hikâyeleri aynı zaman noktasında buluşmuştur. Son sahnede ise Keith ortadan kayboluşunun ardından ilk kez görülür. İskoçya'nın Batı Higlands bölgesinde, yani memleketindedir. Bir barda, mekân sahibi ile konuşurken, Sylvia içeri girer ve ona sadece konuşmak istediğini söyler.

Oyunun hikâyesini ve olay örgüsünü çizgisel bir düzleme oturtmak adına yazılan bu özetin aksine yazar, olay gelişimlerini birbirinin içine geçirerek ve parçalayarak işlemiştir. Farklı mekânlarda veya zaman dilimlerinde gerçekleşen olaylar, birbiriyle paralel olarak dalgalanarak son aşamaya gelmektedir. Olay dizilerini ilerleten kısa sahneler birbiri ardına, yan yana veya iç içe geçerek, rastlantısal bağlantılar da kurarak, bir bütün oluşturmaktadır. Ancak bu bir tür neden-sonuç bağı içerisine sokulmamaktadır. Öncelikle olay dizilerini zaman dilimleri üzerinden ele alacak olursak, *Harmony 114* uzay modülünün fırlatılışının ve kayboluşunun üzerinden (dünya zamanına göre) yaklaşık yirmi sene geçmiş olması ve mekik içinde kozmonotların oksijen miktarına göre bu sürede hayatta kalıp kalamayacaklarını karşılaştırırsak, iki boyut arasındaki zaman farkı ortaya çıkmaktadır. Yani uzay modülündeki zamanın, yeryüzüne oranla daha yavaş akması ve gökyüzünde bir nokta olarak görülecek derecede uzak mesafede bir yörünge çizgisindeki dönüşü, bu zaman göreliliğini açıklayabilir. Dolayısıyla oyun sonuna doğru Oleg'in mekiği patlatması ve bu patlatmanın yeryüzünde çok sonra fark edilmesi, günümüzde gözlemlenen bir yıldız kaymasının aslında binlerce sene öncesinde gerçekleşmiş olan bir gök olayı olmasına benzemektedir. Bu benzerlik ise aynı zamanda oyunun, karanlık içerisinde bir yıldız kaymasıyla başlamasını

hatırlatmaktadır. Aslında evrene baktığımızda onu geçmişteki haliyle görmekteyiz (Hawking, 2017: 13).

Yazar bu farklı zaman dilimlerini ve mekân farklılıklarını tek bir sahne üzerinde birbiri ardına kurgulayarak, zaman-mekân farklılıklarına rağmen karakterleri birbirine yaklaştırmış, uzak mesafeleri kısaltmış ve araya rastlantısal bağlantılar inşa etmiştir. Bu da okuyucu veya izleyiciyi daha geniş bir çerçeveden bakan gözlemci konumuna getirerek, sahneler ve diyaloglar arası kesişim noktalarını yakalamalarını ve aynı frekansta buluşacak yapboz parçalarını birleştirmelerini sağlamaktadır. Örneğin, kozmonotların görsel ve işitsel olarak dünyaya dair hafızalarını tazeleyebilecek parçalar, üzerinde farklı kadın resimleri bulunan kartlar ve Sovyet Kızıl Ordusu'na ait şarkılar olarak karşımıza çıkar. Bu görsel ve işitsel veri kaynakları, boşlukta süzülen kozmonotların yeryüzü ile zihinsel anlamda bağı tazeleyecek fiziksel unsurlardır. Kozmonotlar artık ellerindeki kartlardaki kadınlarla düşünsel ilişkiye girerek, yeryüzü algılarını ikinci boyuta indirgemişlerdir. Oyun içerisinde hem bir resim hem de bir mekân olarak yer alan Sainte-Victoire Dağı da aynı bu şekilde sembolik olarak sahneler arası görsel bir bağ kurmaktadır. Paul Cezanne'nin (1839-1906) 1904-1906 yılları arasında bir seri olarak resmettiği bu mekân, ressam tarafından yaklaşık 80 farklı izlenim kompozisyonu olarak kaydedilmiştir. Bu şekilde sanatçı, oyun içerisinde Bernard'ın gözlem noktası olarak seçtiği gibi, aynı mekân içerisinde farklı zamanlarda gerçekleşen ışık ve renk değişimlerini izlemek ve kaydetmek üzere bir çalışma gerçekleştirmiştir. Cezanne'nin görsel materyallerle ortaya koyduğu bu eser serisine paralel olarak Bernard da aynı mekânda işitsel verileri günbegün kaydetmektedir. Böylece oyunun temel mesajını içeren ve ileten parçacıklar, müzik ve sanat etmenleri üzerinde

ortak bir dil haline gelmektedir. Sanat ve müziğin evrensel dili, iletişim sorunları yaşanan durumlarda araya giren birer köprü gibidir. Cezanne resminin, Keith'e ulaşmak için bir sinyal teşkil etmesi ve Bernard'ın hiç bilmediği bir gök cismi ile müzik üzerinden bağlantı kurmaya çalışması, birbirinden kopmuş ve boşlukta süzülen hikâye noktalarının birleşme çizgileri haline gelir. Ayrıca modül isminin yazar tarafından *Harmony 114* olarak seçilmesi, müzikteki armoniyeye yani birçok sesin aynı anda kulağa hoş gelecek bütünü oluşturmasını çağrıştırmaktadır. Sembolik anlamdaki çok sesliliğin bu uyumu, dünyadan uzak kalmış ve onunla iletişime geçilemediği için aynı zamanda da unutulup gitmiştir.

Kişiler arasındaki iletişimsizliğin farklı boyutlarda işlendiği oyunda, günümüz modern dünyasındaki iletişimi kolaylaştırması beklenen teknolojik cihazlar işlevsizleştirilmiştir. İnsanları birbirlerine yaklaştırmaları ve uzak mesafeleri kısaltmaları amacıyla icat edilen telefon, telsiz, televizyon gibi iletişim aletleri, oyun içerisinde bozulduğu veya çalışmadığı vakit, oyun kişileri birbirleriyle sağlıklı ve direkt iletişime geçebilmektedir. Bu etmen aslında ikircikli bir durum yaratmaktadır. Modern dönemde bilim ve teknoloji, insanın doğa üzerindeki egemenliğinin araçları haline gelmiştir. Ancak insan, içinde yaşadığı doğanın yazgısını paylaşmak zorundadır (Dellaloğlu, 2014: 37). Dolayısıyla oyun için evrenin bütünü, aracı halindeki cihazları devre dışı bırakıp oyun kişilerine birebir iletişim imkânları sağlamaktadır. Teknolojik cihazlar bir yandan varlığı ile insanların iletişimini kolaylaştırmayı vaat ederken, aksine iletişim kopuklukları da doğurmaktadır. Bu nedenle cihazların yokluğu veya işlevsizliği bir iletişim bağına koparıırken, öte yandan bireyler arası birebir iletişim kanallarını dolaylı olarak aktive etmektedir. Oyunun başında Casimir'in dünya ile iletişime geçme çabalarında bir düğmeye

basması sonucu oluşan ve beyaz gürültü olarak tabir edilen parazit, sanki bir solucan deliğinden geçmişçesine yeryüzündeki elektronik cihazları da etkilemiş ve böylece oyun kişilerinin diyalogları sırasındaki mekânda bulunan cihazları etkisizleştirmiştir (Greig, 2014: 5). İlk sahnelerde Oleg'in bir kabloyu çekmesi sonucu, Keith ve Vivienne'in evindeki televizyonun bozulması, son sahnede Keith ve Sylvia'nın karşılaşması sonucu mekândaki televizyonun bozulması veya Eric ve Vivienne'in bardaki konuşmaları sırasında telefonun çalışmaması gibi. İnsan eliyle oluşturulmuş teknolojik aletler ve suni ifade materyalleri (resim/müzik etmenleri), iletişimin çeşitlendirilmesi için üretilse de günün sonunda oyun kişileri arasındaki temel bağlantıda, sağlıklı işleyen ikili diyaloglara ihtiyaç duyuluyor. Böylece karakterlerin karşılıklı diyalogları, sahneler arası birbirini tetikleyen ve etkileyen tanecikler veya dalgalar gibi hareket ederek zamandan ve mekândan bağımsız olarak bir mesajın frekansını ortaya çıkarmaktadır.

3. KUANTUM FİZİĞİ MODELLEMELERİ ÜZERİNDEN OYUN METNİ ÇÖZÜMLEMESİ

Geleneksel evren anlayışına göre, nesnelere iyi tanımlanmış yollar izler ve geçmişleri bellidir. Onların kesin yerlerini zamanın her anında belirleyebiliriz. Bu hesaplama gündelik amaçlar için yeterince başarılı olmakla birlikte 1920'lerde bu "klasik" resmin, varoluşun atom ve atom altı düzeylerinde gözlemlenen tuhaf davranışları açıklayamadığı ortaya çıkmıştır. Böylelikle, adına kuantum fiziği denilen yeni bir çerçevenin kabul edilmesi gerekmiştir. Çağdaş fizik ortaya çıkıncaya kadar, genelde dünya hakkında bilgilere doğrudan gözlemlenilebileceğimizi; şeylerin duyularımız aracılığıyla algıladığımız şekilde, gördükleri gibi olduğunu düşünülmekteydi. Ancak gündelik deneyimlerle uyuşmayan görüşlere dayanan çağdaş fiziğin başarısı, durumun böyle olmadığını göstermiştir. Bu

nedenle klasik fizik kurallarının gerçeklik anlayışı çağdaş fizikle bağdaşmamaktadır. Böylesi paradokslarla başa çıkabilmek için modele bağlı gerçeklik dediğimiz bir yaklaşım benimsenmektedir. Bu yaklaşım, beynimizin duyu organlarımızdan gelen verileri bir dünya modeli oluşturarak yorumladığı düşüncesine dayanır. Böyle bir model olayları açıklamakta başarılıysa, onu oluşturan unsurları ve kavramları gerçekliğin niteliği veya mutlak hakikat olarak kabul etme eğiliminde oluruz. Ancak aynı fiziksel durumu değişik temel unsurlar ve kavramlar kullanarak modellemenin farklı yolları vardır (Hawking, 2010: 11-12).

Çalışmanın odağında olan “Kozmonot’un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği’nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj” adlı oyunda, diyaloglara geçiş sırasında birden fazla karakteri canlandıran oyuncuların görselliğine destekle, algılanır üçüncü boyuttan sanki başka bir iletişim boyutuna geçilmekte ve bu yeni boyutta zaman ve mekânlar arasında fiziki ve dilsel paralellikler kurulmaktadır. Dolayısıyla farklı karakterlerin tek vücutta bulunma hali, kuantum mekaniği çerçevesinde tanımlanan maddenin çift yönlü doğasına karşılık gelmektedir. Yazarın oyun girişinde tanımladığı gibi bir oyuncu bedeni, iki karaktere birden hayat vermektedir. Tek vücutta buluşmuş bu karakterler, aynı ilişkilerin farklı tezahürlerini de yaşatmaktadır. Kuantum mekaniğinde, maddelerin çift yönlü doğası tanımlanırken, ışık yapısının hem tanecik hem de dalga olarak tanımlanması gibi, oyun karakterlerinin dış görünüşleri sadece mekân-zaman değişimlerini takip etmek adına belirlenmiş kalıplar olarak ele alınırsa, sahneler (boyutlar) arası etkileşimler yer yer dalga, yer yer tanecik olarak tezahür etmektedir. Biçimsel veya görsel değişimler, olay dizisinin bütününde ikili diyalogların oluşturduğu ortak bir ileti desenini oluşturacak şekilde hareket etmektedir.

Örneğin, Vivienne ve Sylvia karakterlerinin

aynı oyuncu tarafından canlandırılması ve her iki karakterin eşinin de denizde kaybolmuş olması. Olay dizisi için buluştukları ve dilsel olarak da artık bütünleştikleri sahne ise Keith’i arayışlarının sonuca ulaşmasıdır. Aynı şekilde Vivienne, eşini bulmak için gittiği Provans’taki tepede Bernard’la karşılaşır. Bernard ve Keith’i de tek bir oyuncunun canlandırması, seyirci gözünde bu ikili yorumu doğurmaktadır. Nastajya ve Claire karakterleri de aynı oyuncuda bütünleşmektedir. Keith, Nastajya’ya İskoçya’daki Skye dağlarına birlikte gitmek için söz vermiştir. Aynı şekilde Claire da kocası ile bu bölgeye tatil gitmeyi planlamaktadır. Bernard’ın, Arienne faciasından sonra felç geçirerek uzun süre konuşamaması ile Vivienne’in hastanede tedavi ettiği hasta arasındaki geçmişe dair benzerlikler de dikkat çekmektedir. Nastajya çocuk doğurmak isterken, Claire hamiledir. Oleg’in son bir mesaj göndermek istediği kadının isminin Adrianna olması ise, Bernard’ın fırlatma aşamasında çalıştığı roketin isminin “Arienne” olmasındaki benzerlik ve hem *Harmony 114*’ün hem de Arienne’nin gözleri önünde gökyüzünde kendi kendilerini imha etmesi gibi bağlantılar, kuantum mekaniğinde karşımıza çıkan ölçülemez gizli parametrelerin oluşturduğu rastlantısal etkileşimleri çağrıştırmaktadır. Yazar, mekân ve zaman olarak birbirinden kopuk ama ilişkiler ve diyaloglarda bağlı olay zincirinde, ilk önce bir karakterin anısı olarak dile getirilenleri, sonra başka bir karakterde bizzat sahne üzerinde yaşatmıştır. Yani geçmişle geleceğin birbirine temas ettiği noktalar, bir dalgalanma şeklinde zaman boşluğunda buluşmaktadır. Bu da seyirci/okuyucu gözünde çizgisel değil, döngüsel bir zaman algısı yaratmaktadır. Kuantum tekillik bir kere gerçekleştiği vakit, zamanın iki tarafına birden yayılarak, sadece tek yönde akan bir kronolojik sırayı kırmaktadır.

Geri dönüş mümkün değil. Geri gidemezsin. Geri gidemeyiz, ileri gidemeyiz.

Sadece böyle devam edeceğiz. Zaman çizgisi ortadan kalktı.

Bir kart al. Konuşalım. (Greig, 2014: 37).

Albert Einstein'ın (1879-1955) 1905'te ortaya koyduğu "özel görelilik kuramı" mutlak zaman fikrine son vermektedir. Her gözlemci kendi ölçümüne sahiptir. Evrende zaman ve uzay birbirine geçmiştir. Bu, her zamanki sağ/ sol, ön/ arka ve üst/ alt yönlerine dördüncü bir boyut olarak gelecek/geçmiş yönünü eklemektedir (Hawking, 2017: 11). David Greig de bu fikre göre, oyun akışında zaman ve mekândan bağımsız olarak hareket eden ilişki biçimleri ve iletişim çabalarını sahneler arası ikili diyaloglarla kurgulamıştır. Uzay boşluğunda tanecik veya dalga halinde süzülen bu iletiler ise, yörüngeler arası sürekli hareket eden elektronlar gibi eşsiz bir frekans ortaya çıkarmaktadır. Ancak mikro boyutlarda deneylerle ortaya konan kuantum mekaniği kanunları, sistem büyüdükçe gözlemlenemez hale gelmektedir. Dolayısıyla ele alınan bu oyunda, insan ilişkileri üzerinden sahne üzerinde kuantum mekaniğinin karakterler arası etkileşim aracı olarak kullanılması, algılanabilir düzeyde çizgisel zaman düzlemi ve fiziksel mekân kurallarını dâhil etmeyi gerektirmiştir. Bu nedenle kuantum mekaniği çerçevesindeki metin çözümlemesinde, oyun kişileri ve mekânlarını betimleyen etmenler birer araç olarak ele alınıp, sahneler arası etkileşimleri güçlendiren diyaloglar ve mesajlar ön plana çıkmaktadır.

Evrenin birden fazla geçmişinin bulunması fikri, insana bilim kurgu gelebilir ancak artık bilimsel bir gerçek olarak kabul edilmektedir. Evrenin sadece tek bir geçmişi yoktur ve bir dahaki sefere olacakları belirlemek için zarları atmaya devam eder. Richard Feynman'a (1918-1988) göre evrenin geçmişi, sonsuzluğa bir düzlem şeklinde uzansaydı, sonsuzluktaki sınır koşullarının belirlenmesi problemi ortaya çıkacaktı. Evren birden fazla geçmişe sahip olacaktır ve hayali zamandaki her geçmiş, gerçek

zamandaki bir geçmişi belirleyecektir (Hawking, 2002: 80-84). Feynman, genel bir sistemde herhangi bir gözlem olasılığının, o gözleme yol açan bütün olası geçmişlerden oluştuğunu göstermektedir. Bu yöntem, kuantum fiziğinin "geçmişler toplamı" veya "alternatif geçmişler" formülasyonu olarak tanımlanmaktadır. Newton kuramında ise geçmişin, kesin olaylar dizisi olarak var olduğu düşünülür. Newton yasaları geçmişin eksiksiz bir resmini hesaplamamıza olanak tanır. Kuantum fiziğine göre ise şimdinin gözlemi ne kadar mükemmel olursa olsun, geçmiş tıpkı gelecek gibi belirsizdir ve yalnızca olasılıklar yelpazesi olarak mevcuttur (Hawking, 2010: 70-72).

Feynman'ın bu fikrini destekleyici çift yarık deneyinde, bir parçacığın başlangıç noktası olan A'dan, tespit edildiği B'ye ulaşan tüm olası yolları denediği sonucu ortaya çıkar. Thomas Young (1773-1829) bu olguyu ilk defa ispatladığında, ışığın dalgalarından oluştuğuna işaret ediyordu, ki aydınlık bölgelerin dağılımı dalga cephelerinin girişimiyle açıklanmıştır. Young deneyi, Isaac Newton tarafından öne sürülen ve 18. yüzyılda ışığın yayılma modeli olarak kabul edilen ışığın parçacık teorisini mağlup ederek 1800'lerin başında ışığın dalga teorisinin kabul edilmesinde çok önemli bir rol oynamıştır. Yine de, fotoelektrik etkisinin daha sonraki keşfi, farklı şartlar altında ışığın parçacıklardan oluşuyormuş gibi davranabileceğini gösterdi. Birbiriyle çelişiyormuş gibi görülen bu keşifler klasik fiziğin ötesine geçerek ışığın kuantum doğasını hesaba katmayı gerekli hale getirmiştir (Feynman, 1965: 1-9). Çift-yarık deneyi (ve varyasyonları) kuantum mekaniğinin temel bilmecesini açıkça ortaya koyabildiği için klasik bir düşünce deneyi haline gelmiştir. Ayrıca Richard Feynman, bu tek deney üzerinde dikkatlice düşünerek tüm kuantum mekaniğinin derlenebileceğini söylemiştir (Greene, 1999: 97).

Tıpkı bir parçacık gibi, evrenin de tek bir geçmişi

olmadığı, her biri kendi olabilirliğini taşıyan her olası geçmişe sahip olduğunu söyleyebiliriz (Hawking, 2010: 71-73). Bu “alternatif geçmişler” formülünü, oyun metni üzerinden okuyacak olursak yazarın, en temelde alıcı-verici üzerinden bağlantı kurulan iletişim halini, farklı karakter ve zaman dilimleri üzerinden alternatiflere ayırdığını ve parçaladığını görebiliriz. Bahsedilen deneydeki gibi iletilmek istenen mesajı parçacık olarak ele alıp, vericiyi başlangıç noktası olan A ve alıcıyı ulaşmak istenen B olarak düşünürsek, oyunda iletişim kurma amacındaki Keith-Vivienne ve *Harmony 114*-Yeryüzü ikililerinin olası tüm yolları kullandıkları, farklı karakter çeşitlemeleri üzerinden okunabilir. Karakterler arasındaki geçmiş, kişilik ve tavır benzerlikleri ise sahne üzerinde aynı bedenlerde canlandırılmaları şeklinde çözülmüştür. Bununla birlikte sahnelerde ikili diyalogların var olması ve tarafların artı-eksi parçacıklar/ kutuplar gibi birbirlerini çekmeleri görülebilir. Keith'in olumsuz ve umutsuz tavrına karşılık, Vivienne ve Nastajya'nın olumlu ve umutlu bakış açısı buna örneklenebilir. Aynı yaklaşım Oleg (-)/ Casimir (+) çiftinde de görülebilir. Bu durumun, çift yarıık deneyinde görülen sonuçlarıyla paralellliğini ele alacak olursak, oyunda görülen belli karakter tipleri, iki farklı oyun kişisine bölünerek seyirci için hem dalga hem parçacık özelliği göstermektedir. Ama sonuçta mekân ve zaman koşullarında değişim yaşansa da olay örgüsü ve görüntüsü bakımında aynı desen ortaya çıkmaktadır.

Oyunun ilk sahnesinde, uzaydaki mesaj vericisi olarak konumlandırabileceğimiz *Harmony 114* modülü, dünyaya iletişim amaçlı sinyaller göndermek isterken, aynı anda Edinburg'ta Keith ve Vivienne, aynı evin içinde iletişim sorunları yaşamaktadır. Bu da iletişim sorununun sadece mesafelerle veya araçlarla alakalı olmadığını gözümüzün önüne sermektedir. Oyun kişileri aynı mekânda buldukları zamanda bile,

birbirlerini anlayabilecek şekilde iletişime geçememektedir. Öyle ki, oyunun 2. perde 12. sahnesinde iki kişi arasındaki iletişimsizlik boyutu, oyun boyunca cihazlardan duyulan parazit sesinin Eric tarafından taklit edilen cızırtı sesiyle de mizahi boyuta ulaşmıştır. Oyun boyunca da farklı katmanlardaki iletişimsizliğin farklı boyutları oyun kişileri üzerinden şu maddelerle gözlemlenebilmektedir;

1. İki kişinin fikren veya duygusal olarak anlaşamamasından doğan iletişimsizlik (Keith-Vivienne)
2. Kişiler arasına giren cihazların işlevsizliğinden doğan iletişimsizlik (Oleg-Adrianna)
3. Farklı zaman dilimlerinde veya mekânlarda var olmanın yarattığı iletişimsizlik (Casimir-Nastajya)
4. Toplumlar/ topluluklar arasında yaşanan iletişimsizlik (Eric'in arabulucuklarla çatışmaları yatıştırması)
5. Yabancı diller arasında yaşanan iletişimsizlik (Vivienne-Bernard)
6. Fiziksel/Ruhsal sağlık sorunlarından doğan iletişimsizlik (Vivienne/Hasta)
7. Yanlış anlaşılmalardan doğan iletişimsizlik (Keith-Vivienne)
8. Farklı sosyo-ekonomik tabakalar arasında oluşan iletişimsizlik (Eric-Sylvia)

Yazar bu farklı iletişim kopuklukları üzerinden hem olay örgüsünde birçok katman oluşturmuş hem de farklı zaman kesitleri arasında kesişimler yakalamıştır. İletişim şeklinin veya algısının kişiden kişiye farklılık göstermesi de bu katmanlaşmayı doğurmaktadır. Örneğin Nastajya, çocukluğundan beri babasıyla olan iletişimini, onun uzayda bir yerlerde olduğunu bilerek gökyüzü üzerinden kurmuştur. Bu da onun gökyüzüne duygusal olarak bağlanmasına neden olmuştur. Keith onu bir uçakla ve babası

da bir uzay mekiği ile terk etmiştir. Hayatında iki sevdiği adamı da gökyüzü ondan almıştır. Buna rağmen gökyüzüyle konuşmaya devam etmektedir. Keith ise Nastajya ile konuşurken mutlu olamazken, onun uyurken ki nefes alış sesini dinlemekten zevk almaktadır. Sevdiği kadını sadece bu sesiyle yanında var etmektedir. Dolayısıyla Keith tek taraflı bir iletişimi tercih ederek kendini yalnızlığa bırakmıştır. Oyun boyunca farklı türlerde gözlemlenen iletişim kurma yolları ve iletişimsizlik halleri, birbiri ardına geldikçe dalgalanmayı da ortaya çıkarmaktadır. İletilerin birleşerek güçlendirdiği ve aynı zamanda birbirini sönmülendirdiği noktalar, çift yarık deneyinde olduğu gibi, tek bir ışının iki farklı delikten geçtikten sonra birbiriyle etkileşen dalgalar halinde ikiden fazla nokta üzerinde yansıma yaratmasını hatırlatmaktadır. Bu türden benzeşim, aynı konunun iki farklı birey algısındaki etkileşimle, çok çeşitli tepkilere yol açabileceğini göstermektedir. Birbirine karışan dalgalanmaların düzensiz bir halde boşlukta süzülmesi iletişim karmaşasına yol açsa da, oyun sonunda erişilen mesaj, anlaşılır ve net bir iletiyi açığa çıkarmaktadır.

Oyun boyunca dünyayla iletişime geçmeye çalışan kozmonotların ve Keith'e ulaşmaya çalışan Vivienne'in gönderdiği sinyaller, farklı katmanlar ve kişiler üzerinden olası yollar denenerek iletilmeye çalışılmıştır. Kozmonotların tüm çabalarına rağmen sesli olarak dünyayla iletişime geçememeleri sonucu, Casimir fiziksel olarak devreye girer ve modülden kendini dışarıya bırakır. Ancak bu da işe yaramaz. Casimir'in son bir ses kaydı bıraktıktan sonra modülü imha etmesiyle beraber, oluşan patlama hem Bernard hem de Nastajya tarafından algılanabilmiştir. Böylece sesli olarak kurulamayan iletişim, görsel olarak bir ışıkla, parlamayla kurulmuştur. Aynı zamanda o zamana kadar kozmonotların yaşayıp yaşamadığı yeryüzünde bilinemezken, bu patlama artık kesin bir mesajı dünyaya

iletmiştir. Bu olay da fizikçi Erwin Schrödinger'in (1887-1961), ışığın hem dalga hem de cisimcik olma niteliğini vurgulamak için "Schrödinger'in Kedisi" diye anılan kuantum deneyini akla getirmektedir. Kuantum gerçekliğini açıklamak adına bu deneyde, ışığın tetiklediği bir tabanca namlusunun karşısına yerleştirilen bir kutuya konulan kedinin ölü veya diri olması, ışığın dalga ya da cisimcik gibi hareket etmesine bağlı olduğu açıklanmıştır. Cisimcik gibi hareket ederse kedi ölür, dalga gibi hareket ederse kedi yaşar. Bu aynı anda ölü ve diri olmak gibi imkânsız görünen bir durumu, yani kuantum gerçekliğini anlatmaktadır (Cam, 2012: 64). Oyunda ise kozmonotlar için modül dışında hayat yoktur. Modül içinde kaldıkları müddetçe de ölü olarak bilinmektedirler. Yaşadıklarının sadece kendileri farkındadır. Ancak bu duruma kendileri de yaşam diyememekte ve pes etmektedirler. Dolayısıyla hayatlarını sonlandıracak olan patlamada artık öleceklerdir ancak bu patlama sayesinde o ana kadar yaşadıkları başkaları tarafından algılanabilmiştir. Bu kuantum gerçekliği, Keith karakterinde de görülmektedir. Keith'in birinci perde sonundaki ortadan kayboluşundan sonra ikinci perde boyunca, son sahneye kadar görülmeysi onun ölü mü diri mi oluşuna net bir cevap vermemektedir. Öldüğüne veya yaşadığına dair ortada bir kanıt yoktur. Vivienne sinyal olarak gördüğü resmin peşinden gidene dek bu açığa çıkmayacaktır. Dolayısıyla görsel ve işitsel ileti verileri tek bir amaç için birleşmediği sürece, insan algısında parçalı olarak iletişim adına doğru ve anlamlı sinyalleri oluşturamamaktadır. Oluşan bu durumu oyunun 2. perde 7. sahnesinde gerçekleşen şu replik üzerinden örneklebiliriz;

Oleg: Kiminle konuşacaktı ki?

Benimle kim konuşacak şimdi?

İletişim kurmak için hangi dili kullanacağız?

Berberer ölüydük. Şimdi tek başıma ölüyüm...

(Greig, 2014: 54).

Son sahnede ise çift yarık deneyindeki gibi parçacık olarak ele aldığımız mesaj, tüm alternatif yolları denedikten sonra alıcıya yani B noktasına ulaşacaktır. Casimir'in sinyali bir ışık huzmesi olarak Nastajya ve Bernard'a ulaşmıştır. Keith ise ikinci perdede ilk kez görülmektedir. İskoçya'da bir barda mekân sahibi ile konuşmaktadır. Mekân sahibi televizyonda izlediği bir saldırı haberini anlatırken, bir yandan da olayı canlandırmaya çalışır. Saldırı sırasında ölen kadın polis, akla Claire'i getirir. Mekân sahibinin canlandırışı öyle gerçekçi hale gelir ki, başka bir karaktere dönüşerek mekânı terk eder. Olay dizisi boyunca oyunculuklardaki çift karakterlilik durumu artık son sahnede aynı karakterlerin aynı mekânda, aynı anda var olmaları şekline evrilmiştir. Bu durum aslında, oyun boyunca farklı biçimlerde sahneler arası geçiş yapan iletilerin ve ilişkilerin, son perdede nihai deseni oluşturması şeklinde okunabilmektedir. Oyun başında, uzay karanlığı içerisinde kayan bir yıldızın yarattığı parlak ışığa ait dalga ve taneciklerin, yan yana çizilmiş iki yarıktan geçtikten sonra (farklı zamanlardaki karşılıklı oyun kişileri), yer-zaman değişimlerinden bağımsız şekilde aynı amaca hizmet etmesi ortaya çıkar. Kuantum mekaniğinin tanımlanması üzerine en önemli deneylerden kabul edilen "çift yarık deneyi" yapısıyla, oyun içerisinde var olan olay dizisi arasında bu şekilde paralellikler kurulmuştur. Tek ışık kaynağında çıkan ışınların, yarıklardan geçip yüzeye yansıttığı dalgalı desen, yarıklardan yüzeye geçişteki ölçülemez gizli parametreler, ışık fotonlarının hem tanecik hem dalga özelliği göstermesi gibi durumlar, oyun metni boyunca gelişen ve kesişen olayların yapısıyla örtüşmektedir.

Oyunun son sahnesindeki mekânda çalışan televizyon, Sylvia'nın bara girmesiyle bozulur. Sylvia, Eric'in emriyle Nastajya'nın ses kasetini almak için gelmiştir. Ancak Sylvia ve Vivienne

aynı oyuncu tarafından oynandığı için Vivienne de sonunda Keith'e ulaşmıştır. Bu kavuşmada ilk ve tek istediği şey konuşmaktır. "Sadece konuşmak istiyorum" olarak söylenen oyunun son repliği aynı zamanda Oleg'in Adrianna için kaydettiği son mesajında bir türlü dile getiremediği cümleye de karşılık gelmektedir (Greig, 2014: 75). Oyuna da ismini veren bu mesaj, insanlar arasında bu denli katmanlaşan, çeşitlenen ve büyüyen iletişim sorununun, küçük parçacıklar halinde tüm zaman ve mekânlara yayılabildiğini ve iletişim cihazlarının gelişimine rağmen en temelde, iki insan arasındaki saf etkileşimle çözülebileceğini vurgulamaktadır. Oyun içinde de Eric'in kendi işini anlatırken, binlerce insanın hayatını etkileyen çatışmaların, savaşların, bir masada buluşma ve anlaşma sonunda çözülebildiğinin vurgusunu yapması, taraflar arasında birbirini anlamaya yönelik dilin gücünü açığa çıkarmaktadır. Bu tür küçük etkenlerin, büyük olayları olumlu veya olumsuz şekilde ne denli etkilediği, mikrokozmos- makrokozmos arasındaki etkileşimi ve mecazen tanımlamak gerekirse kelebek etkisini düşündürmektedir. Kuantum fiziği, 20. yüzyılda parçacıkların hareketleri ve zaman kavramı üzerinden evren algısına dair bu şekilde yeni kapılar açmıştır. Esasen çıplak gözle veya insan yapımı teknolojik aletlerle henüz gözlemlenemeyen kuantum mekaniğine dair hareketler, insan doğasını anlatan olaylara aktarıldığında yerellik ve belirlenimcilik sınırlarından olasılıklar evrenine adım atılmaktadır. İnsan algısının ötesinde bir boyut sunan bu düşüncede, hayat tüm olasılıklarıyla karşılanmaktadır.

SONUÇ

Klasik bilim, kuralları belli bir dış dünyanın var olduğu ve herhangi bir gözlemleyenin algısından bağımsız olarak bu fizik kurallarının işlediği inancına dayanır. Klasik bilime göre, belirli nesnelere vardır ve bunlar hız/ kütle gibi, değerleri

iyi tanımlanmış fiziksel özelliklere sahiptir. Bu bakış açısına göre bilimsel kuramlarımız bu nesnelere ve özelliklerini açıklama girişimleridir. Evrenimiz ve yasaları bizi desteklemek üzere oluşturulmuş bir tasarıma sahip gibidir ve eğer biz varsak bu evren tasarımında değişiklik olması pek mümkün değildir. Buna paralel olarak klasik dramatik anlatılarında, insan algısına ve ölçeğine uygun olarak olay dizileri yaratmakta ve canlandırmaktayız. Ancak gündelik hayatta karşılaşılabileceğimiz mevcut olay örgülerini ve karakterlerini, alışlagelmiş doğrusal bir düzen ve kesinlikten çıkarak, mekân ve zaman boşluğunda süzülen anlara yayarsak, sahneler ve olaylar arasında farklı bağlantılar kurma ve çözümleme bakış açıları çeşitlenecektir. Bu çeşitlemelere izin veren dramatik anlatılar ise metin okuma ve seyrine yönelik farklı araştırmalara kapı açmaktadır. Çağdaş bilim araştırmalarında kuantum fiziğinin açıklanması ve kurallarının tanımlanması için yapılan deneyler arasında ön plana çıkan isimlerin ve kavramların kullanılarak, bir dramatik olay örgüsünün biçimlendirilmesi veya çözümlenmesi üzerine katılabilecek yeni bakış açıları, tiyatral anlatı dilini de böylece zenginleştirebilmektedir. Araştırmada ele alınan David Greig'in "Kozmonot'un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği'nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj" adlı oyunu ise, kuantum mekaniğini tanımlamak için ortaya konmuş deneylerin ve kuantum fiziği kurallarını açıklamak için belirlenen kavramların model olarak alınarak, bu çerçevede bir metin çözümlemesine uygun zemin hazırlamıştır.

KAYNAKLAR

- Auge, Marc (2016). *Yok-yerler*. Çev. Turhan Ilgaz. İstanbul: Daimon Yayınları, (2. Baskı).
- Cam, Fatih (2012). *Kuantum Fiziği Bulgularıyla Sanat-Din İlişkisi Üzerine Düşünceler*, *Art-e Dergisi*, 5 (9) , 55-69.
- Dellaloğlu, Besim (2014). *Frankfurt Okulu'nda Sanat ve Toplum*, İstanbul: Say Yayınları.
- Feynman, Richard P. (1965). *The Feynman Lectures on Physics*. Massachusetts, USA: Addison-Wesley. ss. 1-1 to 1-9. ISBN 0201021188.
- Greene, Brian (1999). *The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions, and the Quest for the Ultimate Theory*. New York: W.W. Norton. ss. 97-109. ISBN 0393046885.
- Greig, David (2014). *The Cosmonaut's Last Message to the Woman He Once Loved in the Former Soviet Union*, London: Methuen Drama Publishing.
- Hawking Stephen (2017). *Kara Delikler*, İstanbul: Alfa Bilim Yay.
- Hawking, Stephen (2010). *Büyük Tasarım*, İstanbul: Doğan Kitap.
- Hawking, Stephen (2002). *Ceviz Kabuğundaki Evren*, İstanbul: Alfa Yayınları.

TÜRK ALP TASVİRLİ ORTA ÇAĞ ASTAR BOYALI HORASAN SERAMİKLERİNDE AYAKTA SAVAŞÇILARIN RESİMSEL ANALİZLERİ

Doç. Dr. Lale AVŞAR*
Öğr. Gör. Sabriye ÖZTÜTÜNCÜ**

Özet: Orta çağda büyük Horasan coğrafyasının merkezlerinde üretilmiş olan astar boyalı insan tasvirli seramiklerin kaynaklarda Samani seramikleri şeklinde adlandırılması üretim tarihleriyle ilgilidir. Oysa farklı merkezlerde ortaya çıkan buluntular söz konusu üretimin IX-X. yy. çerçevesi dışına çıktığını, buna rağmen ortak ekolü temsil ettiğini sergiler. Bu durum mevcut verilerin daha geniş açıdan ele alınmasını ve daha “nesnel” değerlendirmesini gerekli kılar.

Araştırma makalesinde mercek altına alınan seramikler ‘ayakta savaşçı figürü’ tasvirleriyle sınırlandırılmıştır. Mevcut malzeme ise Türk sanatında alp geleneğine yönelik son derece sağlam referanslar barındırır. Bu hususlar Siyavuş Dadaş tarafından yazılan “Türk Sanatında Tasvir Dili” kitabına göre irdelendiğinde; İskit döneminden itibaren kendini ortaya koyan ve Osmanlı’ya kadar varlığını koruyan bir dilin Horasan seramik ekolünde de bilindiği ve uygulandığı anlaşılmaktadır. Bu durum Horasan kültür ortamının etnik mensubiyetine dair ipuçları sunarak olayın sanatsal açıdan görülmesine yönelik örnekler sağlamaktadır. Plastik sanatlar bağlamında hem resimsel hem de kavramsal olarak değerlendirilen figürlerde görülen üslup özellikleri ise, kompozisyon betimlemeleri yoluyla ele alınarak analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Horasan’ın orta çağ seramikleri, Alp geleneği, Türk tasvir dili, Resim sanatı.

Geliş Tarihi: 10.04.2022

Kabul Tarihi: 29.09.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Akdeniz Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, lale_avsar@hotmail.com, ORCID:0000-0002-8980-9767

**Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, soztutuncu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1899-7537

ANALYSIS OF STANDING WARRIORS IN TURKISH ALP DEPPCTED MEDIEVAL POLICHROM KHORASAN CERAMICS

Asst. Dr. Lale AVŞAR*
Lec. Sabriye ÖZTÜTÜNCÜ**

Abstract: The fact that the angobed-painted and human-figured ceramics produced in the centers of the geography of Greater Khorasan in the Middle-ages is called as “Samani Pottery” is related to the production dates. However, finds discovered in different centers show that the production in question went out of the frame of the 9th and 10th centuries and, despite this, represented the common school. This makes it necessary for the current remainder to be evaluated from a wider angle and more “objectively”.

Ceramics that are examined in the research paper are restricted to the depictions of the standing warrior figure. Despite this, the present material contains extremely strong references related to the Alp tradition in Turkish art. When these issues are examined in terms of the Language of Depiction in Turkish Art, it is understood that a language, which had revealed itself since the Scythian age and maintained its existence until the Ottomans, was also known and applied in the Khorasan ceramic school. By providing clues related to the ethnicity of the Khorasan cultural environment, this situation provides data for the artistic viewing of the event.

Keywords: Medieval ceramics of Khorasan, Turkish depiction language, Alp tradition, Painting art.

Received Date: 10.04.2022

Accepted Date: 29.09.2022

Article Types: Review Article

*Akdeniz University, Faculty of Letters, Department of Art History, lale-avsar@hotmail.com, ORCID:0000-0002-8980-9767

**Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, soztutuncu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1899-7537

1. GİRİŞ

Türk tarihi ve kültürüyle iç içe olan Büyük Horasan coğrafyası (Kurt,1999, s.353-366) Orta çağlarda farklı bir sürece girmişti. İslam ordularıyla bu topraklara gelen yeni inanç ve yeni politik sistemin bölgede temelli olarak yerleşmesi epey zaman alacaktır. Hem fetihler sırasında yaşanan kanlı olaylar, hem gelenlerle yerliler arasındaki kültür ve yaşam tarzı farkı hem de yerli yöneticilerin ekonomik çıkarlarından da kaynaklanan bağımsızlık arzusu sürecin uzadıkça uzamasına ve başkaldırıların tekrar tekrar patlak vermesine neden olacaktır (Usta, 2013: 109-114-143-164; Frye, 2000: 63-65). Bozkır ile İslâm dünyası arasında köprü görevi üstlenen Horasan'ın İpekyolu üzerindeki "tatlı lokma" şeklindeki vazgeçilmez konumu önce Emevileri, daha sonra Abbasiileri ciddi uğraşlar sarf etmeye ve burada kalıcı hâkimiyet kurmağa mecbur kılmıştır (Nogayeva vd., 2017: 165-183).

Bu süreç zarfında gelişen olaylar on binlerce Arap'ın Horasan'da yerleşmesi (Usta, 2013: 36), halife ordusunda hizmet veren Türk asıllı asker sayısının yoğun artışı ve zamanla Abbasi sarayında söz sahibi olması (Saki, 2000: 44; Başkan, 2002: 196), yine Horasan'da yarı bağımsız Tahiriler ve Samaniler devletlerinin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır. Tüm bu gelişmeler bölgede yeni devingenler yaratmış olsa da kültür ve sanat alanındaki Horasan'ın özerk ve köklü içeriği ileride de göreceğimiz gibi kendi çizgisini korumağa devam etmiştir. Konumuz olan Horasan astar boyalı insan tasvirli seramiklerinin Samani döneminde (9-10. yy.) üretilmesi bu devleti daha yakından tanımamızı gerektirir.

1.1. Samani Devleti

Kökleri Saman köyüne dayanan Samaniler sülalesinin büyüğü Saman Hudat'ın Horasan'ın Belh kentinde görev yaptığı, Merv'de yerleşerek müslümanlığı kabul ettiği bilinmektedir. Bölgedeki Tahirilerin hâkimiyetini devralan

İsmail b. Ahmet, 200 seneye yakın ayakta kalacak olan bir devletin (892-999) başına geçmişti (Usta, 2013: 55-88). Bu hanedan ailesinin tarihinde adı geçen kentlerin haritadaki konumuna bakıldığında ise tarihi Büyük Horasan coğrafyasının orta çağlardaki geniş sınırları hakkında bilgi edinmek mümkündür (Wink, 1991: 109; Bulliet, 1992: 75-82). Bu geniş sınırlara sahip devletin idare merkezi ise hep Semerkant ve Buhara arasında git gel yapmış, birisi politik başkent iken diğeri kültür ve sanat başkenti şeklinde faaliyet göstermiştir. Kaynaklardan anlaşıldığı üzere bu dönemlerde Horasan kentleri nüfus patlaması yaşamış, bu merkezlerde yapılan üretimin niteliği ise tüm İslam dünyasında büyük rağbet ve talep görmesine neden olmuştur (Frye, 2000: 67-70).

İslam tarihi araştırmacıları arasında Samani devletinin etnik kimliği uzun zamandır tartışma konusu olmaya devam eder. Güncel politik çıkarlar düzeyinden bir türlü kurtulamayan bu mesele çoğu zaman bilimsel gerçeklerle değil siparişçilerin beklentileriyle yönlendirilmektedir. Bu amaçlar doğrultusunda işe koyulan uzmanlardan bazıları ise kendileri için hedef gösterilen "karşı tarafın" maneviyatına zarar verebilmektedir (Şükürov, 2016: 71). Akademik ortama yakışmayan bu tarz davranışların bilimsel camia tarafından yadırganması, bilimin gelecek sağlığı açısından önemli ve gereklidir.

Bu anlamda örnek tavrı sergileyen Türk bilim insanı Aydın Usta'nın kapsamlı araştırmasında Samaniler Devletinin tarihi masaya yatırılarak yönetici sülalenin etnik kimlik problemi de irdelenmiş ve konuyla ilgili mevcut olan farklı bakış açıları kuvvetli ve zayıf yönleriyle masaya yatırılmıştır (Usta, 2013: 55-73). Değerli bilim insanının "Samanilerin Türk olma ihtimalinin" daha ağır bastığı sonucunu bir kenarda bekleterek konuya sanatsal açıdan yaklaşmayı da deneyeceğiz.

1.2. Türk Tasvir Dilinde Figür Betimleme Tarzı

Azerbaycanlı araştırmacı Siyavuş Dadaş, “*Türk Sanatının Tasvir Dili*” konulu eserinde kültürlerarası görsel ifade dillerinin derin ve kapsamlı içeriklerinin rasyonel mantığa dayanarak geliştiklerini; her tasvir dilinin mevcut halkın (kültürün) dünyaya (doğaya) yaklaşımını, görme, algılama, yorumlama ve aktarma şekillerini yansıttığını ileri sürmektedir (Dadaş, 2006). Dadaş’a göre belirli merhaleleri geçerek oluşan “milli tasvir dili” mevcut gelişmeler tamamlandıktan sonra asla yeniden şekillendirilemez ve diğer kültür veya kültürlerden etkilenecek temel devingenlerinden vazgeçemez (Dadaş, 2006: 13-17). Tarihte sürekli yaşanan tüm karşılıklı etkileşimlerle benimsenen yenilikler ise bu olgun kültürlerin özünde değil dış katmanlarında vuku bulmaktadırlar. Endüstriyel Devrimle başlayan ve zaman geçtikçe hızlanan Evrensel Kültür oluşumu öncesine yönelik olan bu teori tüm farklılıkları ve özerk yapılarıyla boy gösteren “milli kültürleri” ve “milli tasvir dillerini” kapsamaktadır. Bu dönemlerde tüm kültür taşıyıcılarının ortak kültürel değeri olan görsel aktarım tarzı veya “milli tasvir dili”, konuşma dili misali, başka bir alternatif olmaksızın tüm bireyler tarafından benimsendiği ve gündelik yaşamda kullanıldığı için geleneksel (milli) kültür ayakta kaldığı müddetçe terk edilmesini imkânsızdır (Avşar, 2017: 967-984).

Dadaş’a göre Türk sanatının “milli tasvir dili” tam teşekküllü haliyle İskit sanatında kendini ortaya koymuş ve o çağlardan itibaren temel niteliklerini koruyarak Osmanlı devrine kadar ulaşabilmiştir (Dadaş, 2006: 21-24). Yakın zamanlara kadar tartışma konusu olan İskit etnik kimliği probleminin yapılan genetik araştırmalarla çözülmesi ve Türkler’in, İskitler’in soyundan gelmiş olduğunun kanıtlanması (Unterlander vd., 2017: 1-10) Dadaş’ın teorisine sağlam bir destek

sunmuş oldu. Türk sanatı araştırmacıları için bu gelişme son derece büyük önem taşımakta ve pek çok varsayımları tek dokunuşla geçersiz kılmaktadır.

Tarihi perspektiften olaya baktığımızda bir kültürde tasvir dilinin oluşması için gereken sürecin birkaç yüzyılı rahatlıkla aşabileceği tahmin edilebilir. Paleolitik çağlardan itibaren ortaya çıkan Prototürk kültürlerin sadece M.Ö 1. binyıl İskit döneminde ortak tarz sergilemeğe başladığı anlamlıdır. Muazzam kültürel birikimin nicelikten yeni nitelik kazanması olayı bir kere gerçekleştikten sonra canlı organizma gibi davranan tasvir dilinin, yeni siyasi veya kültürel koşullardan etkilenecek baştan şekillendirilebilmesini beklemek gerçekçi yaklaşım değildir. Bu açıdan konumuza yaklaştığımızda, Horasan seramiklerindeki insan tasvirlerinin “*Türk Tasvir Diline*” uygun olduğu tespit edilirse, Samaniler devletinde Farsçanın resmi dil veya yönetici sülalenin Fars kökenli olma olasılığı olayın özünü değiştirmez, üretici kültürün kimliğinin belirlenmesi için sağlam veri sağlayacaktır. Bilindiği gibi politik gelişmelerin fevri ve devingen yapısından çok daha ağır ve durağan tarza sahip kültür eğrisi kendi gelişim mantığıyla varlığını sürdürmektedir.¹

2. ORTA ÇAĞ HORASAN SERAMİKLERİ

Araştırmamıza konu olan Orta Çağ Horasan’ın astar boyalı insan tasvirli seramikleri IX-XII. yy. arasında bölgenin önemli kültür merkezleri olan Nişapur, Gurgan, Merv, Buhara, Afrasiyab, Belh, Gum gibi kentlerde üretilmiş olmalıydı² (Bulliet, 1992: 75-82; Pancaroglu, 2007: 81; Wilkinson, 1973; Nouri, 2016: 36-43). O dönemler için yoğun yerleşime sahne olan bu merkezlerin bir kısmında yürütülen kazı araştırmaları seramik atölyelerin bulunduğu dair sağlam veriler sunmuş ve imalatın Moğol işgalleriyle sona erdiğini veya en azından ciddi sekteye

¹Buna en bariz örnek Büyük Selçuklu sanatı gösterilebilir. Devlet, tarih sahnesinden çekildikten uzun süre sonra Selçuklu sanat tarzı hala varlığını korumaktaydı.

²Günümüze ulaşan Horasan seramiklerinin bir kısmı kazı araştırmaları sonucu ortaya çıkmış olsa da büyük bir kısmı ne yazık ki menşei bilinmeyen yollardan elde edilmiştir.

uğrattıldığını ortaya koymuştur (Wilkinson, 1973: XXVIII; Vişnevskaya, 2018; Marşak, 2012; İlyasova vd., 2016; Şişkina, 1979; Pugaçenkova, 1967:137-144). Birbirinden bağımsız olarak yapılan araştırmalarda konunun incelenmesi, tüm Horasan coğrafyasında ortak bir sanat ekolünün varlığını işaret etmektedir. Tarih öncesi çağlardan itibaren süregelen bu ekolün, söz konusu coğrafyada yaşayan yerli kültürler tarafından uygulanmaya devam ettirildiğini varsaymak mümkündür.

Seramiklerin teknik özellikleri söz konusu olduğunda bilim camiası Wilkinson tarafından 1973 yılında yapılan sınıflandırmayı hâlâ geçeri görmektedir (Wilkinson, 1973). Buna göre kırmızı kilden çarkta çekilerek yapılan, genellikle çeşitli tabak ile kâse formlarından oluşan kap kacaklar arasında figüratif motiflerle süslenen örnekler *“Buff Ware”* ve *“Polychrome on White Ware”* gruplarında rastlanır. Bunların ilki daha açık renk bünyeye sahip kırmızı kil ürünleri olduğu halde ikinci gruptakilerin süslemesi beyaz astarla kaplanmış zemin üzerine yapılmıştır. Seramiklerin teknik özelliklerinden yola çıkılarak geliştirilmiş olan Wilkinson tipolojisi, araştırmamızda konu edilen sanatsal ekol ve ortak resim tarzına bağlı olarak kullanılmaktadır.

Söz konusu dönem Horasan seramikleriyle ilgili var olan bir diğer sınıflandırma ise Bulliet tarafından *elitist (yazı süslemeli)* ve *popülist (figüratif süslemeli)* olarak yapılmıştır (Bulliet, 1992: 79). Buna göre zarif tarzı ve üstün hat sanatı uygulamalarıyla seçilen yazı süslemeleri seramikler, toplumdaki elit kesimin rafine zevkine hitap ettiği halde, daha naif üslup ve özgün desenleriyle seçilen figüratif süslemeli olanlar geniş halk kitlelerini hedef almaktaydı. Uzun süre tartışmasız olarak kabul gören bu tez, mevcut malzemenin sayı ve çeşitliliğinin artması sonucu fazla kısıtlayıcı olarak görülmeye başlanmıştır (Pancaroglu, 2002: 66-67).

Horasan coğrafyasında Prototürk kültür

geleneklerinin Anav çağından itibaren varlığı bilinse de seramik imalâtı söz konusu olduğunda, üretimdeki süreklilik konusu hala varsayımlar düzeyindedir (Wilkinson, 1973: 3; Frye 2000: 67). Bölgenin seramik imalatı için verimli kil kaynakları bu sürekliliğin temel kaynağını oluşturmakla birlikte Büyük Horasan coğrafyasının günümüz politik haritasından kaynaklanan bölünmüşlük araştırmaların ortak paydada toplanmasını ve genel geniş bakış açısının oluşmasını engellemektedir. Buna rağmen Samani dönemi astar boyalı insan tasvirli seramiklere kaynak teşkil eden İslam Öncesi üretimden bir parçaya ilk Rus bilim insanı Pugachenkova'nın yayınlarında rastlanmaktadır (Pugachenkova, 1967: 91, no. 67; Ainy, 1980: no. 129-134). Sırsız üretilen bu lüks testi Horasan'da polikrom astar boyama geleneğinin varlığını kanıtlayan güzel bir örnektir. Çok figürlü süslemede, insan yaşamının doğum, evlenme, yaşlanma ve ölüm gibi dört temel evresi canlandırılmış, tasvirlerdeki detaylara karşı itina, desen bilgisi, gerçekçilik ile astar boya kalitesi dönemin seramik ekolünün yüksek düzeyini yansıtmaktadır.

3. TÜRK SANATINDA İNSAN İKONOĞRAFİSİ VE ALP TASVİRLERİ

Türkçe yiğit, kahraman ve bahadır kelimelerine karşılık gelen alp tasvirlerine, Türk sanatının en erken devirlerinden itibaren rastlanmaktadır (Esin, 2006: 265). Bilindiği gibi Prototürk çağından itibaren Türk insanının yaşam tarzı, inanç sistemi ve dünya görüşüyle yakından ilişkili olan alplık teşkilatı, Türk tarihinin her döneminde ve kültürünün her alanında kendini ortaya koymaktadır (Koçak, 2012: 125-135). İskit, Hun, Göktürk dönemlerinde Avrasya coğrafyasında kalıcı izlere sahip alplık geleneği yazılı kaynaklarda, dikili anıtlarda, Hükümdar unvanlarında, toplum yasalarında, taş ve kaya üstü çizimlerde, giyim kuşamlarda karşımıza çıkmaktadır (Samashev, 2013: 152, no.115).

Süreklilik arz eden ve Osmanlı'ya kadar ayakta kalabilen alplık örgütlenmesinin (Maraşlı, 2013: 17-42) Orta Çağ Horasan sanatındaki yansımaları beklenen ve aranan bir olgudur.

Türk sanatının oluşum evresinde ortaya çıkan alp ikonografisinin temel özellikleri Emel Esin tarafından üç devrede kaleme alınmıştır (Esin, 2006: 265-318). Buda ve Mani ile İslâm dini çerçevelerini kenarda bırakarak daha temel kıstaslara sahip erken dönemi ele aldığımızda, Türk Alpleri'nin arkadan örgülü uzun saçlara, dövmeli yüz ve vücutlara sahip oldukları, at üzerinde yaşam sürerek cepken veya kaftan türünden üst giyim ile çakşır tipi pantolon ve yumuşak deriden çizme giydikleri günümüze ulaşan maddi verilerden anlaşılmaktadır. Gündelik yaşamlarında gereksinim duydukları bıçak, çakmak veya tarak gibi küçük eşyaları, askılı kemerlerde taşıdıklarını da yine çeşitli betimlemelerde görmekteyiz (Arjantseva, 1978: 92-114.). Bu tasvirlerdeki Alpler boynuzlu veya sorguçlu miğferlerde, ellerinde mızraklar, bayraklar, ok ve yaylar, kalkan veya kılıçlarla tasvir edilmiş, bellerindeki süslü kamalar ve üzerlerinde zırhlar kültüre özgü görsellik taşımaktadırlar (Samashev, 2013: 25, 29, 32, 34, 35, 59, 62, 63, 64, 208, 211). Alplerin en yakın ömür dostları ve silah arkadaşları olan atlar ise alp ikonografisinin bir diğer vazgeçilmez ögesidir (Gömeç, 2016: 819-834). Kuyruğu düğümlü dört nala koşarak tasvir edilen bu atlar üzerindeki biniciler kimi zaman arkaya doğru ok atarak, elinde yırtıcı kuş ile ava giderek veya yine at üzerinde cirit oynarken betimlenmiştir. Bu Alp tasvirleri Türk sanatının belki de en karakteristik simgelerindendir ve görsellerin etnik mensubiyeti konusunda tartışmasız yanıt sunmaktadırlar.

4. ALP TASVİRLİ HORASAN SERAMİKLERİ

Horasan'ın orta çağ astar boyalı seramiklerindeki figüratif süslemeler kompozisyon açısından değerlendirildiğinde Wilkinson'un vurguladığı

gibi ortak tasarım üzerinden gerçekleşen varyasyonların çokluğu dikkati çekmektedir (Wilkinson, 1973: XXIV). Belli tasarım şablonları üzerinden mekanik tekrar yapmadan elle direkt tabak veya kase üzerine çizilen insan figürleri ortak ikonografiyle seçilmektedirler. Bunların arasında ayakta duran, bağdaş kurarak oturan kadın-erkek figürlerinin yanı sıra yaya veya süvari savaşçılara da rastlanmaktadır. Bu betimlemelerde yüz, el ve vücut tasvirlerindeki benzerlikler dışında giyim-kuşam tarzları, kompozisyona yerleşim şekilleri ile ellerinde ve çevrelerinde bulunan nesnelere çok sayıda ortak hususlara sahiptirler. Rastlantısal uygulamalardan uzak olan bu bilinçli tekrarlar hem sanatsal bir ekolün mevcudiyetini hem de işlenen sahnelerin arkasında arketip tarzı konuların varlığını ortaya koyar.

Söz konusu insan tasvirli seramikler arasında alp konusunun işlendiği kompozisyonlarda ayakta duran, bağdaş kurarak oturan ve atlı olmak üzere üç farklı tasarım şablonu mevcuttur. Üç şablon türünün her biri kendine has düzenleme şablonuyla seçilse de ustalar, o şablon çerçevesinde kalarak çeşitlemeler yapmaktan çekinmemişlerdir. Son derece doğal bir şekilde ortaya çıkan, tatlı ve samimi tarzıyla seçilen bu ilaveler belli ki gündelik yaşamdan beslenmiş ve üreticiler tarafından takdirle karşılanmışlardır. Bu anlamda şablon tasarımının varlığıyla çeşitlemelere karşı hoşgörü, orta çağ Horasan seramik ekolünün temel özelliği kabul edilebilir. Bu yaklaşım kendini sadece figüratif betimlemelerde değil, Horasan'ın seramik ekolünde ortaya çıkan bitkisel, geometrik, soyut ve yazı süslemeli örneklerinde de göstermektedir.

Mevcut araştırmada Horasan'ın orta çağ astar boyalı Alp tasvirli (ayakta duran, bağdaş kurarak oturan ve atlı) seramikleri için geliştirilmiş üç şablon tasarımdan sadece ayakta duran savaşçı figürlerine ait olan ele alınmış, inceleme çeşitli yayınlarda ve resmi müze E-sayfalarında yer

alan görseller üzerinden sürdürülmüştür. Araştırmanın amacı bu tasvirlerin ait olduğu kültürün etnik mensubiyetini ve bununla ilişkili olarak kompozisyonlara yüklenen olası anlamları belirlemek, betimlemelerin resim sanatı açısından analiz etmek, seramiklerdeki süslemelerle Türk kültüründeki alp geleneği arasındaki ilişkiyi tespit etmektir.

4.1. Ayakta Savaşçı Tasvirleri ve Resimsel Analizleri

Çok sayıda yazılı kaynakların yanı sıra dünyanın çeşitli müze ve koleksiyonlarında yer alan Samani dönemi astar boyalı Horasan seramikleri genellikle İran sanatı kapsamında ele alındığından, bunların Türk kültürüyle ilişkisi genellikle gündem dışında tutulmaktadır. Oysa süslemelerde işlenen sahneler, motifler, simgeler ve figür özelliklerine bakıldığında, sanatsal ekolün Türk kültüründen beslendiğini ve konularda Türk kültürüne özgü temel sanat arketiplerinin canlandırıldığını görmekteyiz. Alp tasvirleri bu arketiplerin arasında en başta gelenlerden biridir.

Kâse ve derin tabak formlu seramik kapların dairevi iç kısımlarında uygulanan süslemelerde ayakta savaşçı figürleri her zaman alana hâkim olacak şekilde yerleştirilmiştir. Bu sırada figürlerin orta eksen üzerinde veya ona yakın konumda tam boy olarak maksimum büyük ölçüde tasvir edilmesine de sürekli özen gösterilmektedir. Manidardır ki bu yaklaşım Selçuklu seramik ekolünde aynen devam ettirilmiştir (İskenderzade, 2010). Horasan ustalarının bu yaklaşımı İskit ustalarının figür betimleme tarzıyla da örtüşmekte ve bu husus Dadaş tarafından “*Türk Sanatının Tasvir Dili*” eserinde belirtilmiştir (Dadaş, 2006: 22-24).

Figürlerin tasvir şekline bakıldığında yüzler tam önden, $\frac{3}{4}$ dönüslü ya da profilden uygulanmış, gövdeler önden, bacaklar ise dizlerden bükülerek genellikle yandan resmedilmiştirler. Bacakların

bu durumu figürlerin hareket halinde olması şeklinde yorumlanabilir. Kısa sakallarından erkek olduğu anlaşılan bu figürlerin uzun saçları örülerek enselerinde toplanmış, “S” biçimli bıyıkları ise burun altından kulağa doğru kayarak yanağın ortasında yerleştirilmiştir. Profilden tasvir edilen yüzlerde göz ve bıyıkların önden tasvir edilişi Dadaş tarafından belirlenen “*Türk Sanatı Tasvir Dilinin*” 3. prensibine uygundur (Dadaş, 2006: 24). Bu prensibe göre canlı betimlemelerinde tek bir noktadan alınan görüntü hiçbir zaman yeterli görülmemiştir. Ustalar, gövde, bacak, göz, kuyruk gibi figür detayları veya uzuvları, onların en belirgin gördükleri açılarından tasvir etmiş ve daha sonra bu tasvirleri bir araya getirerek özel kombinasyonlar oluşturmuşlardır (Görsel 4). Bu durum görselin daha kolay tanınmasını sağlarken ona fazladan canlılık ve hareketlilik de kazandırmıştır (Görsel 1a, 1b, 2a, 2b, 3a).



Görsel 1a (sol). Ayakta savaşçı tasvirli Nişapur kâsesi, X. yy. (“*Sanal*”, 2019).

Görsel 1b (sağ). Ayakta savaşçı tasvirli bir diğer Nişapur kasesi, X. y.y., Detroit Institute of Art Müzesi, Erişim No.1990.297 (Shaw vd., 1991: 44-57 (48j)).

Samani astar boyalı seramiklerde tasvir edilmiş erkek figürleri yanlara uzatılmış ellerinde kılıç ve kalkan tutmaktadırlar, bu sırada yüzlerinin baktıkları yönde kalkanların tutulması dövüş pozisyonunun resmedilmesine işaret eder. Bu sırada betimlemelerdeki naif ve çocuksu tasvir tarzıyla örtüşmüyor gibi görülen gerçekçilik ve detayların önemszenmesi özellikle ayrıntılarda karşımıza çıkmaktadır. Örneğin kılıçların



Görsel 2a (sol). Afrasiyab (Semerkant) Buff Ware Seramiği, 9-10 yy.



Görsel 2b (sağ). Nişapur Buff Ware Seramiği, 9. yy.

tasvirlerdeki şekli ile arkeolojik kazılarda bulunan gerçek kılıç örnekleri arasındaki benzerlik etkileyicidir ve bu durum mevcut sanat ekolünün özelliği olarak algılanmalıdır (Аржанцева, 1987: 121-133 (134), res. 3/6) (Görsel 3a, 3b).

Günümüze ulaşan seramik örnekler arasında ayakta el ele tutuşarak güreş yapan iki figür tasvirine de rastlanmıştır. Diğer süslemelerle ortak tarza sahip bu kompozisyonda da figürler orta eksen üzerinde dairevi alana sığacak en büyük boyda yerleştirilmiştir. Seramik kapların süslemesinde tekrarlanan bu sahneler toplumundaki erkek rol modelinde görülmesi beklenen yiğitlik, güç-kudret ve savaşçı meziyetlerini aksettirmiş olmalıdırlar. Standart halindeki bu sahneleri çalışmalarında yineleyen ustalar, belli ki tasvirin arketip anlamına büyük önem vermekteydiler. Bu aketipler kültürün sahip olduğu ortak manevi değerlerinden biri olmalıdır.

Figürlerin kıyafetlerine bakıldığında Orta Asya Türk kültür geleneğini çağrıştıran çok sayıda detay dikkati çekmektedir. At üzerinde sürdürülen yaşam tarzından türemiş Türk Alpleri'nin ikonografisiyle örtüşen binici kıyafetlerinden çakşır (şarvar) ve uzun konçlu deri çizmelere Samani seramiklerinde de rastlanmaktadır (Esin, 2006: 265-318). Figürlerin bir kısmı önden kapanarak belde kemerle

tutturulmuş yakalı kaftanlarda resmedilse de uzun kollu sıfır yaka gömleklerin daha yaygın giysi olması yukarıda bahsi geçen orta sınıf tüketicinin tercihlerinden kaynaklanmış olmalıdır. Bu sırada kıyafetler üzerindeki çapraz taramalar, noktalı benekler, çapraz dizilmiş kareler, noktalı daireler veya haçlara benzer küçük dolgu elemanlarıyla oluşturulmuş dokular kıyafetlerin dikilişinde kullanılmış kumaşların desenlerini belirtmektedir. Bu sade elemanların seçiminde ve uygulamasında görülen yaratıcı yaklaşım ve fantezi ustaların az sayıda öge kullanarak etkin görsellik elde etme becerisini ortaya koyar. Bu husus, Orta Çağ Horasan seramik ekolünün belki de en temel özelliklerinden biridir (Görsel 1a, 1b, 2a, 2b, 3a).

Figüratif süslemelerde kullanılan boya paletinde



Görsel 3a (sol). Nişapur üretimi olduğu varsayılan seramik kap üzerinde savaşçı figürü (Pancaroğlu, 2007: 81, no. 40).



Görsel 3b (sağ). Bu figürün elinde tuttuğu kılıcın benzeri olan ve Orta Asya kazılarında ele geçen V-VIII yy., Kılıç Çizimi (Аржанцева, 1987: 121-133 (134), res. 3/6).

limon sarısı astar antimuman oksit, yeşil boya bakır oksit, siyah astar demir oksit ve kimi zaman koyulaştığında kahvemsi siyaha dönüşen patlıcan moru mangan oksitle renklendirilmiş, nispeten daha ender görülen kırmızı ise kilin kendi rengi olmalıdır. Kısıtlı sayıda bu boyalar arasında dalgalanma yaratarak zeminde tek sabit durmayan yeşil boyanın direk oksit halinde uygulandığını tahmin etmek mümkündür. Diğerler boyaların zemindeki davranışı ise astar olduklarını ortaya koyar. Bu sırada ustalar, koyu renkleri kontur çizimi ve kompozisyonun genel hatlarla belirtilmesinde, sarı, yeşil ve kırmızı renkleri çeşitli detaylar arasında git gel yaparak kompozisyonun canlandırılmasında ve polikrom görüntü oluşturulmasında kullanmışlardır. Bu durum, figür ile fon arasında sağlam bir bağ ve mükemmel uyum yaratmış, tüm detayların bir bütüne ait, onun vazgeçilmez parçası şeklinde ortak payda üzerinden birbirine kenetlenmesini sağlamıştır (Görsel 1a, 1b, 2a, 2b, 3a).

Yukarıda bahsi geçen seramik süslemelerde aksini bulduğu varsayılan sanatsal tarzın kaynağında duran kültür Paleolitik dönemden Avrasya coğrafyasında var olmuştur. Bu ekolden günümüze ulaşan sayısız alp betimlemelerinde yer alan görsellerin gerçekçiliği, onların tasvir şekillerinde değil detaylarında saklıdır. Miğferlerin ve bayrakların şekilleri, üzerlerinde yer alan simgeleri, figürlerin başlık ve giyim-kuşam detayları, çizimleri, mızrak, kılıç, yay, ok vb. silahların elde tutuluş şekilleri, savaşçı süvarilerin atlarını koştururken eyerde oturuş şekilleri gibi temel ayrıntılar, dönem insanların yaşam tarzları ve savaş taktikleri hakkında son derece teferruatlı bilgiler aktarmaktadır (Arjantseva, 1986; Borisenko ve Hudjakov, 2008: 43-53). Söz konusu bu gerçekçilik, tasvirleri yapan kişinin, canlandığı olaylara yabancı olmadığını ve bu olgulara gündelik yaşamında sürekli rastladığını; bunların hayatta kalma mücadelesi sırasında geliştirildiğinin bilincinde

olduğunu gösterir. Bir bilgi aktarımı olan kaya üstü çizimlerinde de görülen detaylara karşı benzer ciddiyet dikkate alındığında söz konusu olgu Türk sanatında temel özelliklerinden biri kabul edilebilir. Bu detayların içeriği, R. Duran'ın ifade ettiği "*geçmişte yapanın ne yaptığını bildiği, ama günümüzde anlamı unutulmuş, bakanın göremediği ve bilemediği*" gerçeği açısından ele alındığında ise konunun daha fazla önemsenmesi ve irdelenmesi gerektiği anlaşılır (Duran, 2018: 523-535).

Dadaş'ın, "Türk Sanatı Tasvir Dilindeki" 3. prensibe eklenmesi mümkün görülen husus, insan tasvirlerindeki uygulama şekliyle ilgilidir. Canlı betimlemelerinden türeyen bu ikonografi Selçuklu ekolünde zirve noktasına ulaşsa da Horasan bu yolda ara halka olarak görülebilir. Buna göre insan tasvirlerinde bacaklar ve ayaklar genellikle yandan, gövde ise önden resmedilmekte; yüzler profilden tasvir edilmiş olsalar da gözler hep önden çizilmektedirler. Tamamen görsel algıyla ilgili olan bu tercihleri tasvir kolaylığı veya zorluğu düzeyine indirgemek "eşyanın tabiatına" aykırıdır. Ustalığın en üst mertebesinde bulunan Selçuklu minyatür ustalarının da tasvir edilen nesneye karşı aynı yaklaşımda bulunmaları, yukarıdaki varsayımı desteklemektedir. Yüzyıllar boyunca yapılan seçimler ve ayıklamalar sonucu ortaya çıkan tüm bu betimlemelerde Türk Tasvir Dili aksini bulmuş ve bu dil, Türk Kültürü taşıyıcılarının



Görsel 4. Türk sanatı tasvir tarzındaki 3. prensibi belirgin bir şekilde ortaya koyan İskit Dönemi Kabartmalı maden plaka ("Sanal", 2019).



Görsel 5. Eftalit maden para örnekleri, M.S. 484-560 ("Sanal", 2019).

ortak estetik anlayışının toplu ifadesini temsil etmektedir (Dadaş, 2006: 36) (Görsel 4).

Yukarıda bahsi geçen astar boyalı Horasan seramiklerinde yer alan bazı ayakta savaşçı figürlerinde yüzlerin profilden betimlenmelerinin alışılmış olan, $\frac{3}{4}$ dönüşlü simalardan farklı olmaları önem teşkil eden bir ayrıntıdır. Bunu Türk tarihindeki Ak Hun (367-558) dönemiyle ilişkilendirmek mümkün görülmektedir (Usta, 2013: 57; Simpson 2012: 84-85; Gumilev 1959: 129-140). Günümüze ulaşan Ak Hun (Eftalit) sanatı örnekleri arasında profilden yüz betimlemelerinin maden paralar üzerinde yaygın olduğu görülmektedir. Gövdeleri önden, başları yandan tasvir edilen bu figürlerin örgülü uzun saçları, küpeleri, tuğ ve kanatlarla süslü miğferleri dışında bellerinden kemerle tutturulan önden kapalı kaftanlarıyla ellerinde tuttıkları kadehleri etnik ve kültürel kimliklerini açık bir şekilde yansıtmaktadırlar (Görsel 5). Horasan seramik ustalarının bu tasvirlerden etkilendiğini düşünmek, ortak kültür ve coğrafya veraseti açısından olası görülmektedir.

Horasan'ın astar boyalı seramiklerinde süsleme kompozisyonları incelenirken, merkezi figürün çevresinde bulunan yardımcı elemanlar da dikkati çekmektedirler. Bunların arasında en sık rastlanan kuş motifidir. Detaylara önem veren Horasanlı ustalar tarafından, bu motifin sık sık tekrarlanması, kuşa yüklenen sembolik

anlamaların önemsenmesiyle bağlı olmalıdır. Türk sanatında yer alan kuş simgesinin (Ersoylu, 2015; Sever, 2011: 83-88; Çoruhlu, 2007: 120; Ögel, 1971: 93-94) görsel sanatlarda yaygın olarak kullanımı, sayısız araştırmacılar tarafından tespit edilmiştir. Bunlara göre kuş figürünün önemi, İslam öncesi Türk kültüründeki Gök Tanrı inancıyla ilişkilidir. Muhtemelen bu husus kuşun, "ölüm ve öbür Dünyadaki" rolünden kaynaklanmaktadır.

Orta Asya ve Sibiryalı halkları arasında mevcut olan diğer bir inanışa göre ölen kişinin ruhu kuşa dönüşerek, bir yıl boyunca devam eden yas merasimlerine iştirak etmekte ve yıl tamamlandıktan sonra öbür dünyaya göçmektedir (Rudenko, 1959: 321; Semenov, 1903: 96; Roux, 1999: 160). Göktürkler'in de benzer düşünceyi paylaştığı, dikilen yazılı anıtların metinlerinden anlaşılmaktadır. Göktürklerin yazılı anıtlarında ölen kişiler için "uçtu" tabirinin kullanılması bu bağlamda manidardır (Malov, 1951: 38, 39, 43; Şener, 2000: 61). Yine Türk halkları arasında yaygın olan "kamlık" geleneğine göre de insan öldüğü zaman, ruhu bir kuşa dönüşerek vücudundan uzaklaşmaktadır. Bu nedenle bir kişinin öldüğünü belirtmek için "kuşu uçtu" ifadesi kullanılmaktaydı (Şener, 2000: 61).

Türk kültüründe kuş figürüne yüklenmiş olan bu anlamlar Türk Alp geleneğiyle yakından

ilgili olan atalar kültürünü de akla getirmektedir (Yıldırım, 2003: 58; Kubarev, 2009: 283-291; Kızıllasov, 1964: 27-39). Geçmişi Proto-Türk (Esin, 1978: 3) çağlarına kadar inen bu inancın temelinde duran düşünce, öldükten sonra öteki âleme giden insanın, kabilesine, ailesine ve yakınlarına yardım edebilecek olmasıdır (Roux, 1999: 188-216; Kubarev, 2007: 136-144). Cenaze törenlerinde kurban edilen hayvanlar ile sunulan ikramlar, anma merasimlerinde ölümü temsil eden dikili taş, dağıtılan hediyeler ve çeşitli adakların arkasında duran yegâne amaç aslında çok yalındır; öbür dünyadan gelebilecek olumsuz etkileri bertaraf etmek olmuştur. Bu amaçla ataların ruhları hoşnut edilerek onların öteki âlemden gelen yardımlarıyla olası kötülükler tamamen veya kısmen zararsızlaştırmaya çalışılmıştır.

Tüm bu gerçekler göz önünde bulundurulduğunda, Horasan'ın ayakta savaşçı tasvirli seramiklerindeki yardımcı eleman olarak kullanan kuşların önemli görev üstlendiği anlaşılmaktadır. Elinde kılıç ve kalkanla savaşa hazır olan bir askerin ata ruhlarından gelebilecek her türden yardıma büyük ihtiyaç duyması doğaldır. Şans ve başarı elde etmesine, dövüşlerde galip gelmesinde vesile olabilecek bu ruhların, askerin etrafında kuş cisminde bulunması büyük manevi destek ve güven vermiş olmalıdır. Orta çağ Horasan seramiklerinde sık sık karşımıza çıkan ve İngilizce yayınlarda genel olarak "blessing" kelimesiyle ifade edilen (Pancaroglu, 2007: 81) iyi dilekler kitabeleri de aslında buradaki kuş motifleriyle yakın anlamlar ve görevler üstlenmişlerdir. Yazılar, seramik eşyayı kullanacak olan kişiye başarı, şans, bereket ve nimet arzu ederek onun daha mutlu olmasına vesile olurken, kuşlar, atalar kültürüne inanan bir insan için koruma, güven ve himaye sunmaktadırlar (Şekil 4).

Resimsel bağlamda değerlendirildiğinde ise kâsenin çevresini tam tur olacak şekilde

çevreleyen siyah renkli kalın bordürler kompozisyonu ikiye ayırmaktadır. Ayakta koşar adımlarla ilerler duruşta betimlenen savaşçı figürü, sarı-beyaz renkli zemin üzerinde siyah renkli konturlar ile belirginleştirilmiştir. Renk bağlamında kompozisyona canlılık katan sarı sıcak renk doygunluğu ve siyah renk zıtlığı, figürün anatomik duruş hızı ile eşdeğerdedir.

SONUÇ

Orta çağ İslam sanatı araştırmacıları arasında büyük ilgi çeken Horasan'ın astar boyalı seramiklerinde insan tasvirleri "yöresel" tarzda ve "naif üslupta" uygulanmış süslemelerde karşımıza çıkmaktadır. Hiçbir başka dönem ve kültüre benzemeyen bu tasvirler arasından ayakta erkek betimlemeleri konu alınarak, Türk sanatındaki insan tasviri ikonografi ile plastik sanatlar açısından değerlendirilmiştir. Araştırmada Türk sanatına Alp figürü ikonografisi baz alınarak görsellerdeki figürlerin betimleme şekli, yüz tasviri, giyim-kuşam ve çevrelerindeki motifler yine Türk kültürü kapsamında irdelenmiştir.

Türk Kültüründe ana arketipler arasında yer alan Alp tasvirleri Horasan astar boyalı seramiklerde orta eksen üzerinde veya ona yakın konumda tam boy olarak maksimum büyük ebatta tasvir edilmiş ve bu durum Selçuklu seramiklerindeki insan tasvirlerine uymaktadır. İnsan betimlemeleri her iki ekolde ana motif olarak kullanılmakta ve kompozisyonlarda benzer yaklaşım sergilenmektedir. Figürlerin orta şablon üzerinden çeşitli ilaveler eklenip çıkarılarak benzer kompozisyonlar içinde sürekli tekrarlanması bir taraftan Alp konusunun önemsenmesi diğer taraftan ise toplumda mekanik tekrara karşı mesafeli duruşun olması şeklinde yorumlanmıştır.

İnsan tasvirlerinde yüz, göz, bıyık gibi detaylarla gövde, kollar ve ayakların betimlenmesi Dadaş tarafından belirlenmiş "*Türk Sanatı Tasvir Dilinin*" 3. prensibine uygun bulunmuştur.

Yukarıda da belirtildiği gibi gerçekçi yaklaşımdan seçilen bu uygulamada her detay onun en belirgin görüldüğü açıdan ele alınmakta ve daha sonra figür bu tasvirlerden kombin şeklinde oluşturulmaktadır. Detaylarla ilgili dikkati çeken diğer husus ustaların özellikle ayrıntılarda gerçeğe uygun davranmasıdır. Örneğin seramiklerde resimsel bağlamda karşımıza çıkan figürlerin ellerinde bulundurdukları kılıç örnekleri ile kazılarda ortaya çıkan yakın dönem kılıçları arasındaki benzerlik şaşırtıcıdır. Bu durum görsellerin yorumlamalarında daha dikkatli ve hassas davranmamız gerektiğini ortaya koymaktadır.

Seramik süslemelerin estetik değeri ele alındığı zaman ustaların az sayıda öge kullanarak zengin görsel etkinliğe ulaşması özellikle dikkati çekmektedir. Bu durum kendini hep az sayıda rengin kullanılması hem de tasvirdeki motiflerin sadeliğiyle ilişkilidir. Tasvirler küçük ayrıntılar ve dokularla zenginleştirildiği halde renkler iç içe geçerek etkili cümbüş ve detaylı incelemeye müsait düzenlemeler sunmaktadır.

Horasan seramiklerinde karşımıza çıkan yüz tasvirlerindeki profil betimlemeleri Selçuklu insan ikonografisinden seçilmektedirler. Bunların muhtemel kökeni olarak görülen Ak Hun (Eftalit) sanatı olarak görülmüştür. Bu dönemden günümüze ulaşan örneklerde profilden yüz tasvirlerinin yaygın kullanıldığını görebiliyoruz. Her ne kadar bu şekilde yüz tasvirlerinin zamanla terk edildiği varsayılsa da Selçuklu çinilerinde az da olsa örneklerine rastlanabilmektedir (Baş, vd. 2019: 387-405).

Alp tasvirli Horasan seramiklerinde yaygın kullanılan kuş motifleri ana figürün çevresinde yardımcı eleman olarak bulunmaktadır. Bunlara yüklenmiş anlam Türk kültür geleneği açısından araştırıldığında kuşun ölen kişinin ruhunu temsil ettiği ve atalar kültürüyle ilişkili olduğu görülmüştür. Bu nedenle atalar kültürüne inanan dönem insanları tarafından

seramiklerdeki kuş motifleri öbür dünyadan gelen koruma-kollama, güven ve himaye şeklinde görülmüş olmalıydılar.

Elinde kılıç ve kalkanla tasvir edilmiş savaşçı figürlü Orta çağ astar boyalı Horasan seramiklerindeki süslemeler içerik, anlam ve ikonografi açısından irdelendiğinde bunlarda Türk sanatının temel arketiplerinden olan Alp konusunu işlendiğini, betimlemelerde Türk resim sanatının tasvir diline uygun davranıldığı ve Selçuklu sanatında karşımıza çıkan insan ikonografisine uygun olduğu tespit edilmiştir. Bu durum Horasan sanat ekolünün Türk sanat geleneği içinde yer aldığı şeklinde yorumlanmıştır.

KAYNAKLAR

- Ainy, L. (1980). *The Central Asian Art of Avicenna Epoch, Dushanbe: Ifron*, no. 129-134.
- Arjantseva, İ.A. (Аржанцева, И.А.) (1978). *Пояса На Росписях Афрасиаба, Имжу. Вып. 21. Ташкент*, С. 92-114.
- Arjantseva, İ.A. (Аржанцева, И.А.) (1986). *Вооружение Раннесредневековой Средней Азии (По Изобразительным Данным)*. Автореферат Диссертации На Соискание Ученой степени кандидата исторических наук, МГУ имени М.В. ЛОМОНОСОВА, Москва.
- Aşar, L. (2017). *Dâhili Gözle Görülen Dünya, Türk Sanatının Oluşumu ve Tasvir Dili, İDİL, Sanat ve Dil Dergisi*, (31), Bahar II, 967-984.
- Baş, A., Duran, R., Dursun, Ş. (2019). "Keykubadiye Sarayı Figürlü Çinileri (2014- 2017)", *Sanat Tarihi Dergisi*, XXVIII/2, Ekim, s. 387-405.
- Başkan, S. (2002). *Eski Türklerde Sanat, Türkler Ansiklopedisi. B. 19. C. 4. Orta Çağ. Ankara: Yeni Türkiye Yay.*, 181-210.
- Borisenko, A.Y., Hudyakov, Y.S. (Борисенко, А.Ю., Худяков Ю.С.) (2008). *Изображения Воинов На Торевтике Тюркских Кочевников Центральной Азии Раннего Средневековья*, *Археология, Этнография И Антропология Евразии* 4 (36), 43-53.
- Bulliet, R. (1992). *Pottery Styles and Social Status in Medieval Khurasan, In A. Knapp (Ed.), Archaeology, Annales, and Ethnohistory (New Directions in Archaeology, Cambridge: Cambridge University Press*, 75-82.
- Çoruhlu, Y. (2007). *Erken Devir Türk Sanatı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi*, 120.
- Dadaş, S. (Дадаш, С.) (2006). *Теория Формального Изобразительного Языка Тюркской Миниатюры, İstanbul: Mega*.
- Duran, R. (2018). *Oğuzların Kayı Boyu Damgasının Anadolu Türk Mimari Süslemesinde Motif Olarak Kullanılması Üzerine, Sutad, Bahar*, (43), 523-535.
- Ersoylu, H. (2015). *Türk Kültüründe Kuşlar, İstanbul: Ötüken*.
- Esin, E. (1978). *İslamiyet'ten Önceki Türk Kültür Tarihi ve İslam'a Giriş (Türk Kültürü El Kitabı I, II, Cild I/b'den Ayrı Basım), İstanbul: Edebiyat Fakültesi Matbaası*.
- Esin, E. (2006). *Türklerde Maddi Kültürün Oluşumu, İstanbul: Kabalcı Yayınevi*.
- Frye, R. N. (2000). *Buhara Orta Çağın Başarısı (Çev. Hasan Kurt), Ankara: Ahmet Yesevi Üniv. Yar. Vak.Bil. Y.*, 11-47.
- Gömeç, S. Y. (2016). *Türk Kültüründe At, Uluslararası Geçmişten Günümüze Bozkır Sempozyumu, Mayıs, Konya*, 819-834.
- Gumilev, L.N. (Гумилев, Л.Н.) (1959). *Эфталиты и их соседи в IV в."* *Вестник древней истории, No 1*, 129-140.
- İlyasova S. R. vd., (Ильясова, С. Р. vd.) (2016). *Нет блага в богатстве, Глазуванная керамика Ташкентского оазиса IX–XII веков. Москва: Фонд Марджани*.
- İskenderzade, L. (2010). *Anadolu Selçuklu Saray Çinilerinde İnsan Figürü, Doktora Tezi, Konya, SÜ, SBE Sanat Tarihi ABD*.
- Kızlasov, L.R. (Кызласов, Л. Р.) (1964). *О назначении древнетюркских каменных изваяний, изображающих людей, Советская археология. 1964/2*, 27-39.
- Koçak, K. (2012). *Bozkır Kültüründe Alp Karakterinin Ortaya Çıkışında Türk Geleneklerinin Etkisi, Neü, Sosyal Bilimler enstitüsü dergisi* 1, 125-135.
- Kubarev, G.V. (Кубарев, Г.В.) (2007). *Древнетюркские Изваяния: Воплощение Эпических Героев Или Воинов-Предков?, Археология, Этнография И Антропология Евразии* 1(29), 136-144.
- Kubarev, G.V. (Кубарев Г.В.) (2009). *Древнетюркские изваяния: воплощение эпических героев или воинов-предков?, Археология, этнография и антропология Евразии. Проблемы изучения первобытного искусства (материалы дискуссии). Специальный номер.*, 283-291.
- Kurt, H. (1999). *Orta Asya'nın Etnik ve Kültürel Kimliğinde Türklerin Rolü, İslam Araştırmaları Dergisi*, 12(3-4), 353-366.
- Malov, S.E. (Малов, С. Е.) (1951). *Памятники Древнетюркской Письменности. Москва- Ленинград: Изд- во АНСССР*, 38, 39, 43.
- Maraşlı, S. (2013). *Türk Alp Geleneğinin Orta Çağ Anadolu Tasvir Sanatına Yansımaları. Siberian studies (SAD)* 1(3), 17-42.
- Marşak, B.İ. (Маршак Б.И.) (2012). *Керамика Согда V-VII веков как историко-культурный памятник, Эрмитаж*.
- Nogayeva, A., Tursynkhan, K. ve Ilyasova, Z. (2017). *Eski Türklerin Askeri Gelenekleri: Türk Askerlerinin Doğu ve Batı Asya'da Oynadığı Roller, Bilig Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi, Bahar-Sayı* 81, 165-183.

- Nouri, N. (2016). *Case Study: A Sample of Slip Painted Buff Ware to Treasury of Tehran BONYAD Museum*, *International journal of archaeology*, 4(4), 36-43.
- Ögel, B. (1971). *Türk Kültürünün Gelişme Çağları*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.
- Pancaroglu, O. (2007). *Perpetual Glory. Medieval Islamic Ceramics from the Harvey B. Plotnick Collection*, *The Art Institute of Chicago*.
- Pancaroglu, O. (2002). *Serving Wisdom: The Contents of Samanid Epigraphic Pottery*, *Studies in Islamic and Later Indian Art from the Arthur M. Sackler Museum, Harvard University Art Museums, Cambridge*, 59-68.
- Pugaçenkova, G.A. (Пугаченкова, Г.А.) (1967). *Искусство Туркменистана*, Москва: "Искусство".
- Roux, J.-P. (1999). *Eskiçağ ve Orta Çağda Altay Türklerinde Ölüm*, İstanbul: Kabaçlı.
- Rudenko, S. İ. (Руденко, С. И.) (1959). *Башикыры. Историко-этнографические очерки*. Москва-Ленинград, 321.
- Saki, K. (2000). *Sultan Beybarys, Almaty: Foliant Yay*.
- Samashev, Z. (2013). *Old Rurkic Grathic, Astana: Branch of Institute of Archaeology Named After A. Kh. Margulan*.
- Setenov, A.A. (Семенов, А. А.) (1903). *Этнографические Очерки Зарафшанских Гор, Каратегина и Дарваза*. Москва: Знание, 96.
- Sever, M. (2011). *Türk Mitolojisinde Kuşlar*, *Milli Folklor*, 11(42), 83-88.
- Simpson, St J. (2012). *Afghanistan. A Cultural History*, London, BMP.
- Şener, C. (2000). *Şamanizm. Türklerin İslamiyet'ten Önceki Dini*. (11.Baskı.), İstanbul: Ant Yayınları.
- Şişkina, G.V. (Шишкина Г. В.) (1979). *Глазурованная Керамика Согда (Вторая Половина VIII-начало XIII века)*, Ташкент: "Фан".
- Şükürov, Ş. (Шукуров, Ш.) (2016). *Хорасан Территория Искусства, Прогресс-Традиция*.
- Unterlander, M. vd., (2017). *Ancestry and Demography and Descendants of Iron Age Nomads of the Eurasian Steppe*, *Nature Communication* 8(14615), 1-10.
- Usta, A. (2013). *Türkler'in İslamlaşma Serüveni*, (2. Baskı), İstanbul: Yeditepe.
- Vişnevskaya, N. Y. Вишневецкая Н.Ю (2018). *Глазурованная керамика Средней Азии конца VIII- начала XIII века в собрании Государственного музея Востока*. Каталог коллекции, Москва: Государственный музей Востока.
- Wilkinson, C.K. (1973). *Nishapur Pottery of the Early Islamic Period*, *Metropolitan Museum of Art, New York*.
- Wink, A. (1991). *Al-hind: The Making of the Indo-Islamic World*, Brill 1991, Vol.1, 109.
- Yıldırım, D. (2003). *Türk Kahramanlık Destanları, İslamiyet Öncesi Türk Destanları (İncelemeler-Metinler)*, İstanbul: Ötüken.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1a. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/451882>
- Görsel 1b. 10.yy. Nişapur. Mary McWilliams (ed.): *In harmony: the Calderwood Collection of Islamic Art at the Harvard Art Museums*, Arthur M. Sackler Museum, Cambridge 2013, p. 30, fig. 5;
- Görsel 2a. <https://tarikhvearkeoloji.blogspot.com/2015/01/kultur-birligi.html> (Erişim Tarihi: 01.01-7.2019).
- Görsel 2b. Shaw, N., R. vd. (1991). *Selected recent acquisitions*, *Bulletin of the Detroit Institute of Arts* 66, no. 4. 1991, pp. 47-52, (48).
- Görsel 3a. Pancaroglu, O. (2007). *Perpetual Glory. Medieval Islamic Ceramics From The Harvey B. Plotnick Collection*, *The Art Institute of Chicago*.
- Görsel 3b. Аржанцева, И.А. (1987). *Раннесредневековые Мечи Средней Азии И Проблема Происхождения Сабли*, *Древний И Средневековый Восток*, Москва: "Наука" С. 121-133.
- Görsel 4. <https://www.flickr.com/photos/125761528@N06/15500539276/in/photostream/> (Erişim Tarihi: 05.07.2019).
- Görsel 5. http://warfare.tk/6-10/Nishapur_bowls.htm (Erişim Tarihi: 09.07.2019).

WGSN 2023 RENK EĞİLİMLERİNDEN (VERDİGRİS) ÖRME YÜZEY TASARIMLARI VE ÖRNEK UYGULAMA *

Doç. Dr. Vildan BAĞCI**
Melike BEDİR***

Özet: Tekstil lifleri ya da iplikleri ile dokuma, örme ve dokusuz yüzeylerden oluşturulan tekstil yüzeyleri; günümüzde farklı materyallerden faydalanılması ve moda eğilimlerinden etkilenmesi sonucu doku, hacim ve görünümde yeniliklere evrilmektedir. Ülkemiz ve dünya piyasasında geçerli olan moda eğilimleri, tekstil sektöründe önemli bir yere sahip olan örme, ev ve giyim ürünlerinde de oldukça etkindir. Kullanım ihtiyaçlarına ve teknolojik gelişmelere göre farklı yöntem ve teknikleri içeren birçok tasarım yaklaşımının geliştirildiği görülmektedir. Çalışmada, WGSN 2023 renk eğilimlerinden Verdigris (Bakır Pası) görselinden yararlanılarak kadın üst giyime yönelik tasarlanan beş adet örme tekstil yüzeyi çalışılması, oluşturulan örme yüzeylerden bir tanesinin 3D programında giydirilmesi ve ürün haline getirilip uygulanması amaçlanmıştır. Örme yüzey tasarımlarında atkılı örme sistemi kullanılmış, ürün haline getirilen kadın üst giyimi tasarım ve üretim süreci ile sunulmuştur. Teknik bilgilerin dahil edilerek aktarılmasının ilgi duyanlara kaynak oluşturması açısından faydalı olacağı düşünülmektedir. Çalışma verileri internet üzerinden ve yazılı kaynaklardan, uygulama süreci deneysel yöntemle elde edilmiştir. Örme tasarımı uygulama sırasında verdigris (bakır pası) görseline uyumlu olarak belirlenen farklı türde ipliklerin kullanılması, tekstil yüzeyi açısından tasarımda olumlu etki vermiştir. Çift plaka makinesinin uygulamasında fantezi iplik kullanımından kaynaklanan zorluklar nedeniyle kullanılacak iplik türlerinin yumuşak tuşede olmasının avantajlı olacağı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Örme yüzeyi, Tasarım, Giysi, WGSN, Renk eğilimi.

Geliş Tarihi: 26.04.2022

Kabul Tarihi: 06.09.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

*Bu çalışma Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı yüksek lisans programı kapsamında LE3801211(1) Triko Desen Tasarımı dersinde proje olarak hazırlanmıştır.

**Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil Tasarımı Bölümü, vildan.bagci@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3336-3794.

***Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tekstil Tasarımı Bölümü, bedir.melike@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7147-8920.

KNITTED SURFACE DESIGNS FROM WGSN 2023 COLOR TENDENCIES (VERDIGRIS) AND EXAMPLE APPLICATION *

Assoc. Prof. Vildan BAĞCI**
Melike BEDİR***

Abstract: Design approaches have been developed in different methods and techniques according to usage needs and technological developments. In the study, it is aimed to study five knitted textile surfaces designed for women's top wear by using the Verdigris image, one of the WGSN 2023 color trends, and to turn one of the created knitted surfaces into a product by dressing in a 3D program. Weft knitting system was used in knitted surface designs, and women's tops that were converted into products, which were presented together with the design and production process. It is thought that the transfer of technical information will be useful in terms of creating a resource for those who are interested. Study data were obtained from online and written sources, and the application process was obtained by experimental method. During the knitting design application, the use of different yarn types determined in accordance with the verdigris image has positively affected the design in terms of the textile surface. Due to the difficulties arising from the use of fancy yarn in the application of the double plate machine, it was determined that it would be advantageous to have a soft touch of the yarn types to be used.

Keywords: Knitting surface, Design, Garment, WGSN, Color trend.

Received Date: 26.04.2022

Accepted Date: 06.09.2022

Article Types: Research Article

*This study was prepared as a project in the LE3801211(1) Knitwear Pattern Design course within the scope of Ankara Hacı Bayram Veli University Textile Design Department graduate program.

**Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Department of Textile Design, vildan.bagci@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3336-3794

***Ankara Hacı Bayram Veli University, Graduate Education Institute, bedir.melike@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7147-8920

1. GİRİŞ

Tekstil, insanlık için eski çağlardan beri vazgeçilmez bir ihtiyaç olmuştur. Örtünme gereksinimi zamanla doğal elyafın keşfiyle çok farklı alanlara sıçramıştır. Önce elyaf işlenmiş temel ihtiyaçlar karşılanmış daha sonra tekstil endüstrisine geçilmiştir. İnsanların beğeniye ihtiyaç duymasından sonra da moda geçiş sağlanmıştır. Tekstilde ilk olarak dokuma daha sonra örme yüzeyler önemli ölçüde yer edinmiştir (Erdem, 2011, s. 1).

Günümüz tekstil sektöründe örme önemli bir yere sahiptir. Gelişmiş ülkelerde örme 70’li yıllarda yaygınlaşmaya başlamış, ülkemizde ancak 80’li yılların ortalarında iddialı olma sürecine girmiştir. Talebin artışıyla makineler gelişmiş ve değişik teknikte örme kumaşların üretimi yapılmaya başlanmıştır. Bu tekniklerden Jakarlı örme tekniği ile üretilen ürünlerin tercih edilmesi öncelik kazanmıştır (Çırpıcı, 2009, s. 49). Endüstri devrimiyle sanayi kavramının gelişmesi, yüksek kapasiteli iş alanları ve üretim ile örmeciliğin her alanda kullanılabilir olmasını sağlamıştır (Özkendirici, 2012, s. 22).

Örme kumaşlar genel yapıları itibariyle iyi bir elastikiyete sahiptir. Bu da onları önemli kılan en büyük etkidir. Vücut hareketlerini kısıtlamaması, vücudu saran veya genişleyen yapıda olması, az buruşması, konforlu ve kullanışlı olması, hava geçirgenliğini sağlaması, yumuşak dokusu ve hafif olmasının yanı sıra hacimli ve dökümlü bir yapıda olması örme kumaşların daha çok tercih edilmesine sebep olmuştur. Talebin artması ve kullanım alanının genişlemesiyle birlikte örme makine teknolojilerinde gelişmeler her geçen gün ilerlemektedir (Gülsevin, 2005, s. 20).

Örme; günlük yaşamda özellikle giyim ve sanat tasarım alanlarında kullanılan ürünlerde en az bir iplikle oluşturulabilen tekstil yapısı oluşturma tekniği olarak tanımlanabilir. İngilizce literatürde

örme (knitting) iğne, makine veya elde yapılan kumaş tekniği olarak tanımlanmakta, tığ ile yapılan örmeye ise kroşe (crochet) denilerek birbirinden ayrılmaktadır. Örme tekstiller; ev tekstili, iç ve dış giyim olarak endüstriyel alanda, çeşitli tasarım çalışmalarında ve sanatsal olarak üretilen tekstil alanlarında kullanılmaktadır. Örme; bir veya birden fazla ipliğin ilmekler oluşturması ve ilmeklerin birbirine kenetlenmesi ile meydana gelmektedir (Hollen ve Saddler, 1955, s. 101).

Örme tasarımlarında sanat öğelerinin ve ilkelerinin uyumu vardır. Motif veya desen tekrarlarının ritim, kompozisyon, form ve tekniğinin mükemmel uyumu estetik kurallarına uyulduğunu göstermektedir (Atay, 1997, s. 693).

Görsel kültürün bir parçası olan tasarım, moda ve tekstil tasarımı, sanat tasarımı (resim, müzik, heykel vb.), görsel tasarım (grafik, reklam tasarımı vb.), mühendislik (teknolojik) tasarımı ve endüstriyel tasarım (ev aletleri, seramik tasarımı vb.) gibi çeşitleri bulunmaktadır (Bayazıt, 2008, s. 227). “Tasarım, kişinin gözlem yapma, algılama, görsel not alma, duyumsama, düşünme, eleştirme, yaratma, dışa vurum, değerlendirme gibi tüm duygusal ve düşünsel süreçlerini bütünsel bir şekilde çalıştırarak, çevre ve objeler arasında görsel ilişki kurması sonucunda birtakım eşdeğer formlar yaratması sürecinden oluşmaktadır” (Koca ve Koç, 2009, s. 32-44).

Tasarım sürecinde başlangıç noktası en zor aşamalardan biridir. Kavramsal bir düşünce sistemine yerleştirildiğinde bu aşamanın kolaylaştırılmasında ve tasarımın tüm fikri desteklemesinde önemli bir konumdadır. Tasarım, proje haline gelmeden önce zihinde oluşan ve gelişen bir süreçtir. Tasarım eyleminin gerçekleşebilmesi için hazırlık evresine ihtiyaç vardır. Bu hazırlık evresi kavramsal düşünceyle gerçekleşir (Bilir, 2013, s. 13).

Kavramsal düşünceyi tasarıma çevirebilen tasarımcı, belirli bir üstünlük kurmuş durumdadır. Kavramsal düşünceyle tasarıma başlayanın üstünlüğü sıfırdan başlamak yerine elinde bir şeyleri bulundurmasıdır (Turan, 2003, s. 25). Araştırma sürecinde, kültür ve birikimin yanı sıra teknolojik ve teknik bilgiye de sahip olmak gerekmektedir (Gürcüm ve Çiftçi, 2017, s. 13).

Tekstil sektöründe tüketicilerin ürün satın alma nedenleri kişiye ve toplumlara özel olmanın yanı sıra dönemsel ya da nedensel değişkenlik göstermektedir. Bu nedenler görsel ve estetik unsurlara, duygusal ve psikolojik etmenlere, sosyal ve kültürel değerlere, ürünün ortaya çıkardığı işlevselliğe ve pratikliğe göre çeşitlidir. Bu çeşitlilik tekstil sektöründe tasarımcının dikkat etmesi gereken yaratıcılık alanını da genişletmekte, endüstriyel anlamda ürün tasarımında yaratıcılığı çok daha önemli bir boyuta taşımaktadır. Ürünün tercih edilme başarısı açısından tasarımın gerekliliği her geçen gün daha çok anlaşılmaktadır (Gürcüm ve Kartal, 2018, s. 612).

Tekstil ürün tasarımında ürünün sadece işlevsel olması değil, estetik özellikler kazandıran öğelerin de yer alması gerekmektedir. Tekstil tasarımı yüzey düzenlemeleri çizgi, renk, biçim, doku vb. tasarım öğeleri ile bir ritim oluşturmaktadır. Tüm sanat dalları için geçerli olan bu öğeler tasarımcının bakış açısına göre farklılık göstermektedir (Sezgin ve Önlü, 1992, s. 85).

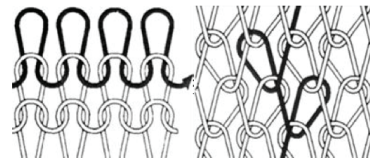
Örme tasarım çalışmalarına ait yapılan literatür araştırmalarında, tasarıma yönelik çalışmaların yer aldığı ancak, örme teknikleri ile örnek ürün oluşturma sürecine ait çalışmalara rastlanılmamıştır. Bu nedenle çalışmada WGSN renk eğilimlerinden yararlanılarak örme kadın giyimine yönelik yüzey tasarımı çalışılmış, temayı yansıttığı düşünülen yüzeylerden oluşturulan ürünün üretim süreci verilerek belgelenmesi

gereği duyulmuştur. Çalışmanın teorik çerçevesi internet üzerinden ve yazılı kaynaklardan elde edilen bilgilerden elde edilmiştir. Deneysel yöntemle yapılan ürün oluşturma süreci görsellerle desteklenmiş, örme tasarım örnekleri ve makine teknik düzeni, ürün kalıbı teknik çizimleri, örme ve simülasyon görüntüleri ile nihai hali çalışmada yer verilmiştir. Bu çalışma ile örme tasarım ve üretim süreci ile ilgili literatür eksikliğini gidermesi ve bu konuya ilgi duyan kişilere kaynak oluşturması açısından yararlı olacağı tahmin edilmektedir.

WGSN 2023 renk eğilimlerinden yararlanılan çalışmada, Verdigris (Bakır Pası) görseline uygun renkli iplik kullanılarak manuel düz örme makinesi tek ve çift plaka ile beş adet doku yüzeyi çalışılmıştır. Oluşturulmuş bu yüzeylerden bir tanesi seçilerek temayı yansıtacak geliştirme yapılmıştır. Kadın üst giyimi kazak olarak tasarlanan ürünün ve tasarım örgülerin ön ve arka yüzey görünümü, iğne düzeni, desen ayarı görsel ve şemalarla verilmiş, ürüne ait kalıp teknik çizimi yapılmıştır. Ürün tasarımı 3D simülasyon ve nihai görünümü kişi üzerinde sunulmuştur.

2. ÖRME

Örme; ipliklerin tek ya da çok iplikli olarak iğne ve yardımcı elemanlar ile ilmek oluşturmaları sonucu bu ilmeklerin yan yana ve üst üste bağlantılar yapması ile meydana gelmektedir. Örme İpliklerin ilmek oluşturma şekline göre tek iplikli (atkılı) örmecilik ve çok iplikli (çözgülü) örmecilik olmak üzere başlıca iki ana gruba ayrılmaktadır (Görsel 1) (Gürcüm, 2010, s. 348; Çırpıcı, 2009).



Görsel 1. Atkılı (tek iplikli) ve çözgülü (çok iplikli) örgü (Komisyon, 1994).

Atkılı örme tek bir ipliğin sıra ile hareket eden iğneler ile ilmek oluşturulması ve kumaş boyunca birbirlerine bağlantı yapmaları ile elde edilen örme yüzeyidir. Atkılı örme sistemleri düz ve yuvarlak olarak iki gruptur. Yuvarlak örme makinelerinde iğne plakaları silindirik ve dairesel şeklindedir. Dairesel iğne plakası 90°'lik açıyla silindirik iğne plakasının üzerinde düzenlenmiştir. Düz örme makinelerinde ise ön ve arka plaka birbirlerine göre 100°'lik açıyla yerleştirilmiştir. Kolaylıkla sökülebilen bir yapıya sahip olan bu örme genellikle giyim eşyası üretiminde kullanılmaktadır (Aksoy ve Yılmaz, 1997; Gürcüm, 2010, s. 348).

Atkılı örme teknolojisinde; Jakar sistemi, ilmek, askı, atlama, transfer, ekstra iplik ilavesi, artırma ve eksiltme yöntemi ve intersia örgü desenlendirme teknikleri kullanılmaktadır (Gürcüm, 2010, s. 354).

Çözümlü örme ise, çözgü leventlerinden gelen birbirine paralel ipliklerin, toplu olarak örmeye dâhil olan iğnelerin beslenmesi sonucu ilmeklerin üst üste ve kumaş eni boyunca yan yana birbirlerine kenetlenmeleriyle meydana gelmektedir. Kumaşın arka yüzeyinde hafif eğik yatay çizgiler görünmektedir. En hızlı kumaş üretimi sağlayan ve sökülmesi zor olan bir yapıya sahip olan bu örme, tıp, izolasyon, inşaat, otomotiv, giyim eşyası vb. kullanım alanlarına sahiptir (Gürcüm, 2010, s. 360-361).

Raşel, çözgü otomat, kroşe ve malimo örme kumaşlar, aynı anda çoklu ve birlikte hareket ettirilen iğnelerle oluşan çözgü makinelerinde üretilmektedir. Bu teknikte üretim hızının yüksek olması ile birlikte kumaş çeşitliliğinin de fazla olması temel özelliklerdendir. Raşel ve çözgü otomat makinelerinde çoğunlukla perdeler, danteller, spor tekstilleri vb. gibi ev ve giyim tekstilleri, kroşe makinelerinde dar tekstiller, malimo makinelerde ise kesilmiş cam elyafları, çok eksenli kuvvetlendirme iplikleri ve dokusuz yüzeylerin kumaşa dâhil edilmesiyle teknik

tekstiller üretilmektedir (Ünal, 2014, s. 40).

Örme giysiler temel olarak; örülen kumaş üzerine uygulanan kalıba göre kesilip dikilmesi şeklinde “Kes ve dik” ve makineden beden ve kol ölçüsüne uygun olarak çıkarılıp sonradan konfeksiyon ile birleştirilen ya da dikişsiz olarak bir ürünün tüm olarak örülmesi olarak adlandırılan tamamen biçimlendirilmiş olarak iki şekilde oluşturulmaktadır (http1).

3. ATKILI (TEK İPLİKLİ) ÖRME MAKİNELERİ

Atkılı örme makineleri tek ve çift plakalı olarak üretilmektedir. Atkılı örme sistemi iğnelerin yerleşim şekline bağlı olarak düz ve yuvarlak olarak iki tipte bulunmaktadır (Yıldırım, 2008, s.4). İğnelerin, doğrusal ve yan yana yerleştirildiği örme makineleri düz örme (triko) makinesi olarak adlandırılmaktadır (Yavaş, 2013, s. 71).

Örme işlemi kazağın makinenin üzerinde sağa ve sola gidip gelmesi ile oluşur. Bobinlerden gelen İplikler iğnelere direkt veya serbest olarak aktarılmaktadır. Bu prensibe bağlı olarak çeşitli yapı ve şekillerde ürünler oluşturabilmektedir. Bu makinelerin kolay bir şekilde kullanılabilmesi, desenlerde düzgün ilmek yapısı oluşturması, güzel görünüm vermesi ve kaliteli üretim sağlamaları kullanımını arttırmıştır (Çırpıcı, 2009, s. 49).

İki çeşit olan düz örme makinelerinden V yataklı düz örme makineleri nefes alabilen kumaş (spacer) üretiminde kullanılmaktadır. Diğer düz örme makineleri ise düz-ters örgü (haroşa) üretiminde kullanılan makinelerdir. V yataklı örme makineleri ribana ve süprem örgü üretebilmektedir. Ayrıca çift yüzlü kumaşlarda bu makineler ile üretilmektedir. İğneler düz plakalar üzerine yerleştirilmiştir. Bu durum yuvarlak örmeye göre, desen ve biçimlendirmede daha fazla olanak sağlamaktadır (Candan, 2000, s. 171).

4. EĞİLİM TAHMİNCİSİ (TREND FORECASTER) VE MODA TAHMİN HİZMETLERİ

Moda tahmin hizmeti, moda eğilimlerini sezonlar öncesi belirleyip müşterilerine verdiği danışmanlık hizmetiyle üretime ve tasarıma yön vererek var olan ajanslardır. Eğilim tahmincileri, sektörü çok iyi takip eden her türlü imkâna sahip kişilerdir. İletişim ağları çok kuvvetlidir. Böylece sektörde yer edinmiş, tanınmış, başarılı kişilerle veya yeni tasarımcılarla sürekli iletişimde olurlar. Bunun yanında çeşitli fuarlarda perakende sektörünün de talebini analizi yapmak zorundadırlar (Erol, 2011, s. 140).

Eğilim tahmincileri, sektörlerle ve esaslara dayanan bakış açılarıyla ileri sezonlara dair eğilimleri , olacağı en yakın şekilde tahminde bulunurlar. Tahminler yapılırken kavrama, sezgi, moda ve ilgili anlara dair bilgileri değerlendirir ve bu bilgilere dayanarak tahminlerini yaparlar. Moda alanındaki tahminler yapılırken birçok unsura dikkat edilmesi gerekmektedir. Bunlar; çağdaş ve geleneksel moda hakkında bilgiler toplamak, değişimlerin sürekli izlenmesi, satışların takibi, analizlere ve tüketici verilerine göre geri dönüşlerin takibinin yapılması ve geniş bir bakış açısına sahip olunmasıdır (Rouso, 2012, s. 7).

Eğilim takipçileri; iplik, otomobil, döşeme üreticileri ve hazır giyim tasarımcıları olmak üzere çok geniş bir müşteri profiline sahip olmakta ve müşterilerine renk tercihi ve renk paletleri hakkında bilgi vermektedirler (Granger, 2007, s. 4). Eğilim tahmin hizmeti sunan kuruluşlar verdikleri hizmet türü ve çalışma şekline göre farklılıklar göstermektedirler. Fashion Snoops, Peclers Paris, Promostyle, Trendstop ve WGSN bunlardan birkaçıdır.

5. WGSN

WGSN, (World Global Style Network) ana kuruluş Ascential'ın bir eğilim (trend) tahmin

şirketidir. 1998 yılında Batı Londra'da Julian ve Marc Worth kardeşler tarafından kurulmuştur. 2005 yılından buyana gittikçe büyüyen takipçileri ile çok büyük kitlelere önderlik etmektedir. Trend analizi, araştırma, tekstil, stil ve modanın geçtiği her alana çevrimiçi olarak hizmet veren bir ajanstır. Dünyanın çok farklı kesimlerinde yaşayan tasarım ve editör ekibi kullanıcıları adına birçok yere seyahat etmekte dünyanın birçok yerlerinde yaşayan deneyimli yazarlar analiz uzmanları, araştırmacılarla çalışmaktadır. Sınırsız imkânlarıyla müşterilerine en yeni mağazaları çevrimiçi olarak anında ulaşma imkânı sağlamaktadır. Uluslararası moda haberlerini en güncel şekilde arşivlemektedir. WGSN dünya genelinde New York, Hong Kong, Seoul, Melbourne, Los Angeles ve Tokyo'da ofisleri bulunmaktadır. Ana merkezi ise Londra'da bulunmaktadır. Yapılan anlaşmalar sonucunda çevrimiçi olarak Vouge arşivine de bu ajans üzerinden ulaşmayı mümkün kılmaktadır (http 2).

WGSN eğilim tahmin ajansı ekibi ve sosyologlar yıl içinde ortalama 140 moda ve tasarım fuarı izleyerek, tüketici analizleri yapmaktadır. Araştırmalar sonucunda 2 yıl sonrasında yön verecek eğilimler, ana çıkış noktaları, tasarımlarda yenilikler ve alışveriş eğilimleri belirlenmektedir. WGSN' in eğilim araştırmaları üç aşama ile belirlenmektedir. İlk olarak uzun süreli eğilimler, ikinci olarak mevsimsel eğilimler, son olarak hızlı yön raporları incelenip servis edilmektedir (http 2) (Görsel 2).



Görsel 2. WGSN 2023 Küresel renk tahminleri.

6. WGSN KÜRESEL RENK VE TEMA TAHMİNİ İLKBAHAR/YAZ 23 ANA EĞİLİMİ

Dünya aksamlardan ve kısıtlamalardan çıkarken, pandemi döneminde renk kendini ifade etmenin bir sembolü olacaktır. Burada ana düşünce ve eğilim iyimserlik ve dengedir.

Küresel Renk Tahmini İlkbahar/ Yaz 23 Ana Eğilim Başlıkları

- Digital Lavender (Dijital Lavanta)
- Luscious Red (Tatlı Kırmızı)
- Sundial (Güneş Saati)
- Tranquil Blue (Sakin Mavi)
- Verdigris (Bakır Pası) olarak belirlenmiştir.

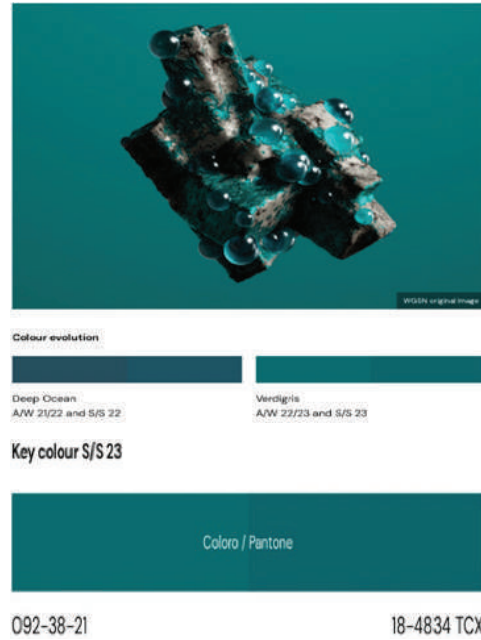
7. ÖRME KADIN ÜST GİYİMİNDE TASARIM UYGULAMALARI

Araştırmalar doğrultusunda örme giysi tasarımında yaratıcılık fonksiyonlarının kullanılması, yaratıcılığın Verdigris (Bakır Pası) görseline yönelik somutlaştırılarak ürün haline dönüştürülmesi sürecinde ürünün kullanılabilir ve geliştirilebilir yönünün açık olması amacı ile kapsamlı bir çalışma yapılmış, tasarım sürecinde Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop programları, üretim aşamasında manuel atkılı düz örme makinesi kullanılmıştır. Bu doğrultuda tasarım süreci aşağıdaki şekilde yürütülmüştür.

- Wgsn renk eğilimi ve tema seçimi
- Hikâye panosu hazırlama
- Tasarıma uygun materyalleri araştırma ve tedarik etme
- Örme tasarım çalışmaları
- Kalıp teknik çizimi ve örme desen şeması
- 3 Boyut (3D) simülasyon ve ürün görsel sunumu

7.1. Wgsn Renk Eğilimi ve Tema Seçimi

WGSN Küresel Renk ve Tema Tahmini İlkbahar/ Yaz 23 Ana Eğilim tahmin analizleri neticesinde seçilen Verdigris görseli ürün tasarımında ana etken olmuştur. Yaratıcılığı ve üretimi destekleyen süreçte; hikâye panosu, malzeme temini, örme yüzey çalışmalarının yapılması, geliştirilmesi ve örme kadın giysi tasarımının son aşamasına kadar her aşamada yararlanılmıştır. Görsel ve anahtar renklere etken olan Pantone kodu Görsel 3'te verilmiştir.



Görsel 3. Verdigris (bakır pası) görseli ve Pantone kodu.

Doygun bir ton olan Verdigris, dijitalleştirilmiş tonlara doğru bir geçiş yapmaktadır. Nostaljik yönlerle dolu bu renk aynı zamanda 1980'lerin spor giyiminden alınmıştır. Verdigris (Bakır Pası) adı, oksitlenmiş bakır üzerinde bulunan yeşilimsi pigmenti ifade etmektedir. Bu kavram ile sadece anahtar renk değil ana hikâyede de çıkış noktasında yer almaktadır. Huzur, denge ve dinginlik ihtiyacını göz önünde bulunduran bu temada, ıslak görünümlü, metalik yüzeyleri ile yüksek etkiyi yansıtmaktadır.

7.3. Tasarım İçin Uygun Materyalleri Araştırma ve Tedarik Etme

Kullanılan sezonun ilkbahar, yaz olması sebebi ile kadın örme üst giyimde kısa kol kazak tercih edilmiştir. 8 gauge makine ile uyumlu iplikler tercih edilmiştir. Örme yüzey tasarımları ve prototip ürün üretim sürecindeki kullanılan iplikler % içerikleri ile aşağıda belirtilmiştir.

İplik %75 Akrilik, %25 Yün. Renk kodu: 212

İplik %75 Akrilik, %25 Yün. Renk kodu: 271

İplik %75 Akrilik, %25 Yün. Renk kodu: 310

Fantezi (metal karışımı) iplik %100 Akrilik.

Örnek yüzey tasarımları ve kadın üst giyimi üretimi atkılı örme sistemi manuel çift plakalı örme makinesi ile gerçekleştirilmiştir. Seçilen temayı yansıtacak şekilde hazırlanan desenlerde ön ve arka plakalar üzerinde bulunan iticileri

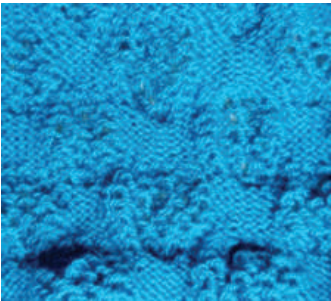
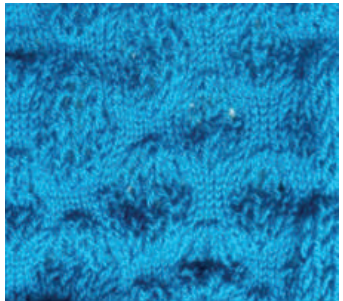
manuel ayarlama, itici kullanmadan iğne düzenlemeleri ve makine üzerinde bulunan örnek düğmeler ile iki renk iplik kullanılarak oluşturulmuştur. İplikler kullanım öncesi uygun şartları sağlaması için parafin ile tekrar bobin sarım işlemine tabi tutulmuştur. Verdigris görseline ve anlamına uygun metalin hissettirdiği soğukluk ve parlaklık etkisini yansıtacak metal karışımı fantezi iplik tercih edilmiştir.

7.4. Örme Tasarım Çalışmaları

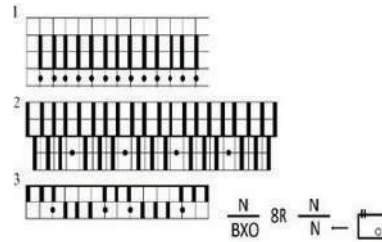
Bakır pası görseli ve anlamına uygun çalışılan beş adet örme doku denemelerinin ilk üç âdeti Görsel 5 diğer çalışmalar Görsel 6'da verilmiştir. Örme doku çalışmalarının ön, arka görünümü, iğne düzeni ve desen ayarı verilmiştir. Tasarım 1 ve 2 için oluşturulan desenler ürün çalışmasında kullanılmak üzere seçilmiş ve geliştirilmiştir.

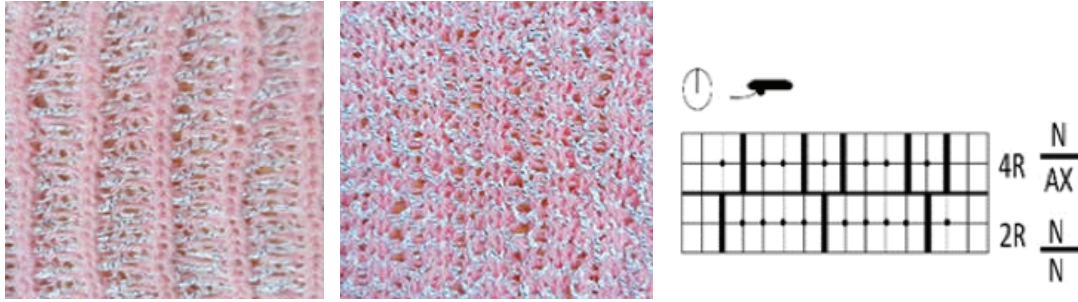


a) Tasarım 1 (ön-arka görünüm).

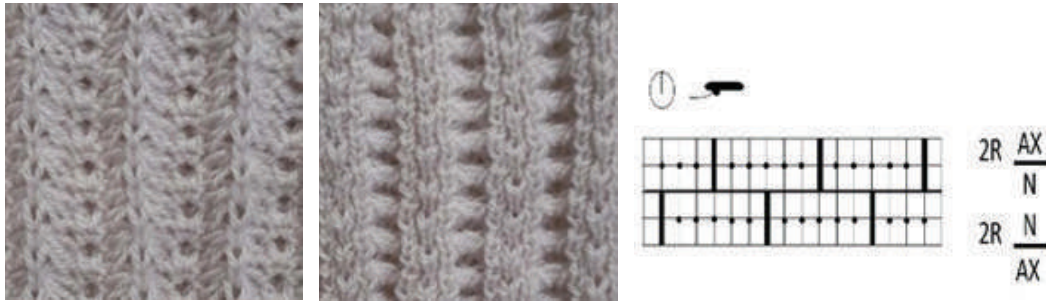


b) Tasarım 2 (ön-arka görünüm).



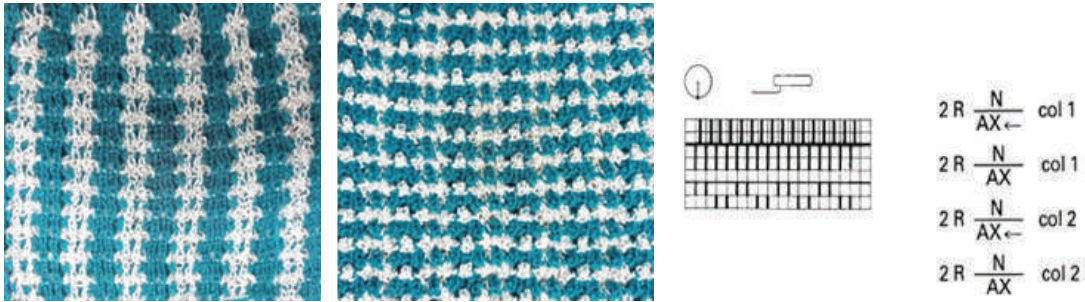


c) Tasarım 3 (ön-arka görünüm).



d) Tasarım 4 (ön-arka görünüm).

Görsel 5. Örme yüzey tasarımı çalışmaları ve teknik açıklamalar.



a) Tasarım 5 (ön-arka görünüm).

Görsel 6. Örme yüzey tasarımı çalışmaları ve teknik açıklamalar.

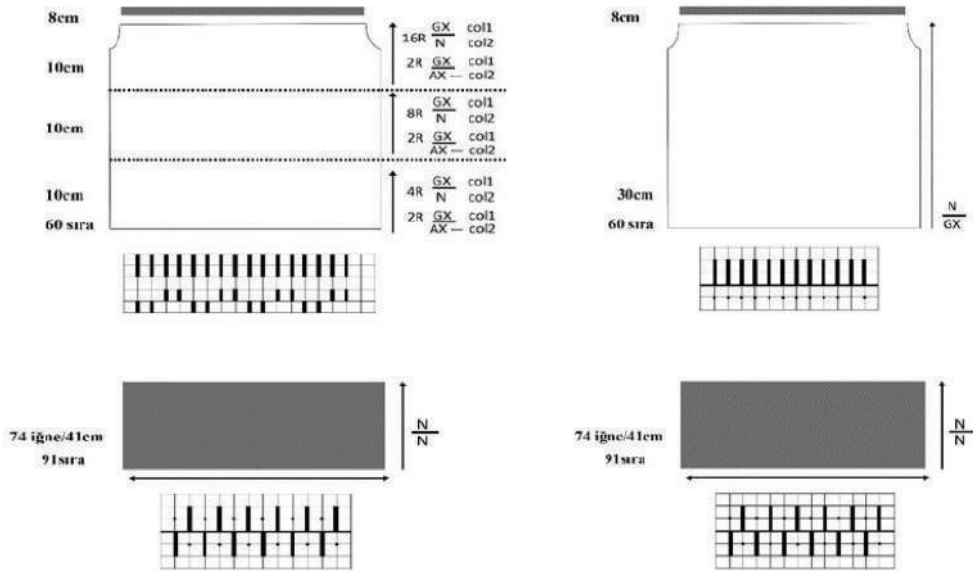
7.5. Kalıp Teknik Çizimi ve Örme Desen Şeması

Kadın kazağı ön ve arka beden çalışmasına ait teknik kalıp çizimi ve örme desen ayarı Görsel 7'de kol çalışmasına ait teknik kalıp ve örme desen ayarı Görsel 8'de verilmiştir.

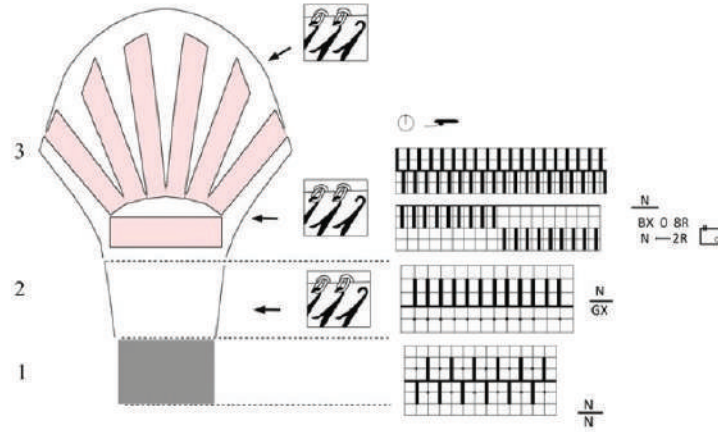
7.6. Ürün Tasarım Örgüsü

1 ve 2. Yüzey tasarım çalışmalarının geliştirilmesiyle hazırlanan prototip ürünün

ön ve arka beden çalışmasında 74 iğne örme genişliği ile 1x1 ribana (lastik) örgü ile başlanmış 91 sıra sonrasında ön bedende teknik çizimde verilen ayarlara göre toplam 170 sıra tasarım örgüsü belli aralıklar verilerek uygulanmıştır. İlk desen örgüsü 66 sıra, ikinci desen 50 ve son desen 54 sırada tamamlanmıştır. Arka beden düz örgü tekniği ile 170 sırada tamamlanmıştır. Kol çalışması ise ribana örgü sonrası esin kaynağı Verdigris görseline uyumlu hacim sağlayan örgü tasarımı ile tamamlanmıştır. Çalışılan örme



Görsel 7. Ön ve arka beden teknik kalıp çizimi, örgü iğne düzeni ve desen ayarı.



Görsel 8. Kol teknik kalıp çizimi, örme iğne düzeni ve desen ayarı.

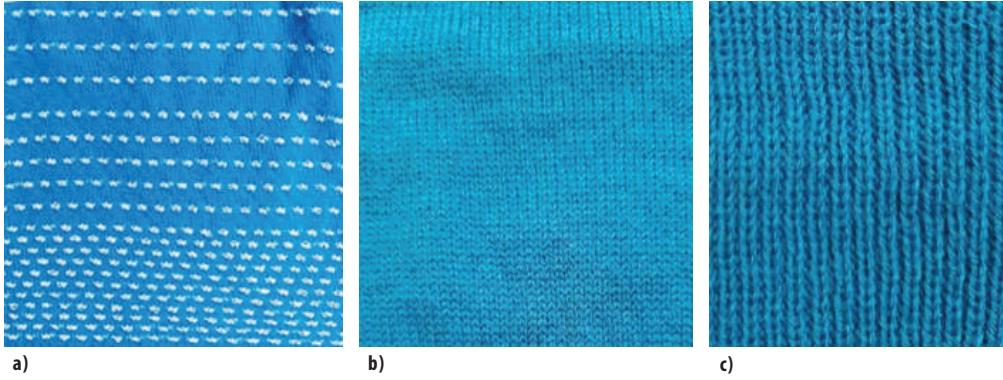
yüzey görünümünden ön, arka beden ve bel-kol ağzı 1x1 ribana örgü görselleri Görsel 9'da, kol ön ve arka yüzey ile hacimli görünüm Görsel 10'da verilmiştir.

7.7. 3 Boyut (3D) Simülasyon ve Ürün Görsel Sunumu

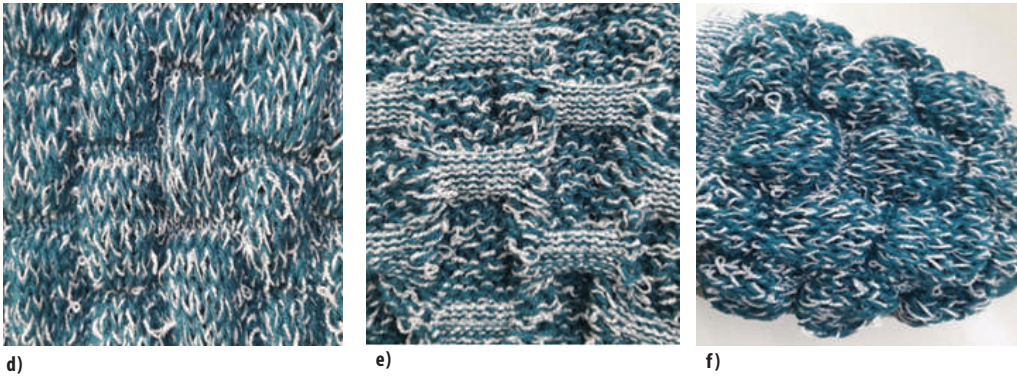
3 boyut (3D) simülasyon sunumu Görsel 9'daki gibidir. Ürün görsel sunumda olduğu gibi ürün üç parçadan oluşmaktadır. Bu parçalar işlem sonrası

elde dikiş teknikleri yapılarak birleştirilmiştir. Görsel 11'de yer alan etek teknik sunum için tamamlayıcı bir öğedir. Simülasyonda yer alan etek ürünü örme yüzey tasarımı 4 kullanılarak hazırlanmıştır.

Nihai ürünün model üzerindeki görünümü Görsel 12'deki gibidir. Model bedeni tam sarmaktadır. Modelde kol hareket sınırlılığı yaratmadığı için rahat kullanıma uygundur aynı



Görsel 9. a) Ön beden desen çalışması, b) Arka beden düz örgü, c) 1x1 Ribana.



Görsel 10. d) Kol deseni ön yüzey, e) Kol deseni arka yüzey, f) Kol deseni hacimli görünümü.

zamanda prototip ürün olarak kullanıma hazır hale getirilmiştir.

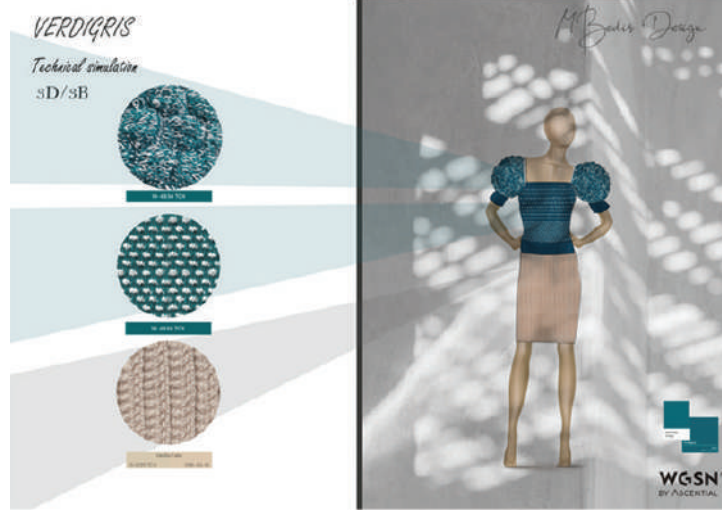
SONUÇ

Tekstil tasarımında tasarımcılara ilham kaynağı niteliğindeki moda ve renk eğilimleri, önemli bir yer teşkil etmektedir. Tasarımcının, ürününü doğru kullanıcı ile buluşturabilmesi için eğilim analizlerini çok iyi yapabilmesi gerekmektedir.

Çalışmada, birçok alanda moda tahmin hizmeti sunan WGSN 2023 renk eğilimlerinden Verdigris görselinden yararlanılmıştır. Huzur, denge ve dinginlik ihtiyacını yansıtan temada, oksitlenmiş bakır üzerinde bulunan yeşilimsi pigmenti ifade eden Verdigris hem fütüristtik hem de nostaljik hissedilebilen doymuş bir deniz mavisi olduğu anlaşılmaktadır. İlham alınan görselden yola çıkarak oluşturulan örme yüzey doku örnekleri

çalışılmış, özgün kadın örme üst giyim tasarımı 3D giydirme yapılmış ve nihai ürün kişi üzerinde sunulmuştur.

Günlük hayatta kullanılması ve üretilebilmesi amaçlanan örme kadın kazak tasarım süreci aktarılmıştır. Tekstil ve hazır giyim içinde önemli bir ürün grubu içinde yer alan örme giyim yüzey çalışmalarına başlamadan önce gerekli olan malzemelerin tedarik planı da önem taşımaktadır. Temaya uygunluğu düşünülen iplikler ile manuel örme makinesinde örme yüzey çalışmaları yapılarak beş adet doku yüzeyi oluşturulmuştur. Seçilen örme yüzey ile üretilen prototip kadın kazak giysisi teknik açıklamalarıyla verilmiştir. Çalışmanın uygulama süreci ile verilmesinin bu alanda çalışma yapmak isteyenlere örnek olması adına faydalı olacağı beklenmektedir. WGSN 23 İlkbahar/Yaz Verdigris (bakır pası) görseli



Görsel 11. 3 boyut (3D) simülasyon sunumu.



Görsel 12. Ürünün görsel sunumu.

ile kadın üst giyime yönelik hedef kitleye uygun tasarım çalışmaları gerçekleştirilmiş, oluşturulan üründe istenilen renk, doku ve hacim (boyut) elde edilmiş, tasarım estetik ve fonksiyonel olarak kullanıma hazır duruma getirilerek prototip ürün olarak sunulmuştur. Örne tasarımında kullanılan yardımcı tonlarla vurgu, örme teknik detaylarıyla da pasın hissettirdiği tortulu yüzey etkisini yansıtan hacim elde edilmiştir. Örne tasarımı uygulamasında belirlenen bakır pasından etkilenilerek metalin hissettirdiği soğukluk ve parlaklık etkisini veren farklı türde iplikler (akrilik ve fantezi) tercih edilmiştir. Kullanılan iplikler tekstil yüzeyi açısından tasarımda olumlu etki vermiş ancak fantezi iplik tuşesinden (sert

tutum) kaynaklı çift plaka ile yapılan çalışmada karşılıklı iğne kullanımı sonucu örme aşaması ve üretim hızında zorluklar yaşanmıştır. Bu nedenle kullanılacak iplik türlerinin yumuşak tutumlu olması ile örme oluşumu ve üretim hızında artış sağlayacağı düşünülmektedir.

Gelişen teknoloji sayesinde her bilgiye anında ulaşılabilirlik artmıştır. Genel olarak bu durum avantaj sayılsa da birçok bilgi kirliliğine rastlamak mümkündür. Bu nedenle her tasarımcıya kılavuzluk eden dünya üzerinde geçerliliği olan eğilim ajanslarından yararlanılmalıdır. Eğilimleri takip etmek, eğilim öngörülerini anlayabilmek için sürekli gelişime, teknoloji bilişime açık olmak, uygulayabilmek ve ilgili etkin kurslardan

yararlanmak önemlidir. Örne kadın üst giyimi olarak tasarlanan örme yüzey çalışmaları örme ev tekstili vb. farklı ürünlerde değerlendirilerek ürün yelpazesi genişletilebilir.

KAYNAKLAR

- Aksoy, Z. ve Yılmaz, C. (1997). *Örme Giysilerin Üretim Özellikleri*. Yayınlanmamış Bitirme Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Teknik Eğitim Fakültesi.
- Atay, A. (1997). *Örücülük*. İstanbul: Devlet Kitapları Milli Eğitim Basımevi.
- Bayazıt, N. (2008). *Tasarımı Anlamak*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Bilir, S. (2013). *Mekân Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Candan, C. (2000). *Düz Örme Teknolojisi*. İstanbul: IMC Basım Ltd.
- Çırpıcı, A. (2009). *Jakar Örmelerde Fiziksel ve Görsel Analizler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdem, D. (2011). *Örme Makinelerinin Teknoloji ve Tasarım Parametreleri Arasındaki İlişkilerin Araştırılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erol, F. (2011). *Trend Öngörüsü ve Moda Dinamikleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: MSGSÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Granger, M. M. (2007). *Fashion The Industry and Its Careers*. New York: Fairchild Publications.
- Gülsevin, N. (2005). *Spor Giysilerin Konfor Özellikleri Üzerine Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güntürkün, Ü. D. (2010). *Moda Olgusunun Renk Trendleri Çevresinde Ele Alınması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: MSÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gürcüm, B. H. (2010). *Tekstil Malzeme Bilgisi*. İstanbul: Kerasus Kitap.
- Gürcüm, B. H., Çiftçi, A. (2017). *Tekstil Tasarımında Yaratıcılık ve Esinlenme*. *The Journal of Academic Social Science Studies*, (54), 1-19.
- Gürcüm, B. H., Kartal, S. (2018). *Tekstil Tasarımında Esinlenme ve Bir Örnek Uygulama: Johannes Itten*. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7 (45), 611-618.
- Hollen, N. ve Saddler, J. (1955). *Textiles.1. Edition*. New York: The Macmillan Company.
- Kartal, E. (2014). *Moda Trend Tahmin ve Analizleri Tüketicilerin Moda Ürün Beklenti Düzeyleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü *Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı Tekstil ve Moda Tasarımı Programı*.
- Koca, E. ve Koç, F. (2009). *Giysi Tasarımında Yaratıcılık*. *NWSA e-Journal of New World Sciences Academi*. *Uluslararası Hakemli E-Dergi*, 4(1). 32-44.
- Komisyon. (1994). *Tekstil Teknolojisi*. İstanbul: MEB.
- Özkendirci, B. B. (2012). *Çözgünlü Örmecilikte İplik Değişkenleri Konusunda Görüş ve Değerlendirmeler*. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, (21), 21-36.
- Rouso, C. (2012). *Fashion Forward*. Canada: Fairchild Books.
- Sezgin, Ş. ve Önlü, N. (1992). *Tekstilde Tasarım Olgusu*. *Tekstil ve Mühendis*, 6 (32). 84-89.
- Turan, N. ve Altaş N. E. (2003). *Tasarım Sürecinde Kavram*. *İTÜ Dergisi*, 2 (1), 15-26.
- Ünal, A. (2014). *Örme Teknolojisi ve Teknik Tekstille*. XIII. Uluslararası İzmir Tekstil ve Hazır Giyim Sempozyumu, İzmir.
- Yavaş, Y. (2013). *Örme Kumaş Sektöründe Birim Maliyet Hesaplama*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldırım, M. (2008). *Üç Boyutlu Boşluklu Yuvarlak Örme Kumaşların Antistatik ve Termal Özelliklerinin Belirlenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

- <http 1. https://www.thecuttingclass.com/knitwear-jil-sander/> (Erişim Tarihi: 20.02.2022).
- <http 2. https://www.wgsn.com/en/wgsn> (Erişim Tarihi: 20.02.2022).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 2. [http 3. https://lp.wgsn.com/Key-colors-ss23.html](https://lp.wgsn.com/Key-colors-ss23.html) Görsel 2. WGSN 2023 temaları (Erişim Tarihi: 20.02.2022).
- Görsel 3. [http 4. https://lp.wgsn.com/Key-colors-ss23.html](https://lp.wgsn.com/Key-colors-ss23.html) Görsel 3. Verdigris (bakır pası) resmi ve pantone kodu (Erişim Tarihi: 20.02.2022).